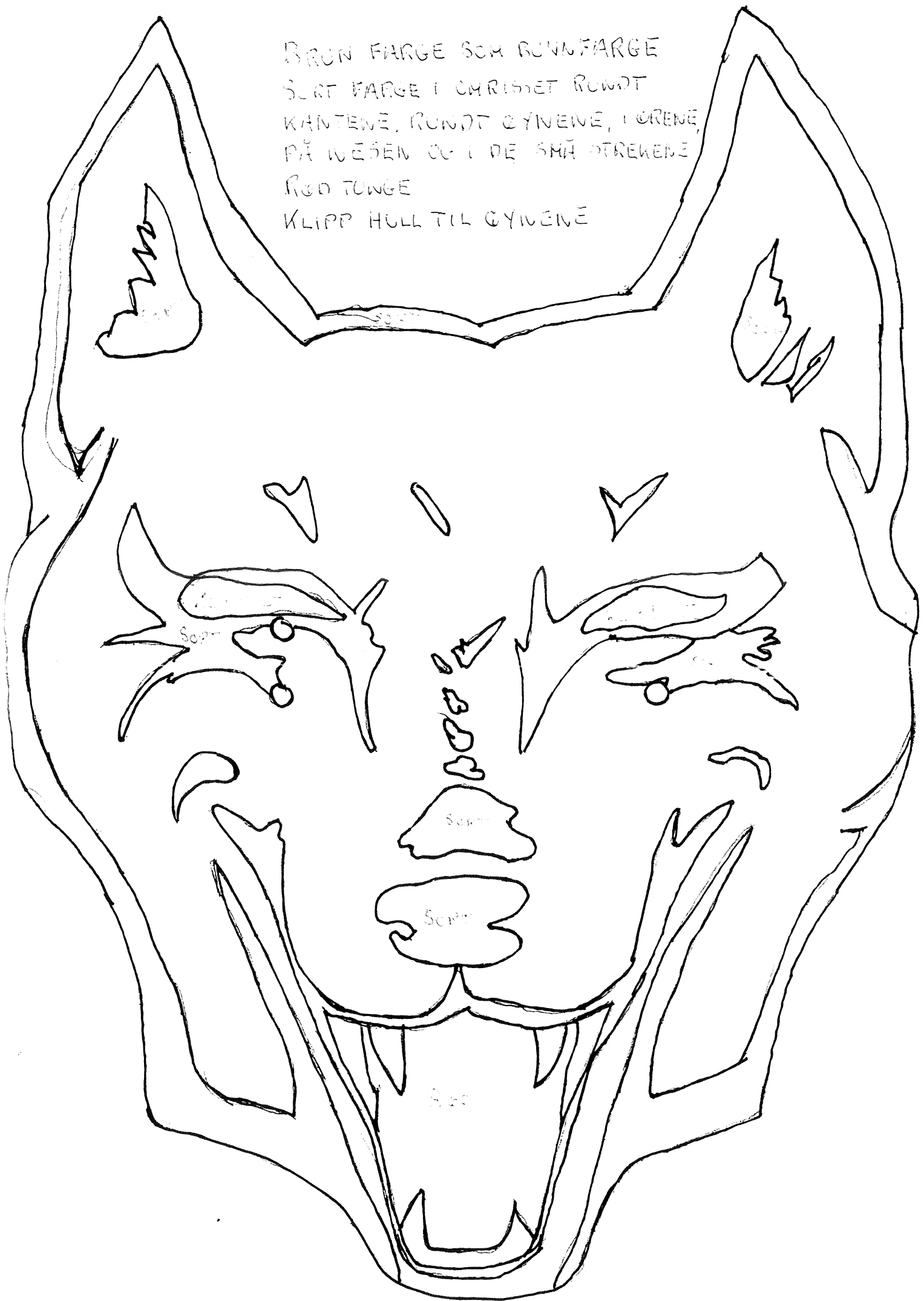


BRUN FARGE SOM RUVNFARGE  
SERT FARGE I CHRISSET ROND  
KANTENE, ROND OG YVENE, LORENE,  
PÅ NESEN OG I DE SMÅ ØTRENENE  
RØD TUNGE  
KLIPP HULL TIL ØYVENE



# PATRULJESÆRPREG ~

Patruljesærpreg er noe det lønner seg å spandere både tid og omtanke på. Patruljesærpreg skaper fellesskap og kan gjøre det enda mer artig å være med i nettopp *din* patrulje! Patruljesærpreg kan bidra til at dere blir en levende patrulje — en spennende gjeng som dere alle føler dere som en del av. Særpreg er noe som bare din patrulje har. Noe dere har funnet på selv, noe dere har gjort selv — og noe som andre patruljer kanskje misunner dere.

Her skal du få noen idéer — noe som andre patruljer har gjort før. Men det er om å gjøre at du og dine patruljevenner finner på noe selv eller gjør det på en annen måte.

Det ville være ergerlig om det var to patruljer som laget akkurat det samme. Nei, sett heller fantasien i sving, og lag noe som helt er deres eget særpreg.

## Andre former for patruljesærpreg

### Patruljeord

Kort og fengende.

### Patruljesang

Lag en sang selv, bruk gjerne kjent melodi.

### Patruljekode

Brukes til hemmelige meldinger.

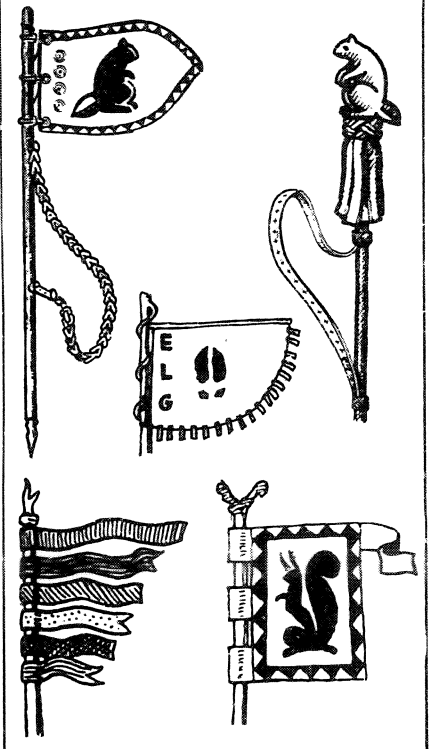
### Patruljeflagget

Patruljeflagget er patruljens samlingsmerke. Det skal ikke være en sangforeningsfane, men et flagg som det går an å frakte med seg — helst på alle leirer, møter og turer i skog og mark.

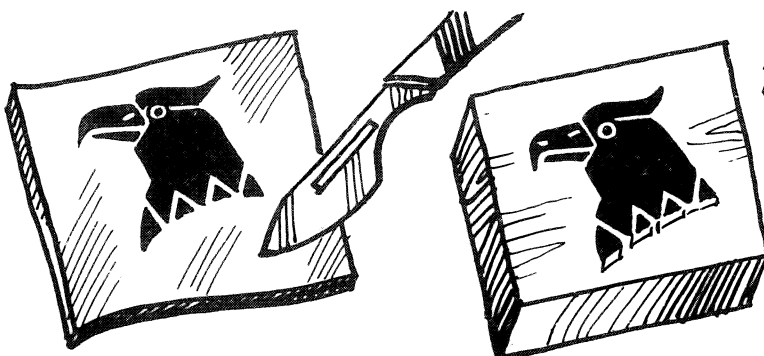
### Patruljestempler

Patruljens merke kan dere enkelt og greit lage et stempel av.

## PATRULJE-FLAGGET

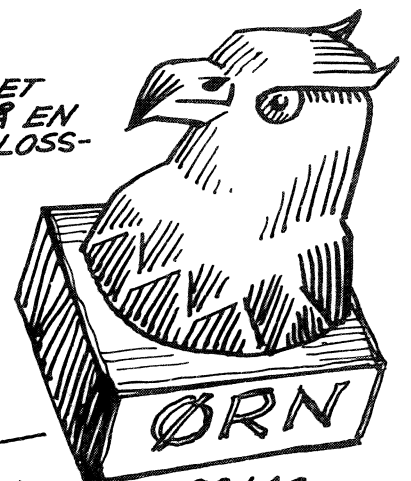


## SLIK LÅGER DU PATRULJESTEMPELET ~

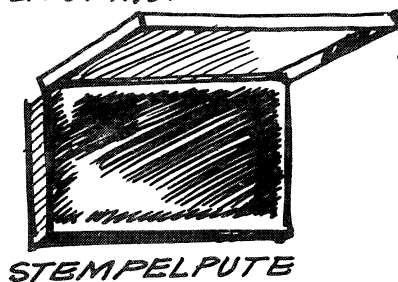


SKJÆR UT MOTIVET I GUMMI

LIM DET  
OPP PÅ EN  
TREKLOSS-



- OG LAG  
ET FINT  
HÅNDTAK



STEMPELPUTE



-TIL BREVPAPIR,  
LOGGBØKER,  
SAMLINGER,  
FOTOALBUM  
O.A



**Budstikke**

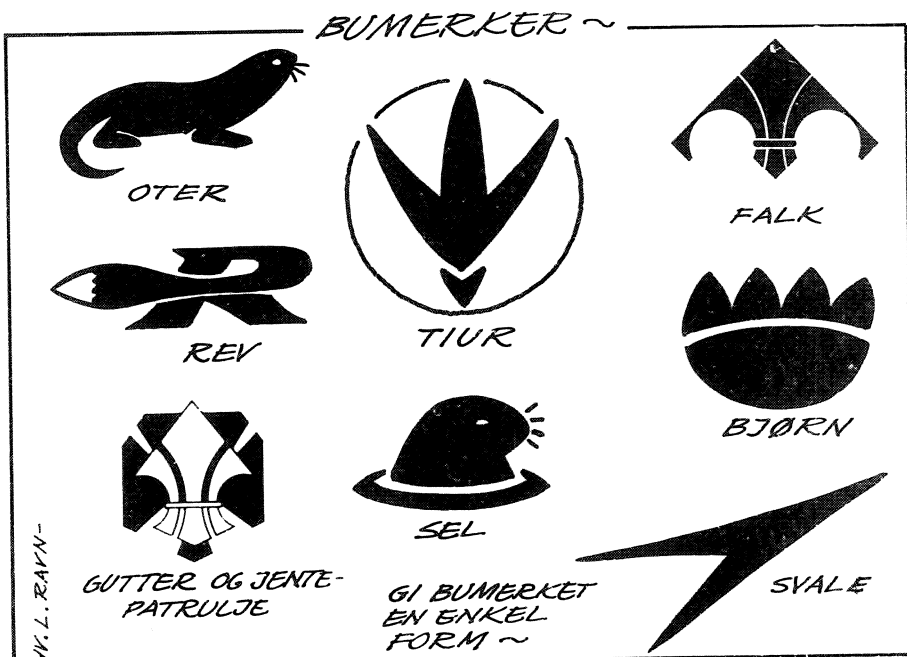
Brukes til å sende meldinger til patruljens medlemmer.

**Leirbålskappe**

Lag ensartede leirbålskapper til hele patruljen, men med mulighet for å gi dem personlig preg.

**Sagabok**

Patruljens historiebok. Original både i innbinding og innhold.



**Bumerke**

Hver speider sitt bumerke, må være patruljens ønske. Utformingen bør ha en sammenheng med navnet, hobby, interesse eller lignende. Merket bør være enkelt, helst med få streker slik at det er lett å risse i.

**Patruljedyret**

Skaff dere mest mulig kjennskap til deres eget patruljedyr. Studer dyret i naturen, dersom det er mulig.

**Patruljetradisjon**

Særpreg er med på å skape tradisjoner i patruljen. Benytt hemmelige seremonier, faste festdager, samlingsplass i naturen, osv.

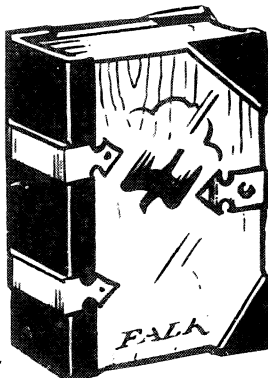


**PATRULJENS LOGGBOK ~**

LA LOGGBOKEN FÅ PATRULJENS SÆRPREG. LAG NOE HELT SPEIELT FOR DIN PATRULJE ~



A.



B.



B



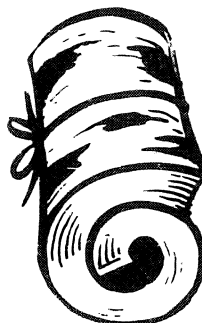
SKRIV IKKE MYE, MEN BRUK TEGNINGER. LIM INN FOTOS, UTKLIPP, POSTKORT OG LIGNENDE ~

A. LOGGBOK AV KRYSSFINER MED "RINGPERMSYSTEM".

B. - GJERNE MED UTSTYR AV SKINN O.A. -



PERMER TRUKKET MED SKINN AV PATRULJEDYRET ~



NEVER LIMT PÅ LERRESTOFF. SÅ BOKA KAN OPPBEVARES SAMMENRULLET

## S P E I D E R L O V E N

## I L Y S A V

## G U D S O R D :

- § 1. En speider er åpen for Gud og Hans ord.  
I begynnelsen var Ordet, og Ordet var hos Gud, og Ordet var Gud. Joh. 1.1
- § 2. En speider kjenner ansvar for seg selv og andre.  
Derfor, alt det dere vil at folk skal gjøre mot dere, det skal også dere gjøre mot dem, for dette er loven og profetene. Mat. 7.12.
- § 3. En speider er hjelpsom og hensynsfull.  
Vær gode mot hverandre av et varmt hjerte. Tilgi hverandre liksom Gud har tilgitt dere i Kristus. Efes. 4.32.
- § 4. En speider er en god venn.  
Bli ingen noe skyldig, bortsett fra det å elske hverandre. For den som elsker sin neste, har oppfylt loven. Rom. 13.8.
- § 5. En speider er ærlig og pålitelig.  
Herren hans sa til ham : Godt, du gode og trofaste tjener, du har vært tro over lite, jeg vil sette deg over mye. Gå inn til gleden hos herren din. Matt. 25.23.
- § 6. En speider kjenner naturen og verner om den.  
For alt det Gud har skapt, er godt og ikke noe er å forkaste når det mottas med takk. 1. Tim. 4.4.
- § 7. En speider tenker og handler selvstendig og prøver å forstå andre.  
Lø ingen forakte deg fordi du er ung, men vær et forbilde for dem for dem som tror, i tale, i fred, i kjærlighet, i tro, i renhet. 1. Tim. 4.12.
- § 8. En speider møter motgang og vansker uten å gi opp.  
Dette har jeg talt til dere for at dere skulle ha fred i meg. I verden har dere trengsel, men vær ved godt mot, jeg har vunnet verden. Johs. 16.33.
- § 9. En speider er nøysom og prøver å klare seg selv.  
En gudsfrykt med nøysomhet, det er en stor vinning. For vi hadde ikke noe med oss inn i verden; heller ikke kan vi få noe med oss ut av den. 1. Tim. 6.6.
- § 10. En speider arbeider for fred og forståelse mellom mennesker.  
Gjengjeld ikke noen ondt med ondt. Legg vinn på det som er godt i alle menneskers øyne. Om det er mulig, så hold fred med alle mennesker, så langt det står til dere. Rom. 12.17-18.

## SPØRSMÅL SOM DISKUTERES:

- 1) Ut fra lovene: Mener Dere at speideren er åpen for dem som ikke har noen religion?
- 2) Hva menes med "Å hjelpe dem til en kristen tro" (1-6-1 c) ? Hvordan mener dere vi bør gjøre dette?
- 3) Hva legger dere i "åpenhet for det kristne livssyn" (1-6-2, 2. avsnitt)? Se bort i fra tolkningen som er gitt i lovene.
- 4) Hva menes med "Å formidle de kristne livsverdier"?
- 5) Hva menes med "Å tjene Gud" (Speiderløftet)?
- 6) Mener dere at vi i 16. Bergen følger opp forbundets lover?
- 7) Hvilke deler av lov og løfte mener dere er viktigst? Hva vil dere ha mer/mindre av?
- 8) Hvordan mener dere en god scoutsovn skal være, Hva bør den inneholde?
- 9) Er det noe i forbundets regler dere reagerer på eller vil ha annerledes? Hva vil dere evt. forandre, og hvordan vil dere ha det?

## UTDRAG FRA SPEIDERFORBUNDETS LOVER.

- 1-2: Forbundet er åpent for gutter og jenter uten hensyn til religion, rase eller nasjonalitet. Medlemskapet er frivillig.
  - 1-6-1 Norges speiderforbunds mål er å utvikle medlemmene til selvstendig og ansvarbevisste mennesker ved.....
    - c) Hjelpe dem til en kristen tro.  
Medlemmer som tilhører en annen religion, utvikler sin tro innen dette religionssamfunn.
  - 1-6-2 Speiding er en internasjonal, ideell og religiøs bevegelse. Arbeidet baseres på religionen i det enkelte land, og i Norge bygger speiderarbeidet på et kristent grunnlag.  
Dette forplikter medlemmene til åpenhet overfor det kristne livssyn og til lojalitet overfor den kristne målsetting, men innebærer ikke at den enkelte speider eller leder må avgi noen personlig trosbekjennelse.  
Åpenhet overfor det kristne livssyn innebærer at den enkelte speider og leder er villig til å søke Gud gjennom bibelen, kirkens forkynnelse og speiderarbeidet, og til å delta i fellesskap i tjeneste med andre.  
For lederen innebærer lojalitet et ansvar for at de kristne livsverdier formidles til medlemmene. Den enkelte leder avgjør i hvilken grad hun eller han selv kan formidle disse verdier og kan søke bistand fra sine lederkolleger og fra kirken for å nå dette målet.  
Medlemmer som tilhører et annet religionssamfunn enn det kristne, kan være speidere uten at den kristne del av målsettingen skal omfatte dem i større grad enn de selv og deres foresatte ønsker. De foresatte må selv ta ansvar for at disse speiderene utvikler sin tro og akseptere at målsettingen overfor de øvrige medlemmer ikke forandres. Har alle medlemmer i en gruppe en slik tilknytning, legges deres religion til grunn for gruppens speiderarbeid.
- 1-7: Speideridealene kommer til uttrykk gjennom speiderloven og speiderløftet.
- Speiderloven lyder:
1. En speider er åpen for Gud og hans ord.  
.....
  - 1-8: Medlemmene gir sin tilslutning til forbundets målsetning ved å avlegge speiderløftet, som lyder:  
Jeg lover etter beste evne å tjene Gud, hjelpe andre og leve etter speiderloven.

## Lederkurset

Ungdomsklubben i Storetveit menighet

### ALENETUR

For å få godkjent lederkurset må alle medlemmer gjennomføre en tur med ett døgn varighet alene i fjellet. Formålet er at du skal få teste ut din evne til å orientere og klare deg selv i naturen. Turen skal gjennomføres med et minimum av utstyr. Dvs. at du ikke kan ta med telt eller stormkjøkken/primus ol. Du kan imidlertid ta med en presenning for å holde regnet ute. Ellers må du selv vurdere hva du trenger (1. hjelp, mat, klær etc.).

Turen skal være minst 30 km og skal gjennomføres på 24 timer. Ruten tegnes inn på et kart, med avmerkning av overnattingsted og start og sluttptkt. Ansvarlig leder og dine foreldre skal ha hver sin kopi av dette kartet. Den ansvarlige leder skal godekjenne ruten, og du må avtale tidspunkt for når du begynner å gå, og for når du skal være i mål. Ansvarlig leder skal kontaktes så snart som mulig etter at du har kommet tilbake til sivilisasjonen, og i hvertfall innen avtalt tid.

I år vil vi finne en felles helg der vi reiser kursvis til samme området. Dato og detaljer for denne helgen vil bli satt senere.

I løpet av turen skal du utføre en del ting:

- 1) Skive en logg fra turen, der du beskriver hva som skjer underveis, spesielle begivenheter, værforhold, hvordan du organiserer deg om natten etc. Legg ved kart med inntegnet rute og overnattingsted. Loggen skal godkjennes av leder.
- 2) Lage en andakt som du kan holde på første gruppemøte ol. *4.10*
- 3) Tegne en 180° skisse fra et utsiktspunkt. *alt tid*
- 4) Lage et bål, steike pinnebrød, speile et egg på en flat stein og bake poteter i glørne. *enkel tid*

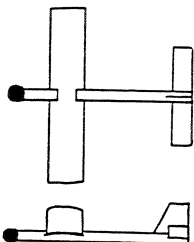
17.feb 1992 CHJ



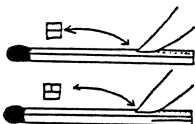
## Modellfly. «flyvende fyrstikker.»

En liten innendørs arbeidsoppgave. Dere trenger fyrstikker, et ark litt tykt papir, en saks, en liten skarp kniv og litt fingerferdighet. Snart kan dere fylle lufta med små glidefly.

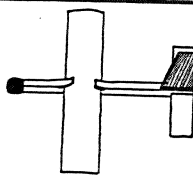
Begynn med en enkel modell der vingene er enkle, firkantede papirstrimler som festes til fyrstikken med et par enkle snitt.



Først et vannrett snitt til halen. Deretter et loddrett snitt halvveis gjennom til siderøret.



Haleplan og siderør settes på plass i sporene og det lages to hakk (det bakerste dypest) til feste av vingene.

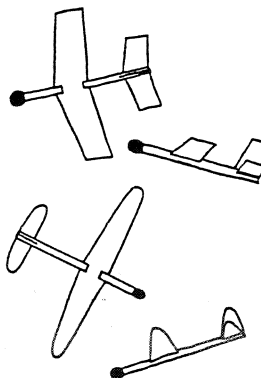


Hvis du buer vingen litt på langs er det lett å få den fast i hakkene. Vingespissene skal bøyes litt opp.

Hå skulle fyrstikken kunne fly. Hold den mellom peke- og tommelfinger. Ta tak mellom vingene og halen og kast.

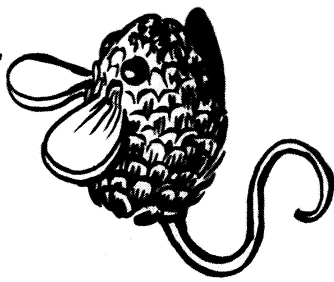


Etterhvert kan dere prøve dere fram med forskjellig vingeform og størrelse, forskjellig bøyning o.s.v. og konkurrere om den beste konstruksjonen.



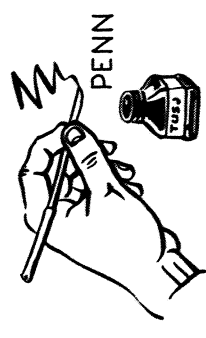
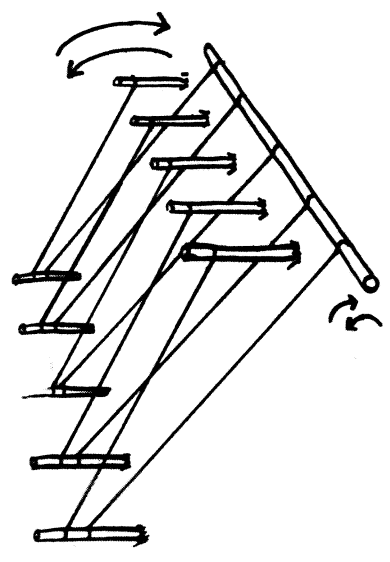
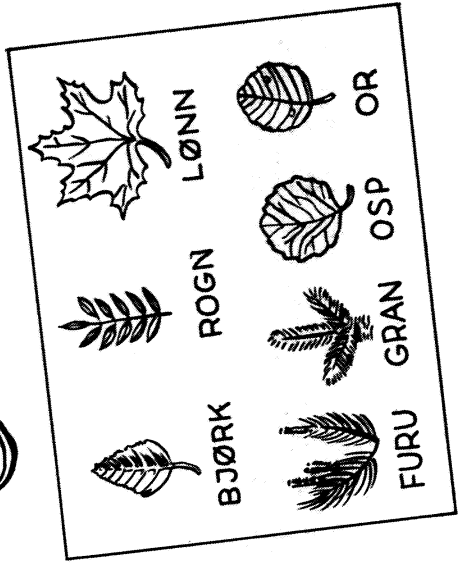
Peff 4/89

# Trær om høsten

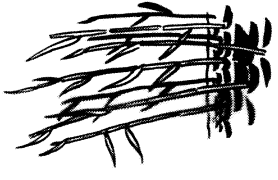


- Undersøk årringene på et nyfelt tre. Hvor gammelt er treet? Legg merke til årringene — hvordan ser du forskjellen mellom vår og sommer? (vår: porøs, sommer: fastere).
- Finn en vedkubbe på et par meter. Hvor mange år har treet brukt på å vokse kubbens lengde? Tell årringene i den bredeste enden og trekk etterpå antall årringer i den tynneste enden fra. Bruk et ungt tre. Feks. juletreet.
- Prøv å finne det tykkeste treet i skogen der dere bor. Hvor stor er treet's omkrets.
- Lag barkeavtrykk: Barken pensles med olje og modellvoks presses mot barken. Lag en gipsavstøtning av modellvoksen. Dere kan også legge et stykke papir over barken og gni med en blyant, kull e.l.
- Prøv å bestemme noen trær på lang avstand. Gå så tettere og tettere, og se når du er helt sikker.
- Greier du å kjenne igjen forskjellige treslag med bind for øynene?
- Saml kongler, bark og kjuker for å bruke i juledekorasjoner.
- Lag en plakat med blader i forskjellige farger.
- Lag en samling med blader og treverk fra flest mulig treslag.

- Følg et tre utover høsten. Noter og fotografer hvordan bladene skifter farge og når de faller av.
- Lag en kimslek med blader, bark eller frukter fra trærne.
- Mange av disse aktivitetene kan dere gjøre på en tur om høsten. Bruk øyne og ører — høstfarger, trekkfugler, dyr som samler vinterforråd o.s.v. Hvem kan lage den lengste lista over vinterforberedelser i naturen.



# På tur med siv . . .



Legg en patuljetur til et sted dere vet det vokser siv — til et vann eller myrområde.

En artig aktivitet på patuljeturen, kan være å veve sivmatter. Enten kan dere lage hver deres sittematte på ca. 50 x 50 cm, eller dere kan prøve å lage liggeunderlag i full kroppslengde. Legger dere opp turen som overnattingsstur, prøver dere selvfølgelig mattene som liggeunderlag om natta.

## Slik lager dere en sivmatte:

Utstyr: Øks, kniv, tau (vanlig sisal eller noe tynnere). Lag en vev slik tegningen viser. Avstanden mellom de to radene med stokker, avgjør hvor lang matta kan bli. De to tauene som går ut fra hver av stokkene i den ene raden, må være bundet sammen med en knute før vevingen kan begynne.

Begynn med å legge en håndfull siv innerst i veven — mot knuten. Er sivstråene kortere enn full bredde, bør disse fordeles jevnt med «overlapping».

Den ene snorraden løftes så med den løse pinnen, og en ny bunke siv kan legges inn. Mengden siv som legges inn i hver omgang, avgjør hvor tykk matta blir. For hver omgang bør sivene dyttes inn mot begynnelsen, for at matta skal

bli så fast som mulig. Fortsett til ønsket lengde, og avslutt med å knyte de to tauene sammen med en båtmannsknop. Kutt tauene ved begynnelsen av matta på riktig side av knuten.

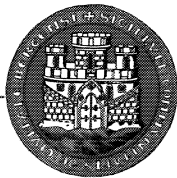
Er det ikke siv der dere legger turen, kan dere også prøve å veve av langt gress eller strå. Tauene dere vever på, må da stå noe tettere.

Skal dere veve lange liggeunderlag, bør dere lage flere vevstativer slik at flere kan veve på likt. Da slipper dere mye kjedelig venting.

Andre ting dere kan prøve å bruke siv til, er:

- Sugertør
- Penn (til å dyppe i blekk)
- Veggpynn, uroer o.l.





## KATTEPINN

Kattepinn er et spill som har gamle tradisjoner i Bergen. Det var en lek som i første rekke hørte våren til, men den kunne spilles hele året. Reglene for kattepinn kunne variere fra strøk til strøk, men pinnen av tre var den samme. Du tegner en startstrek i passende avstand fra den (ca. 10 m) en ring med en diameter på en halv til en meter. Pinnen skal kastes fra startstreken og inn i ringen. Faller den ned inne i ringen med X opp, får kasteren 50 poeng. Treffer den ikke ringen, er det nestemann sin tur.

Hvis tegnet II, III eller VI kommer opp, skal kasteren vippe pinnen opp med foten (derfor de spisse endene) og sparker den bort fra ringen så mange ganger som tegnet viser - to, fire eller seks ganger. Hvert forsøk på å vippe opp pinnen regnes som "en gang". Når en spiller er ferdig med sin "tur" skal motspilleren gjette hvor mange skritt eller hopp han trenger for å nå tilbake til ringen fra der kattepinne ligger. Hvis han gjetter riktig får han like mange poeng som det antall skritt eller hopp han har gjettet. (Hoppene eller skrittene må være like lange, ellers er det juks.) Gjetter han feil, får han ingen poeng. Men uansett om han gjetter riktig eller ikke, er det hans tur til å kaste neste gang.

Du kan også bruke balltre for å vippe og sparke med foten. Du kan kaste kattepinne ned utenfor sirkelen å få så mange forsøk på å slå den inn som pinnen viser, og så får du ti ganger så mange poeng som vist på kattepinne når den ligger i sirkelen. Du kan slå pinnen om igjen så lenge du treffer inne i sirkelen. Hvis du treffer streken, får du bare halvparten så mange poeng og det er nestemann sin tur. Hvis du ikke treffer sirkelen, så har du så mange forsøk på å slå den vekk som pinnen viser. Deretter gjetter du selv hvor mange skritt det er fra sirkelen til pinnen, og hvis nestemann klarer avstanden med akkurat de skrittene, får han like mange poeng som skritt. Hvis ikke får du de poengene, men det er nestemann sin tur til å spille.

MILJØ I SENTRUM

