



Udlægning af posten.

Opgavearket placeres som udgangspunkt. Herfra går den ene af lederne ca. 30 m ud i retning 45 grader med den røde lygte og hænger den op. Det samme sker med den hvide lygte i retning 270 grader. Den, der står ved opgavearket kontrollerer hele tiden lygternes placering. Når lygter og ark er placeret, oprettes posten et stykke herfra.

MATERIALER

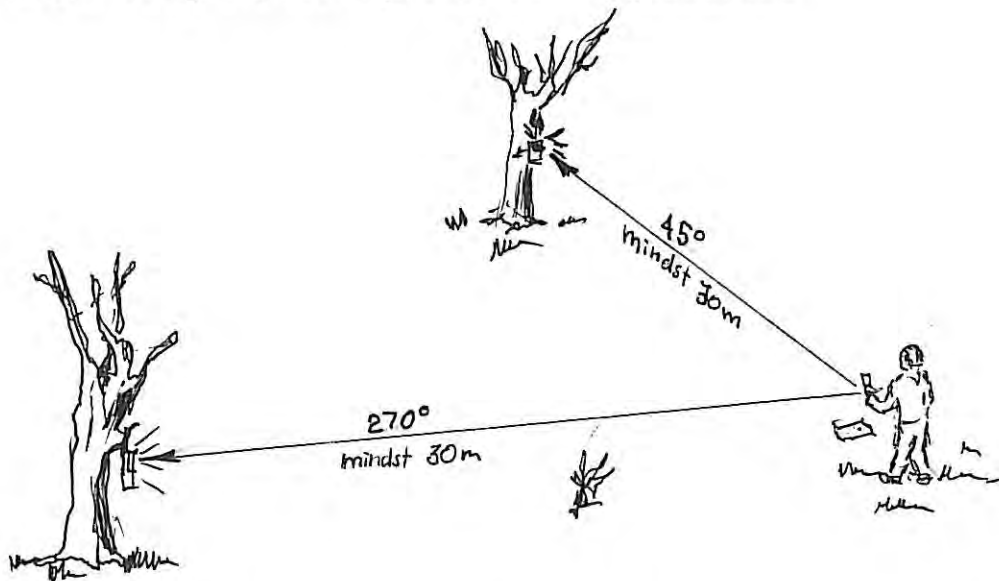
- Hvid lygte
- Rød lygte
- Pejlekompas
- Lidt snor
- Opgaveark

Når patruljen kommer til posten oplyses det :

" Der skal løses en opgave, der er placeret, hvor den røde lygte pejles i 45 grader og hvor den hvide pejles i 270 grader"

Patruljen skal så finde opgavearkets placering. Hvis det findes uden hjælp gives 5 point

En leder følger patruljen ud til opgavearket



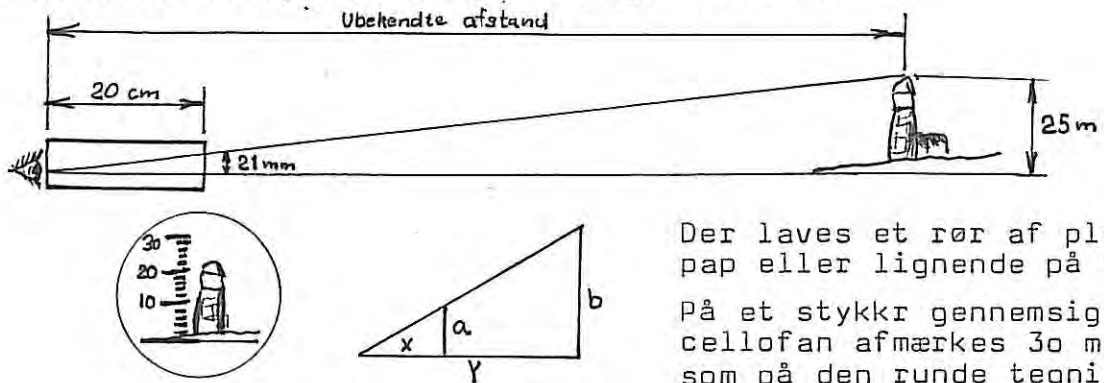
Når arket er fundet svares på de 5 spørgsmål og 1 point for rigtigt svar :

1. Skib, hængt af dybgang - skal føre sort cylinder om dagen.
2. Trawler - skal føre 2 kegler med spidserne mod hinanden om dagen
3. Skib på grund - skal føre 3 kugler over hinanden om dagen
4. Skib, der både drives frem af motor og sejl - skal føre kegler med spidsen nedad.
5. slæbebåd, der er hængt i sin evne til at manøvrere - skal føre diamant for at vise, at der slæbes og kuglediamant-kugle for begrænset manøvrerevne.



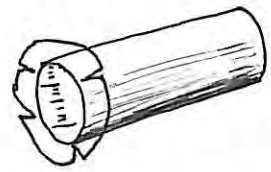


Det kan være meget vanskeligt at vurdere en afstand til et punkt, men ved hjælp af søkortet og et lille simpelt måleinstrument, kan det gøres nogenlunde korrekt.



Der laves et rør af plast, pap eller lignende på 20 cm. På et stykke gennemsigtigt cellofan afmærkes 30 mm som på den runde tegning til venstre.

Dette stykke sættes nu fast i den ene ende af røret, så man kan måle det man ser gennem røret.



Hvis man nu gennem røret måler en genstand, hvis virkelige højde kan findes på søkortet, kan man ved hjælp af regneregler for ensvinklede trekanter beregne afstanden:

i følge tegningen

$$\frac{y}{x} = \frac{b}{a} \Rightarrow y = \frac{b \cdot x}{a}$$

og så skal målene ind-sættes i m

$$\text{afstand} = y = \frac{25 \cdot 0.2}{0.021} = 238\text{m}$$

For at gøre det lettere, kan I klippe skemaet ud og lime det fast på røret.

Når I skal bruge røret, finder I først højden af den genstand, I vil pejle på søkortet. Dernæst måler I højden med røret, og så går I ind i skemaet og kikker under den pågældende højde og så med den højed I har aflæst.

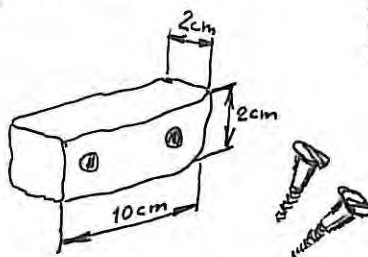
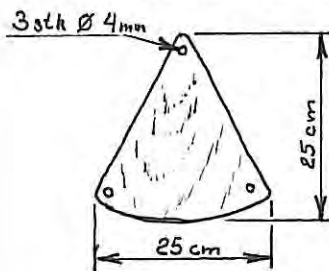
eks. højde 40 m og 18mm afstand = 444 m

AFLÆST MM	GENSTANDENS HØJDE I M									
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
1	1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000	10000
2	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000
3	333	667	1000	1333	1667	2000	2333	2667	3000	3333
4	250	500	750	1000	1250	1500	1750	2000	2250	2500
5	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000
6	167	333	500	667	833	1000	1167	1333	1500	1667
7	143	286	429	571	714	857	1000	1143	1286	1429
8	125	250	375	500	625	750	875	1000	1125	1250
9	111	222	333	444	556	667	778	889	1000	1111
10	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
11	91	182	273	364	455	545	636	727	818	909
12	83	167	250	333	417	500	583	667	750	833
13	77	154	231	308	385	462	538	615	692	769
14	71	143	214	286	357	429	500	571	643	714
15	67	133	200	267	333	400	467	533	600	667
16	63	125	188	250	313	375	438	500	563	625
17	59	118	176	235	294	353	412	471	529	588
18	56	111	167	222	278	333	389	444	500	556
19	53	105	158	211	263	316	368	421	474	526
21	48	95	143	190	238	286	333	381	429	476
22	45	91	136	182	227	273	318	364	409	455
23	43	87	130	174	217	261	304	348	391	435
24	42	83	125	167	208	250	292	333	375	417
25	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
26	38	77	115	154	192	231	269	308	346	385
27	37	74	111	148	185	222	259	296	333	370
28	36	71	107	143	179	214	250	286	321	357
29	34	69	103	138	172	207	241	276	310	345
30	33	67	100	133	167	200	233	267	300	333

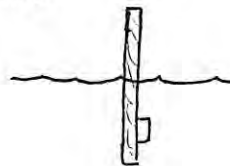


Håndloggen bruges til at måle fartøjets fart.

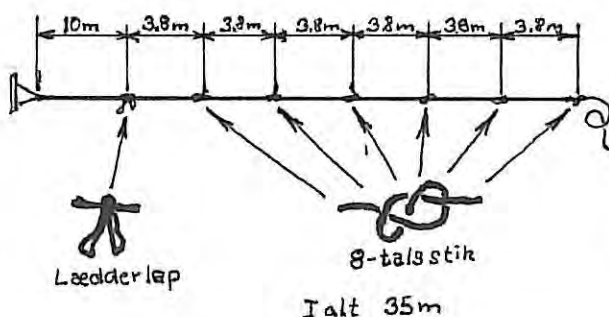
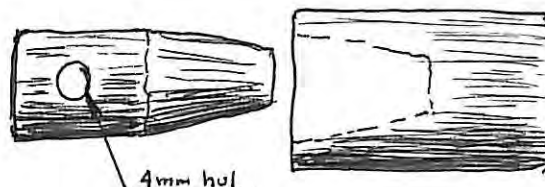
Der skal først laves en flynder af 10-12 mm tykt træ, hvorpå der skal sættes en vægt af bly eller jern for at den kan holde balancen.



Flynderen skal kunne holde balancen lodret i vandet



Så skal der bruges en "prop". Den laves af et stykke rundstok, som skæres over i 2. Den ene spidnes lidt, mens den anden udhules, så den spidse ende kan sættes ind, så den sidder fast, men dog ikke alt for stramt.



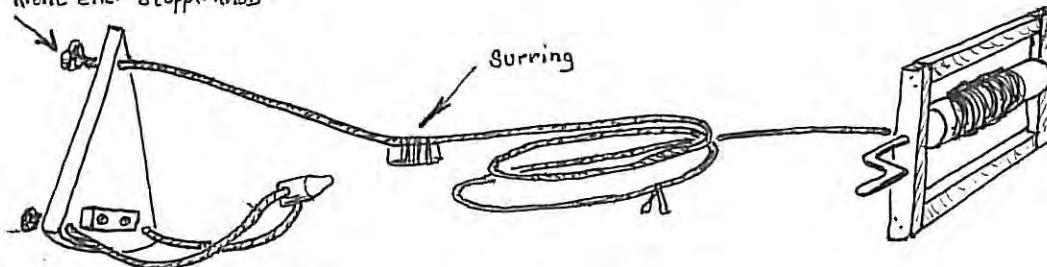
Der skal så mærkes op på en line. Hvis båden sejler 1 knob, ville der på 1 time kunne løbe 1852 m line ud. Nu skal linen kun løbe ud i 10 sek og så bliver det så mange meter, der vil løbe ud:

$$\frac{10 \cdot 1852}{60 \cdot 60} = 5,14 \text{ m}$$

Da loggen vil blive trukket lidt med, skal der trækkes 1/12 fra:

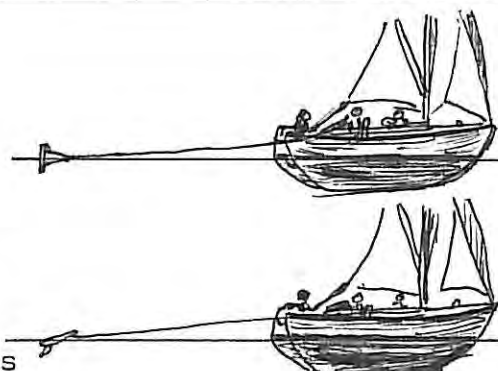
$$\frac{5,14 \cdot 9}{12} = 3,8 \text{ m}$$

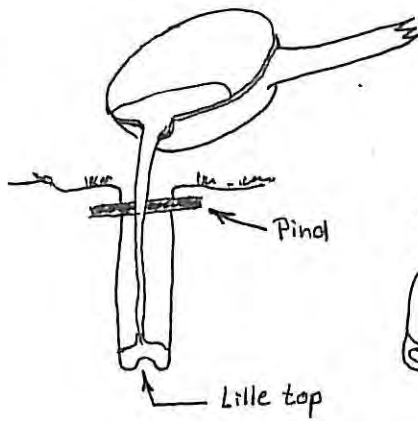
Så skal det hele samles, og der skal laves en rulle til linen: krone eller stopperknob



Når loggen bruges, skal én være klar til at tælle sekunder og én tæller knob og holder rullen. Proppen sættes i, og flynderen sættes i vandet og glider tilbage. Når man kommer til lædderlappen siges der til og linen skal løbe ud i 10 sekunder. Samtidig tælles de knob, der passerer. Det antal knob, der er passeret, er farten.

Når flynderen skal ind igen, rykkes der i linen, så proppen falder ud.





Håndlodet bruges til dybdemåling.

Loddet kan fremstilles af bly, som smeltes over et gasblus i en støbeske, hvorefter det hældes i et hul, f.eks lavet i jorden med en rundstok,

Placer en lille pind foroven, som hakkes ud, når blyet er koldt

Bly må ikke smeltes indendørs, da dampene er giftige, og pas meget på ikke at spilde noget på jer.

Når blyet er koldt, graves det op og cylinderen pudses af på en flise eller en sten.

Hullet i den ene ende files op, så der ikke er nogen skarpe kanter, der kan slide på lodlinen.

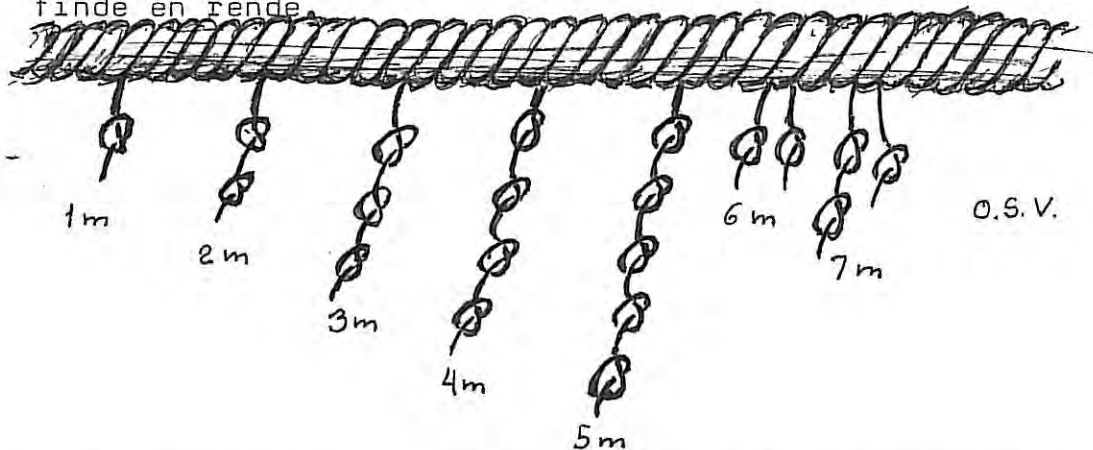
Så skal lodlinen sættes i, og lo m vil være passende til vores brug.

Linen skal så afmærkes, og det kan f.eks, gøres på nedenstående måde.



Når loddet bruges kaldes det at "tage lodskud". Båden skal helst ligge nogenlunde stille, men ellers kaster man loddet lidt frem i sejlretningen, og så aflæser man på snoren.

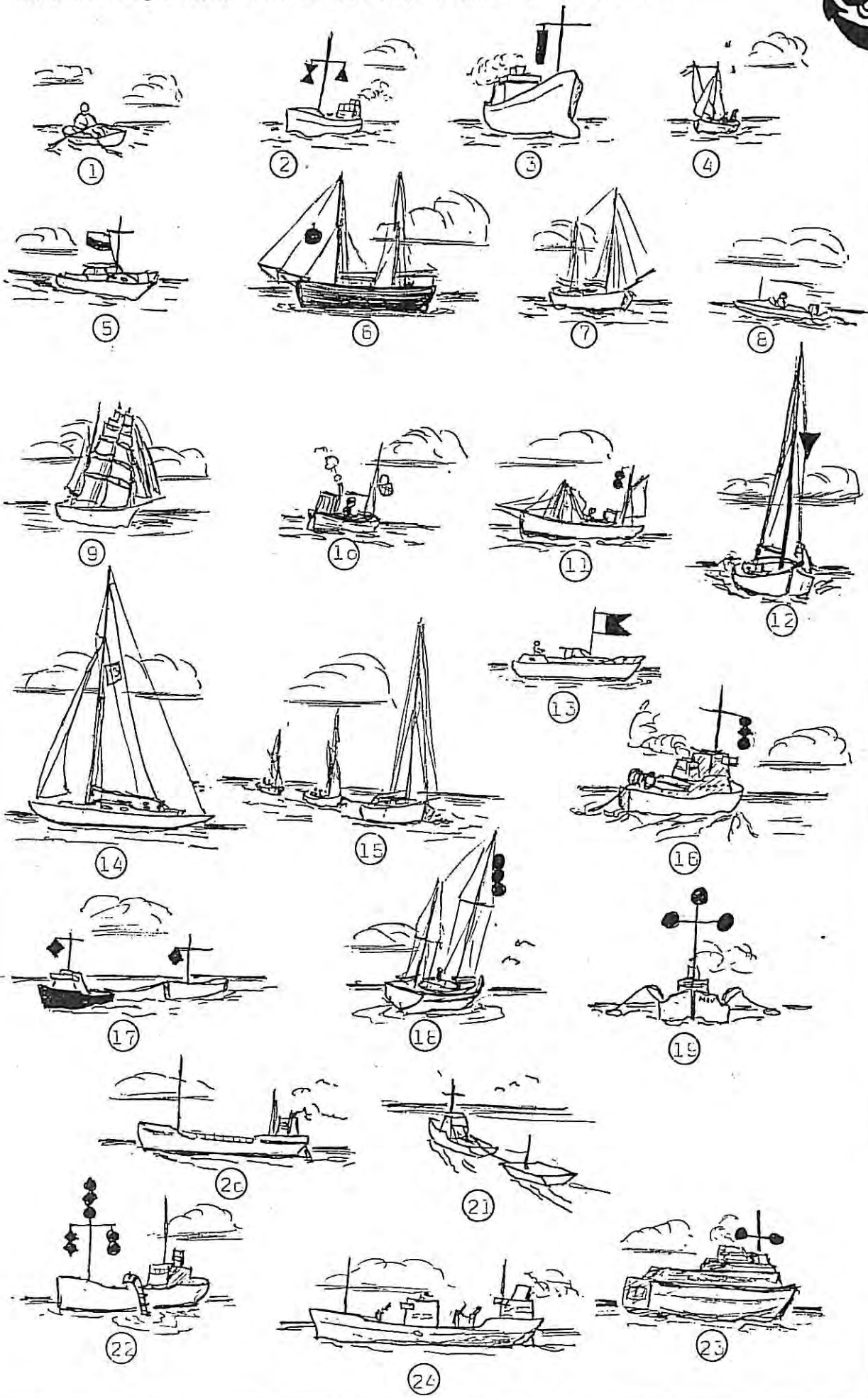
Loddet kan have anden funktion end blot at konstatere om der er ved at være for lavt. Man kan også til en vis grad bruge det til positionsbestemmelse, hvis man nogenlunde ved, hvor man er. Dybderne kan aflæses på søkortet, og så kan man f.eks. finde en rende.



Man kan også undersøge bundforholdene ved at sætte en lille klump talg op i bunden af loddet, så en lille bundprøve kommer med op. Bundens art kan man også finde på søkortet.



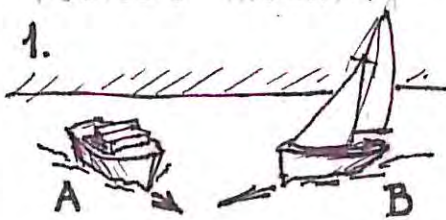
Hvilke tegn skal disse fartøjer vise om natten ?



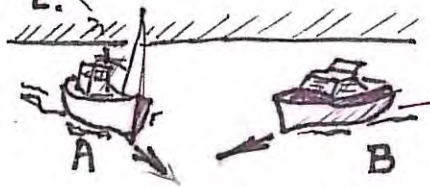


TEG EN BILLE OMkring DEN RÅDS BOKSTAV DER SKAL VIGE  
INDTEGN HVORDAN.

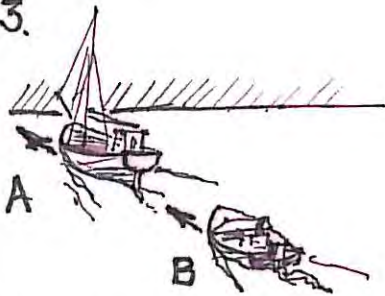
1.



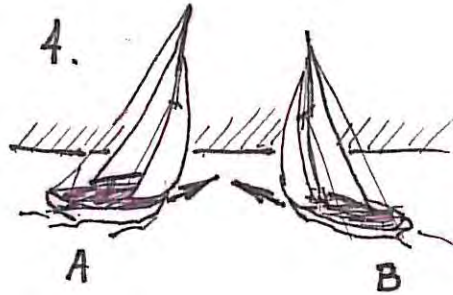
2.



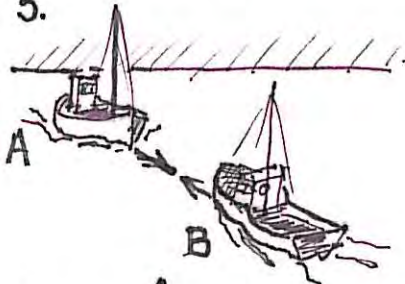
3.



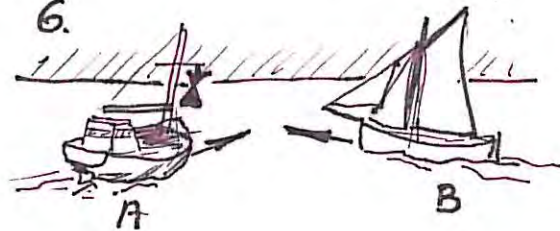
4.



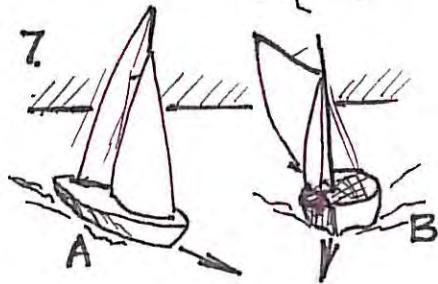
5.



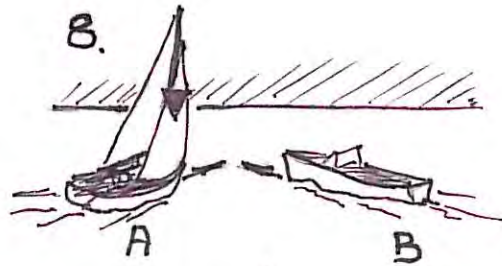
6.



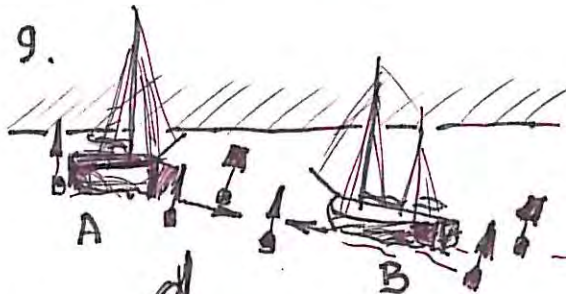
7.



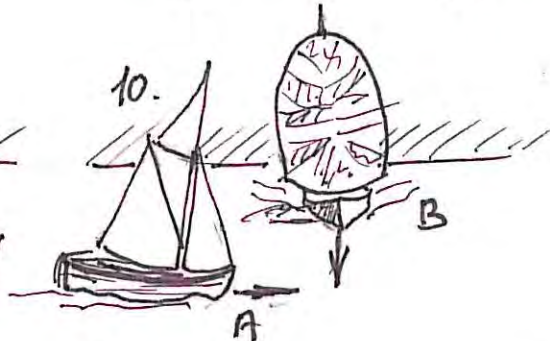
8.



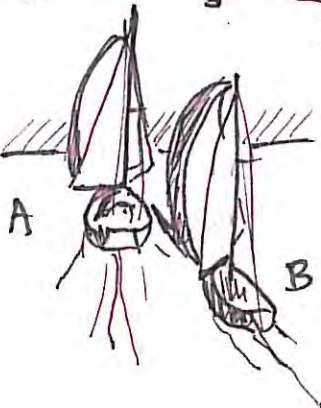
9.



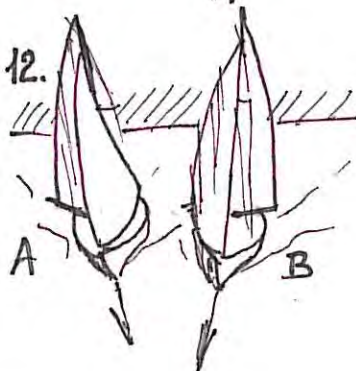
10.



11.



12.



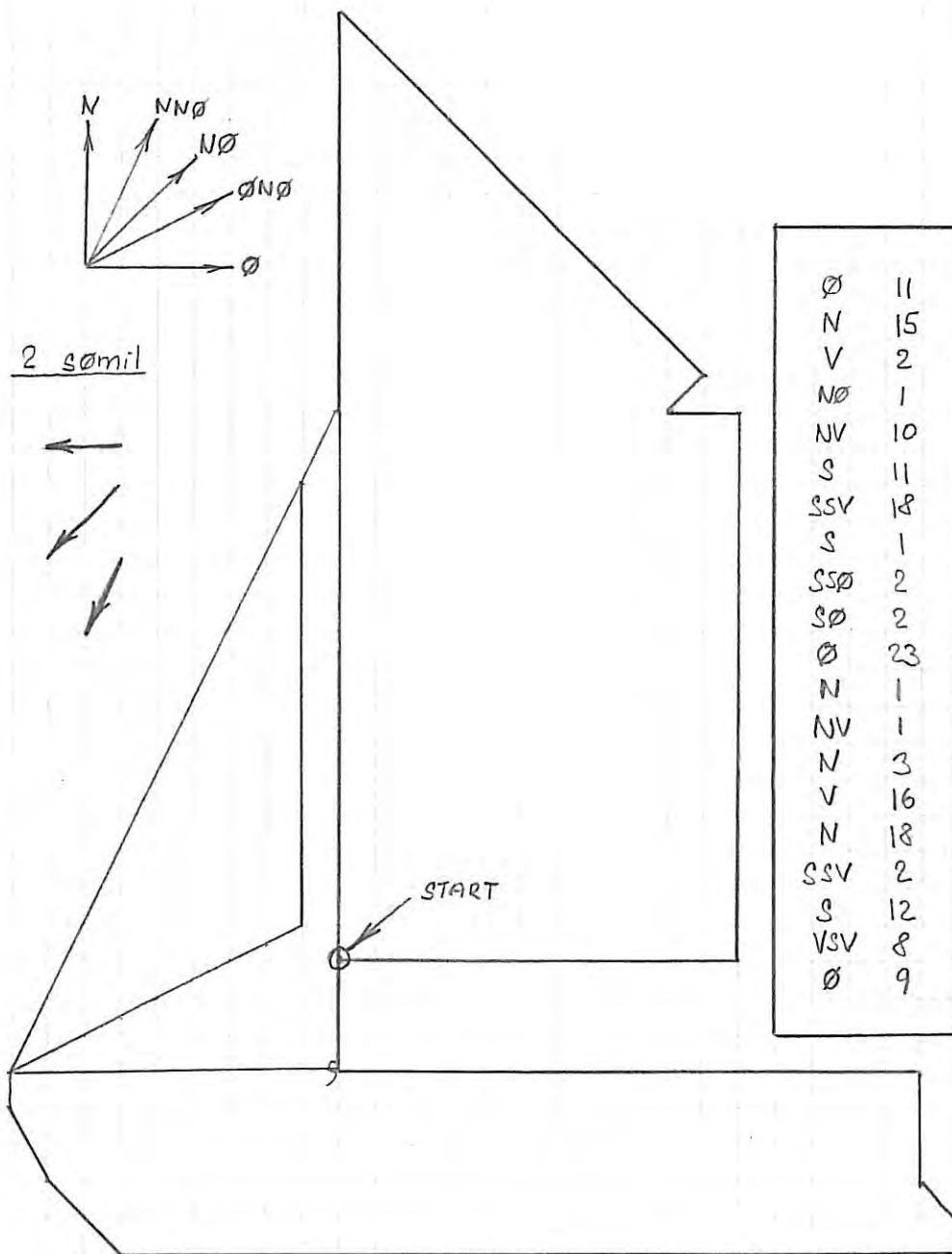


Alle får udleveret et stykke kvadreret papir, hvorpå retningerne og distancerne er påtegnet.

Der startes ca. midt på papiret.

Nedenstående retninger og distancer oplæses, og deltagerne afmærker disse på deres papir.

Passer bedst til 10-12 år





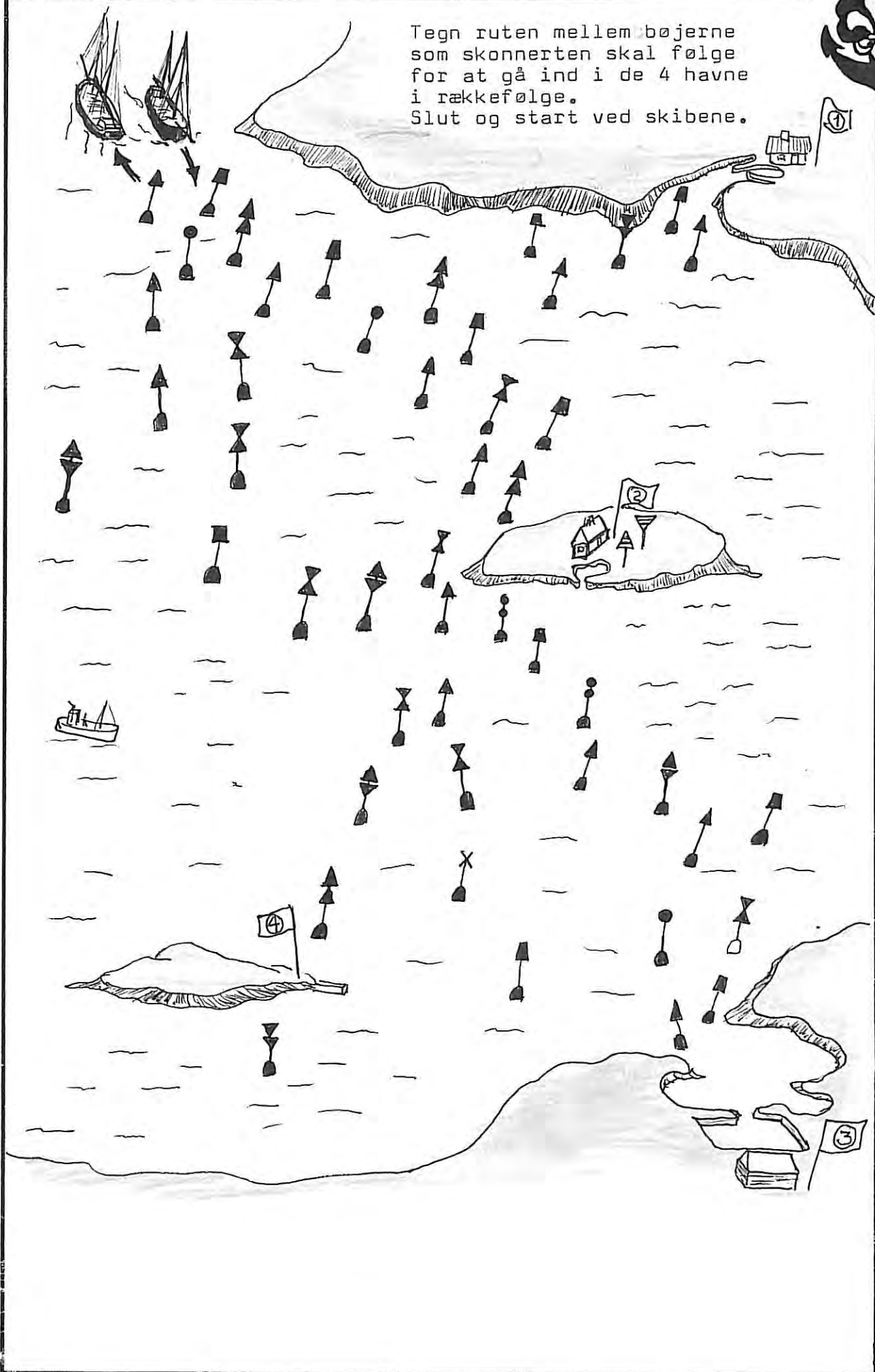
Hvilke signaturer hører til hvilke tegninger og navne?

SIGNATUR		FIGUR	NAVN
1	A		MARKVEJ
2	B		FODSTI
3	C		NÅLESKOV
4	D		STEN PÅ LAND
5	E		VINDMOTOR
6	F		ENG
7	G		GENNEH-SKÆRING
8	H		BRO
9	I		NÅLEKRAT, ØPVÆKST
10	J		STEN DYSSÉ
11	K		LØVSKOV
12	L		STEN I VANDET
13	M		MARSK, STRAND-ENG
14	N		DÆMNING
15	O		SIV
16	P		LØVKRAT, ØPVÆKST
17	Q		GRØFT
18	R		MOSE
19	S		STALTRÅDS HEGN
20	T		LANDEVEJ
21	U		LEVENDE HEGN
22	V		STENGÆRD JORDVOLD
23	X		KÆMPE HØJ
24	Y		LYNG, HEDE





Tegn ruten mellem bøjerne  
som skonnerten skal følge  
for at gå ind i de 4 havne  
i rækkefølge.  
Slut og start ved skibene.





En bane opstilles efter nedenstående tegning. Der skal være ca. 2 m mellem bøjerne.

Patruljen starter med lo point og der fratrækkes et point for hver gang en fra patruljen går galt i forhold til bøjerne.

Det er væsentligt at banen er orienteret rigtigt i forhold til nord, således at patruljen skal vide, at da man sejler mod nord er man "udadgående".

Havnene A til D skal anløbes i rækkefølge.

Ved enhver tvivl, skal det komme patruljen til gode.

#### MATERIALER

- Bøjer på bambus :
- 7 stk styrbord
  - 6 stk bagbord
  - 1 -stk spec.afm.
  - 2 stk midtfarv.
  - 1 stk isoleret fareafm.
  - 3 stk kompas N
  - 2 stk kompas Ø
  - 1 stk kompas S
  - 2 stk kompas V
  - 4 pinde m. havne a-d



Bøjerne placeres med ca. 2m mellemrum



	SIGNATUR	?	MRK	BENÆVNELSE
1			A	Fyrskib
2	RS.		B	Skær, tørt ved lavvande
3			C	Vrag, dybde indtil 20 m
4			D	Dybdemål
5			E	Strandet vrag
6			F	2-m kurve
7			G	Uddybet rende
8	12.0 13.5		H	Fast fyr
9			I	Redningsbådstation
10			J	Grund
11	★ Fst		K	International grænse
12			L	Stenbund
13	Sd.		M	Skydeplads
14			N	Ankerplads
15			O	Bund med tang
16			P	Trafikseparering
17	GR.		Q	Bagbord bøje
18			R	Vrag, dybde over 20 m
19	T,		S	10 m kurve
20			T	4 m kurve
21			U	Havnefyr
22	★—★		V	Kabelbåke
23	St.		X	Sten, dybde 0-20 m
24	F.○		Y	Rendebåke
25			Z	Ledefyr
26			Æ	Sandbund

Skriv det rigtige bogstav ved siden af signaturen !

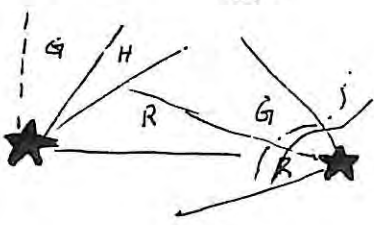


SIGNATUR	FORKORTELTSE	FYRKARAKTER	FORKORTELTSE	SIGNATUR
 Bagbord Rød	FI.R		FLG	 Styrbord Grøn
	FI.(2)R		FI.(2)G	
	FI.(3)R		FI.(3)G	
	Q.R		Q.G	
	VQ.R		VQ.G	
	LFI.R		LFI.G	
Midtfarvand Hvid	ISO		<u>Forkortelserne</u> Fl - grupperet blink Q - Quick blink VQ - Very quick blink ISO - Lige lange lys- og mørkeperioder R - Rød G - Grøn  Eks. Fl.(3) R ↳ grupperet blink    ↳ 3 ad gangen    ↳ rød	
	LFI			
Isoleret Fare Hvid	FI(2)			
Kompass N Hvid	Q			
	VQ			
Kompass Ø Hvid	Q(3)			
	VQ(3)			
Kompass S Hvid	Q(6)+Fl			
	VQ(6)+Fl			
Kompass V Hvid	Q(9)			
	VQ(9)			
Special gul	Enhver, der ikke kan forveksles med de øvrige.			

På søkortet er angivet, hvilke karakterer, der er gældende før de enkelte bøjer. For sideafmærkning er der 6 forskellige muligheder, midtfarvandsafmærkning 2, osv., så de kan skelnes fra hinanden.



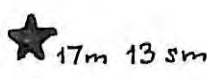
**Ledefyr** - kan være i forskellige farver. Når de 2 fyr er overens, er man i renden.



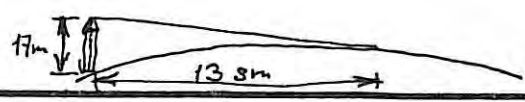
**Vinkelfyr** - hvis man er i de røde eller hvide felter, sejler man i usikkert område. Hvis grønt er områder farbart. Disse er også meget velegnede til hurtige pejlinger.

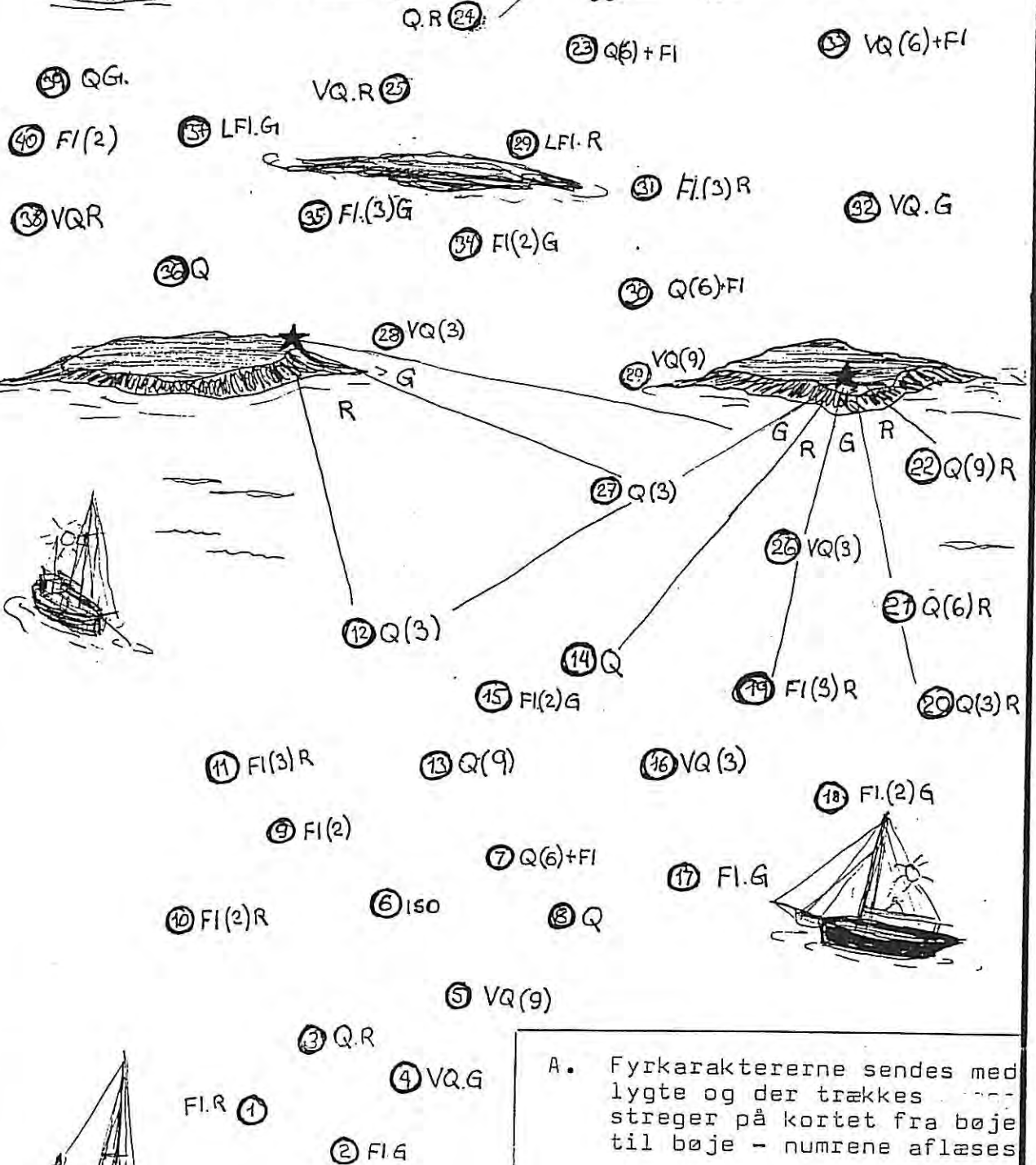
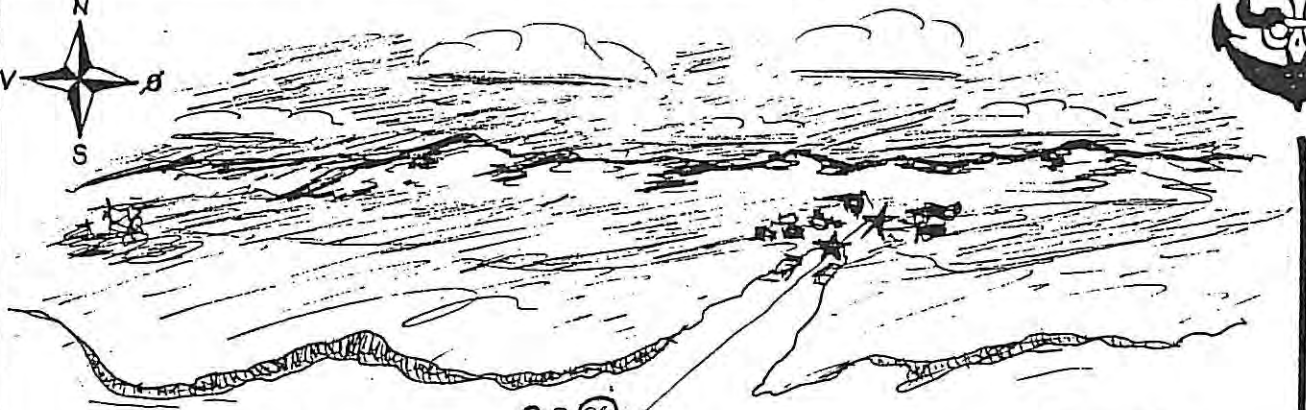
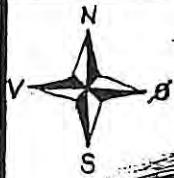


**Lejlighedsvis-tændt fyr** - f.eks små havne, der er lukkede om vinteren.



Fyret er 17 m højt, og vil i klart vejr kunne ses 13 sømil væk (kinningshøjden)

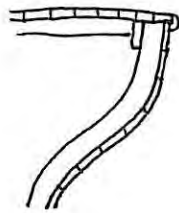




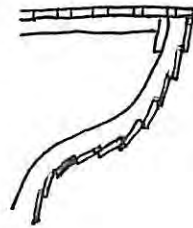
- A. Fyrkaraktererne sendes med lygte og der trækkes streger på kortet fra bøje til bøje - numrene aflæses
- B. Der aftegnes en rute for skibet til havnen i nord nås.



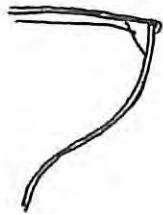
Byggemetoder



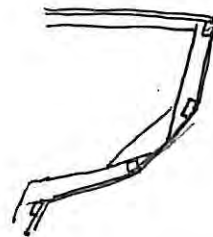
Kravelbygget klædning  
fyr, lærk  
mahogny



Klinkbygget klædning  
fyr, eg, lærk

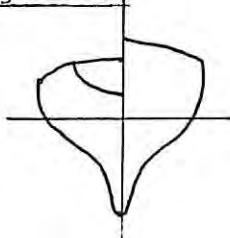


Fiberglas klædning  
(sandwich-type)

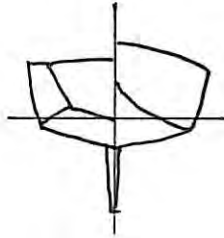


Knækspant klædning  
finér evt.  
klædt med  
glasfiber

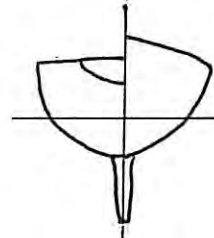
Skrogformer



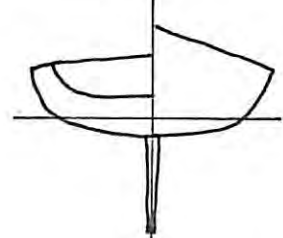
Deplacement



Knækspant



Rundspant

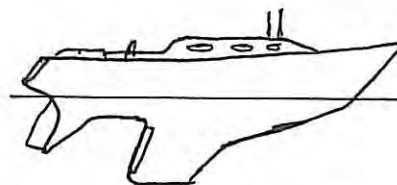


Planende

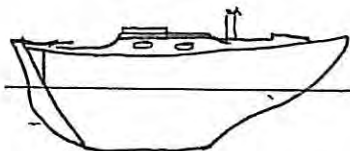
Skrogtyper



Kutterskrog



Havkrydser skrog  
finnekøl



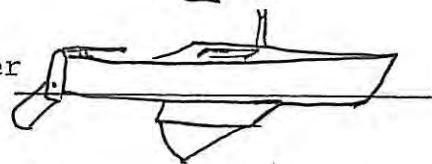
Platgatter  
(Spejlgatter)



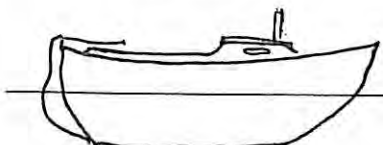
Finnekøl  
og spaderor



Spidsgatter



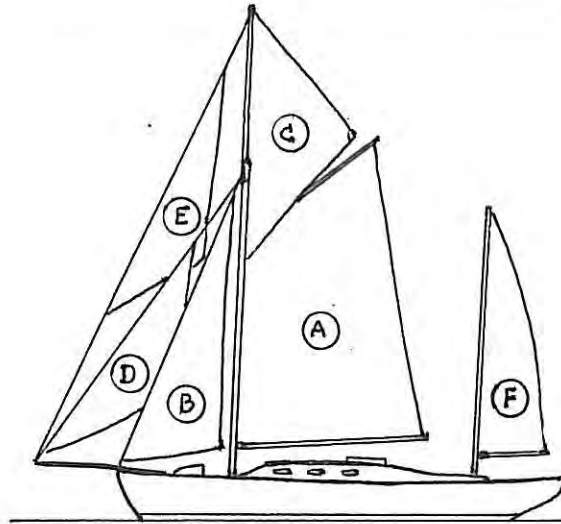
Svingkøl



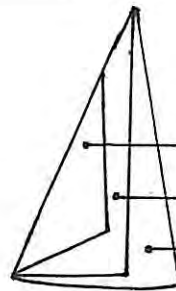
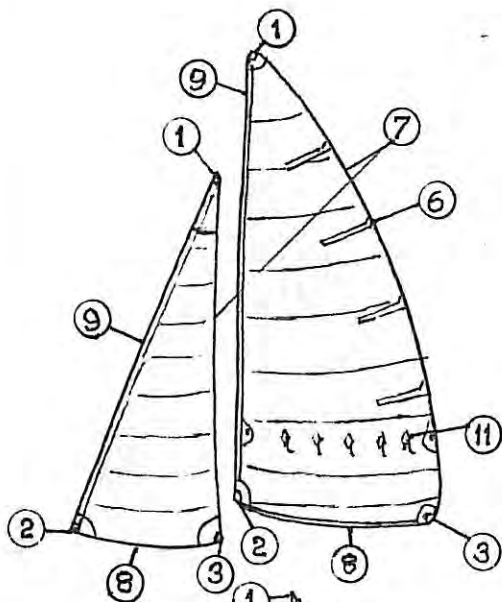
Kragejolle skrog



Planende jolle m.  
sværd

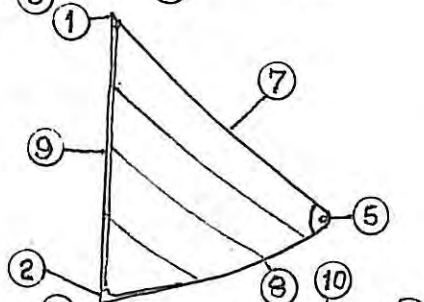


- A. Storsejl
- B. Fok
- C. Topsejl
- D. Klyver
- E. Jager
- F. Papegøjesejl

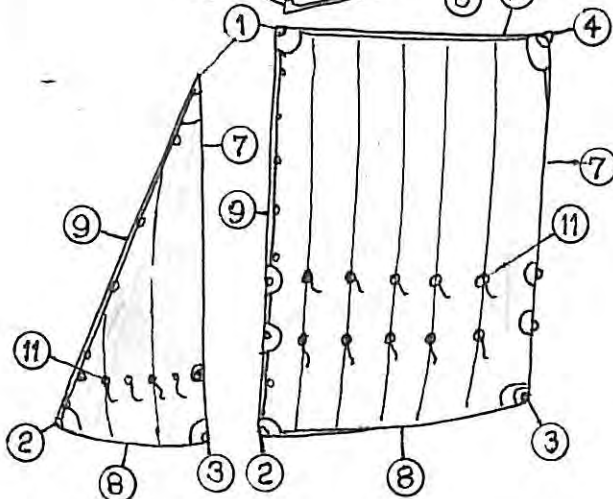


- stormfok
- krydsfok
- genua

- 1. Faldbarm ( flynder på bermudarig )
- 2. Halsbarm
- 3. Skødbarm
- 4. Sprydbarm
- 5. Flynder
- 6. Sejllomme
- 7. Agterlig
- 8. Underlig
- 9. Forlig
- 10. Toplig
- 11. Rebstjerter



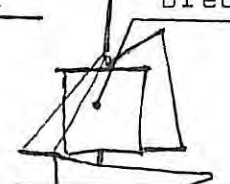
Sejl var før i tiden syet af bomuld, men nu bruges faktisk kun syntetiske produkter som dacron, nylon, mylar o.lign., som f.eks forstærkes med kul-fibre.

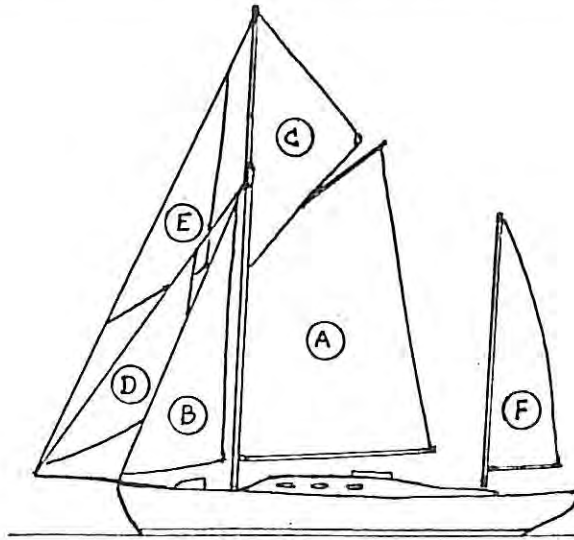


Specielt til læns :

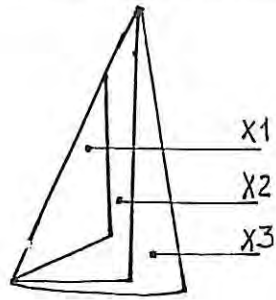
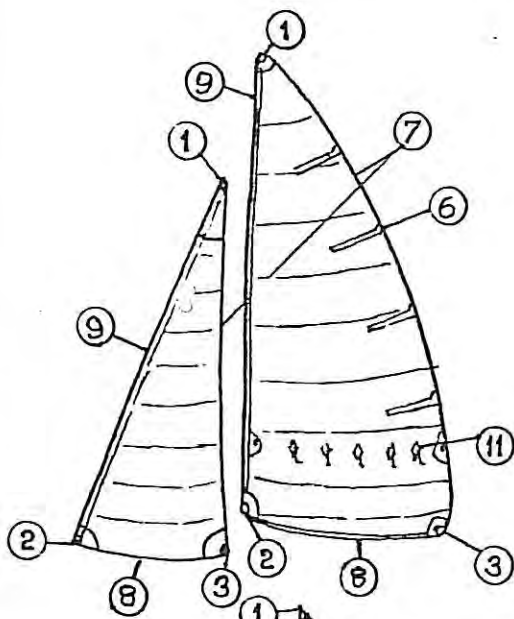
Spiler

Bredfok



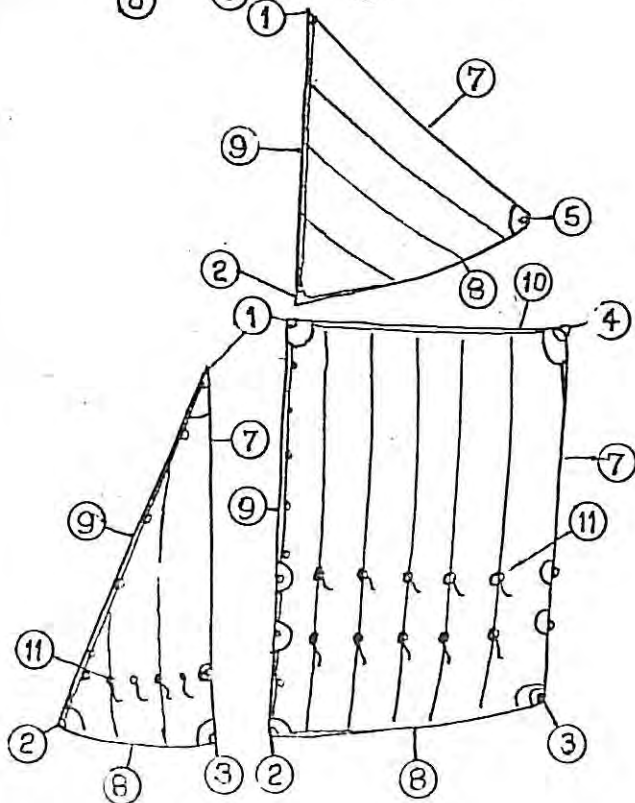


- A.
- B.
- C.
- D.
- E.
- F.

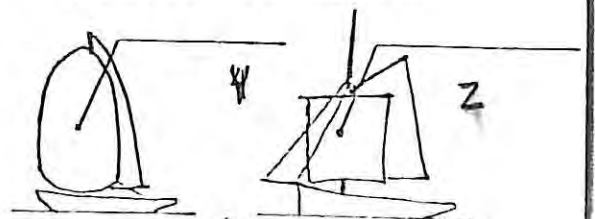


- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.

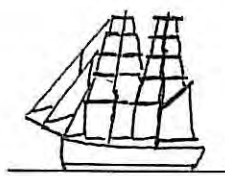
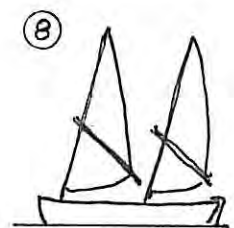
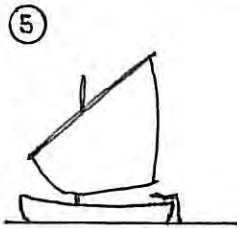
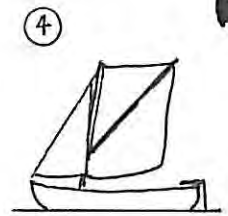
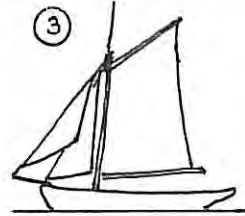
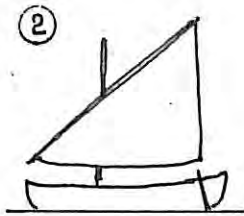
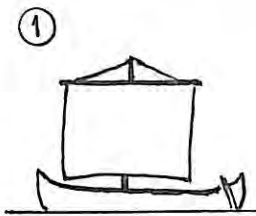
Sejl var før i tiden syet af bomuld, men nu bruges faktisk kun syntetiske produkter som dacron, nylon, mylar o.lign., som f.eks forstærkes med kul-fibre.



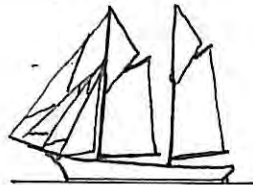
Specielt til læns :



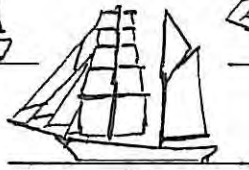




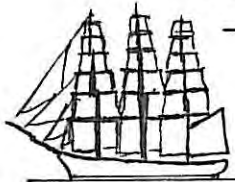
A



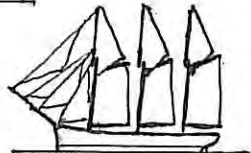
B



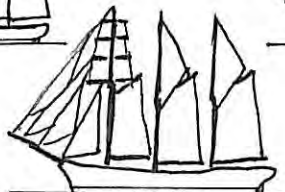
C



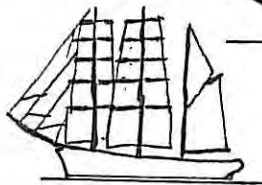
D



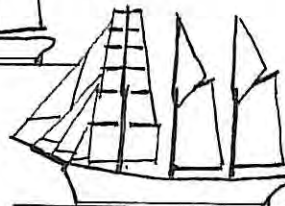
E



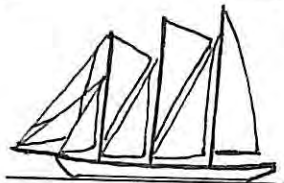
F



G



H



I



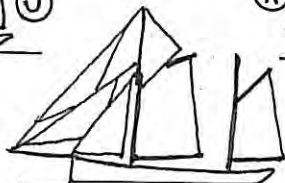
J



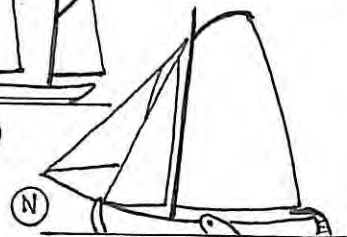
K



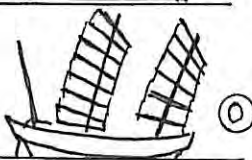
M



L



N



O



P

1. Råsejl
2. Latinerrig
3. Gaffelrig ( sletrig )
4. Sprydrig
5. Luggerrig
6. Güntherrig
7. Bermudarig
8. Wish-beam

- A. Brig  
 B. 2-mastet sletskonnert  
 C. Brigantine (skonnert-brig)

- D. Fuldrigger  
 E. 3-mastet sletskonnert  
 F. 3-mastet topsejlskon-nert

- G. Bark  
 H. Barkentine  
 I. Stagesejlskon-nert

- J. Ketch  
 K. Yawl

- L. Galease  
 M. Jagt

- N. Hollandsk kuf  
 O. Kinesisk junge

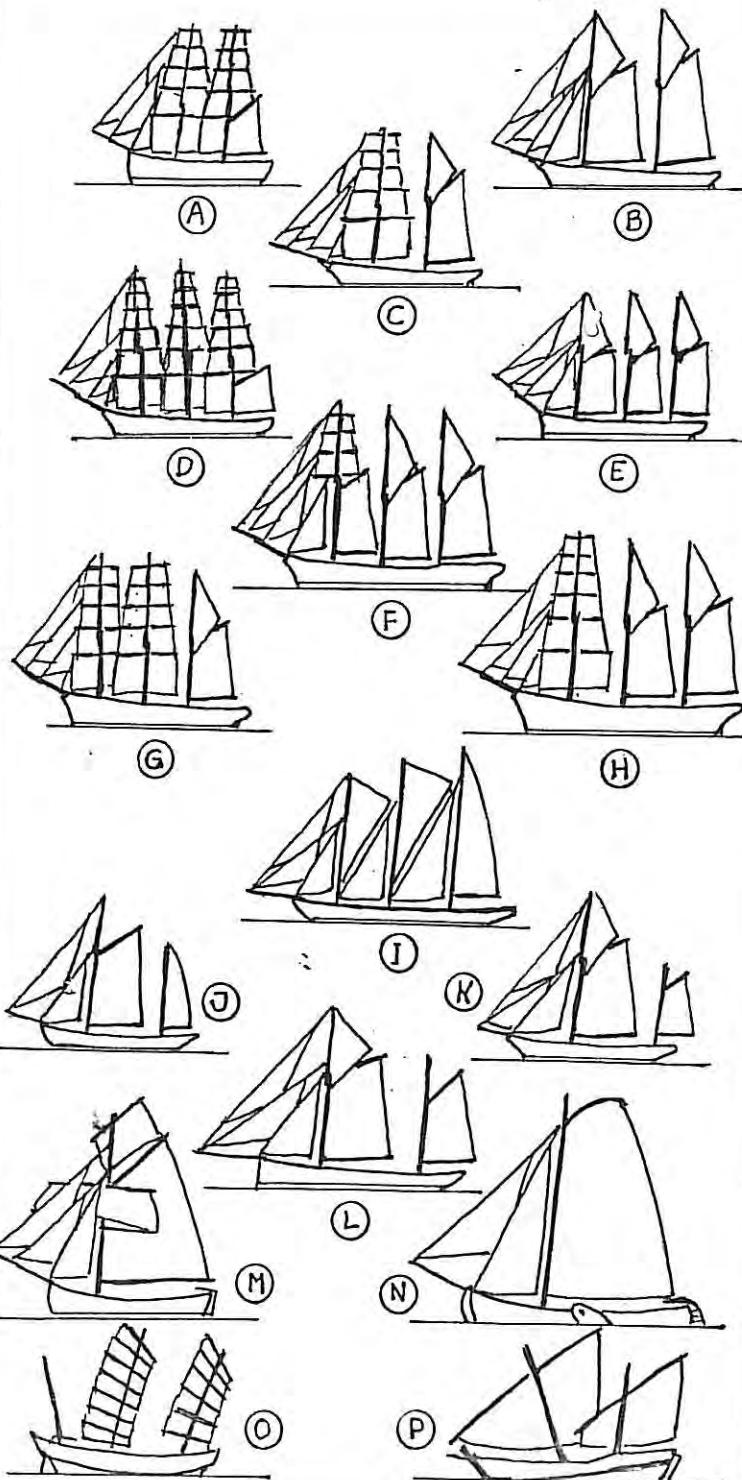
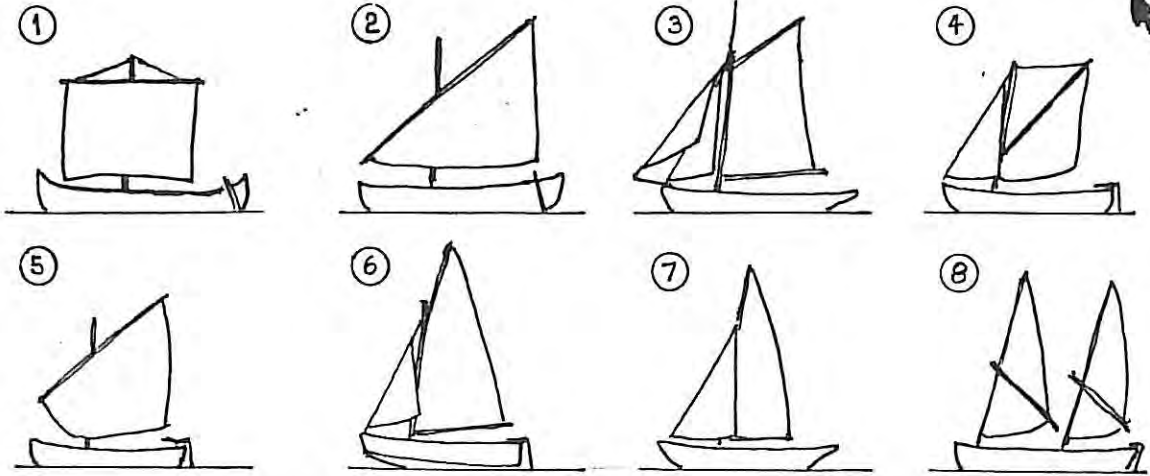
- P. Arabisk dhow

Der findes mange andre typer og krydsninger, men dette er nogen af de mest almindelige.

Andre benævnelser som fregat og korvet henviser kun til fartøjets størrelse og armering.

Endelig findes der nogle gamle udgaver af ovenstående .

eks. Galleon

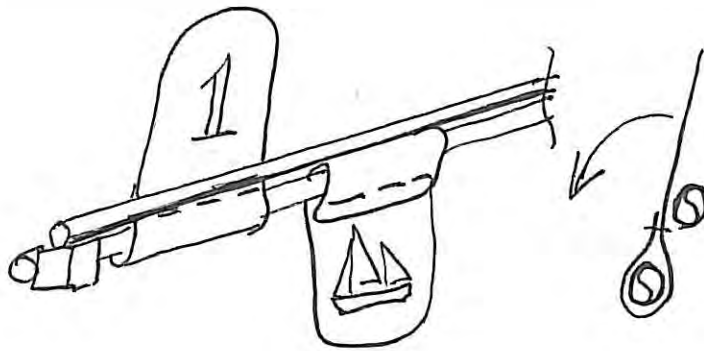


- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- A.
- B.
- C.
- D.
- E.
- F.
- G.
- H.
- I.
- J.
- K.
- L.
- M.
- N.
- O.
- P.

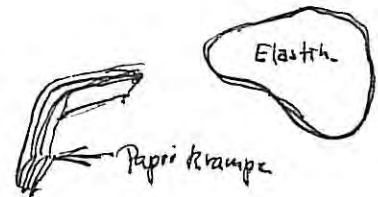


MATERIALER

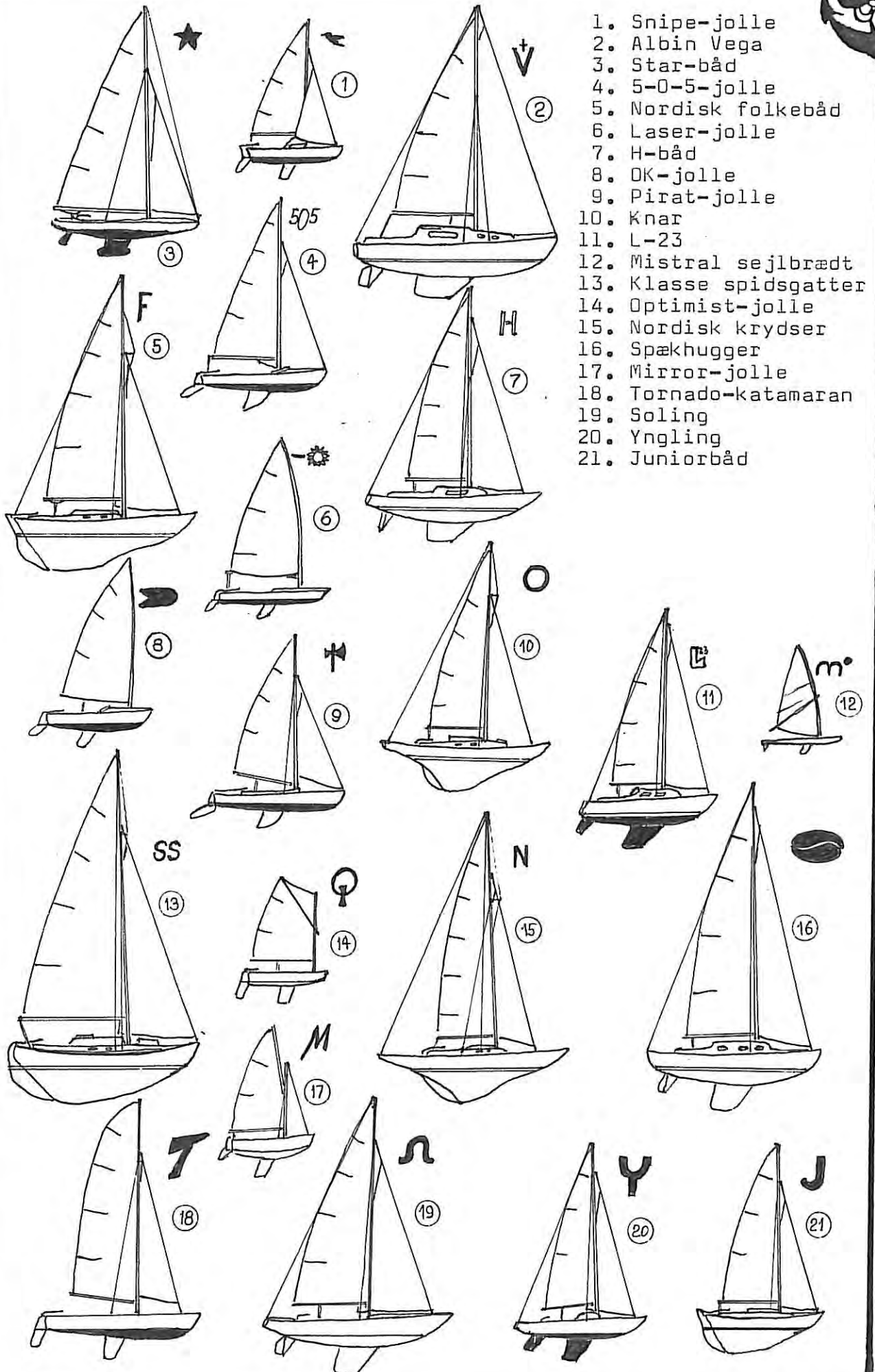
2 bambuspinde  
 10 båd-tegninger  
 elastikker  
 papir



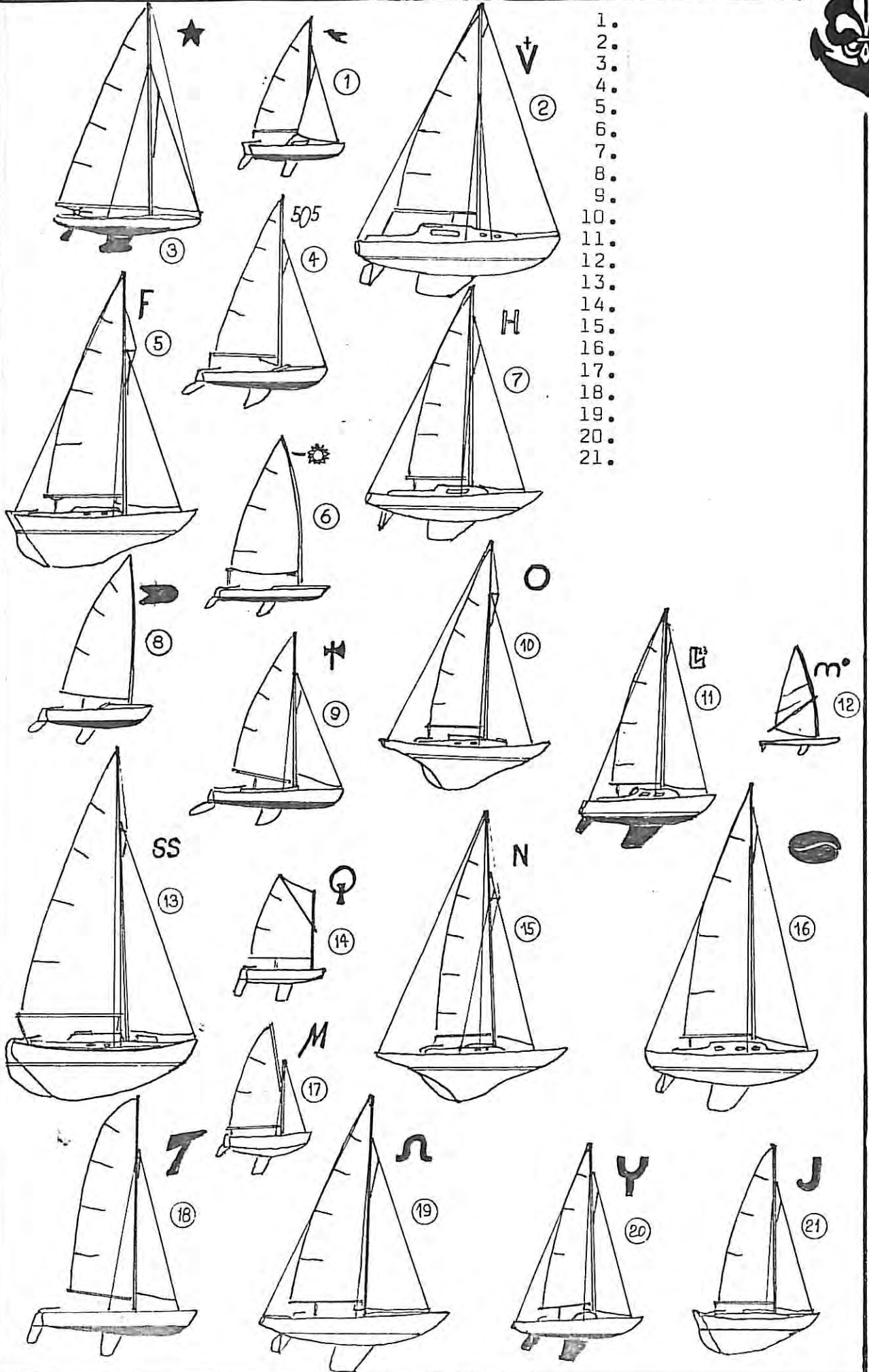
Når patruljen ankommer, udleveres en elastik pr person og ét stykke A4 til patruljen. De placeres 2 m fra skibene. Der skal så skydes så mange skibe ned som muligt - der gives 1 point, hvis et skib rammes. Når skiltet er ramt og har vendt sig, som man kan se et skib, kan der hentes 2 point mere, hvis skibstypen kendes.



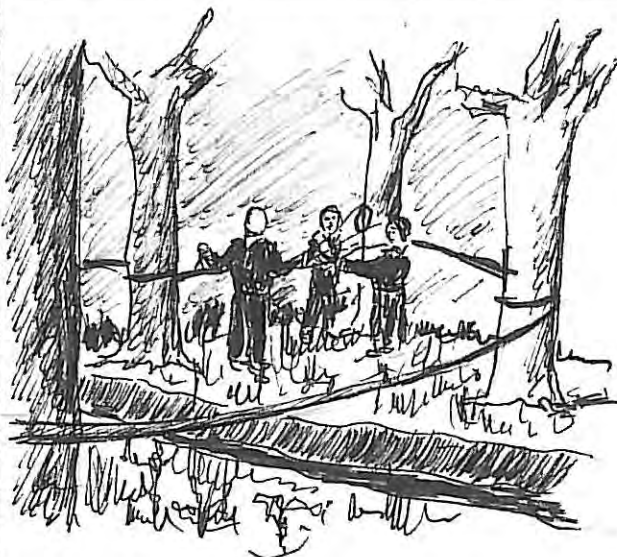
SKIB nr	TYPE
1 .	Bark
2.	Skonnertbrig/brigitine
3.	Brig
4.	Ketch
5.	Fuldrigger
6.	Sletskonnert
7.	Barkentine
8.	Kutter
9.	Jagt
10.	Stagejlskonnert



1. Snipe-jolle
2. Albin Vega
3. Star-båd
4. 5-0-5-jolle
5. Nordisk folkebåd
6. Laser-jolle
7. H-båd
8. OK-jolle
9. Pirat-jolle
10. Knar
11. L-23
12. Mistral sejlbordt
13. Klasse spidsgatter
14. Optimist-jolle
15. Nordisk krydser
16. Spækhugger
17. Mirror-jolle
18. Tornado-katamaran
19. Soling
20. Yngling
21. Juniorbåd



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.



MATERIALER

- 30 m sisalkordel eller lignende
- 6 stk snor-stumper a ca  $\frac{1}{2}$  m.
- kort med bådtyper og lille snor til fastgørelse
- papir med felter til at skrive bådnavne i

Der trækkes 30 m line ud mellem en masse træer. Linen må gerne gå en gang rundt om træerne.

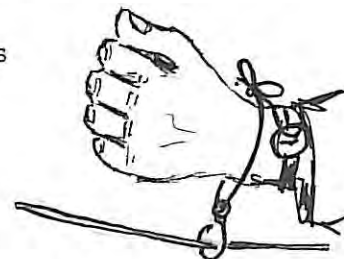
Kortene med bådtyper sættes ud langs snoren, men ikke på snoren. De udsættes i nummerorden.

Når patruljen ankommer til posten, bindes deres venstre hænder til snoren.

Patruljen får udleveret papir til at skrive på og skal nu gennemløbe banen og svare på bådtyperne.

Der gives 1 point pr rigtigt svar.

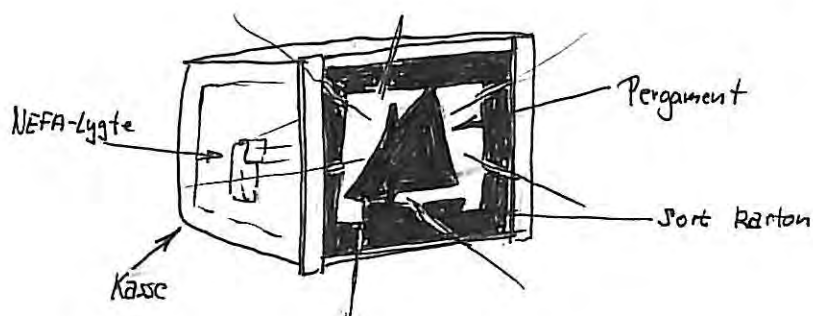
Når banen er sat op, vil det nok være en god idee at en leder gennemløber banen for at checke om den er mulig



Bådtype nr.	Type	Bådtype nr.	Type
1.	Svendborgjolle	23.	Tornado-katamaran
2.	Ålborgjolle	24.	OK-jolle
3.	Way-farerjolle	25.	Mirror-jolle
4.	Optimistjolle	26.	Bandholm 28
5.	Klasse-spidsgatter	27.	Drage
6.	Knar	28.	Finn-jolle
7.	Star-båd	29.	Europe-jolle
8.	Flipper-jolle	30.	Flying Dutchman
9.	Albin Vega		
10.	Laser-jolle		
11.	Yngling		
12.	Soling		
13.	Pirat-jolle		
14.	Grinde		
15.	H-båd		
16.	606 (Monark)		
17.	505-jolle		
18.	Mistral-sejlbræt		
19.	Nordisk krydser		
20.	Nordisk folkebåd		
21.	Juniorbåd (KDY 15m <sup>2</sup> )		
22.	L-23		

MATERIALER

Hvid nefa-lygte  
"Lyskasse"  
Karton-både

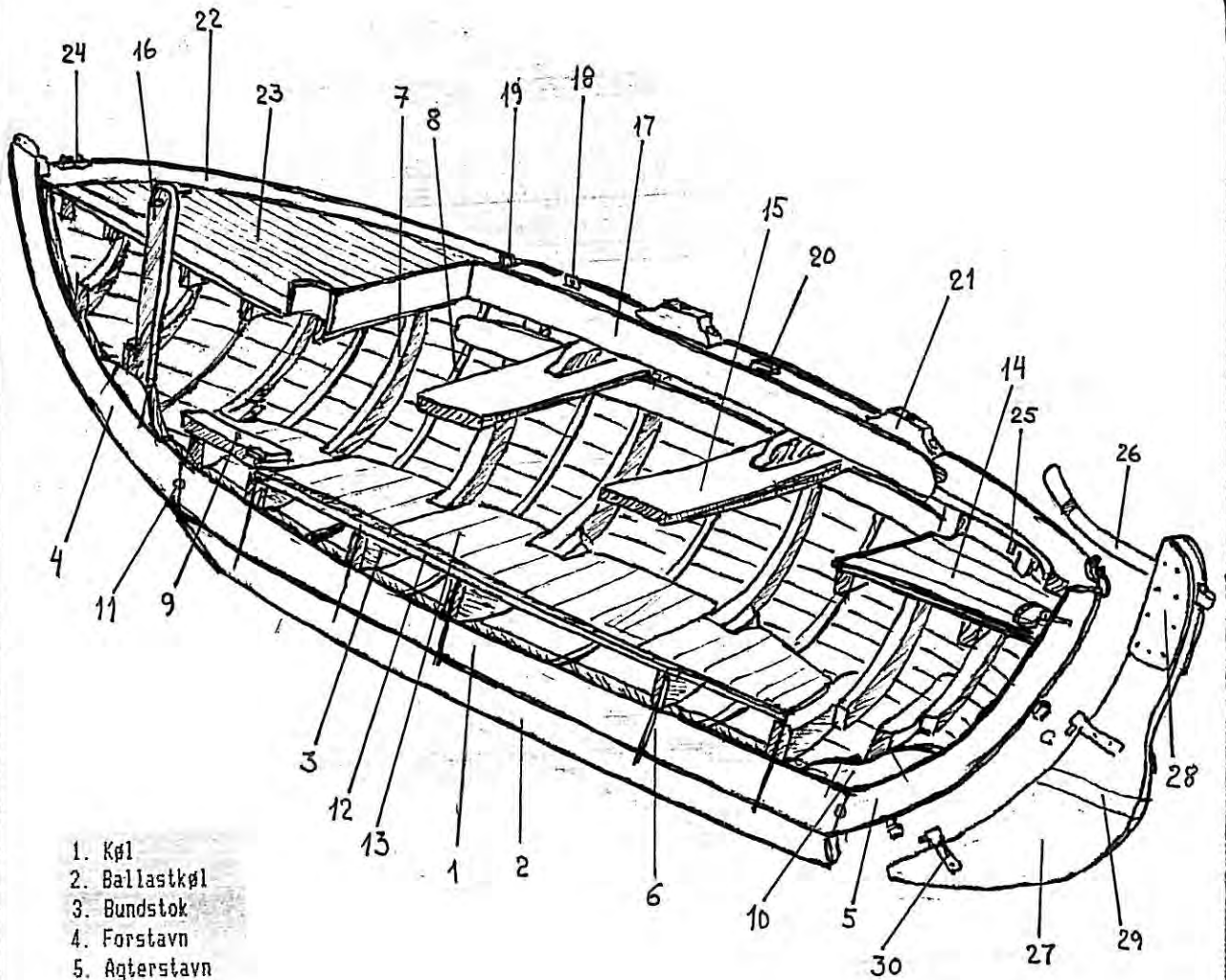


Patruljen placeres 5-6 m fra lyskassen.  
Nefa-lygten sættes ned i kassen og silhouetterne sættes på skift ned i kassen.

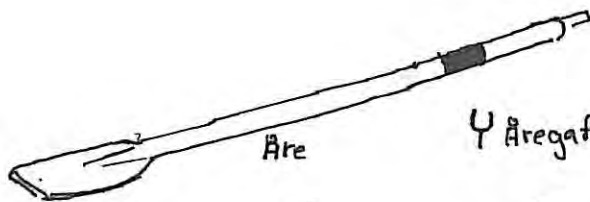
Patruljen skal fortælle, hvilken båd, det er, og der gives 1 point pr rigtigt svar.

Der kan være flere rigtige svar til en båd. Hvis der f.eks. til tegningen af Ran svares ketch, er dette rigtigt, men patruljen må gerne presses til at komme frem til bådens navn.

Nr	SVAR
1.	Ran - ketch
2.	Ålborgjolle
3.	Bente Irene - galeaserigget kutter
4.	Optimistjolle
5.	Georg Stage - fuldrigger
6.	Klitta nr 1
7.	Svendborg Senior
8.	Lilla Dan - skonnertbrig - brigantine
9.	Ohio - slagkrydser
10.	Wayfarer for spiler

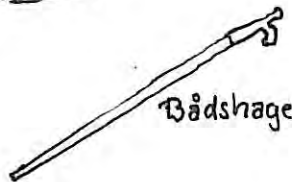


1. Køl
2. Ballastkøl
3. Bundstok
4. Forstav
5. Agterstav
6. Kølbolt
7. Spant
8. Svøb
9. Mastefisk
10. Bjørn
11. Skørnagle
12. Svinkøl
13. Dørk
14. Agetplint
15. Tofte
16. Pullert
17. Luvkarn
18. Røstjern
19. Skødeviser
20. Skødeklampe
21. Aretøld
22. Skandak/Essing
23. Dæk
24. Klyds
25. Skødetaf
26. Rørpind
27. Rør
28. Rørhoved
29. Vandlinie
30. Rørbeslag



Åre

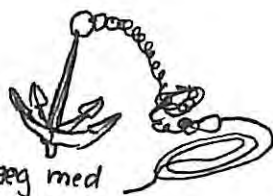
Åregaffel



Bådshage



Svaber

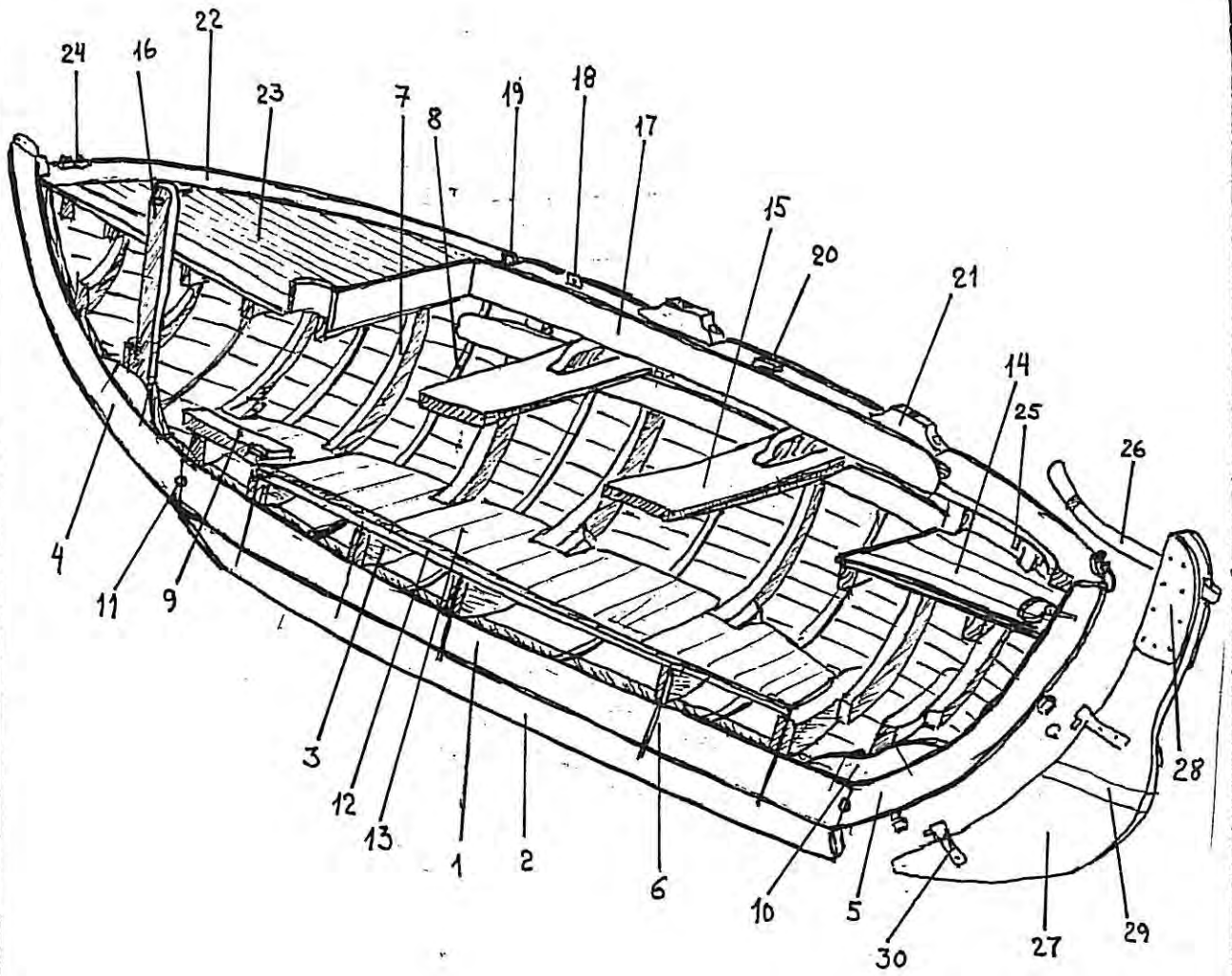


Dræg med kæde og line



Øse med line

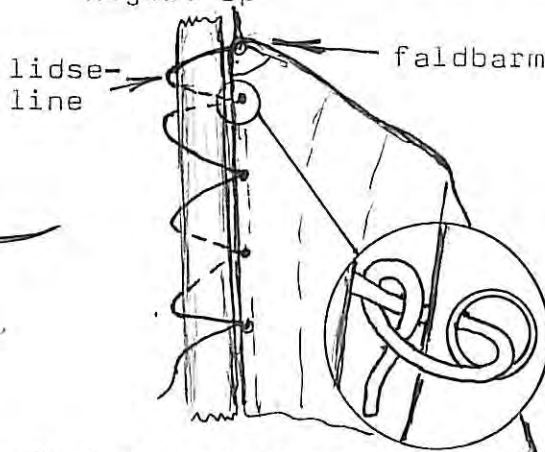
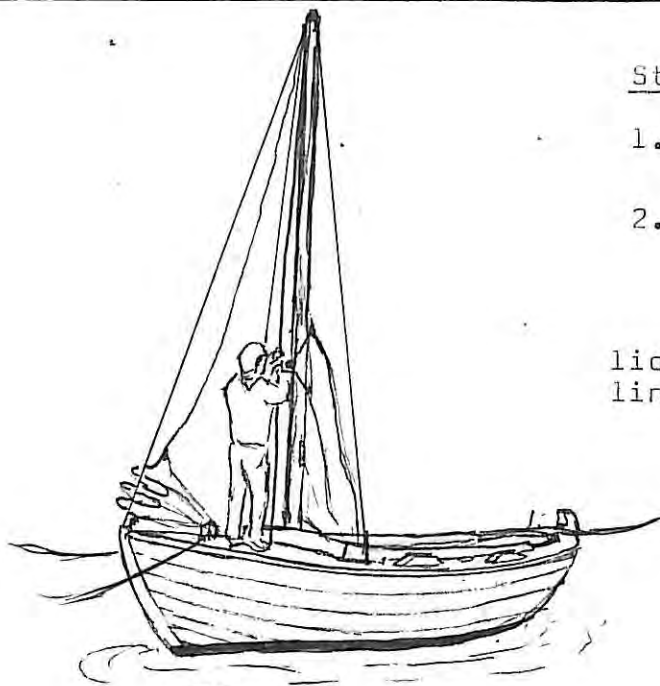






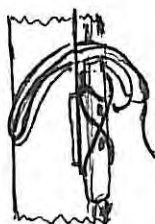
Storsejlet

1. Sjøkel eller karabinhage sættes i faldbarm.
2. Sejlet lides på i zig-zag mens det hives højere og højere op

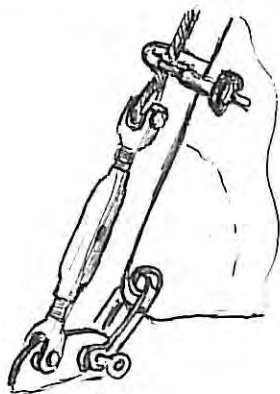
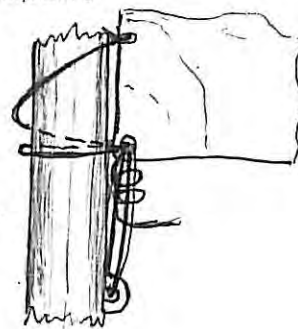


3. Når storsejlet er ved at være i top, hales det helt til og gøres fast på klampen.

Husk. Der skal ikke vikles mere end 2-3 tørne om klampen. Det overskydende tovværk kvejles op og stikkes under faldet.

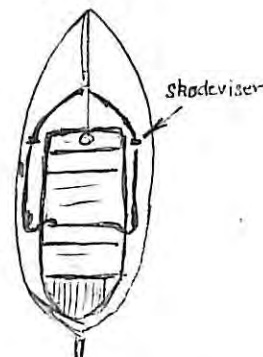


4. Storsejlet lides færdigt og strammes op. I det nederste øje i halsbarmen laves en rundtørn om masten, og der strammes kraftigt op og sluttes med dobbelt halvstik.



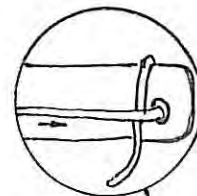
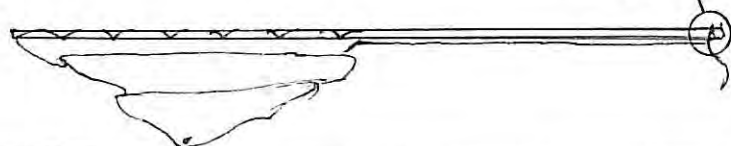
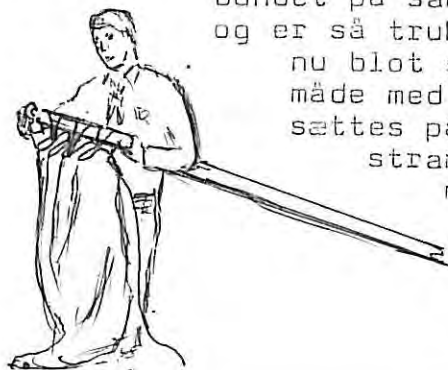
Fokken

1. Sjøklen sættes på
2. Pistolhagerne sættes i forstaget.
3. Faldet sættes i faldbarmen og sejlet hales.
4. Skødet sættes i



Topsejlet

Lidselinen på topsejlet er normalt bundet på samme måde som storsejlet, og er så trukket af. Derfor skal sejlet nu blot sættes på stagen på samme måde med lidselinen i zig-zag. Øjet sættes på spidsen af søagen, og der strammes op forneden og låses med halvstik.



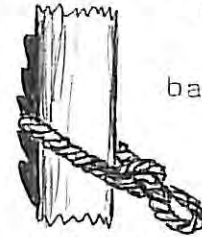


Sprydstagen 1. Sprydstroppen sættes på inden om faldene..

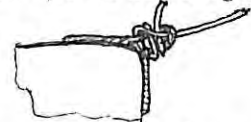


stjrbord

bagbord

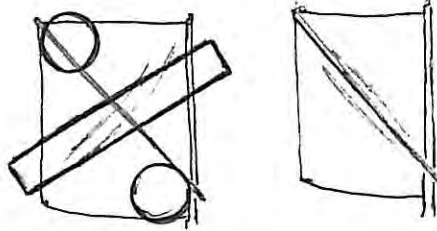


2. Sprydstagen lægges på langs i båden, og sprydfaldet - det inderste - gøres fast i sprydbarmen på storesejlet.



3. Sprydstagen sættes i sprydstroppen og faldet hales til så sejlet kommer op. Faldet gøres fast.

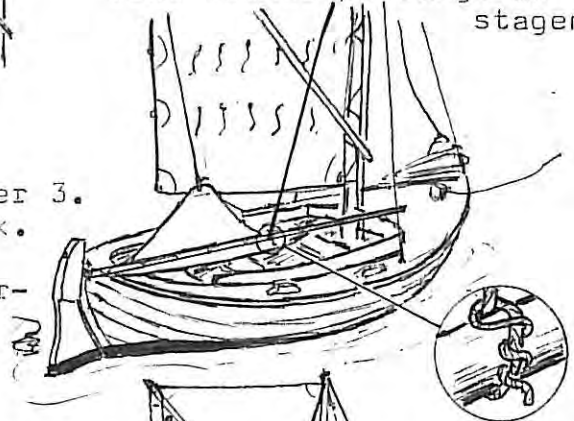
4. Sprydstroppen hales op ad masten, så der kommer lidt folder på langs ad stagen



Topsejlet

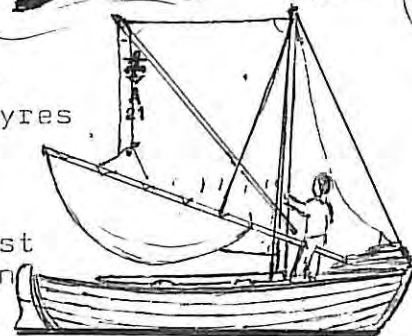
1. Topsejlsfaldet gøres fast under 3. eller 4. øje med et tømmerstik.

2. Udhalerlinen bindes på flynderen med dobbelt halvstik.

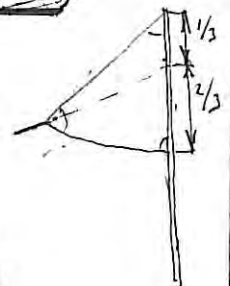


3. En stiller sig op på dækket, og haler faldet op, mens stagen styres mellem benene.

4. Når stagen er helt i top, gøres faldet fast, og stagen gøres fast forneden til masten med rundtørn rundt om masten.

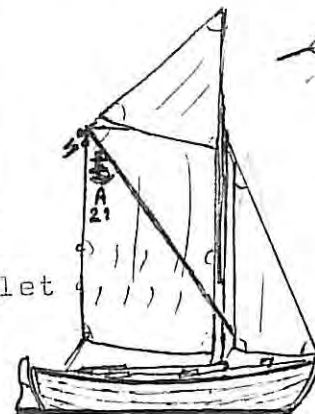


5. Herefter strammes udhalerlinen så meget op, at sprydstagen løftes en lille smule.



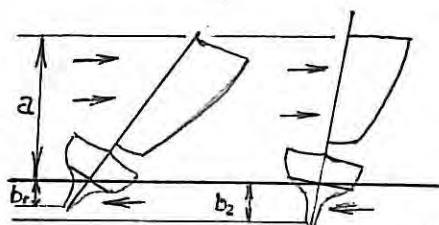
Topsejlet sidder i den rigtige højde, hvis det gaber en lille smule mellem top- og storesejl. Udhalerlinens retning skal være ca. 2/3 oppe ad topsejlet

Herefter kan flaget sættes, skødet sættes i og fokken sættes.





Rebning foretages for at mindske krængningen og for at få mere ro i fartøjet. Når fartøjet rebbes og det krænger mindre, stikker det dybere og afdriften bliver derfor mindre. Farten bliver sjældent mindre.

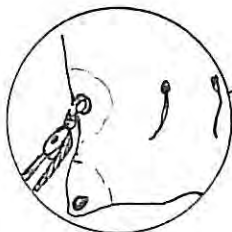
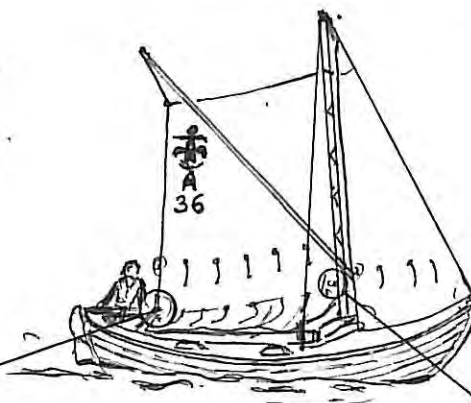


Ved krængning bliver det lodrette areal  $a$  mindre og samtidig bliver arealet  $b$ , der virker på afdriften mindre. Ved at rebbe sker der ingen ændring på det effektive lodrette sejlareal.

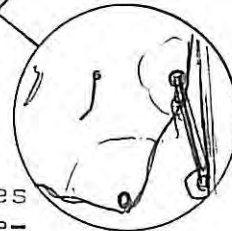
1. Sprydfaldet slækkes ca. 1 m



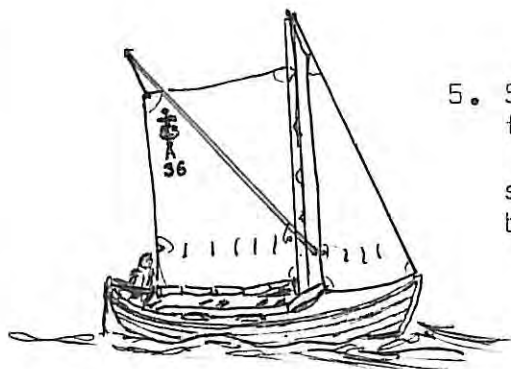
2. Storsejlsfaldet slækkes til det reb, man vil foretage.



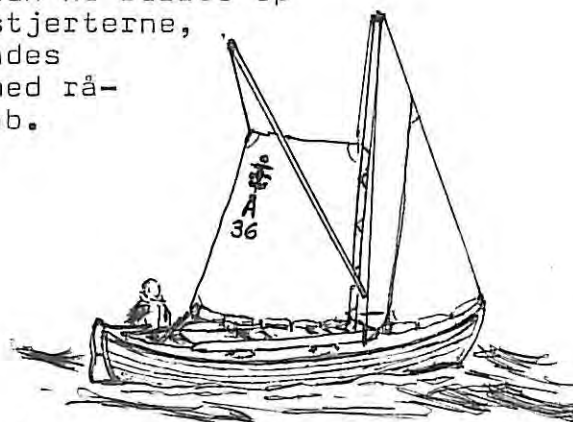
3. Storsejlseskødet flyttes et øje op.



4. Halsbarmen snorres til igen og maste-ligen strammes op.



5. Sejlet kan nu rulles op til rebstjerterne, som bindes sammen med råbåndsknob.

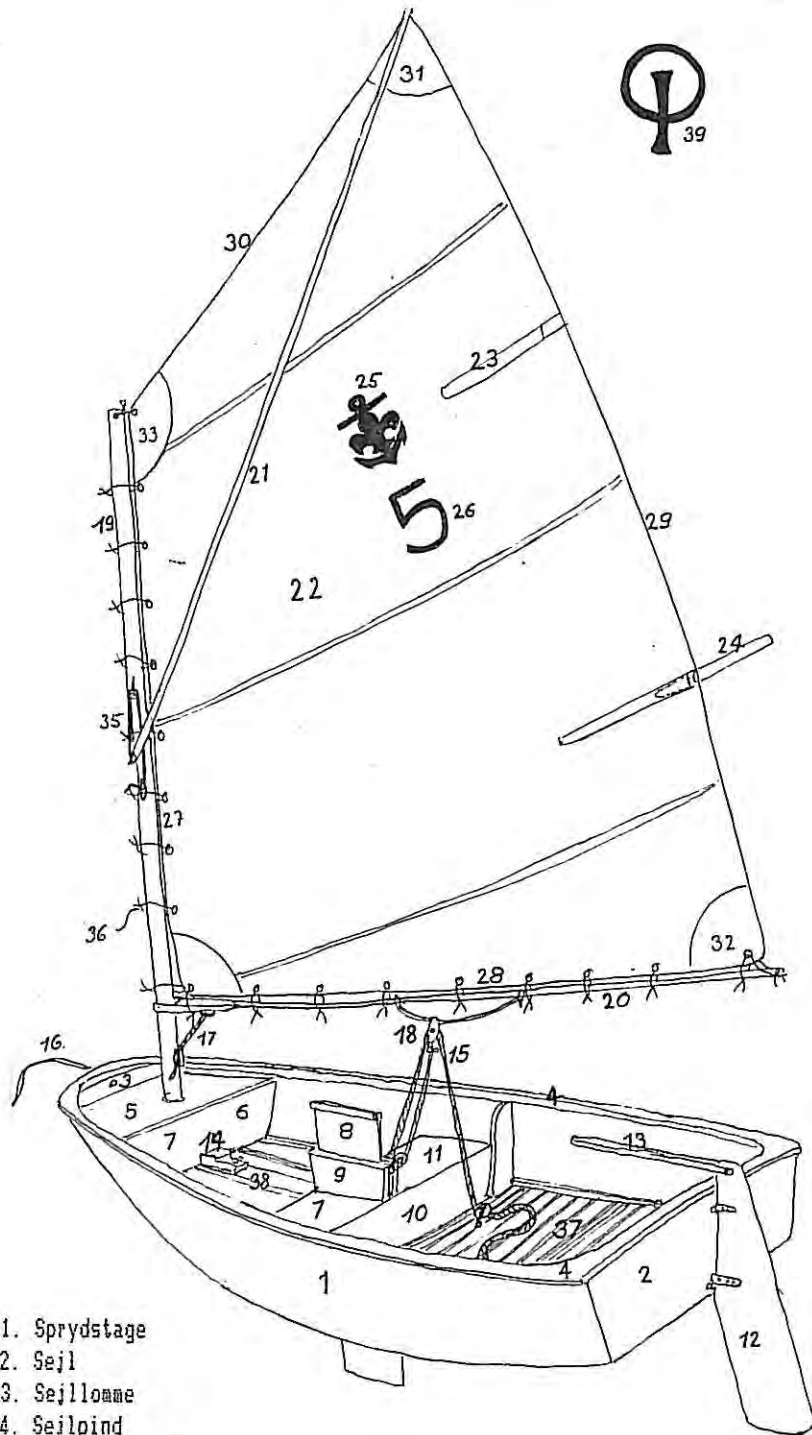


Hvis det skulle blæse meget kraftigt, kan der laves et reb mere på samme vis. Fokken bør så rebbes for at give balance i båden.

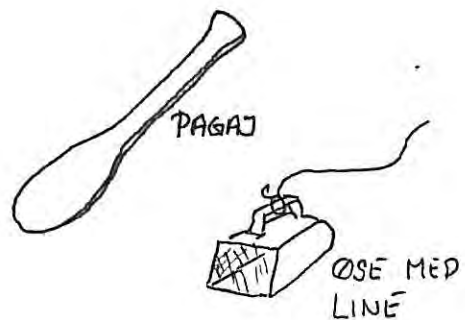


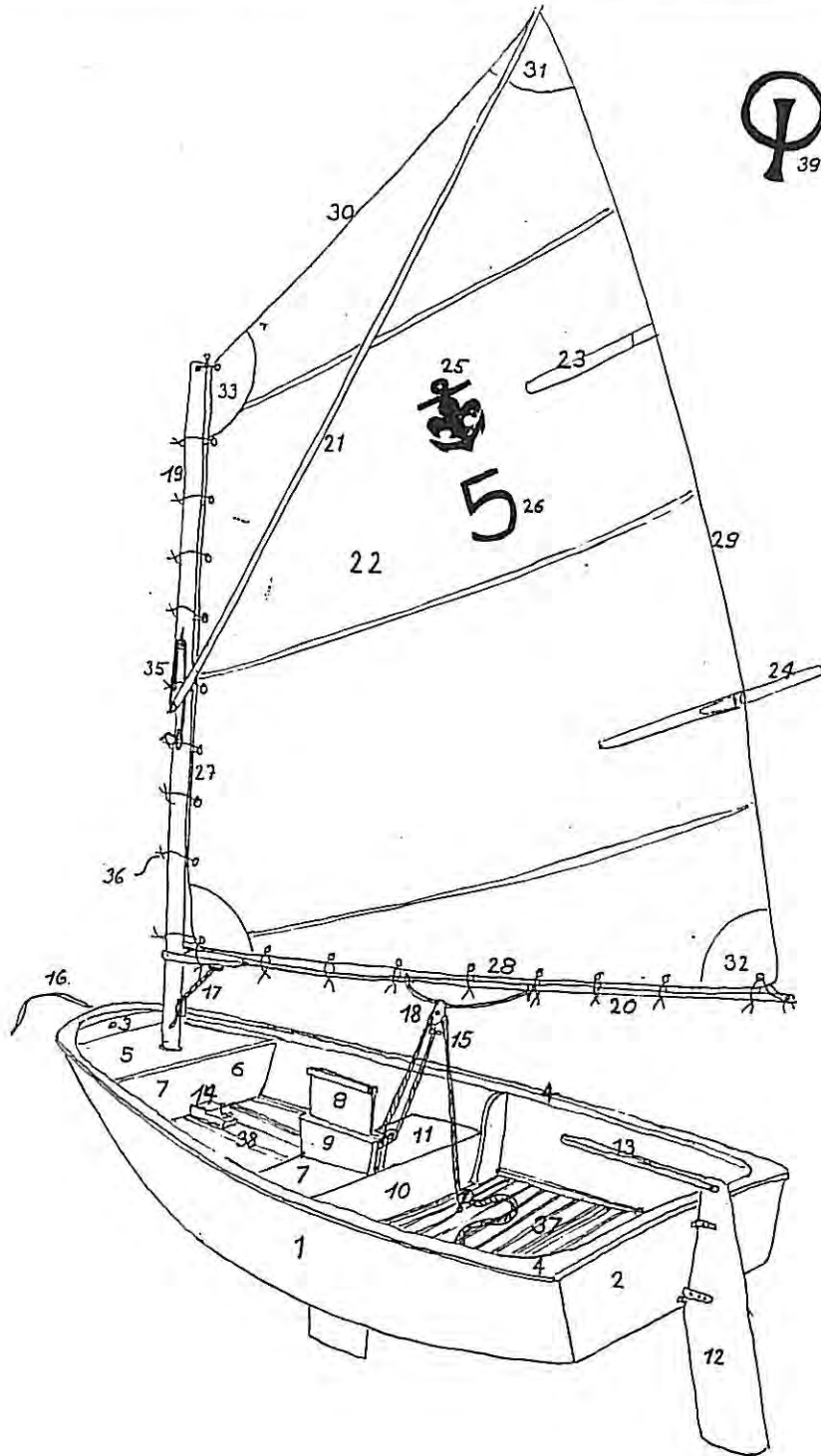
I meget kraftig storm kan det være nødvendigt at smide storsejlet helt og sejle for fokken alene. Der kan sejles læns, slør og næsten halv vind.

Man kan også klodse sejlet op til masten



- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 1. Skrog        | 21. Sprydstage   |
| 2. Agterspejl   | 22. Sejl         |
| 3. Forspejl     | 23. Sejlloame    |
| 4. Essing       | 24. Sejlpind     |
| 5. Fortofte     | 25. Søspejdmærke |
| 6. Forskot      | 26. Korpsnummer  |
| 7. Opdrift      | 27. Mastelig     |
| 8. Sværd        | 28. Bomlig       |
| 9. Sværdkiste   | 29. Agerlig      |
| 10. Midterspant | 30. Toplig       |
| 11. Midtærtofte | 31. Sprydbarn    |
| 12. Ror         | 32. Skødebarn    |
| 13. Rorpind     | 33. Faldbarn     |
| 14. Mastespor   | 34. Halsbarn     |
| 15. Skøde       | 35. Sprydstrop   |
| 16. Fangline    | 36. Lidseliner   |
| 17. Bomnedhal   | 37. Dørk         |
| 18. Blok        | 38. Bundstok     |
| 19. Mast        | 39. Optimist-    |
| 20. Bom         |                  |



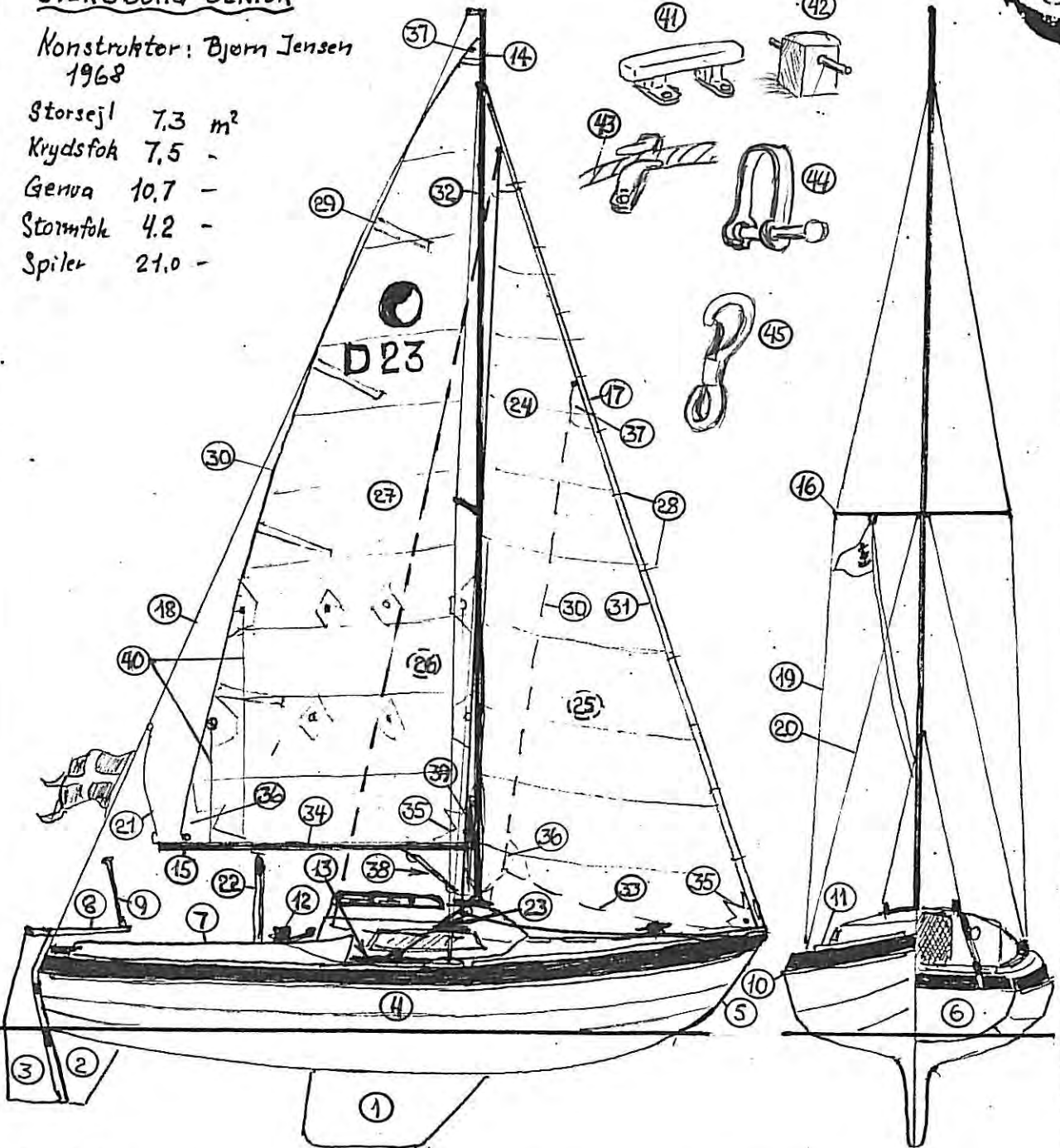




SVENDBORG SENIOR

Konstruktor: Bjørn Jensen  
1968

Storsejl 7,3 m<sup>2</sup>  
Krydsfok 7,5 -  
Genua 10,7 -  
Stormfok 4,2 -  
Spiler 21,0 -



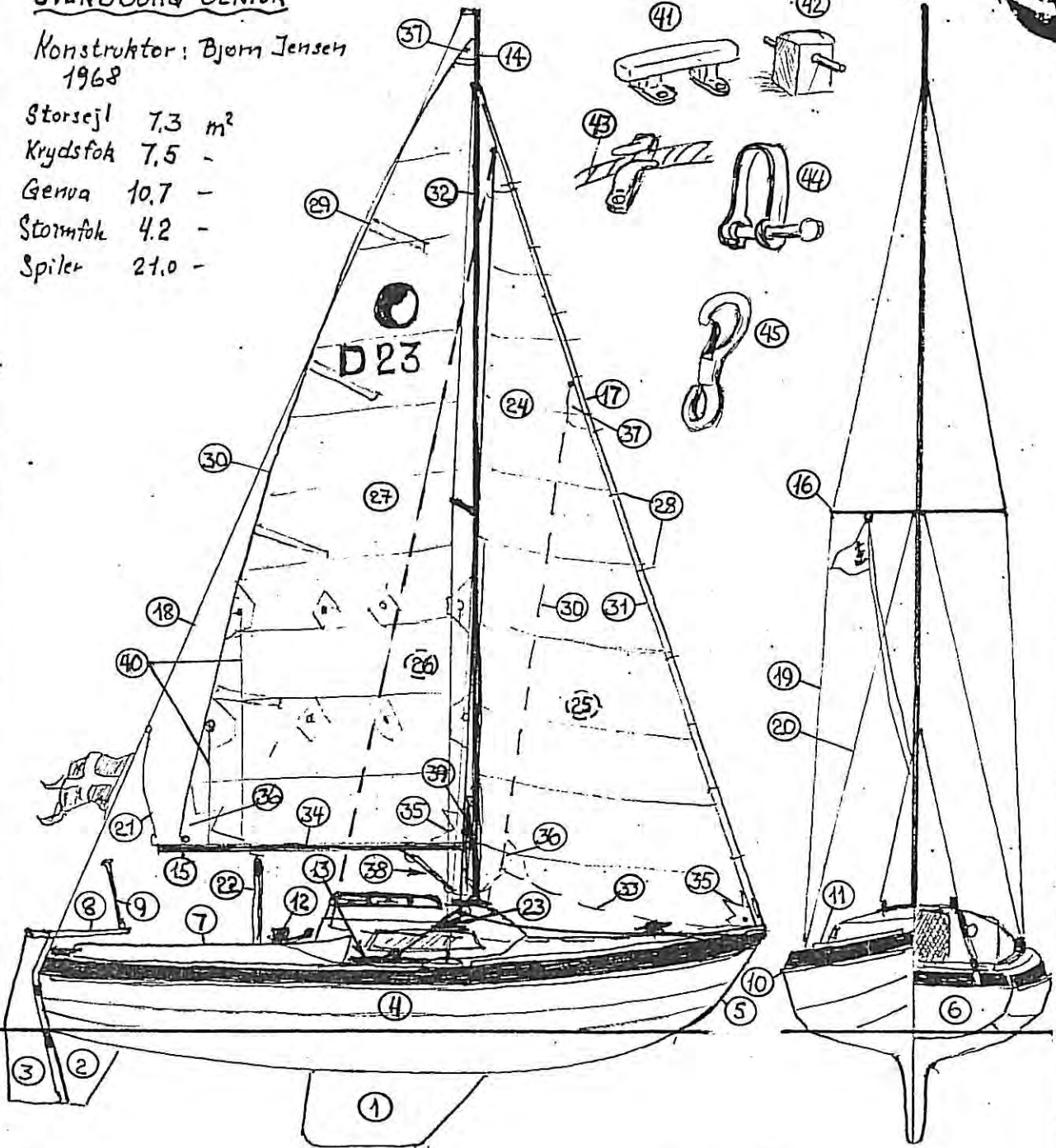
- |                      |                   |                    |
|----------------------|-------------------|--------------------|
| 1. Køl               | 16. Sallingshorn  | 31. Staglig        |
| 2. Rorfinne (skeg)   | 17. Forstag       | 32. Mastelig       |
| 3. Ror               | 18. Agterstag     | 33. Underlig       |
| 4. Fribord           | 19. Overvant      | 34. Bomlig         |
| 5. Stævn             | 20. Undervant     | 35. Halsbarm       |
| 6. Agterspejl        | 21. Bomdirk       | 36. Skødbarm       |
| 7. Luvkarm           | 22. Storsejlskøde | 37. Faldbarm       |
| 8. Rorpind           | 23. Fokkeskøde    | 38. Kicking-strap  |
| 9. Rorpindsforlænger | 24. Krydsfok      | 39. Cunningham-hal |
| 10. Fenderliste      | 25. Stormfok      | 40. Reb-liner      |
| 11. Skvatliste       | 26. Genua         | 41. Klampe         |
| 12. spilkob          | 27. Storsejl      | 42. Pullert        |
| 13. Skødeviser       | 28. Løjerter      | 43. Klyds          |
| 14. Mast             | 29. Sejlpinde     | 44. Sjakel         |
| 15. Bom              | 30. Agterlig      | 45. Karabinhage    |



SVENDBORG SENIOR

Konstruktor: Bjørn Jensen  
1968

Storsejl 7,3 m<sup>2</sup>  
Krydsfok 7,5 -  
Genva 10,7 -  
Stormfok 4,2 -  
Spiler 21,0 -



- |      |     |     |
|------|-----|-----|
| 1. K | 16. | 31. |
| 2.   | 17. | 32. |
| 3.   | 18. | 33. |
| 4.   | 19. | 34. |
| 5.   | 20. | 35. |
| 6.   | 21. | 36. |
| 7.   | 22. | 37. |
| 8.   | 23. | 38. |
| 9.   | 24. | 39. |
| 10.  | 25. | 40. |
| 11.  | 26. | 41. |
| 12.  | 27. | 42. |
| 13.  | 28. | 43. |
| 14.  | 29. | 44. |
| 15.  | 30. | 45. |

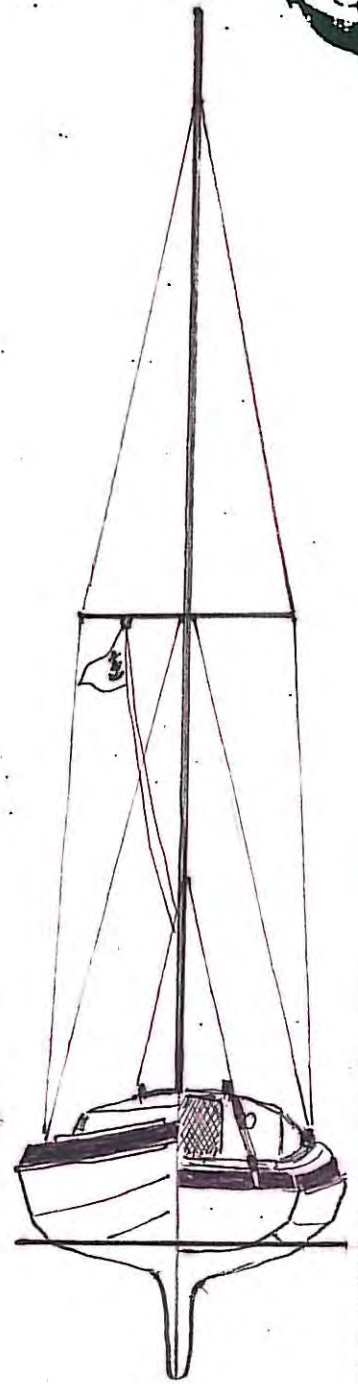
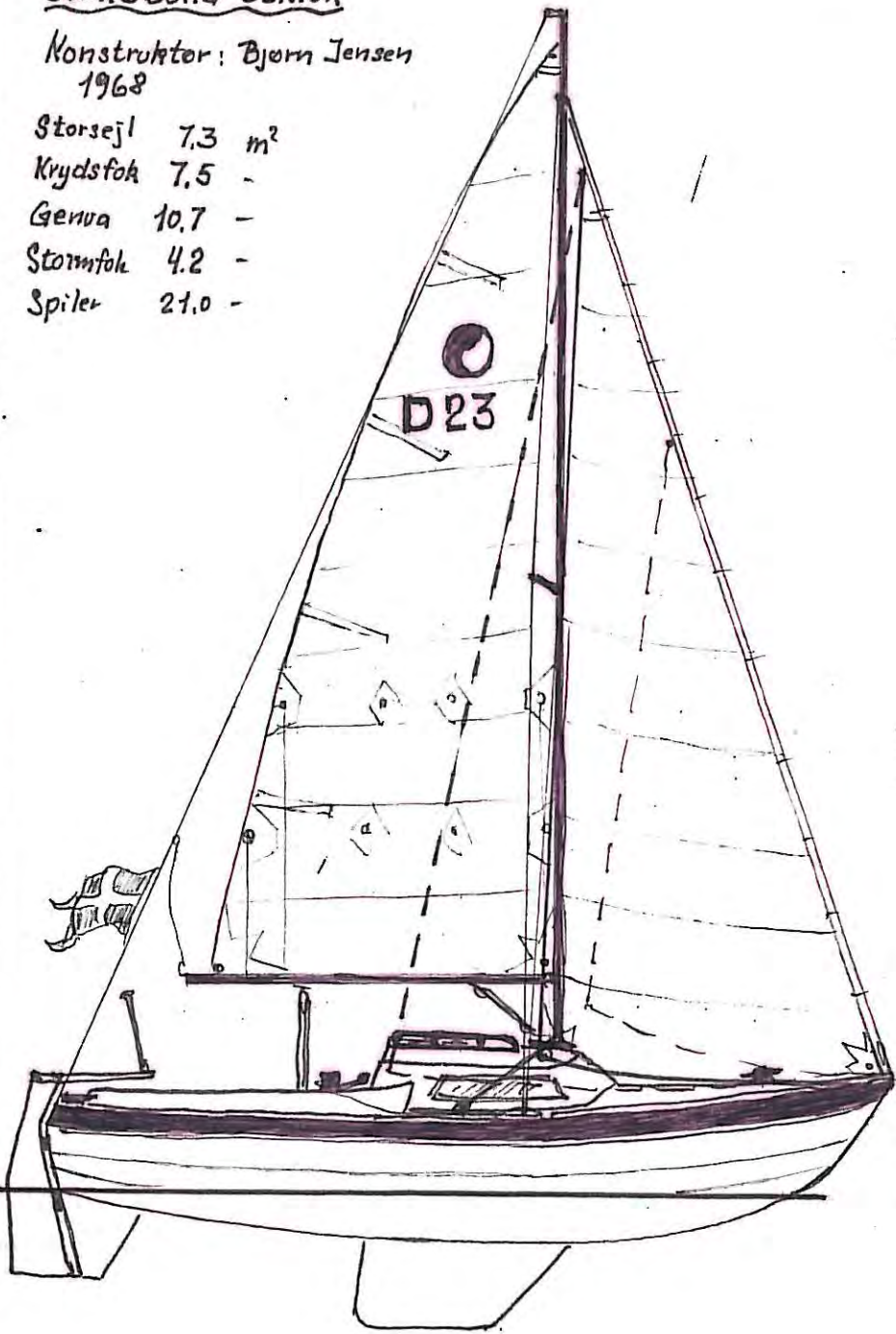




SVENDBORG SENIOR

Konstruktor: Bjørn Jensen  
1968

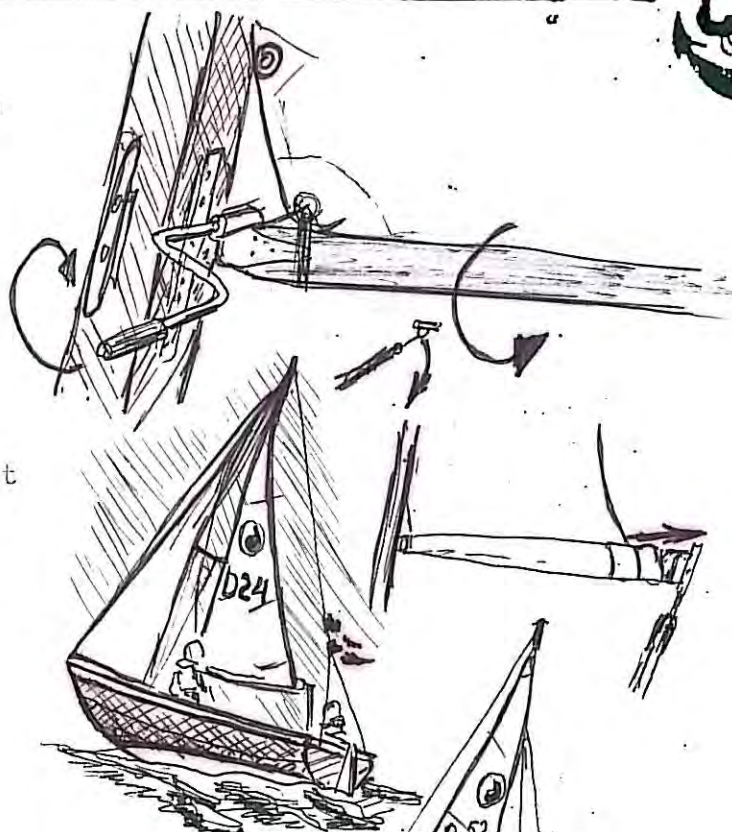
- Storsejl 7,3 m<sup>2</sup>
- Krydsfok 7,5 -
- Genva 10,7 -
- Stormfok 4,2 -
- Spiler 21,0 -





ROLLEREB

1. Slæk kicking-strap og tag den af.
2. Slæk lidt på skødet.
3. Slæk på faldet, så det svarer til det, sejlet skal hales længere ned.
4. Gør faldet fast.
5. Rul bommen med håndtaget.
6. Forsøg at strække sejlet langs bommen.
7. Sejlet skal rulles 3-4 gange pr. rebning.
8. Masteligen strammes op med rebbesystemet.

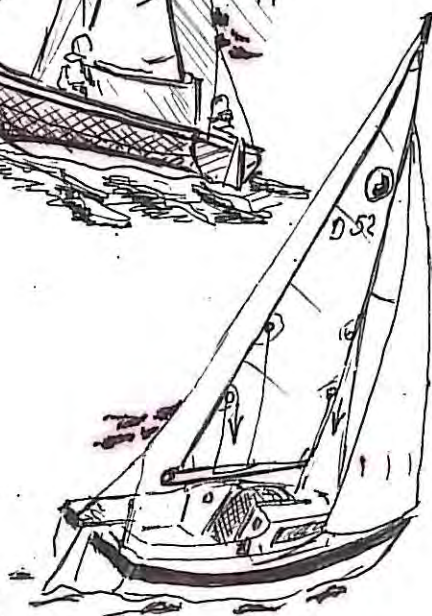


I svendborg-junior:

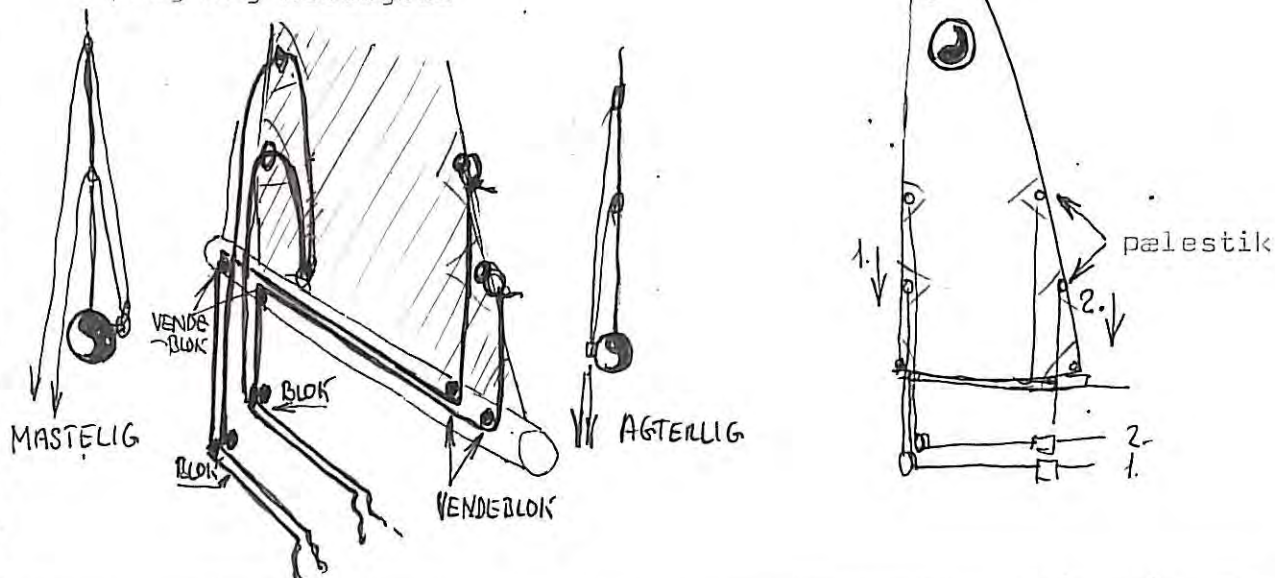
Det er ikke nødvendigt at gå på dæk.

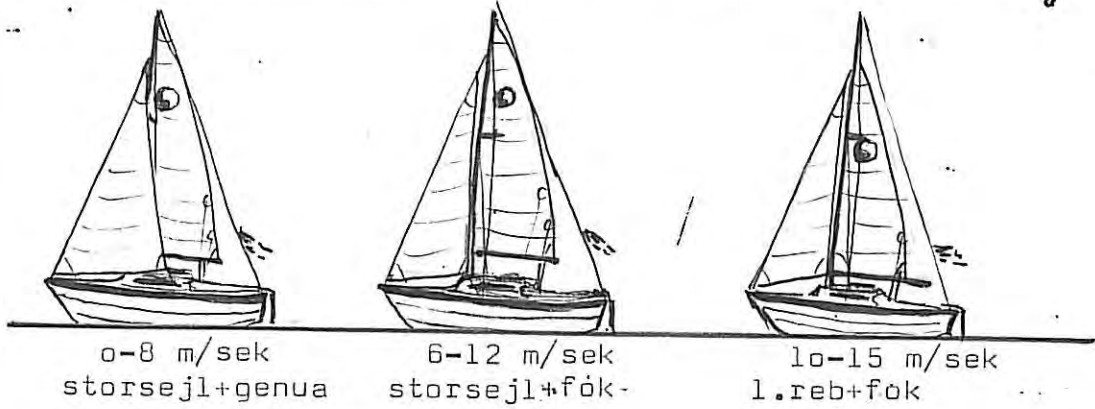
HURTIGREB

1. Slæk kicking-strap.
2. Slæk på skødet.
3. Slæk på faldet - ca. 1m
4. Stram rebbeline til mastelig.
5. Stram rebbeliner i agterlig.
6. Stram fald.
7. Stram kicking-strap og skøde.
8. Om ønsket, surres sejl med rebstjerter gennem huller i sejl



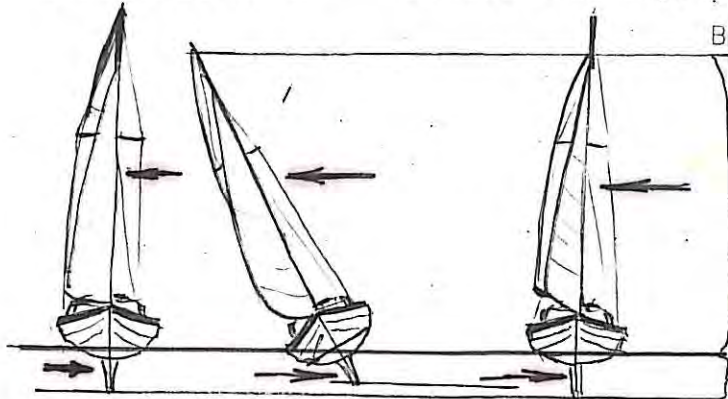
Oprigning hurtigreb





Hvis det stadig blæser for meget:

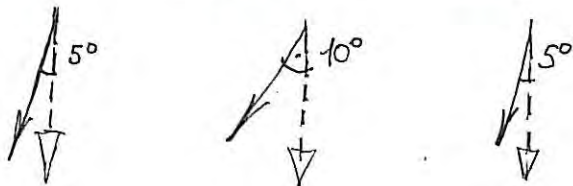
- a. luk luger og driv evt. med drivanker.
- b. Sejl båden på land - hvis det er jævnt i land. kyst kan i soppe



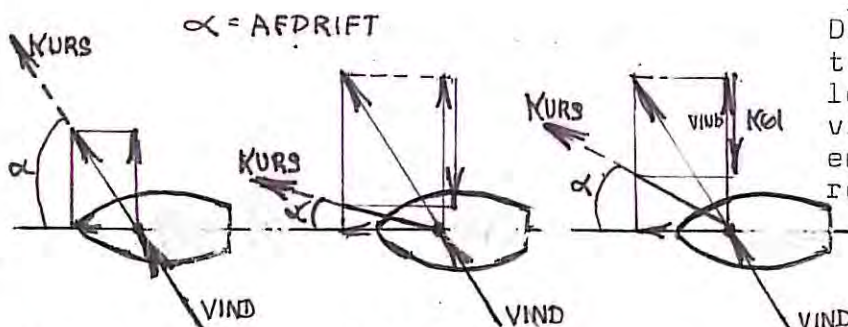
BESÆTTNINGEN ER VIGTIGERE END BÅDEN !

Reb i god tid - det er lettere, giver ro i båden, og går ikke meget ud over farten

Jo mere køl, der er i vandet, jo mindre afdrift.



ØV REBNING OG HUSK REBBELINER !!!!!!!

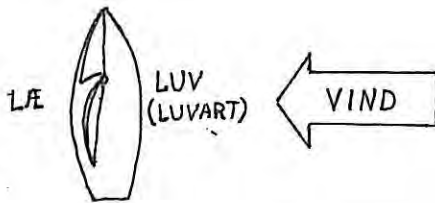
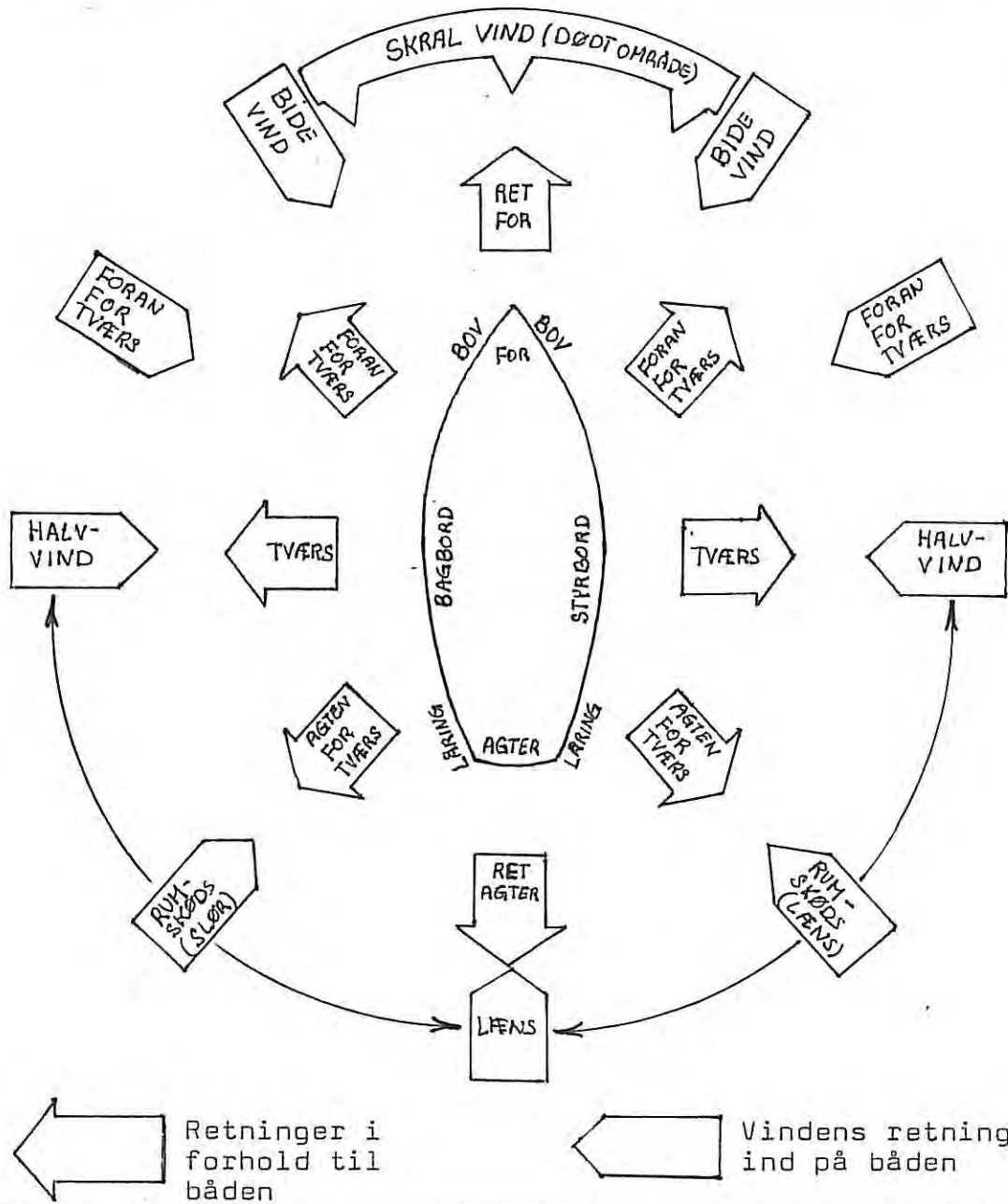


Det kan vises ved at tegne kraftens parallelogram. Kraften fra vinden kan opløses i en framad og en tværsrettet kraft, som modstanden i kølen skal overvinde.

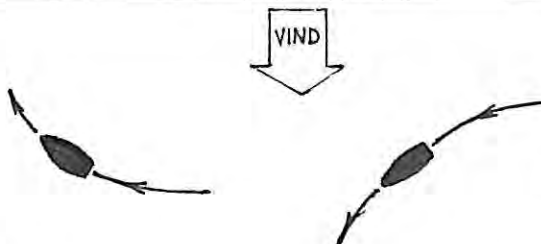
Hvis der ikke var nogen Køl, der gav modstand

Med Køl og ingen Krængning

Med Krængning = Mindre Køl-kraft.



Den side af båden, hvori det største sejl står, kaldes læ.  
Den modsatte side, som er den side, der vender mod vinden, kaldes luv.



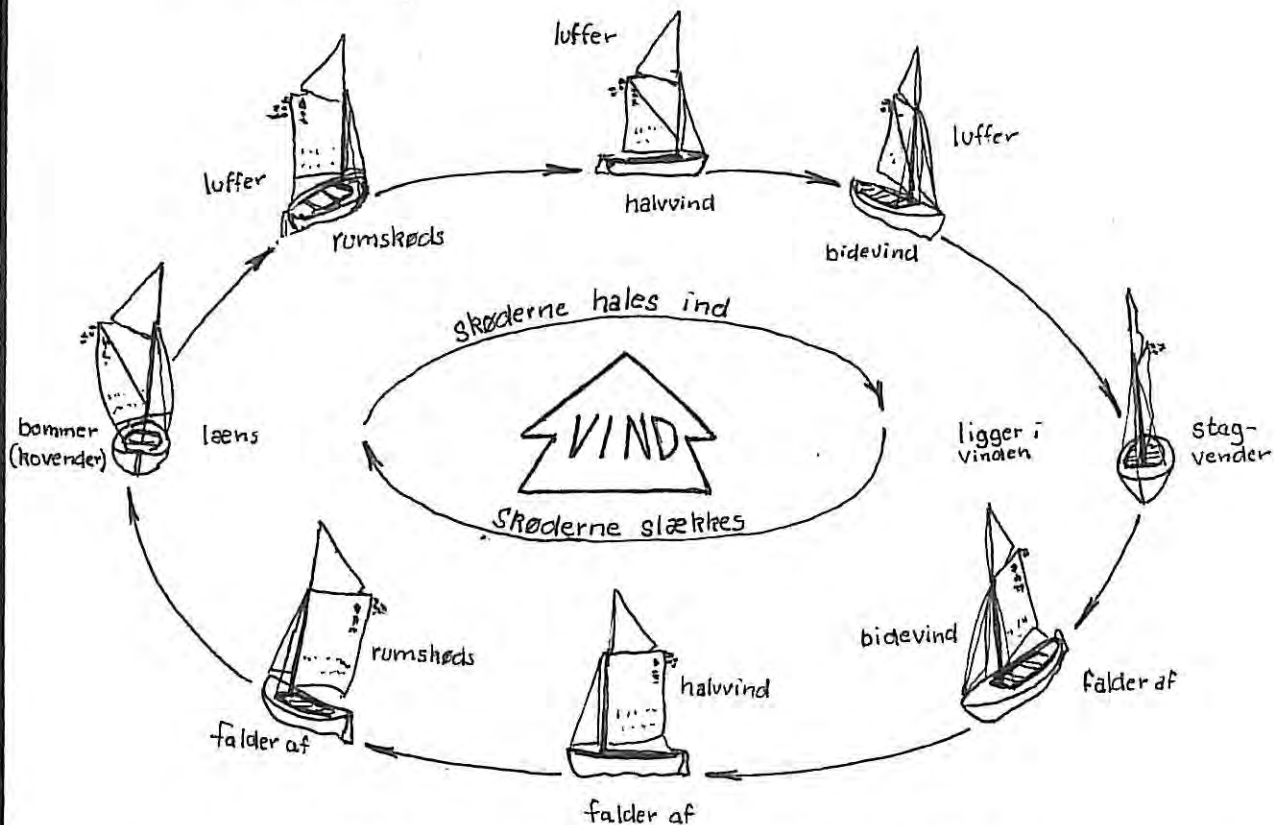
Når der ændres kurs, kaldes det at luffe, når man drejer op mod vinden.

Det kaldes at falde af, når man drejer med vinden.

Båd, der luffer Båd, der falder af.

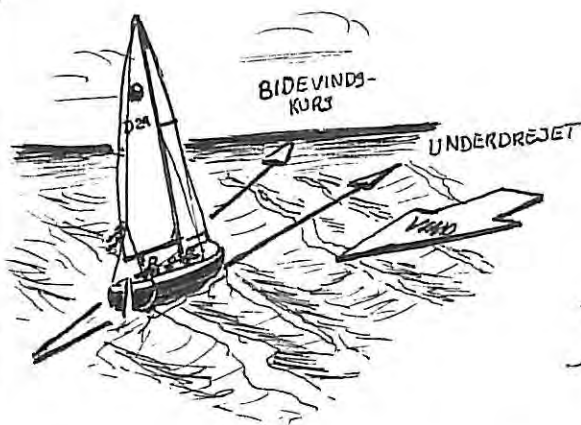


Handlinger og vindretninger, hvis der sejles i en stor cirkel.

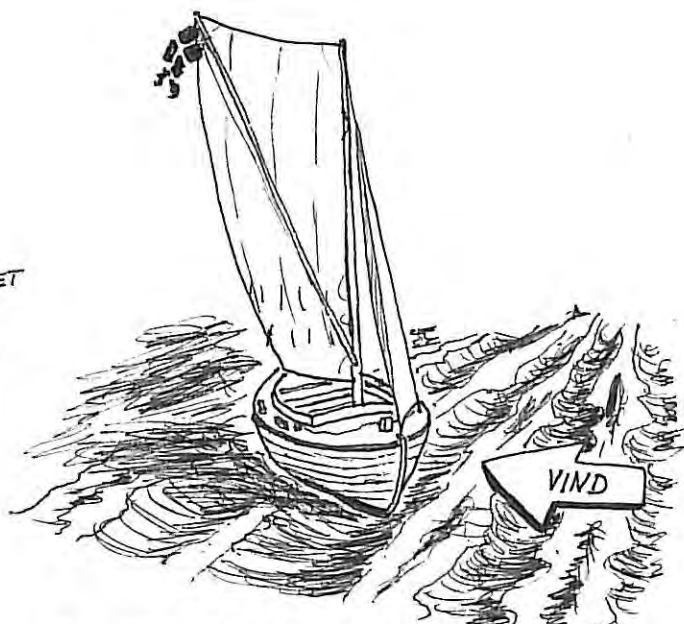


I den nederste halvdel af cirklen sejles der på bagbord halse, dvs. vinden står ind på bagbord og sejlet står i styrbord.

I den øverste halvdel sejles der styrbord halse.



En båd sejler underdrejet for at mindske krængning. Det gøres ved at styre lidt tættere til vinden end ved bidevind, hvorved sejlene kommer til at blafre lidt,



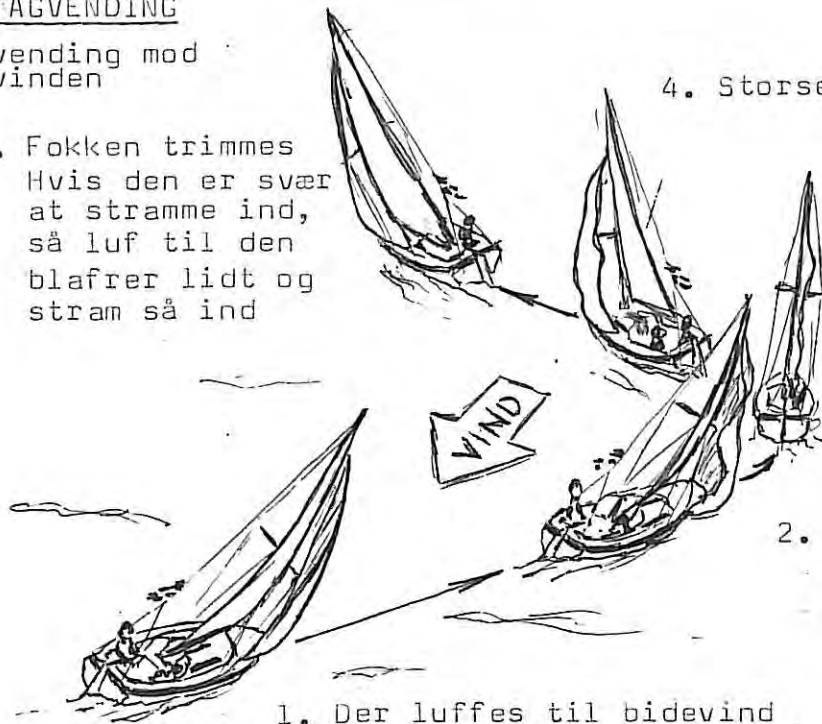
En båd ligger bak for at ligge stille og holde positionen. Det gøres ved at stramme fokken ind til luv, Hale storsejlet ind og sætte rorpinden i læ.



STAGVENDING

vending mod vinden

5. Fokken trimmes  
Hvis den er svær  
at stramme ind,  
så luf til den  
blaftrer lidt og  
stram så ind



4. Storsejlet trimmes hurtigt

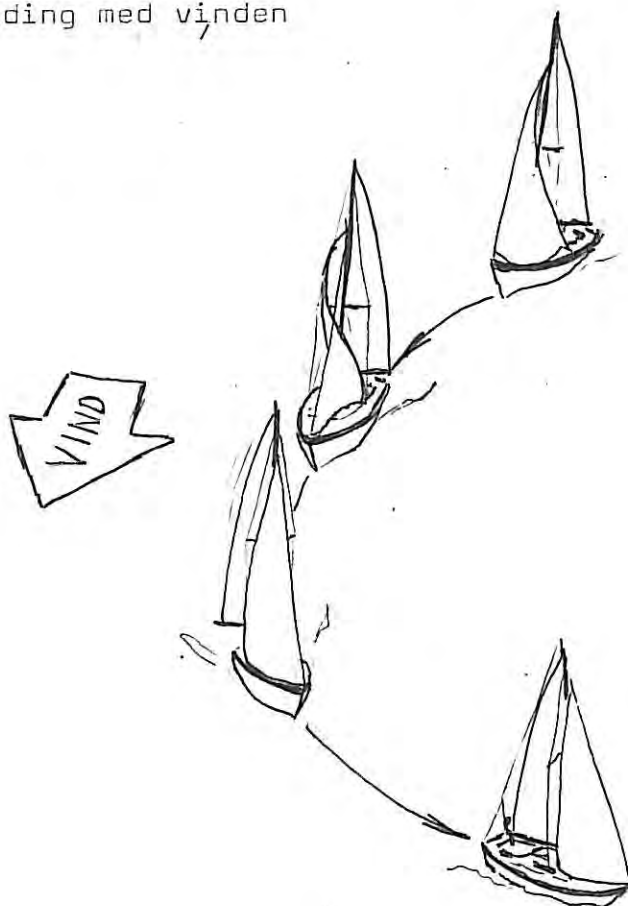
3. Rorpinden sættes  
i læ og båden  
går op i vinden

2. Der kommanderes  
"klar vende" og  
fokken slækkes

1. Der luffes til bidevind

BOMNING (KOVENDING)

vending med vinden



1. Der faldes af til  
læns og kommanderes  
"klar bomme"

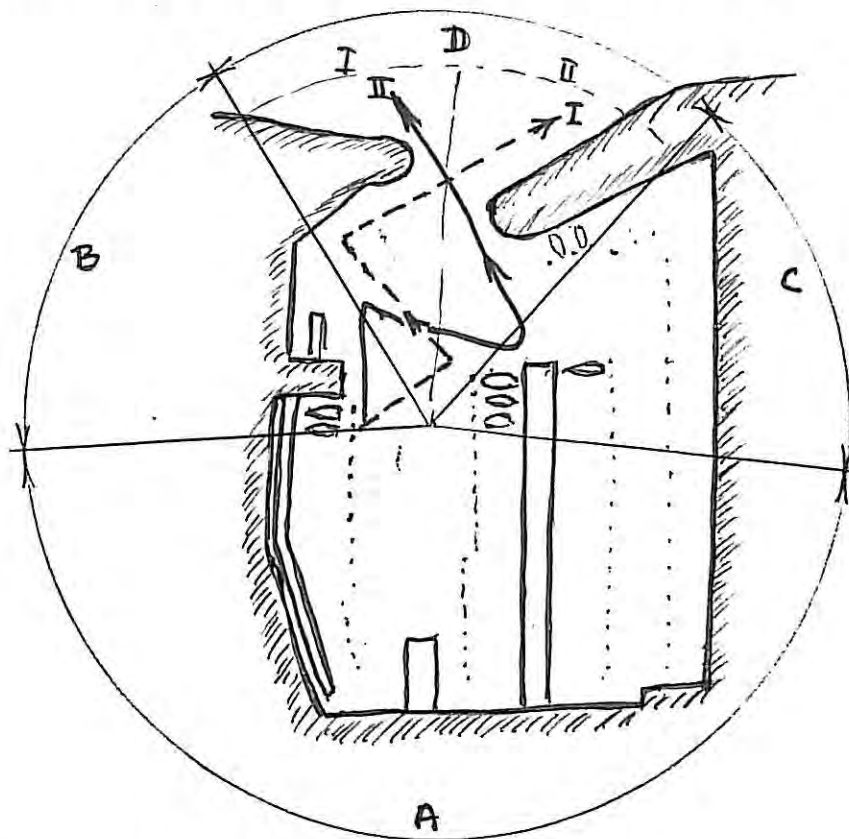
2. Rorpinden sættes til  
luf og der slækkes  
ud på sejlene.  
Når fokken begynder  
at gå over i den anden  
side af sig selv, er  
I klar til bomning.

3. Storsejlet overføres  
med et hurtigt ryk

4. Sejlene trimmes



UDSEJLING FRA KASTRUP HAVN MED SVENDBORG-JOLLE



**Vindretninger i område A**

Det er det letteste : Jollen trækkes ud, drejes ind på kursen ud af havnen og fokken sættes.

**Vindretninger i område B**

Jollen trækkes ud, fortøjres i stævnen, så den drejer i vinden. Storsejl og fok sættes. Fortøjningen tages af, jollen svinges i retningen og der strammes ind på først storsejl og så fok.

**Vindretninger i område C**

Jollen trækkes ud, så den ligger langs pælene med stævnen udad. Den skal så have et kraftigt skub, så stævnen kommer væk fra pælene. Så skal storsejlet hurtigt sættes. Når der er fart på sættes fokken.

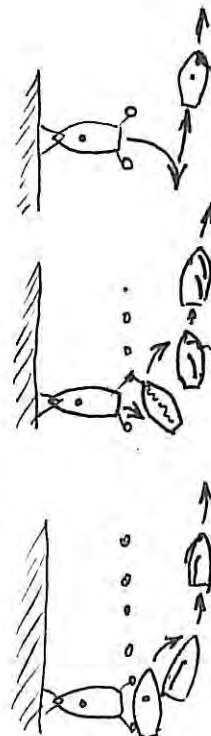
NB. Hvis det blæser meget, må jollen vendes helt inde på pladsen, så stævnen kommer i vinden.

**Vindretninger i område D**

Der sættes sejl som under C, men der skal krydses ud som vist på tegningen.

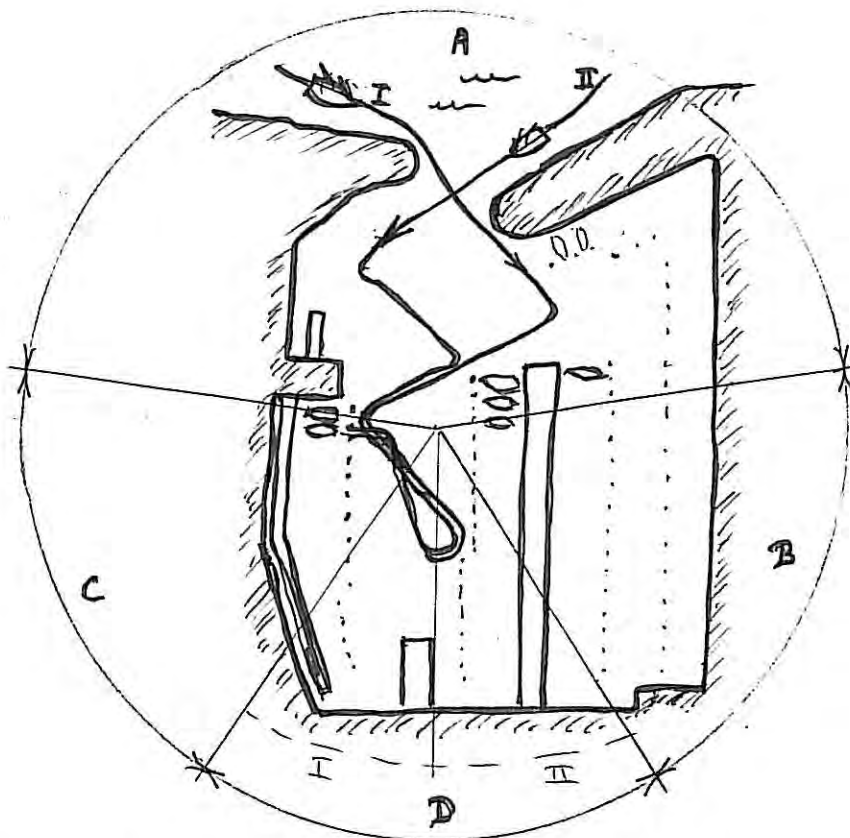
HUSK at slække på fokken i vendingerne og først stramme langsomt ind, når der er fart i båden.

Hvis båden ligger stille og du mister kontrollen : Ned med sejlene og driv hen til pælene og fortøj. Fald til ro og prøv igen. Evt. pagaj videre.





INDSEJLING I KASTRUP HAVN MED SVENDBORG-JOLLE



**Vindretninger i område A**

Storsejl smides udenfor havnen - ved SØ-vind ved badeanstalten - ved NØ-vind ved benzinøen. Der sejles så direkte ind. Fokken smides inden anløb, alt efter hvor meget det blæser. Hvis det blæser meget, smides fokken udenfor, og der drives ind på riggen.

**Vindretninger i område B**

Fokken smides i havnehullet eller før. Der sejles op langs pælene i modsat side, hvor storsejlet smides. Der drives ind for riggen.

**Vindretninger i område C**

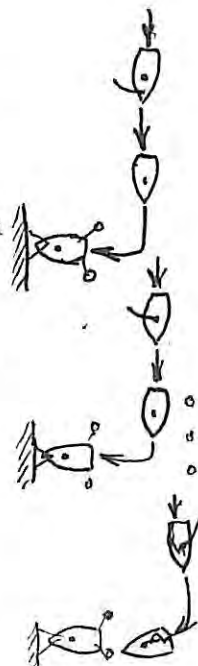
Fokken smides i havnehullet. Der slækkes ud på storsejlet lidt før pælene, hvor der styres op i vinden. Der fortøjres til en pæl og sejlet tages ned.

**Vindretninger i område D**

Der skal krydses ind i havnen. Der krydses forbi pladserne som vist på tegningen, og et stykke nede i havnen smides storsejlet. Der sejles så tilbage på fokken, som smides et stykke før pælene.

**HUSK** at slække på fokken i vendingerne og først stramme langsomt ind, når der er fart i båden.

Hvis båden ligger stille og du mister kontrollen :  
Ned med sejlene og driv hen til pælene og fortøjr.  
Fald til ro og prøv igen. Evt. pagaj videre.





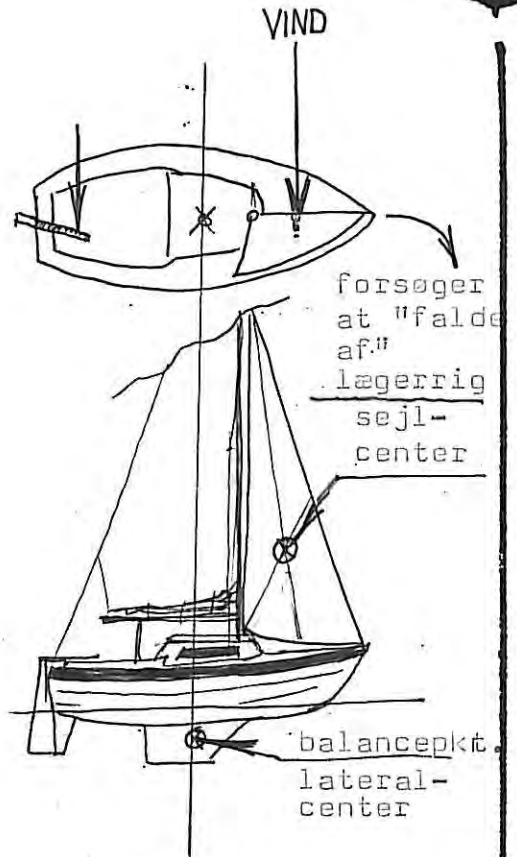
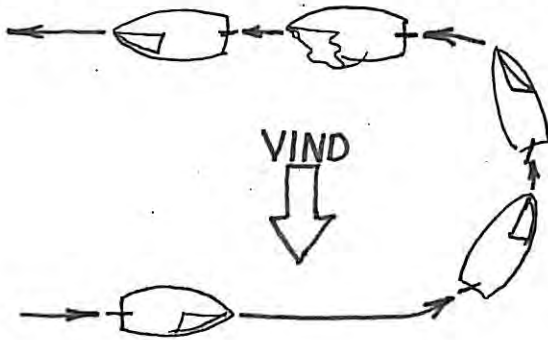


Manøvrering for fok alene.

Situationen kan opstå ved uheld med storsejl, eller i hårdt vejr, hvor der sejles på læns eller rumskøds, og storsejlet derfor er taget ned.

Generelt gælder, at man ikke må gå for tæt til vinden, og at sejlet ikke må strammes for hårdt ind.

Det er svært at lave en stagvending, idet båden skal sejles helt rundt, og fokken skal evt. bakkes. Når der er vendt, så stram langsomt ind igen når der kommer fart i båden.

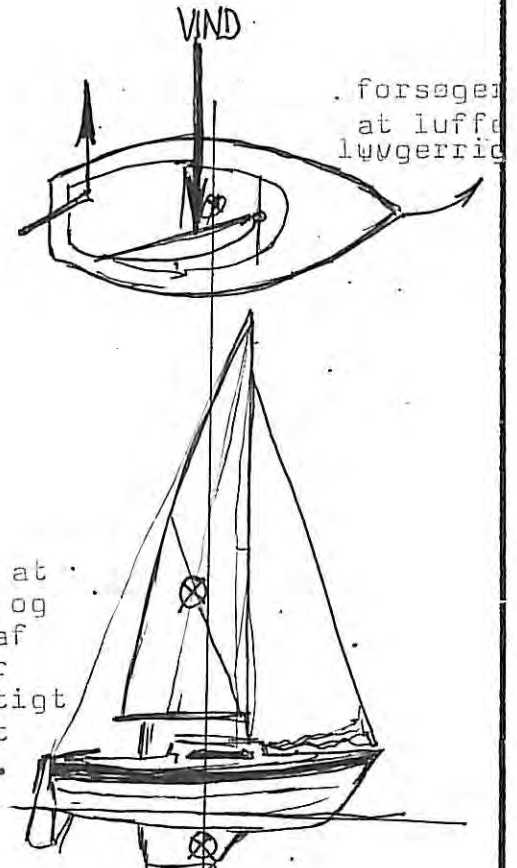
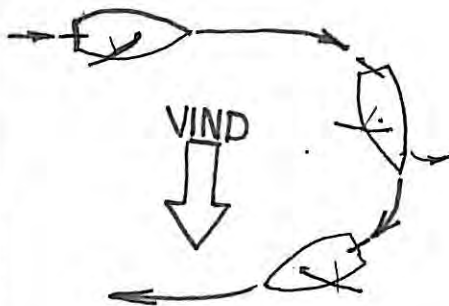


Manøvrering for storsejl alene

Situationen kan opstå ved uheld med fok, hårdt vejr eller ved havne-manøvrer.

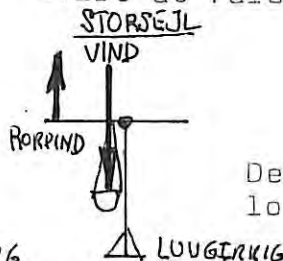
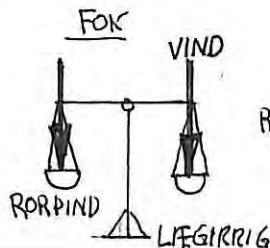
Også her må sejlet ikke tottes for hårdt.

Det er svært at få plads til at bomme



PAS PÅ !

Båden vil søge at gå op i vinden og det modvirkes af roret. Hvis der kommer et kraftigt vindstød er det svært at falde.



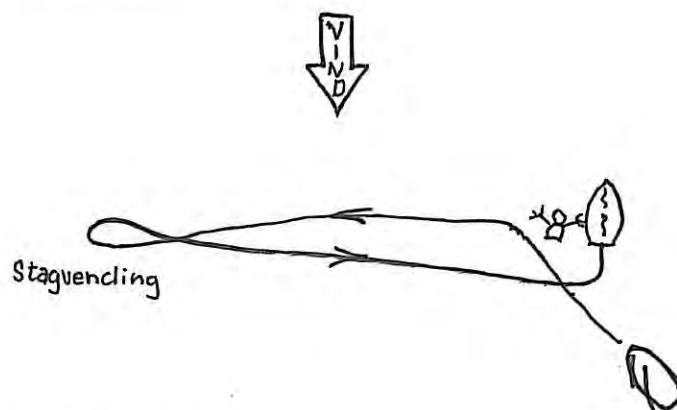
Det er ligesom en vægt med lodder (kraft gange arm)



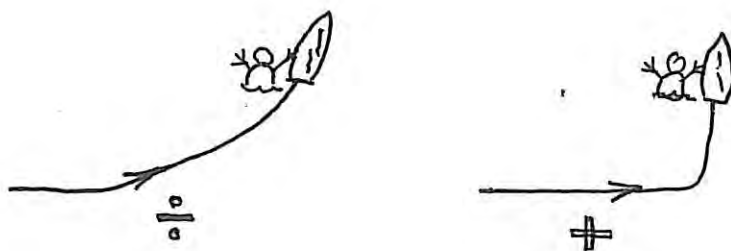
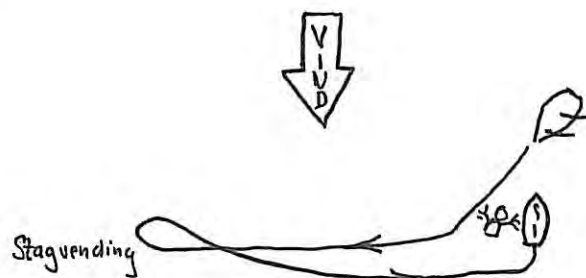
## "MAND-OVER-BORD"-MANØVRE

Det gælder generelt om at sejle væk fra manden på halvvind (lige ind fra siden), så man kan sejle tilbage på halvvind, og så finde en passende afstand til manden, hvorefter båden svinges op i vinden, der slækkes på sejlene og båden driver op ved siden af manden.

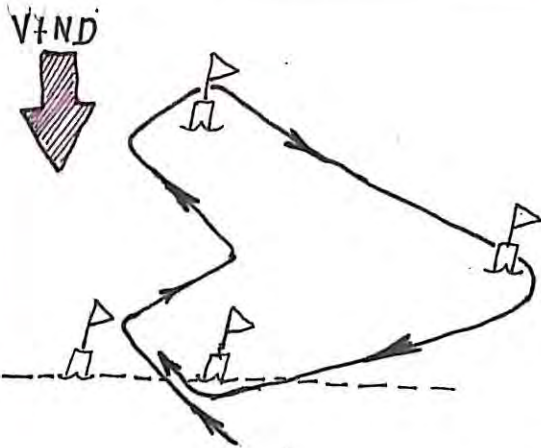
### Ved sejlads på bidevind



### Ved sejlads på rumskøde

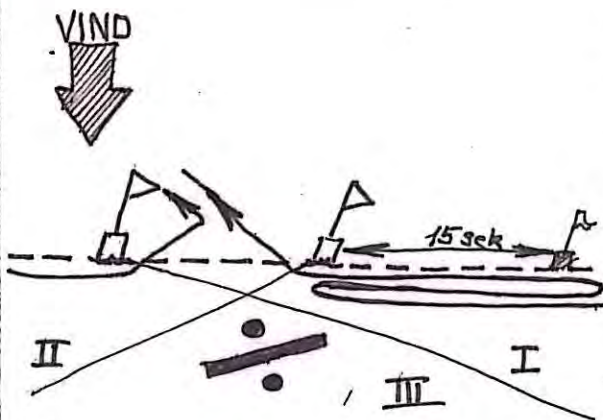


Pas på ikke at svinge for tidligt op i vinden - Det skal ske med et kraftigt drej, så båden skal drive et stykke direkte mod vinden, hvorved farten bliver taget af.

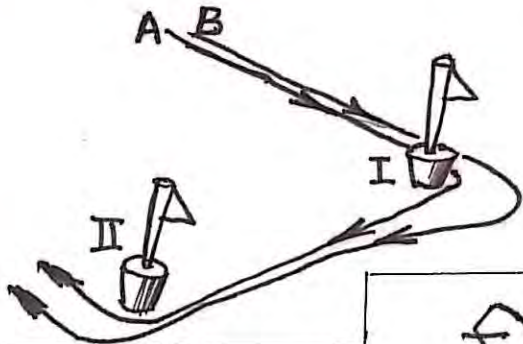


Før hver sejlads aftales banen. Det vil normalt være mellem nogle bøjer, der allerede ligger ude. Banen sejles gennem på den viste måde, idet der startes med kryds, og herefter rumskøds på begge/halser. En rigtig kapsejladsbane er normalt længere, men princippet er det samme. Der skal især trænes start, kryds og runding af mærker, og derfor laves banen kort.

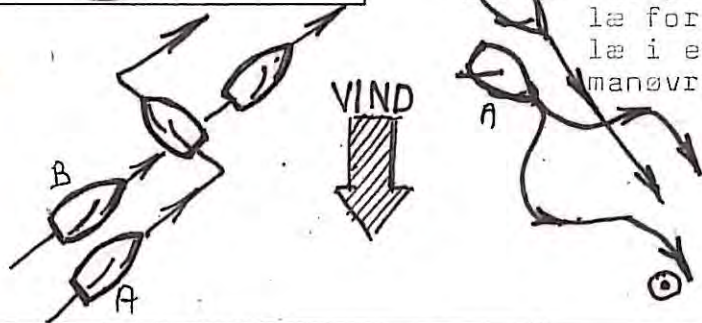
Der gives normalt signal 10 min og 5 min før start, men for at kunne nå flere sejlads bruger vi kun 5 min signal. Der gives 2 lydsignaler og evt. hejses flag. Fra 2. signal er der 5 min til start, som markeres med ét lydsignal og flaget tages ned.



Når der skal startes, er det en god idé, at starte fra område I og opholde sig der før start. Man kommer så til at starte på styrbords halse. Sejl frem og tilbage parallelt med startlinien og prøv at tage tid på at sejle et bestemt stykke, så I kan beregne sejladstid til start. Gå evt. på blafrende sejl, hvis I har for megen fart på. Fra område II starter I på bagbord halse og skal vige for styrbordsstartende. Fra område III skal krydses - dur ej



Når mærker rundes, skal det gøres skarpt - ellers smutter nogen inden om. En mand ved hvert sejl klar til hurtig betjening. HUSK - hvis I rammer bøjen, skal I sejle en gang ekstra omkring den.



Pas på ikke at komme til at ligge i læ for en anden båd. Båd A ligger i læ i eksemplerne. Prøv nogle undvig manøvrer i god tid. Hvis den anden båd ligger oppe på siden af jer, må I ikke presse den mod vinden - I skal holde kurs mod mærke.

Ellers gælder de almindelige vigeregler:



Bagb. viger styrbord



Luv viger læ



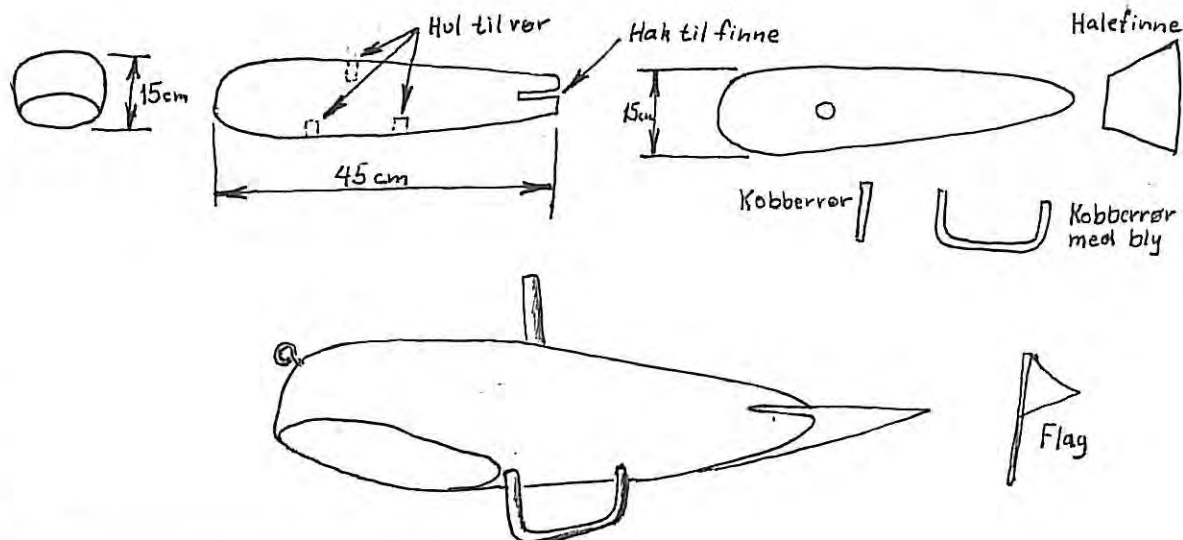
Indhentende viger



Plads ved mærke (ikke start)



En spækhugger fremstilles af en træklods, som saves og files til på f.eks. nedenstående måde. Den forsynes med en køl og et lille rør foroven samt en halefinne.



MATERIALER : Spækhugger, 7 m line, 10 flag.

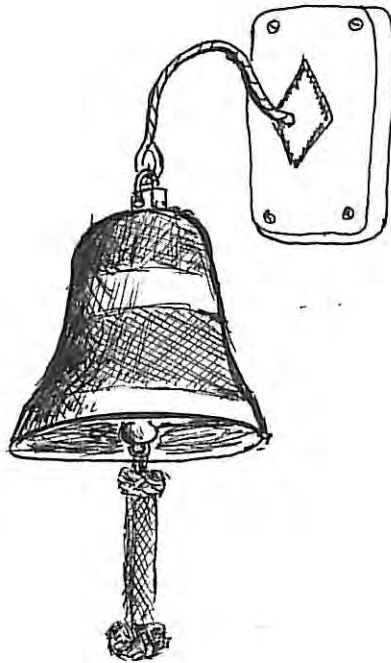
- REGLER :
1. En bane på ca. 40 x 40 m afmærkes med bøjer
  2. Patruljerne stikker et flag i spækhuggerne, og sejler ind i baneområdet.
  3. Det gælder om ved snedige manøvrer at komme til at tage modstandernes flag.
  4. Den patrulje, der har flest flag har vundet.
  5. Der gælder de normale vigeregler - overtrædelse medfører diskvalifikation.
  6. Man må kun tage flag, når man er på banen.
  7. Man må kun tage flag, når man selv har flag i spækhuggeren.
  8. Når man har fået taget sit flag, skal man straks sejle udenfor banen og sætte nyt i.
  9. Når man ikke har flere flag, er man udgået og skal forlade banen.
  10. Banen må ikke forlades, når der er flag i spækhuggeren.
  11. Der må ikke hives ind i spækhuggeren.
  12. Flag må kun tages med hænderne - bådshage o.lign. er forbudt.
  13. Tidsbegrænsning og antal flag fastsættes af leder.



- BEMÆRK :
1. Det hører med til vigereglerne at man altid skal søge at undgå sammenstød
  2. Alle i båden skal prøve at styre
  3. Brug f.eks. 1/2 sejlaften til spækhuggerjagt.



Det er nødvendigt at man på et skib har en fast vagtinddeling. På små fartøjer, som kun sejler kystsejladts kan der nok kun blive tale om nattevagt, hvis man ligger for svaj, men ellers følger man normalt en 4-timers vagtinddeling.




---

kl.00-04 : Hundevagt  
 kl.04-08 : Morgenvagt  
 kl.08-12 : Formiddagsvagt  
 kl.12-16 : Eftermiddagsvagt  
 kl.16-20 : Aftenvagt  
 kl.20-00 : 1. vagt.

---

Dette er den mest brugte vagtinddeling, hvor man så kan springe enkelte vagter over, hvis de ikke synes nødvendige. Normalt starter man altid med vagter kl. 20.

Hver vagt varer således 4 timer.

For hver 1/2 time skal der slås ét slag på klokken, og slagene slås parvis. slagene kaldes glas

eksempler :

1. Kl.15,00 - eftermiddagsvagt, 6 glas	11 11 11
2. Kl.02,30 - hundevagt, 5 glas	11 11 1
3. Kl.00,30 - hundevagt, 1 glas	1
4. Kl.20,00 - aftenvagt, 8 glas	11 11 11 11
5. Kl.16,30 - eftermiddagsvagt, 1 glas	1

På hver vagt kan der altså maksimalt slås 8 glas, hvorefter man starter forfra.

MATERIALER

10 poser med knob



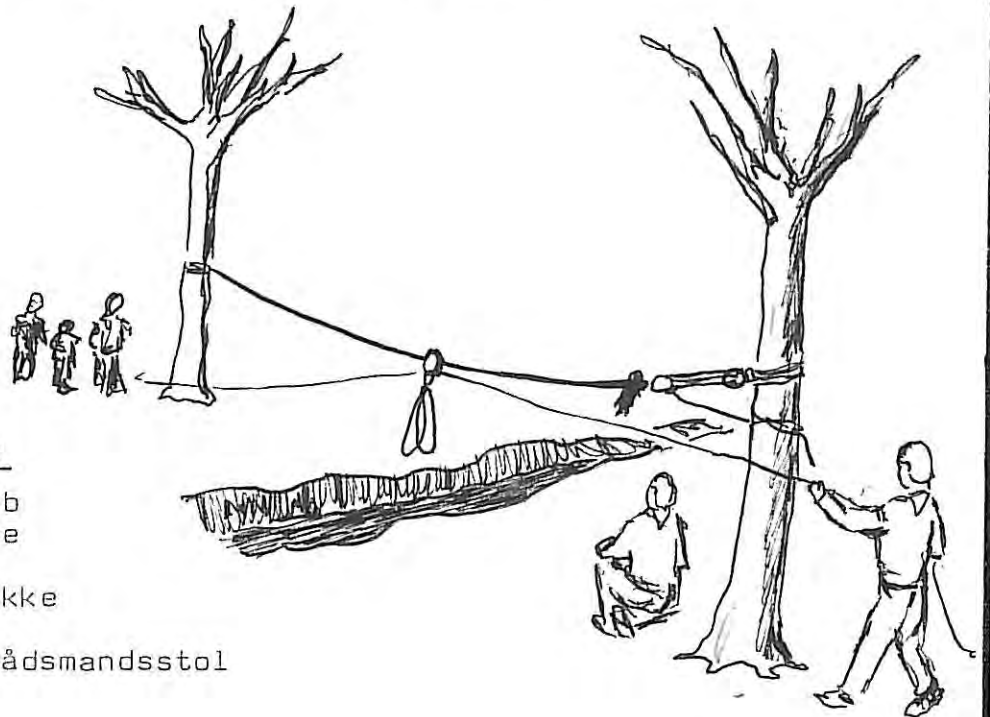
Patruljen stiller op på række,  
Lederne lader alle i patruljen mærke i hver pose med knob  
Knobets navn skal gættes.  
Der skal komme et samlet svar fra patruljen, som kan  
give 1 point

Knob nr.	
1	Råbåndsknob
2	Flagknob
3	Fiskerstik
4	Tømmerstik
5	Dobbelt halvstik på pind
6	Pælestik
7	Helling
8	Trompetstik
9	Flagknob med rundtørn
10	Dobbelt halvstik om egen tørn



Patruljen for ved ankomst til posten at vide, at de er ude for en stranding og skal redde sig i land med de tilrådighed værende midler

Patruljen bliver placeret i et "skib" hvorfra der til "land" er ca 15m. Alle skal redde sig til land uden at røre vandet. Der skal så laves en lille tovværksbane, som gerne må gå over en grøft, å eller lignende.



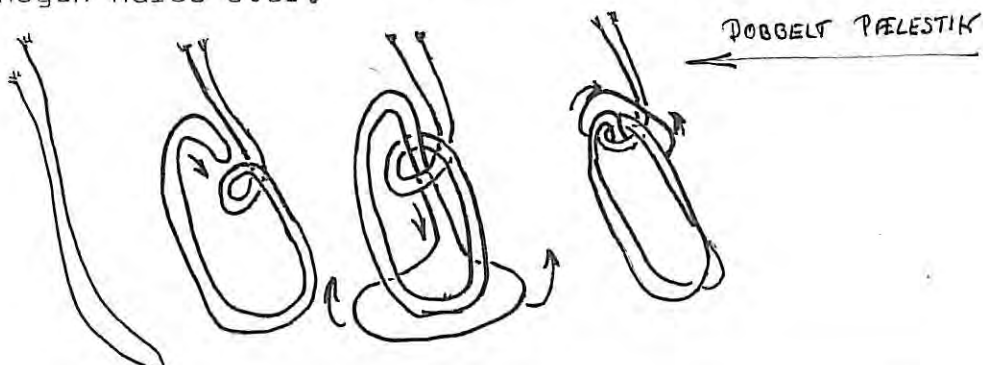
MATERIALER

- Redningsreb
- Svær trosse
- Stor blok
- Sæt af blokke
- føreliner
- line til bådsmandsstol

En god måde : ( Der gives et point for hver af nedenstående )

1. Redningsreb kastes fra "båd" til post - 1 point
2. Stor trosse og føreliner fastgøres og trækkes over - 1 p
3. Stor blok sættes på trosse og føreliner sættes i - 1 p
4. Taljetræk sættes i trosse og trosse spændes op - 1 p
5. Dobbelt pælestik eller slagterstik slås i blok - 1 p
6. Patruljen trækkes over en ad gangen - alle = 5 point
6. Hvis nogen falder af undervejs, fratrækkes 1 point

Det kan naturligvis gøres på flere måder, men hvis tingene laves solidt og godt giver det stadig point. Husk at checke fastgøringen af hovedtrossen, inden nogen hales over.

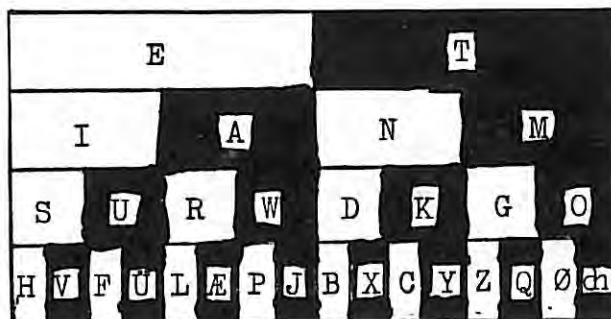




Lederen morser et bokstav og deltagerne gør de ting, som passer til bokstavet.

Det kan gøres på 2 måder :

- a) Den, der sidst finder ud af bokstavet, går ud og den der bliver tilbage overtager lykten.
- b) Hver morser 10 bokstaver og der får flest rigtige, overtager lykten.



- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| A - pille næse            | P - lægge sig på ryggen  |
| B - pille øre             | Q - sidde pænt           |
| C - klø sig på hagen      | R - hoppe på venstre ben |
| D - stå på et ben, højre  | S - hoste                |
| E - Klø sig på ryggen     | T - hoppe op på bordet   |
| F - hoppe med samlede ben | U - stå på hænder        |
| G - stå på venstre ben    | V - løb på stedet        |
| H - løfte højre arm       | X - gale som en hane     |
| I - høje knæløftninger    | Y - løbe rundt           |
| J - sidde på hug          | Z - bokse                |
| K - løfte venstre arm     | Æ - tæve PL              |
| L - puste kraftigt        | Ø - slå kolbøtter        |
| M - lægge sig på maven    | W - hoppe på tungen      |
| N - bøvs                  | Ü - rydde op i kabyssen  |
| O - hoppe på højre ben    | CH - feje (efter mødet)  |

#### En anden morseøvelse : "Aflever bokstavet"

Troppen på en linie med ansigt mod afsenderen. Hver patrulje får samme antal kort, hvert forsynet med et bokstav eller tal.

Afsenderen signalerer et bokstav og den, der først løber frem med det rigtige kort, får lov at aflevere det. De øvrige skal beholde deres kort. Hvis man bringer et galt kort, får man et ekstra.

Når man har brugt sin forsyning af kort, kan man overtage kort fra andre i patruljen, der har mere end et. Den patrulje, der først slipper af med alle sine kort har vundet.

Hvis der tales eller hviskes uddeles et straffkort til patruljen.

Materialer : Et sæt med kort pr. patrulje.





Patruljen får udleveret en æske m. 10  
tændstikker, en økse og hvis  
brændet er vådet et par avissider

MATERIALER

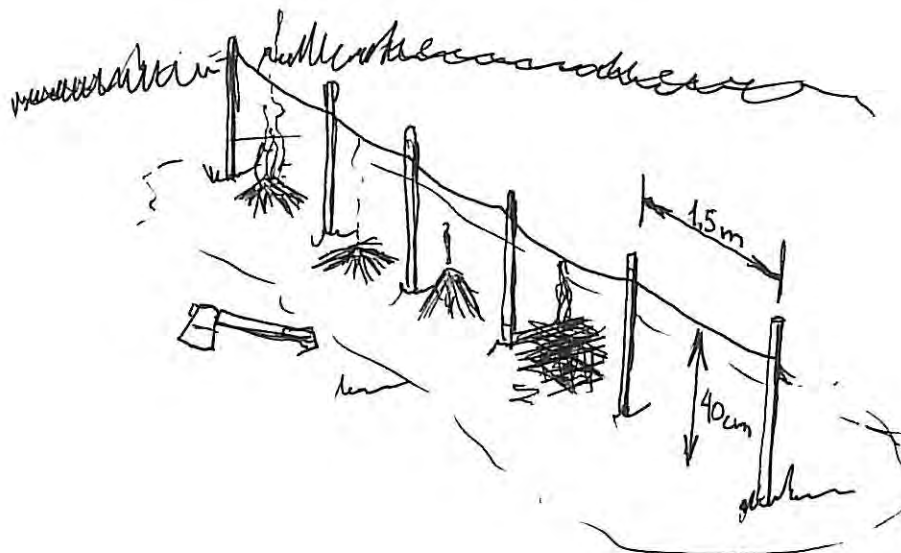
10 tændstikæsker  
Aviser  
snor - 30 m  
Økser  
Brænde

Postledelsen stiller an til 4-5 bål  
på nedenstående vis

Den patrulje, der først får brændt  
snoren over, får 10 point og så trækkes  
der  $\frac{1}{2}$  point fra for hvert minut de andre  
er længere om det.

Hvis det lykkes at få brændt snoren over,  
gives der dog mindst 5 point.

Hvis bålet er blevet tændt mindst 2 point





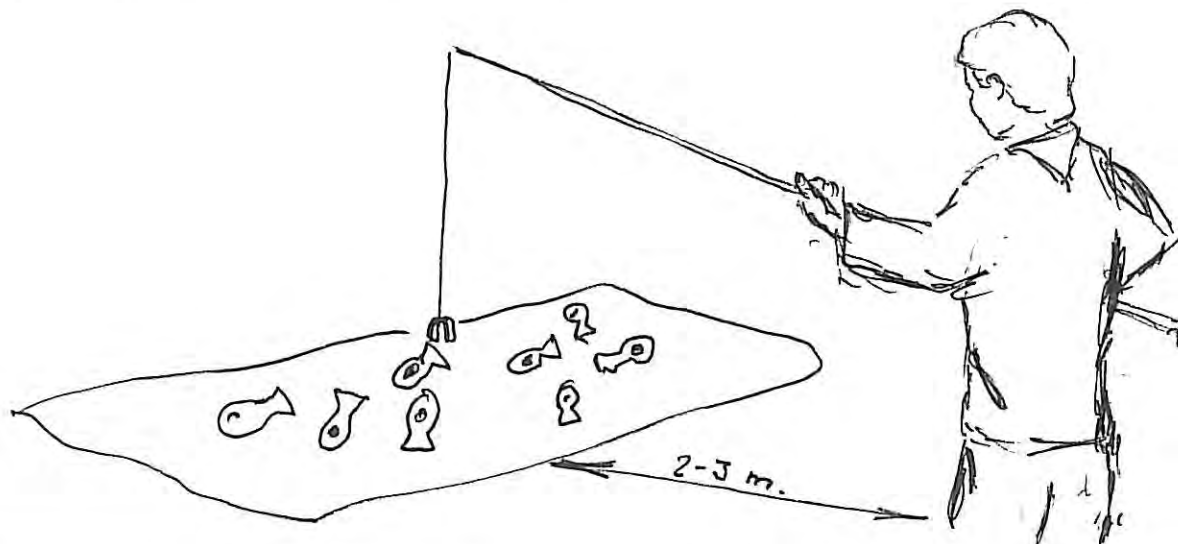
Fiskene placeres med bagsiden og dermed metallet opad på en pressening.

Patruljen får udleveret en fiskestang med magnet og skal fange fiskene.

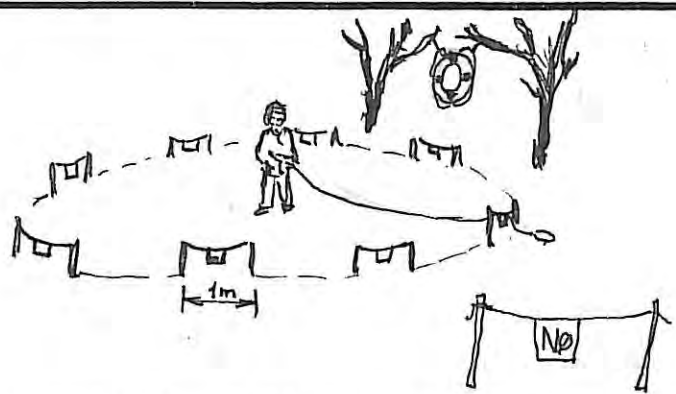
Der gives 1 point, hvis fisken kendes.

#### MATERIALER

Fiskestang  
line  
magnet  
karton-fisk  
jern-stykker.



FISK Nr.	ART
1.	Torsk
2.	Havål
3.	Hundestejle
4.	Tun
5.	Ulk
6.	Østers
7.	Makrel
8.	Rokke
9.	Rødspætte
10.	Sildehaj



MATERIALER

- 2-3 redningsreb
- skilte med kompasret
- redningskrans
- 16 pinde
- tovværk

Der fremstilles en cirkel som på tegningen med galger hele vejen rundt bestående af 2 pinde med snor med skilt mellem. Afstanden fra centrum til galgerne skal være redningsrebenes længde minus 2 meter. Med samme radius ophænges redningskrans.

Hver patrulje har 10 kast, som skal gå på tur medlemmerne indbyrdes.

Hvis en af galgerne rammes, skal der svares på et spørgsmål - hele patruljen må være med og der gives 1 point for rigtigt. Spørgsmålene tages fra spørgsmålene under de respektive galgenavne. Hvis der ikke er spørgsmål nok til en galge, tages der fra de andre.

Hvis der rammes ind i redningskransen gives der et point.

	Spørgsmål	Svar
N	Hvem startede spejderbevægelsen Hvad hedder det korps, i er medlem i Hvornår døde Baden-Powell	Robert Baden-Powell Det Danske Spejderkorps 1941
NØ	Hvornår startede søspejderne i DK Hvor blev der holdt søspejderlejr -- i 1982 -- i 1977	1912 Knebel Vig Thurø Bund
Ø	Hvad hedder korpsets kursusfartøj Hvilken rig har Ran Hvilken bådtype er Ran	Ran Ketch-rig Alu-40
SØ	Hvem har konstrueret Ålborgjollen Hvem har konstrueret Svendborgjollen Hvem har konstrueret Wayfareren	Aage Utzon Bjørn Jensen Ian Proctor
S	Hvad kaldes den skrogkonstruktion svendborgjollen er lavet med Hvad kaldes den måde bordene er samlet på i en ålborgjolle	Knækspant Klinkbygget
SV	Hvad hedder vagten kl. 00 til 04 Hvad er klokken, når der er slået 5 glas i formiddagsvagten	Hundevagten kl 10,30
V	Hvem er formand for søudvalget Hvad er klokken, når solen står i SV Hvornår blev det nuværende DDS dannet	Finn Petersen kl.15,00 1973
NV	Hvad hedder den største båd, der var med på Bognæs-lejren Hvor lang er Ran Hvor mange må være ombord på Ran	Bente Irene 40 fod= 12 m 14 stk

MATERIALER

36 ting fordelt  
i 6 poser

Der fremlægges 6 ting pr næse,  
som skal huskes til kimslegen.

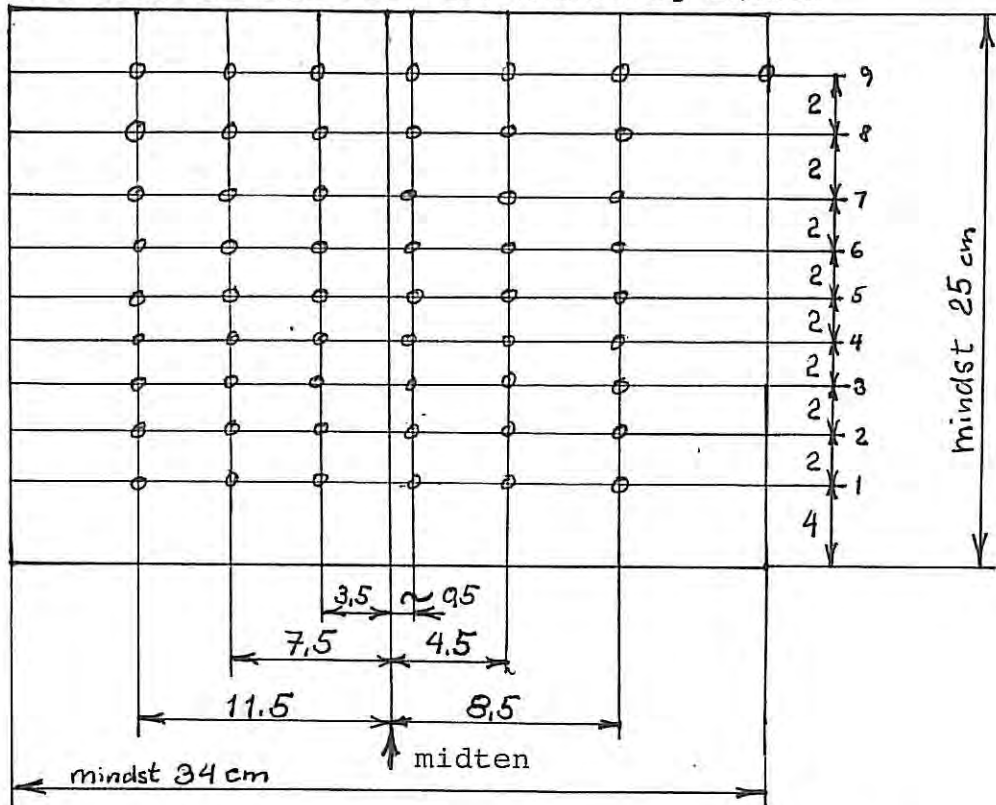
Patruljen får 2 minutter til  
at kikke på det, hvorefter tingene  
fjernes.

Patruljen skriver ned, hvad den kan  
huske.

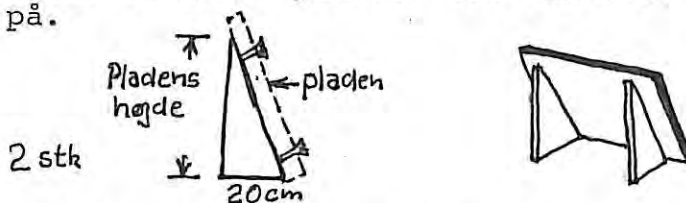
1 point pr rigtig ting



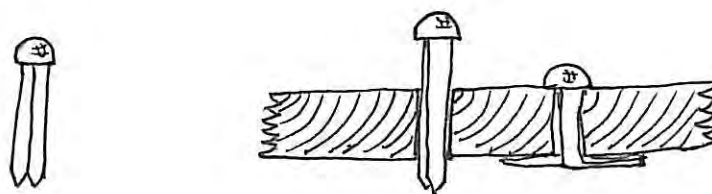
1. En plade på mindst 34 x 25 cm skæres ud. Den må gerne være større. På denne findes og afmærkes midten på den lange led. Herefter optegnes der linier med nedenstående mål målt fra midten og bunden



2. Midterstregeren behøves nu ikke mere og alle andre steder, hvor 2 streger krydser hinanden tegnes der en bolle om krydset.
3. I alle de kryds, som er aftegnet med en bolle, bores et 2 mm hul. Husk underlag, når I borer.
4. Herefter males pladen. Der kan evt. sættes et par støtter på.



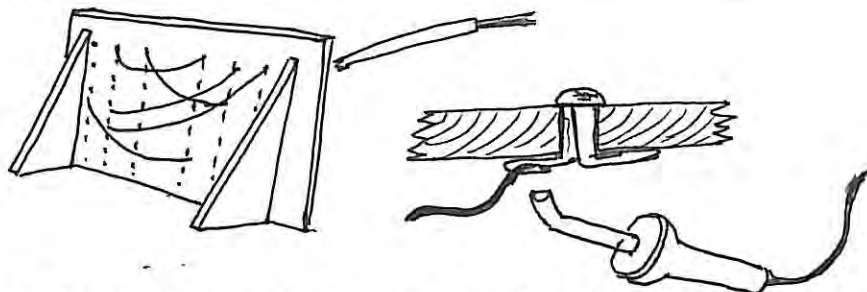
5. Når pladen er tør, sættes der messing-clips i alle huller.



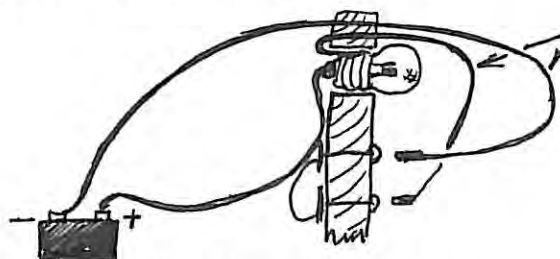


6. Når alle clips er monteret, skal der laves forbindelse mellem de 2 halvdele af pladen med nogle tynde ledninger.

Det er vigtigt at det gøres så tilfældigt som muligt for at gøre det svært at huske, hvilke clips der hører sammen. (Brug evt. omstående side, så standard sider kan bruges) Ledningerne af-isoleres og bukkes ind under clipsene og hvis der ikke kommer ordentlig forbindelse, må de senere loddes på.

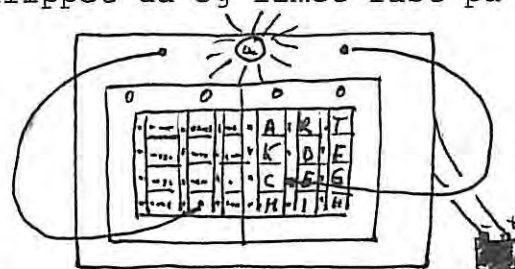
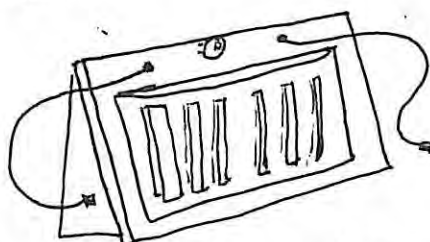


7. Hernæst skal der bruges en pære, ringeklokke eller lignende, som skal vise, at svaret er rigtigt. Denne monteres øverst på pladen og forbindes på nedenstående måde. Strømforsyningen kan enten være et batteri eller en transformator.



Skal være lange nok til at kunne nå på hele pladen

8. Pæren eller ringeklokken vil nu reagere, når ledningerne sættes på de 2 clips, som er forbundet. Tavlen kan evt. lukkes med en plade bag på og der kan laves øvelsesplancher til at sætte på pladen. Til dette kan bruges almindeligt A4 papir eller omstående skema, som kan udfyldes og klippes ud, så man kan komme ind og nå clipsene. Papiret kan enten sættes fast med tegnestifter eller der kan sættes nogle små skruer i, så papiret hænger i hullerne. Bedst vil det nok være med en plasticlomme hvori papiret proppes i. Denne skal være klippet ud og limet fast på pladen.



MULIGE EMNER : Morse, lanterner, vigeregler, signaturer, skibstyper og meget andet



KASTRUP SØ

1	4	7	10	13	16	19	22	25
2	5	8	11	14	17	20	23	26
3	6	9	12	15	18	21	24	27
11	2	4	26	12	18	9	21	20
1	13	5	7	15	22	14	17	25
6	3	25	27	8	10	24	16	19

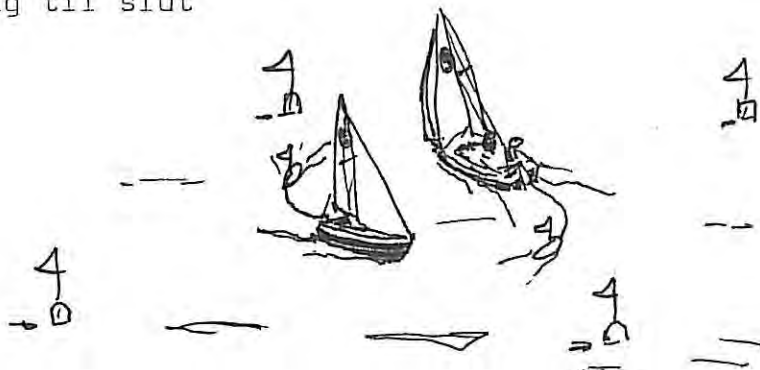
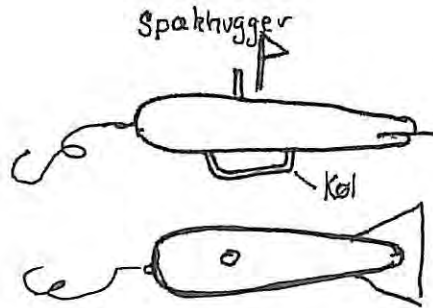




### SEJLADSAKTIVITETER

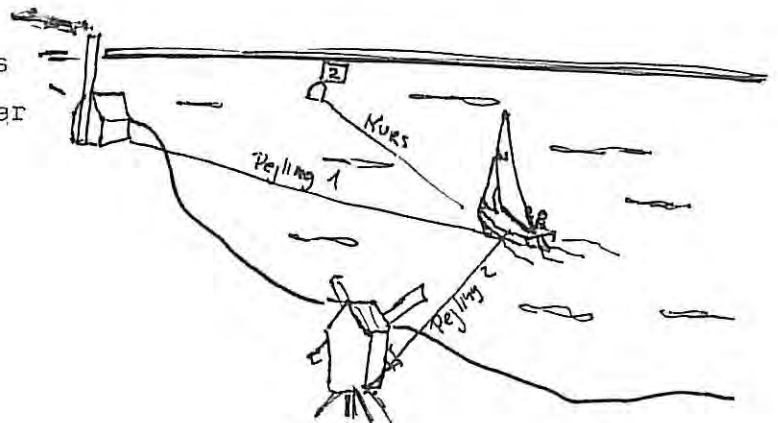
#### Spækhuggerjagt.

Hver båd forsynes med en spækhugger og nogle flag. Det gælder om at erobre de andres flag og vigereglerne skal naturligvis overholdes. Man må kun tage fra de andre, når man selv har flag i spækhuggeren. De, der har flest flag til slut har vundet.



#### Sejlens orienteringsløb.

En skattejagt, hvor der sejles efter kurser og laves pejlinger til land for at lokalisere posterne.



#### Flaskesejlad.

En kasse flasker, der er propet med korkpropper, males orange med blymønje. De smides i vandet indenfor et lille område. Hvem får samlet flest op?

