

- Uniformens mærker - betydning og placering.
- Kende Danmarks regent og statsminister.
- Kende historien om BP og Lady BP og vide, hvorfor vi holder Tænkedag.

DET DANSKE SPEJDERKORPS

## Karlsvognen



Dubhe - 1

Navn: \_\_\_\_\_

Når alle opgaver i dette hæfte er gennemført kan du få Karlsvognsmærket til din uniform.

ANTVORSKOV DIVISION

4

- Uniformens mærker - betydning og placering.
- Kende Danmarks regent og statsminister.
- Kende historien om BP og Lady BP og vide, hvorfor vi holder Tænkedag.

DET DANSKE SPEJDERKORPS

## Karlsvognen



Dubhe - 1

Navn: \_\_\_\_\_

Når alle opgaver i dette hæfte er gennemført kan du få Karlsvognsmærket til din uniform.

ANTVORSKOV DIVISION

4

- Uniformens mærker - betydning og placering.
- Kende Danmarks regent og statsminister.
- Kende historien om BP og Lady BP og vide, hvorfor vi holder Tænkedag.

DET DANSKE SPEJDERKORPS

## Karlsvognen



Dubhe - 1

Navn: \_\_\_\_\_

Når alle opgaver i dette hæfte er gennemført kan du få Karlsvognsmærket til din uniform.

ANTVORSKOV DIVISION

4

- Uniformens mærker - betydning og placering.
- Kende Danmarks regent og statsminister.
- Kende historien om BP og Lady BP og vide, hvorfor vi holder Tænkedag.

DET DANSKE SPEJDERKORPS

## Karlsvognen



Dubhe - 1

Navn: \_\_\_\_\_

Når alle opgaver i dette hæfte er gennemført kan du få Karlsvognsmærket til din uniform.

ANTVORSKOV DIVISION

4

## Dubhe - 1

### LEJRLIV

- Have taget færdighedsmærket "kniv" "Snitter"
- Kunne lave råbåndsknob, tømmerstik, dobbelt halvstik, flagknob og Dick Turpin.
- Have lavet stearinbomber.
- Kunne opbygge og tænde bål.

### UD I NATUREN

- Kunne kende Cassiopeia og Karlsvog-  
nen og kunne udpege dem på nattehim-  
len.
- Kende 10 vilde planter fra skov, mark  
og eng - også nogle af de giftige.
- Kende de 4 verdenshjørner.

### SUNDHED OG BEVÆGELSE

- Have deltaget i en spejderolympiade  
eller kunne sjippe 30 gange.

### KLAR DIG SELV

- Vide, hvordan man standser næseblod.

2

## Dubhe - 1

### LEJRLIV

- Have taget færdighedsmærket "kniv" "Snitter"
- Kunne lave råbåndsknob, tømmerstik, dobbelt halvstik, flagknob og Dick Turpin.
- Have lavet stearinbomber.
- Kunne opbygge og tænde bål.

### UD I NATUREN

- Kunne kende Cassiopeia og Karlsvog-  
nen og kunne udpege dem på nattehim-  
len.
- Kende 10 vilde planter fra skov, mark  
og eng - også nogle af de giftige.
- Kende de 4 verdenshjørner.

### SUNDHED OG BEVÆGELSE

- Have deltaget i en spejderolympiade  
eller kunne sjippe 30 gange.

### KLAR DIG SELV

- Vide, hvordan man standser næse-

2

- Kunne førstehjælpens 4 hovedpunkter  
+ vide hvad de går ud på.
- Kunne behandle en lettere forbrænding.
- Have deltaget i kimslege.

### DRAMA/MUSIK/SANG

- Have deltaget i en sketch eller optræ-  
den.
- Gennemføre en bevægelsessang med  
patruljen.

### HÅNDELAG

- Have lavet en drage og fløjet med den.

### VANDAKTIVITETER

- Fremstille små både eller skibe - og  
sejle med dem.

### VI OG VERDEN

- Kende til Spejderhjælpen og vide, hvor-  
dan pengene bliver brug. + have delta-  
get i indsamling til spejderhjælpen
- Kende spejderlov og motto - og have  
talt om indholdet.

- Kunne førstehjælpens 4 hovedpunkter  
+ vide hvad de går ud på.
- Kunne behandle en lettere forbrænding.
- Have deltaget i kimslege.

### DRAMA/MUSIK/SANG

- Have deltaget i en sketch eller optræ-  
den.
- Gennemføre en bevægelsessang med  
patruljen.

### HÅNDELAG

- Have lavet en drage og fløjet med den.

### VANDAKTIVITETER

- Fremstille små både eller skibe - og  
sejle med dem.

### VI OG VERDEN

- Kende til Spejderhjælpen og vide, hvor-  
dan pengene bliver brug. + have delta-  
get i indsamling til spejderhjælpen
- Kende spejderlov og motto - og have  
talt om indholdet.

## Dubhe - 1

### LEJRLIV

- Have taget færdighedsmærket "kniv" "Snitter"
- Kunne lave råbåndsknob, tømmerstik, dobbelt halvstik, flagknob og Dick Turpin.
- Have lavet stearinbomber.
- Kunne opbygge og tænde bål.

### UD I NATUREN

- Kunne kende Cassiopeia og Karlsvog-  
nen og kunne udpege dem på nattehim-  
len.
- Kende 10 vilde planter fra skov, mark  
og eng - også nogle af de giftige.
- Kende de 4 verdenshjørner.

### SUNDHED OG BEVÆGELSE

- Have deltaget i en spejderolympiade  
eller kunne sjippe 30 gange.

### KLAR DIG SELV

- Vide, hvordan man standser næseblod.

2

## Dubhe - 1

### LEJRLIV

- Have taget færdighedsmærket "kniv" "Snitter"
- Kunne lave råbåndsknob, tømmerstik, dobbelt halvstik, flagknob og Dick Turpin.
- Have lavet stearinbomber.
- Kunne opbygge og tænde bål.

### UD I NATUREN

- Kunne kende Cassiopeia og Karlsvog-  
nen og kunne udpege dem på nattehim-  
len.
- Kende 10 vilde planter fra skov, mark  
og eng - også nogle af de giftige.
- Kende de 4 verdenshjørner.

### SUNDHED OG BEVÆGELSE

- Have deltaget i en spejderolympiade  
eller kunne sjippe 30 gange.

### KLAR DIG SELV

- Vide, hvordan man standser næse-

2

- Kunne førstehjælpens 4 hovedpunkter  
+ vide hvad de går ud på.
- Kunne behandle en lettere forbrænding.
- Have deltaget i kimslege.

### DRAMA/MUSIK/SANG

- Have deltaget i en sketch eller optræ-  
den.
- Gennemføre en bevægelsessang med  
patruljen.

### HÅNDELAG

- Have lavet en drage og fløjet med den.

### VANDAKTIVITETER

- Fremstille små både eller skibe - og  
sejle med dem.

### VI OG VERDEN

- Kende til Spejderhjælpen og vide, hvor-  
dan pengene bliver brug. + have delta-  
get i indsamling til spejderhjælpen
- Kende spejderlov og motto - og have  
talt om indholdet.

- Kunne førstehjælpens 4 hovedpunkter  
+ vide hvad de går ud på.
- Kunne behandle en lettere forbrænding.
- Have deltaget i kimslege.

### DRAMA/MUSIK/SANG

- Have deltaget i en sketch eller optræ-  
den.
- Gennemføre en bevægelsessang med  
patruljen.

### HÅNDELAG

- Have lavet en drage og fløjet med den.

### VANDAKTIVITETER

- Fremstille små både eller skibe - og  
sejle med dem.

### VI OG VERDEN

- Kende til Spejderhjælpen og vide, hvor-  
dan pengene bliver brug. + have delta-  
get i indsamling til spejderhjælpen
- Kende spejderlov og motto - og have  
talt om indholdet.