

TECHNIEKENBUNDEL

28e FOS De Sperwer



28e

FOS

De Sperwer

EEN KLEIN VOORWOORD

Van waarom we een uniform dragen tot hoe je die handige paalsteek legt. Van hoe je 's nachts het noorden vindt tot hoe je op kamp een onvermijdelijke brandwonde verzorgt. Een volleerde scout of gids weet het allemaal! Natuurlijk zijn niet al die technieken even makkelijk, maar met wat inzet krijgt iedereen ze zeker onder de knie. Om je te helpen is er deze gids, die je leidraad zal zijn van bij de Jongverkenners/Jonggidsen tot bij de Seniors. Alles wat je moet kennen voor je totemnaam, voortotem, teervoet, tweede klas en eerste klas staat hierin beschreven.

Probeer deze techniekenbundel niet te zien als studieboek voor in de boekenkast, maar als handboek dat meegaat naar buiten, want slechts al doende leert men. Trek dus volop de wijde wereld in, omarm de natuur, bouw torens waarboven onze vlaggen trots kunnen wapperen en geniet bovenal met volle teugen van de vriendschap en het avontuur dat scouting je biedt.

Stevige linker,

De leiding

INHOUDSTAFEL

VOOR JE ERAAN BEGINT	4
BOLLETJESBORDEN	5
SCOUTS	6
WET EN BELOFTE	10
UNIFORM	12
KIMSPLEN	15
NATUUR	16
BIJL MES ZAAG SCHOP	23
VUREN	26
KNOPEN	29
SJORREN	39
KAART & KOMPAS	46
TOCHTTECHNIEKEN	53
MORSE	56
EHBO	60
TENTEN	69
RUGZAK	72
TOUWBRUGGEN	75
BRONNEN	77

VOOR JE ERAAN BEGINT

DE OPBOUW

Deze techniekengids is opbouwend ingedeeld, er staat telkens aangegeven tot waar je moet kennen voor je totemnaam, teervoet, voortotem en tweede klas. Bij elk trapje hoger komt er dus een stukje bij. Wanneer je denkt een techniek onder de knie te hebben, kan je na de vergadering bij je leiding het bolletje afleggen. Het bolletje komt dan op het bolletjesbord en je bent opnieuw een stuk vaardiger en dichter bij je totem, teervoet, voortotem of tweede klas. **Je kan aanduiden welke bolletjes je behaalde op de volgende pagina**, zodat je ook thuis weet waar je staat.

Zoals je op het bolletjesoverzicht ziet, moet je bij sommige technieken voor je totemnaam het bolletje twee of drie keer afleggen. De reden hiervoor is dat je ze door herhaling beter onder de knie zal krijgen. We verwachten dan ook dat je bijvoorbeeld voor het derde bolletje van Sjorren 1 een perfecte sjorring kan leggen. Terwijl we bij het eerste bolletje al eens een klein oogje dicht kunnen knijpen.

Je zal bij elk bolletje een kort overzicht zien van wat je voor welk streefdoel moet halen. Dit is aangeduid met een symbool. Voor elk streefdoel hebben we de volgende symbolen:



totemnaam - wanneer dit teken bij een (tussen)titel staat, moet je dit stuk kennen of kunnen voor de totemnaam



bijtotem - wanneer dit teken bij een (tussen)titel staat, moet je dit stuk kennen of kunnen voor de bijtotem



teervoet - wanneer dit teken bij een (tussen)titel staat, moet je dit stuk kennen of kunnen voor de teervoet



tweede klas - wanneer dit teken bij een (tussen)titel staat, moet je dit stuk kennen of kunnen voor de 2e klas

De bolletjes zijn opbouwend ingedeeld. Zo zal je dikwijls zien dat je de eerste stukken van een bolletje voor meerdere streefdoelen moet beheersen.

BADGES

Naast de technieken die voor iedere scout of gids van nut zijn, zijn er natuurlijk nog een heleboel interessante onderwerpen, daarom bestaan er ook heel wat badges. Een badge behaal je echter niet zomaar, je zal er meer voor moeten doen dan een bolletje. Heb je na het bladeren in de badgebundel een onderwerp gevonden waar je wel graag mee aan de slag wil gaan, stap dan naar je leiding om verder te bekijken hoe je de badge zal aanpakken. Wie weet vind je wel een nieuwe hobby?!

EERSTE KLAS



Heb je je tweede klas, zeven badges en meen je alle technieken die in deze bundel beschreven staan perfect onder de knie te hebben? Dan ben je klaar voor de EERSTE KLAS. De eerste klas bestaat uit een voorbereidende proef, waarin je toont alle technieken te beheersen, een eerste-klastocht in onbekend gebied en een verslag daarvan. De tocht leg je samen met één of twee anderen af en duurt twee dagen. Onderweg zal je enkele opdrachten krijgen, zoals dorpsexploratie, natuurstudie, het maken van een plattegrond van je kamp... Eens je terug thuis bent maak je van de tocht een uitgebreid verslag, waarna de leiding je de eerste klas zal uitreiken! Veel succes!

BOLLETJESBORDEN

	TOTEMNAAM														
	Knopen I		Kaart & Kompas I		Sjorren I			Tenten	Morse I		Uniform	EHBO	Wet en Belofte	Vuren I	Attitude
	1	2	1	2	1	2	3		1	2					

	TEERVOET								
	Tochttechnieken I	Scouts I	Knopen II	Sjorren II	Kimspelen	BMZS I	Natuur I	Rugzak	2 badgen

	BIJTOTEM						
	Vuren II	Knopen III	Sjorren III	Kaart & Kompas II	EHBO II	Tochttechnieken II	Morse II

	2E KLAS						
	Sjorren IV	BMZS II	Knopen IV	Natuur II	Scouts II	Touwbruggen	5 badgen

1. SCOUTS

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Teervoet	• scoutsgroet en scoutshand • kenspreuk • de eenheid • korte geschiedenis over het ontstaan van de scouts
2e klas	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de teervoet • het ontstaan van onze eenheid

Wereldwijd zijn meer dan 60 miljoen jongeren lid van de scouts- en gidsenbeweging en dit in meer dan 200 landen! Het succesverhaal waar wij deel van uitmaken begon op 1 augustus 1907 op Brownsea Island, toen twintig jongens deelnamen aan het eerste scoutskamp ooit, georganiseerd door Baden-Powell himself. In dit hoofdstuk en de volgende hoofdstukken, Wet en belofte en Uniform, lees je meer over de geschiedenis en symbolen die eigen zijn aan onze beweging.

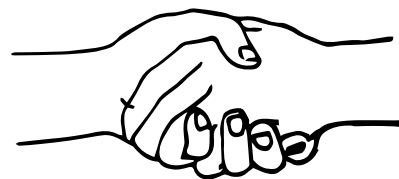
1.1 SCOUTSGROET EN SCOUTSHAND



Scouts en gidsen van waar ook ter wereld kennen de scoutsgroet en scoutshand. Ze staan symbool voor de belofte en verbinden scouts en gidsen met eenzelfde symbool.

Wanneer je de scoutsgroet maakt, herinner je jezelf aan je belofte. De drie gestrekte vingers stellen namelijk de drie punten van de belofte voor. De duim die de pink bedekt staat symbool voor de sterkere die de zwakkere beschermt.

Als scouts en gidsen elkaar tegenkomen is het de gewoonte dat ze de **linkerhand** reiken, waarbij de **pinken verstrengeld** worden, wat de verbondenheid symboliseert. Het is een gewoonte waarvoor Baden-Powell de mosterd haalde bij Afrikaanse volksstammen. Die gaven elkaar ook een linkerhand, waarbij het schild werd neergelegd. Je linkerhand is ook de hand die het dichtst bij je hart zit. Het is dus een teken van vertrouwen en vriendschap.



1.2 KENSPREUK



De kenspreuk die we meedragen, is 'steeds bereid', in het Engels 'Be Prepared'. 'Steeds bereid' betekent dat we als scouts en gidsen steeds klaar staan om anderen te helpen waar we kunnen.

1.3 DE EENHEID

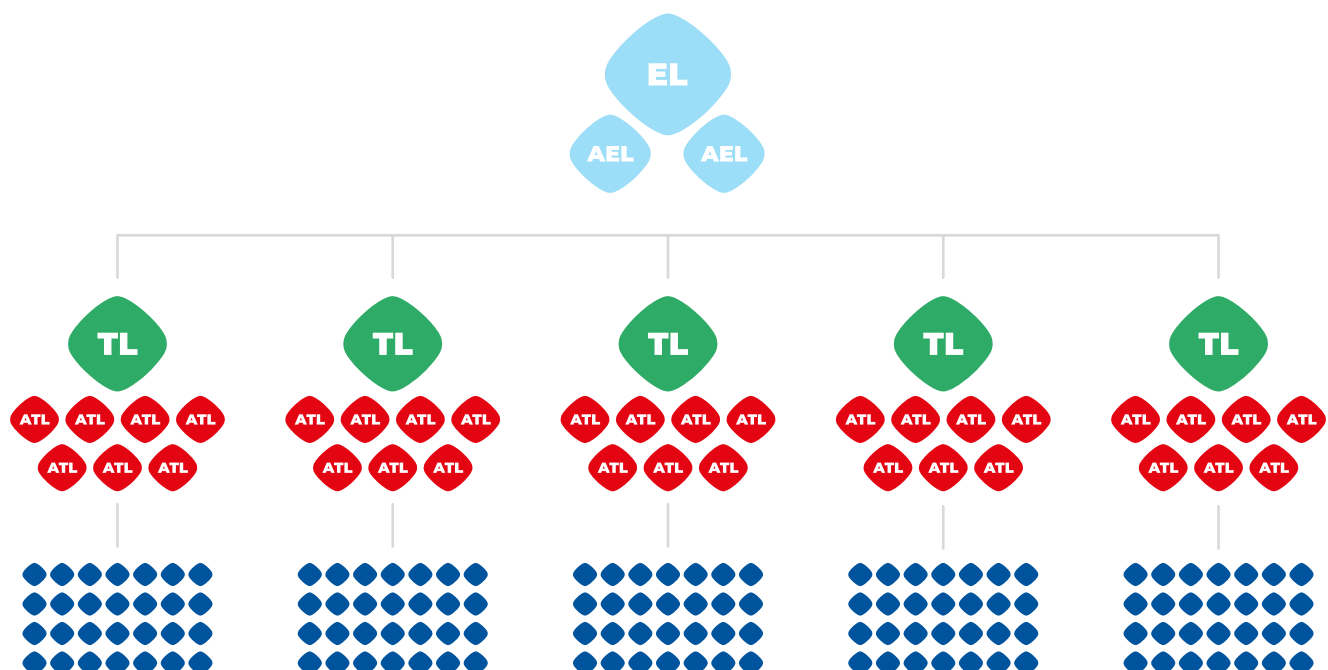


Binnen onze eenheid werken we per tak en daarbinnen nog eens per patrouille. De patrouille is een klein groepje waarbinnen jullie met een achttal personen met elkaar leren samenwerken en verantwoordelijkheden opnemen. Het idee achter de patrouille is dat je met verschillende talenten en teamwork mooie dingen kan bereiken. Hoe beter je elkaar leert kennen, hoe beter de groepssfeer binnen de patrouille kan groeien.

Om het groepsgevoel te versterken, hebben de patrouilles hun eigen symbolen. Deze zijn een patrouillevlag, patrouillelinten en -kleuren, een patrouillekreet en misschien wel een eigen patrouillelied? Om de patrouille in goede banen te leiden, worden een patrouilleleider (PL) en een assistent-patrouilleleider (APL) aangesteld. De PL zorgt ervoor dat iedereen zich goed voelt binnen de patrouille en dat de taken verdeeld worden. Hij of zij doet dit niet door de baas te spelen of alles zelf te doen, maar door te luisteren naar de andere patrouilleleden, te trachten goed samen te werken en bovenal het goede voorbeeld te tonen.

Enkele patrouilles samen vormen een tak, waarmee leden van min of meer dezelfde leeftijd samen wekelijkse vergaderingen houden en op kamp trekken. De tak wordt in goede banen geleid door een groep leiding: de takleider (TL), die je herkent aan het groen schouderbandje, en de assistent-takleiding (ATL), die je herkent aan een rood schouderbandje. Elke leider heeft binnen de tak een aantal verantwoordelijkheden, zoals aanwezigheden, EHBO, bolletjes en badges en communicatie. Je moet weten bij wie je met welke vraag terecht kunt.

Onze eenheid, 28ste FOS De Sperwer, bestaat uit verschillende takken. Om de eenheid in goede banen te leiden, stelt de leidergroep eenheidsleiding aan. Zowel de eenheidsleid(st)er (EL) als de assistent-eenheidsleid(st)ers kan je herkennen aan hun lichtblauw schouderbandje.



1.4 GESCHIEDENIS

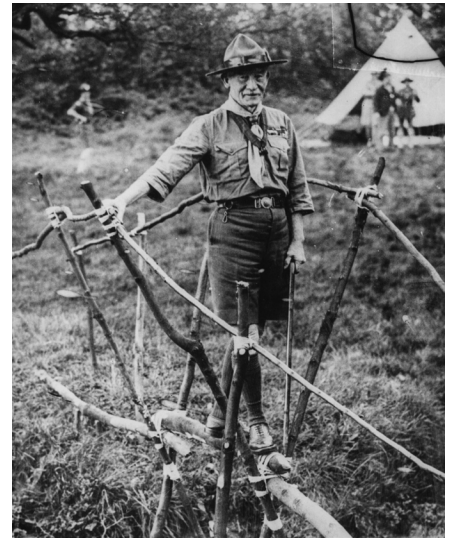


1.4.1 Baden-Powell en het ontstaan van scouting



De scoutsbeweging werd opgericht door Lord Baden-Powell of Gilwell. BP, voluit Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, wordt op **22 februari 1857** geboren in Londen. Als kleine jongen doet hij niets liever dan met zijn oudere broers kamperen of varen met hun boot, de 'Kohinoor'. Op school is hij geen uitblinker, maar als het om grappen uithalen, toneel spelen of tekenen gaat, is hij er als de kippen bij.

Op zijn negentiende kiest BP voor een carrière in het Britse leger. Hij voert opdrachten uit in India, Afghanistan en Zuid-Afrika, destijds Britse kolonies. Hij verwerft zijn faam als oorlogsheld in Zuid-Afrika, waar hij tijdens de Boerenoorlog strijdt tegen de stammen van de Zulu, Ashanti en Matabele. Bij de Slag om Mafeking wordt BP geconfronteerd met een tekort aan manschappen. Noodgedwongen worden jongens ingezet om onder meer de seindiensten te bemanen. Door de jongens verantwoordelijkheid te geven wordt de strijd een succes, op 16 mei 1900 wordt Mafeking bevrijd.



Lord Baden-Powell in zijn natuurlijke habitat

Terug in Engeland schrijft BP het boek 'Aids to Scouting' ('Hulpmiddelen bij het verkennen'), waarin hij over zijn ervaringen vertelt. Tot zijn verbazing slaat het boek aan bij de jongeren. Ze gebruiken het boek als inspiratie voor spelen en vormen patrouilles zoals BP beschrijft.

Op ideeën gekomen door wat hij ziet, werkt BP een systeem uit om gewone stads- en dorpsjongens, rijk of arm, op te voeden tot goede burgers. **In augustus 1907 organiseert hij een eerste scoutskamp op Brownsea Island**, aan de zuidkust van Engeland, waaraan twintig jongens deelnemen. De jongens worden verdeeld in vier patrouilles (de Wulpen, de Raven, de Wolven en de Stieren) en leren de knepen van het openluchtlevens: ze koken, sjorren en doen grote spelen. 's Avonds bij het kampvuur vertelt Baden-Powell allerlei belevenissen, zingen ze en worden er sketches gespeeld. Scouting was geboren!

Na de ervaringen op dit eerste kamp **schrijft BP in 1908 'Scouting for Boys'** ('Verkennen voor jongens'), met daarin alles wat een scout moest weten. Als snel rijzen patrouilles en eenheden uit de grond. Om alles beter te kunnen overzien wordt in **1909 de 'Boy-Scout Association'** opgericht.



Scouts en Gidsen in de goede oude tijd.

In datzelfde jaar organiseert BP een bijeenkomst waar ruim 10 000 scouts op afkwamen, waaronder ook de eerste meisjespatrouilles. **In 1910 wordt de Girl Guides opgericht**, die eerst door BP's zus Agnes en later door zijn vrouw Olave wordt geleid.

In 1910 wordt in Brussel de eerste scoutsgroep op het Europese vasteland opgericht. De Boy-Scouts van België (B.S.B.) wordt gesticht en niet veel later ontstaat ook de Girl-Guides van België (G.G.B.). Uit deze federaties ontstaat **in 1966 de Federatie voor Open Scoutisme.**

Baden-Powell kreeg op **de eerste Wereldjamboree in 1920** de eretitel Chief Scout of the World. Op **8 januari 1941 overleed hij** in zijn huis in Kenia. Hij ligt begraven in Nyeri, aan de voet van Mount Kenya. Zijn levenswerk leeft echter voort: over de hele wereld zijn er **vandaag meer dan 60 miljoen scouts en gidsen!**

1.4.2 Het prille begin van 28e FOS De Sperwer



We spreken anno 1964. Een zekere Dhr. Verbesselt Laurent koestert de hoop een nieuwe eenheid van de Boy-Scouts en Girl-Scouts van België in Waarschoot te stichten. De 16 jarige PL van de 226ste eenheid te Eeklo, Werner Van Belle, geeft zijn akkoord om als welpenleider in Waarschoot te fungeren. Terwijl Van Belle stage doet in Eeklo als welpenleider, verzamelt men informatie en doet Verbesselt inspanningen om leiders en leidsters aan te werven voor deze nieuwe eenheid. De tijd verstrijkt en op 25 september 1964 verzoekt Verbesselt de gewestcommissaris van Gent om een aansluitingsnummer voor de nieuwe eenheid. Onze eenheid, De Sperwer, wordt het nummer 28 toegekend.

6 november 1964 is de grote dag. Daar de horde gemengd is, voor jongens en meisjes onder de 11 jaar, laten er zich op deze eerste dag 18 kinderen inschrijven. De leiding is gelukkig en tevreden. De definitieve start van de horde, 'De Sperwer', wordt gegeven onder de leiding van de dienstdoende **hordeleider Werner Van Belle**. IJverig wordt er gewerkt om de nieuwe horde op peil te brengen en ervoor te zorgen dat 'De Sperwer' kan groeien met stijl en kwaliteit.



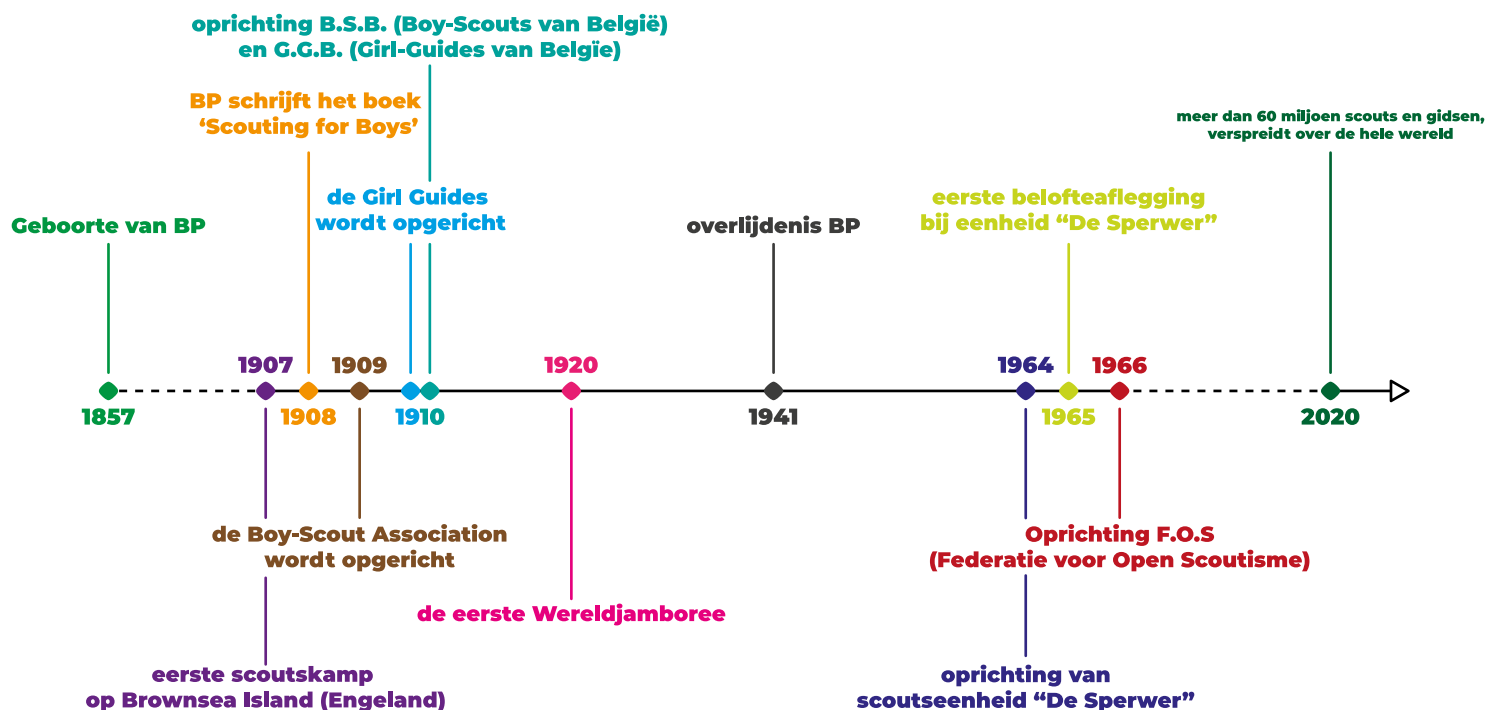
Een foto uit de oude doos

Na 5 maanden intense hordewerking wordt **op 11 april 1965 de eerste belofteaflegging gehouden** in de refter van de Rijkslagere school, waarop de ouders uitgenodigd zijn. De welpen zorgen er voor een uurtje ontspanning met sketches, zang en dans. Op deze plechtige belofteaflegging beloven 9 welpjes hun trouw aan Akela en de Welpenwet. Drie nestleiders worden officieel aangesteld.

In de maanden juli en augustus zet **Frieda Bonamie** haar eerste stappen binnen onze eenheid. Zo komt het dat bij de eerste overgang van de Welpen (4 september), de hordeleiding bestaat uit Akela (Werner Van Belle) en Raksha (Frieda Bonamie). **De eerste verkennerspatrouille, bestaande uit de overgekomen welpen, wordt geleid door EL Laurent Verbesselt.** De vergaderingen gaan door op de **terreinen van de Bovenmeers**, waar in het allerheiligenweekend het eerste lokaal ineen getimmerd wordt.

Op het einde van het jaar 1965 telt men 13 welpen, 7 verkenners, 1 leidster en 2 leiders! Het eerste internationale contact in de scouts wereld heeft plaats op 16 april 1966 in Terneuzen. Zowel de welpen als de verkenners wandelen samen met hun leiding een voortreffelijke St. Joristoct.

DE GESCHIEDENIS IN EEN TIJDLIJN



2. WET EN BELOFTE

WAT MOET JE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam

- wet en belofte kennen
- wet en belofte afleggen

2.1 DE SCOUTSWET

Overal waar mensen in kleine of grote groepen samenleven, stellen ze een aantal regels op. Als je in groep speelt, leeft, werkt, dan kan niet iedereen zomaar zijn eigen willetje doordrijven. Daarom heeft een land wetten en zijn er bij het sporten spelregels. Ook scouting kent zulke regels. Ze bestaan al zolang scouting bestaat en maken er een belangrijk deel van uit.

De scouts- en gidsenwet omvat tien leefregels waarvan we binnen scouting geloven dat ze het samenleven in de groep aangenamer maken. Het zijn leefregels binnen de groep en tegelijkertijd houdingen die ook nuttig zijn in de “echte wereld”. De wet vertelt je niet wat je moet of niet mag doen. Het gaat erom dat je probeert om ze na te leven. Uiteraard gebeurt dat met vallen en opstaan, het belangrijkste is dat je je best doet.

EEN SCOUTS/GIDS...

- ◆ **IS EERLIJK.**
- ◆ **EERBIEDIGT DE OVERTUIGING VAN ANDEREN.**
- ◆ **MAAKT ZICH NUTTIG.**
- ◆ **IS EEN VRIEND VAN ALLEN.**
- ◆ **IS VRIENDELIJK EN HOFFELIJK.**
- ◆ **KAN GEHOORZAMEN.**
- ◆ **STAAT OPEN VOOR DE NATUUR EN IS MILIEUBEWUST.**
- ◆ **HOUDT VOL.**
- ◆ **IS IJVERIG.**
- ◆ **IS ZELFBEWUST EN HEEFT EERBIED VOOR ZICHZELF EN DE ANDEREN.**

2.2 DE BELOFTE

Sinds het ontstaan van scouting hebben honderden miljoenen mensen overal ter wereld de scouts- en gidsenbelofte afgelegd. Door je belofte af te leggen maak je dus niet alleen deel uit van je patrouille, van je tak en eenheid, maar ook van een wereldwijd 'broederschap' van scouts en gidsen. De belofte-aflegging gebeurt als je een tijdje hebt meegedraaid in je tak. Je hebt nu geproefd wat scouting is en je hebt kennisgemaakt met de leefregels in de groep. Dit geeft je de kans om zelf te kiezen of je deel wil uitmaken van die groep en een verder engagement wil opnemen.

IK BELOOF TE TRACHTEN...

- ◆ **GOED SAMEN TE WERKEN IN ONZE GROEP,**
- ◆ **TE LEVEN NAAR DE SCOUTS- EN GIDSENWET EN MIJN OVERTUIGING,**
- ◆ **ANDEREN TE HELPEN WAAR IK KAN.**

3. UNIFORM

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam	• weten waarom we een uniform dragen • het perfect uniform kennen • plaats en betekenis van de kentekens weten • de pijlkop en het klaverblad • de scoutsdas
------------------	--

Met het dragen van het uniform stralen we verbondenheid uit en geven we aan achter de idealen (wet en belofte) van onze beweging te staan. Het is dus belangrijk dat je er de nodige waarde aan hecht. Wees trots op je uniform.

Er zijn drie belangrijke redenen om het uniform te dragen:

- **Het is herkenbaar:**
Zo zien buitenstaanders dat je een scout of gids bent – gedraag je er ook naar. Je leiders en andere leden kunnen je gemakkelijk terugvinden in een menigte.
- **Het is een symbool:**
Je bent deel van een groep: scouts en gidsen wereldwijd, FOS Open Scouting, je eenheid, je tak en je patrouille. In uniform is iedereen gelijkwaardig, je ziet geen onderscheid tussen rangen en standen.
- **Het is praktisch:**
Het uniform is gemakkelijk om in te bewegen. Het kan tegen een stootje.

3.1 PERFECT UNIFORM

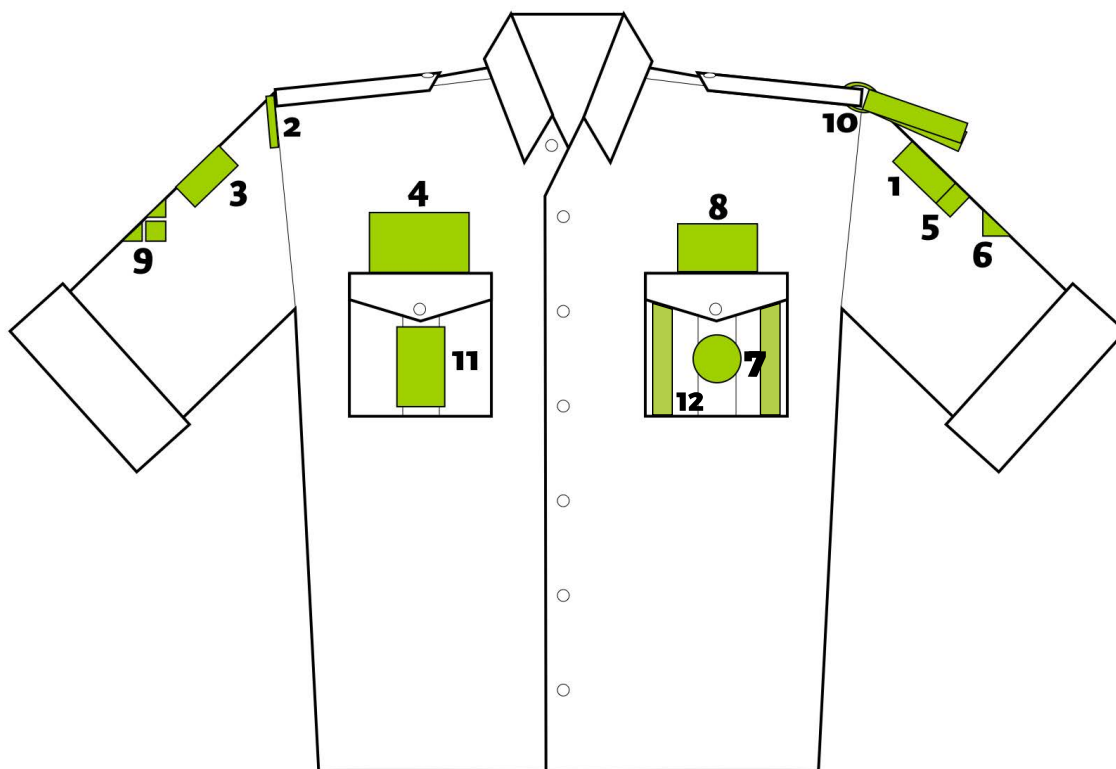
Het basisuniform bestaat uit het scoutshemd, das en dasring. Wanneer we in het straatbeeld verschijnen of bij belangrijke momenten, zoals de belofte-aflegging of totemisatie, dragen we het perfect uniform. Het perfect uniform bestaat uit volgende onderdelen:

- **Het scoutshemd met kentekens op de juiste plaats**
- **Een donkerblauwe broek**
- **Onze eenheidsdas met dasring**

Het bovenste knoopje van je hemd laat je altijd open, als symbool van openheid. De das wordt over de kraag gedragen, niet eronder. 's Zomers worden bij het perfect uniform de mouwen opgerold en draag je bij voorkeur een korte broek!

3.2 PLAATS EN BETEKENIS VAN DE KENTEKENS

Vanaf de jongverkenners ziet een uniform er als volgt uit:



- | | |
|--|--|
| 1. FOS Open Scouting-kenteken | 7. kenteken van het wereldbureau
(WOSM voor scouts, WAGGGS voor gidsen) |
| 2. provinciebandje (voor ons Oost-Vlaanderen) | 8. kenteken FOS - België - Europa |
| 3. kenteken van de eenheid | 9. vaardigheidsbadgen (indien behaald) |
| 4. jaarkenteken | 10. patrouillelinten |
| 5. beloftekenteken (opengevouwen indien behaald) | 11. kentekens van grotere scoutsevenementen
waar je aan deelnam (bv. Jamboree,...) |
| 6. kentekens teervoet, 2^e klas of 1^{ste} klas
(indien behaald) | 12. twee witte linten voor patrouilleleiders, één
voor assistent-patrouilleleiders |

3.3 DE PIJKOP EN HET KLAVERBLAD

Wereldwijd worden dezelfde kentekens gebruikt, de pijlkop voor scouts en het klaverblad voor gidsen. De pijlkop werd op oude kaarten gebruikt als noordpijl, hij wijst ons de juiste weg. De cirkel rond het klaverblad en de pijlkop duiden op de verbondenheid tussen scouts en gidsen wereldwijd. De drie punten van beide symbolen verwijzen naar de drie delen van de belofte, de twee sterren met telkens vijf punten naar de tien punten uit de scoutswet.

- De pijlkop is het kenteken van de **WOSM** (World Organisation of the Scout Movement)
- Het klaverblad is het kenteken van de **WAGGGS** (World Association of Girl Guides and Girl Scouts)



3.4 DE DAS

Scouts en gidsen over de hele wereld dragen een scoutsdas. Bij 28e FOS De Sperwer dragen we een schotse das met het Royal Stewart-patroon. De das duidt in de eerste plaats aan tot welke eenheid je behoort. Daarnaast heeft hij ook een praktisch nut, je kan de das bijvoorbeeld gebruiken in een spel, als blinddoek, als driehoeksverband, als bescherming tegen de zon...



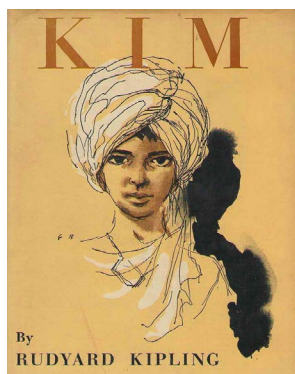
4. KIMSPLEN

WAT MOET JE KENNEN EN KUNNEN?

Teervoet

- slagen bij 4 van de 5 zintuigen: zien, horen, ruiken, voelen en proeven

Kimspelen worden sinds jaar en dag door scouts van over de hele wereld gespeeld. Ze trainen je geheugen en observatievermogen. Kimspelen danken hun naam aan het boek 'Kim', geschreven door Rudyard Kipling, die tevens het Jungle Book schreef en een goede vriend was van onze founder, Baden-Powell.



Het verhaal gaat over de Ierse weesjongen Kimball O'Hara, roepnaam Kim, die op straat opgroeide in Lahore, toen nog Brits-Indië. Gezien zijn achtergrond is Kim de geknipte persoon om te worden opgeleid tot spion.

Als deel van zijn opleiding speelde hij het spel dat wij vandaag 'kimspelen' noemen. Voor elk zintuig is er een kimspeel; ruiken, voelen, horen, zien en proeven. Je bolletje kan je behalen wanneer we kimspeelen doen, hou dus goed het maandprogramma van je tak in de gaten!

5. NATUUR

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Teervoet	• onderstaande bomen kunnen herkennen (a.d.h.v. blad/vrucht/in het veld):
2e klas	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de teervoet • onderstaande vogels en zoogdieren kunnen herkennen (op foto is goed)

Als scout of gids trekken we dikwijls de wijde natuur in, het buitenleven is een wezenlijk onderdeel van wat we doen. We mogen echter niet vergeten dat de natuur kwetsbaar is. Willen we er blijven van genieten, dan moeten we ze met zorg behandelen. Als scout of gids geven we daarom steeds het goede voorbeeld: trekken we de natuur in, dan respecteren we plant en dier. Luide muziek hoort niet in het bos. Ook thuis in de lokalen maken we het verschil door steeds goed te sorteren en onze omgeving niet te bevuilen. En vergeet niet: een scout laat slechts twee dingen achter, niets en dank u.

Hoe beter je de natuur kent, hoe meer je ervan kan genieten. Daarom we vragen we dat je voor je totemnaam de belangrijkste bomen kan herkennen en voor de tweede klas de belangrijkste vogels en zoogdieren. Het is natuurlijk onmogelijk, noch de bedoeling, om alle planten en dieren in deze bundel te beschrijven, maar een basiskennis lijkt ons toch belangrijk.

5.1 BOMEN



DEN

De den is een naaldboom, de lange naalden staan met twee tot vijf samen. De den draagt dennenappels als vrucht.

SPAR

De spar is net als de den een naaldboom. De naalden staan niet in paren, maar zijn over de hele tak verspreid. De kegels van de spar zijn meer langwerpig dan dennenappels.

EIK

De eik is een prachtige boom die zeer oud kan worden. Bij ons komt vooral de zomereik voor, waarbij het blad onregelmatig gelobd is. De vruchten van de eik zijn eikels.



BEUK

De beuk kan net als de eik zeer oud worden. Het blad van de beuk heeft een weinig golvende rand, verder kan je de beuk gemakkelijk herkennen aan de gladde schors. De vrucht van de beuk is het beukenootje, dat door eekhoorns verzameld wordt voor hun wintervoorraad. Beukenootjes zitten per twee omsloten in een napje.



BERK

De zilverberk is een opvallende boom, door zijn typerende witte bast. De vorm van de blaadjes lijkt een beetje op druppels, hun rand is gekarteld. De vruchten van de berk zijn langwerpige berkenkatjes.



TAMME KASTANJE

De tamme kastanje is een loofboom met eetbare vruchten, die in stekelige bolsters zitten. De bladeren van de tamme kastanje zijn langwerpig en gekarteld, de rand lijkt wat op een zaagblad.



WILDE KASTANJE

De wilde kastanje of paardenkastanje is in tegenstelling tot de tamme kastanje niet eetbaar. De bolsters hebben enkele stekels. De bladeren van de wilde kastanje zitten in groepje aan elkaar, een beetje zoals een hand.



WILG

De wilg is een boom die je veel op het platteland ziet als knot-boom, vroeger gebruikte men deze soort om percelen te omheinen. Om de paar jaar worden de takken gesnoeid, waarna deze snel weer terug groeien. De bladeren van de wilg zijn klein en fijn.



5.2 VOGELS



ROODBORSTJE

Het roodborstje is gemakkelijk te herkennen aan zijn orangerode gezicht en keel. De vogel trilt voortdurend met zijn staart en vleugels. Het roodborstje komt graag in bossen met veel onderhout en tuinen.



PIMPELMEES

De pimpelmees herken je aan zijn blauw-witte kop en blauwe vleugels en staart. Zijn onderkant is geel en zijn schouders groenachtig. 's Winters kan je de pimpelmees vaak zien aan het voederhuisje in je tuin.



KOOLMEES

De koolmees herken je aan zijn zwarte kop, met op zijn wangen een witte vlek. Hij is iets groter dan de pimpelmees. Net als de pimpelmees heeft de koolmees een gele onderkant en groenachtige schouders.



HUISMUS

Bij de huismus verschillen het mannetje en het vrouwtje van uitzicht. Het mannetje heeft een kastanjebruine rug met zwarte strepen, een grijze hoofdplaat en buik en een zwarte keel. Het vrouwtje heeft onopvallendere bruine tinten, zo valt ze niet op wanneer ze op het nest zit. De huismus heeft een dikke snavel om grotere zaden te kunnen eten.



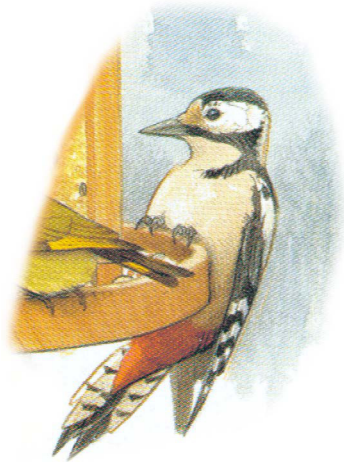
IJSVOGEL

De ijsvogel is een van de mooiste vogels uit onze streken. Zijn blauwgroene rug en bruinrode buik met zijn scherpe snavel maken de ijsvogel prachtig om te zien. Je zal de ijsvogel het snelst tegenkomen aan heldere beken en rivieren, waar hij vanuit duikvlucht kleine vissen vangt.



GROTE BONTE SPECHT

De grote bonte specht kun je herkennen aan zijn zwart-witte vederkleed en knalrode onderstaartdek. Het mannetje heeft bovendien een knalrode vlek in zijn nek. Je hoort hem dikwijls in het bos, waar hij met zijn krachtige snavel een broedhol timmert in een boomstam. De schedel van de specht is bijzonder dik om de klappen op te vangen, bovendien is zijn snavel verbonden op een manier die de schokken van zijn getik dempt. Zijn sterke snavel komt eveneens van pas bij het zoeken van larven in vermolmd hout of het openen van noten.



BOERENZWALUW

In de vlucht vallen de lange staartpunten van deze elegante vlieger op. De boerenzwaluw heeft een heel donkerblauwe glanzende rug en een witte buik. Zijn voorhoofd en keel zijn opvallend donkerrood. In april keren de boerenzwaluwen terug uit het zuiden, ze broeden dan graag onder daken van stallen, waar rond de beesten veel vliegen zitten die ze kunnen vangen. Ze bouwen hun nest van leem.



VINK

Een prachtige vogel die je makkelijk in de natuur tegenkomt is de vink. Zijn bovenkop en nek zijn grijsblauw, zijn gezicht, borst, buik en schouders roodbruin. Ze hebben zwarte vleugels met twee witte banden. Je hoort hem doorgaans eerder dan je hem ziet, met zijn zang die eindigt op het herkenbare 'suskewiet'.



SPERWER

Bij de sperwer verschillen de mannetjes en de vrouwtjes. Het mannetje heeft een wit-oranjebruin gestreepte buik, een grijze rug en wordt 30 tot 35 centimeter groot. Het vrouwtje heeft een wit-bruin gestreepte buik, een bruine rug en is wel een derde groter. Sperwers houden van een afwisseling tussen bos en veld.



HOUDUIF

De houtduif is de grootste duif die voorkomt in Europa. Het lichaam van deze duif lijkt nogal plomp, in tegenstelling tot de relatief kleine kop. De houtduif heeft een blauwgrijs verenkleed met een rozeviolette borst en witte vlek in de hals. De houtduif leeft zowat overal, van het bos, in het veld, tot in je tuin.



GAAI

De gaai is eveneens een van de mooiste vogels in onze contreien. Je herkent hem aan zijn rozebruine veren met zwart-witte staart, geflankeerd met prachtige blauwe vleugelvlekken.



MEREL

Ook bij de merel verschillen vrouwtje en mannetje. Het verenkleed van het mannetje is volledig zwart en zijn snavel is felgeel. Het vrouwtje is onopvallend bruin, om minder snel ten prooi te vallen bij het broeden op het nest.



EKSTER

De ekster is met zijn zwart-witte verenkleed en lange staart onmiskenbaar. Bij felle zon glanzen zijn veren.



BLAUWE REIGER

De blauwe reiger is een grotere vogel uit onze streek. Met zijn grijsblauwe verenkleed doet hij zijn naam alle eer aan. Tijdens zijn vlucht strekt hij zijn poten en trekt hij zijn hals S-vormig in. Je ziet hem in de buurt van water, waar hij op zoek gaat naar vissen, kikkers en ander lekkers.



5.3 ZOOGDIEREN



EEKHOORN

De eekhoorn is met zijn oorpluimpjes en grote roodbruine pluimstaart onmiskenbaar. Het is een echte bossoort. De eekhoorn eet voornamelijk zaden van bomen: hazelnoten, beukenootjes, dennenappels, tamme kastanjes, het staat allemaal op zijn menu. Het is een waar genot eekhoorns te zien springen tussen de bomen in het bos.



KONIJN

Het konijn komt je ten velde dikwijls tegen bij het ochtendgloren of de avondschemer. Het is een planteneter die bij voorkeur grassen, kruiden en akkergewassen verorbert. Ze leven in burchten die ze graven onder de grond.



HAAS

De haas lijkt op het konijn, maar is groter en heeft langere oren met zwarte tippen. Net als het konijn voedt de haas zich met jonge grassen, granen, onkruid en allerlei akkergewassen. In tegenstelling tot konijnen wonen ze niet in een konijnenburcht onder de grond, maar in een leger, een kuil in het hoge gras.



VOS

De vos is een mysterieus en sluw, maar prachtig beest. De vos leeft in een hol dat hij zelf graaft tussen boomwortels of overneemt van andere dieren als konijnen of dassen. Wanneer het hol meerdere ingangen heeft en groter van omvang is, spreken we van een burcht. In de schemering of 's nachts jagen vossen op kleinere zoogdieren of vogels, verder vullen ze hun menu aan met vruchten zoals bramen en bessen.



BEVER

De bever is het grootste knaagdier in onze streken. De bever heeft een bruine vacht, korte poten met zwemvliezen en een geschubde platte staart. Hij heeft twee oersterke oranje tanden waarmee hij bomen velt voor de bouw van vernuftige dammen en burchten. Zijn woonst, de burcht, bestaat uit een holle berg takken met een ingang onder water, zodat hij onbereikbaar is voor roofdieren. In de burcht is er een natte kamer, waar hij zijn vacht uitschudt en een droge kamer, waar hij met houtsnippers een gezellig nest maakt. Met dammen tracht de bever het water-niveau in de omgeving van zijn burcht te reguleren.



EVERZWIJN

Het everzwijn is een groot en krachtig hoefdier met een bruine, borstelige vacht. De mannetjes hebben grote slag tanden. Everzwijnen leven voornamelijk in uitgestrekte loofbossen, waar ze vruchten als eikels, kastanjes en beukenootjes vinden. Tot frustratie van de landbouwer staan dikwijls ook zijn gewassen op het menu van het everzwijn.



REE

Het ree is een van de prachtigste dieren uit onze streken. De kleine hertachtige heeft een bruine vacht die 's winters donkerder wordt dan zomers. De mannetjes hebben een gewei, dat elk jaar tussen oktober en januari afvalt om plaats te maken voor het nieuwe. Reeën kun je het snelst tegenkomen aan de bosrand, vooral in de vroege ochtend en de avondschemering is het actief, wanneer hij het bos uitkomt om te foerageren in het veld. Merkt een ree je aanwezigheid op, dan zal het zijn spiegel (de witte vlek op het achterwerk) tonen om soortgenoten te waarschuwen.



6. BIJL MES ZAAG SCHOP

WAT MOET JE KENNEN EN KUNNEN?

Teervoet	kunnen hanteren van: • bijl • mes • zaag • schop
2e klas	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de teervoet • een boom kunnen vellen

Hout kappen en zagen voor het kampvuur, een hudo graven of sjortouw afsnijden; op kamp maken we veelvuldig gebruik van de bijl, mes, zaag en schop. Bij verkeerd gebruik kunnen deze werktuigen echter gevaarlijk zijn. Het is daarom belangrijk het gebruik ervan goed onder te knie te hebben.

Voor alle werktuigen gelden twee algemene regels: gebruik de werktuigen voor wat ze dienen en laat ze niet rondslingeren! Bijlen en schoppen gebruik je niet als hamer, messen niet als speelgoed.

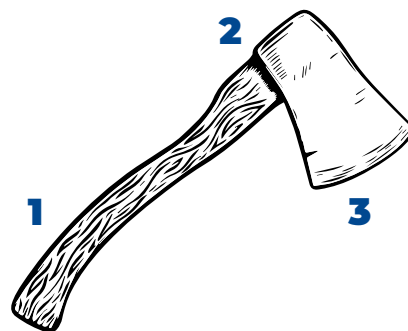
Materiaal dat rondslingert raakt verloren, kan ongelukken veroorzaken en roest. Berg werkmateriaal na gebruik dus onmiddellijk droog en proper op.

6.1 BIJL

Er bestaan bijlen in verschillende vormen, lengtes en gewichten. Op kamp maken we doorgaans gebruik van een handbijl, met een steel tussen 40 en 50 cm. Deze handbijl is zeer veelzijdig, je kan ermee zijtakken van stammen verwijderen, lichte (dode) bomen vellen en licht hout klieven. Bovendien past de handbijl indien nodig in je rugzak.

Wanneer je een bijl uit de kist haalt controleer je eerst drie dingen:

- 1. Is de steel nergens gebarsten?**
- 2. Zit de bijlkop goed vast op de steel?**
- 3. Is de snede scherp genoeg?**

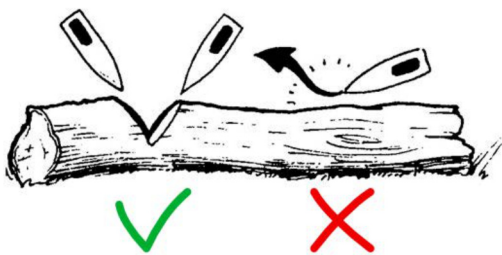


Enkele puntjes in verband met veiligheid:



- Een scherpe bijl is veiliger dan een botte bijl, een botte bijl zal zich moeilijker in het hout zetten en zal sneller afkaatsen. Hak dus zeker niet in de grond en berg de bijl na gebruik proper en droog op.
- Om een bijl zo veilig mogelijk te dragen nemen we ze vast aan de kop. Draag je een bijl aan het steeleind, dan loop je het risico je te verwonden aan je benen. Wanneer je een bijl doorgeeft, dan neem je de steel vast net onder de kop, de andere persoon neemt de bijlkop aan.
- Het is altijd mogelijk dat de bijl afketst, draag daarom steeds stevige bottinnen wanneer je een bijl hanteert.
- Neem steeds voldoende afstand van iemand die met een bijl aan het werk is, op zijn minst twee meter!

Over het hakken zelf:



Hak hout steeds onder een hoek van 45°, zo bijt je bijl het best in het hout. Bij dikkere takken of stammen wissel je de slagen af tussen links en rechts, op die manier maak je een V-vorm.

Wanneer je takken doorhakt doe je dat steeds op een hakblok, zodat je niet in de grond hakt. Hak steeds op de plek waar de tak steunt, anders zal het hout wegvliegen of zal je in de grond hakken. Wil je een stam ontdoen van zijn takken, dan doe je dat vanaf de buitenkant van de vork, niet in de vork kappen. Plaats je voet ook niet in de vork, zo kan je niet in je eigen scheenbeen hakken.

6.2 MES



Een zakmes komt op kamp dikwijls van pas. Voor scoutsgebruik is een eenvoudig zakmes met een lemmet van zes tot acht centimeter ideaal. Messen die we aanraden zijn de Opinel n°7 en de eenvoudige Victorinox-messen (Zwitsers zakmes). Messen met een overvloed aan functies zijn eerder duur dan praktisch. Een mes dat je kan vergrendelen is altijd veiliger. Als je zorg draagt voor een zakmes gaat het een leven lang mee, gebruik het dus waarvoor het dient.



Een Opinel n°7

Snij steeds van jezelf en anderen weg, indien je zou uitschieten kan je zo niemand verwonden. Net als bij een bijl is een scherp mes veiliger dan een bot mes. Steek je mes dan ook niet in de grond, je zal de snede bot maken. Na gebruik klap je het mes steeds dicht. Droog een nat mes eerst af, zo voorkom je roestvorming.

6.3 ZAAG



Een boogzaag

Op kamp maken we doorgaans gebruik van een boogzaag. Dit type zaag snijdt in beide richtingen en kan dus met twee personen gebruikt worden, wat vooral bij dikkere stammen van pas komt. Om een dikke stam door te zagen zet je je elk aan een kant van de stam met je voeten ertegen. Maak lange rustige halen en druk het zaagblad niet onnodig naar beneden, laat het zaagblad zijn werk doen. Om te zorgen dat de zaag niet vastklemt, laat je de stam net naast de snede leunen op een balkje, op die manier zal je ook niet in de grond kunnen zagen op het einde. Veeg na gebruik het zaagblad proper en plaats de beschermhoes over het blad.

6.4 SCHOP

De spade en schop zijn eveneens werktuigen die je op kamp dikwijls in handen zal krijgen. Het graven van een hudo, greppels rond je tent of misschien zelfs een modderbad zijn slechts enkele voorbeelden. Draag bij het hanteren van een schop of spade steeds stevige schoenen, blote voeten en spades gaan niet samen. Een spade gebruik je om vaste grond los te stekken, een schop om losse grond weg te scheppen.



Een spade herken je aan het rechthoekig, platte blad

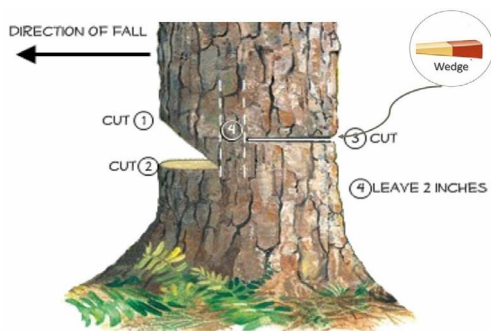


Een schop herken je aan het rondvormig, holliq blad

Om grond los te stekken duw je eenvoudigweg de spade met je voet de grond in. Als je merkt dat je te veel kracht moet zetten, steek je de spade minder diep. Doe je dat niet, dan riskeer je de steel te breken. Veeg na gebruik de aarde van de spade en berg ze droog op.

6.5 HET VELLEN VAN BOMEN

Op sommige kampterreinen krijgen we toestemming van de boswachter of eigenaar om dode bomen te vellen. Deze kunnen we dan gebruiken voor een grote vlaggenmast of het groot vuur op het einde van ons kamp. Het spreekt voor zich dat we enkel dode bomen vellen, een scout/gids staat namelijk open voor de natuur en is milieubewust. Het vellen van grotere bomen is een serieus werk, waarbij ongelukken zeer ernstig kunnen uitdraaien. Het spreekt voor zich dat dit met de nodige voorzichtigheid dient te gebeuren.



Vooraleer je begint te zagen of kappen schat je waar de boom zal neerkomen, zorg ervoor dat niemand nog in die zone loopt. Enkel degenen die de boom vellen horen in de buurt te zijn. Zorg dat er rondom de boom niets ligt waar je over kunt struikelen. Maak om te beginnen een schuine snede aan de kant naar waar de boom moet vallen (1). Vervolgens zaag je horizontaal, waardoor de wig loskomt (2). De diepte van deze snede bedraagt een vierde tot een derde van de diameter van de stam. Is de snede te diep, dan zal de stam je zaag vastklemmen. Is de snede niet diep genoeg, dan

is ze niet effectief. Hierna maak je een horizontale snede aan de andere kant van de stam, ongeveer vijf centimeter hoger dan de eerste horizontale snede (3). Deze snede laat je niet verder komen dan de helft van de stam. In deze snede sla je een stalen of houten spie, die de boom zal doen omvallen. Let goed op wanneer de boom begint te vallen, stap rustig weg.

7. VUREN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam	• weten wat een vuurplaats geschikt maakt • de vuurdriehoek kennen • een grondvuur kunnen maken, aansteken en doven
Bijtotem	• alles wat je moet kennen voor de totemnaam • een pagodevuur kunnen maken • een tafeldvuur kunnen maken • een jagersvuur kunnen maken • de soorten brandhout kennen

Wanneer een kampdag op zijn einde loopt is niets zo gezellig als het genieten van de warmte en het licht van een vuur. Vertellen over dromen en avonturen, zingen en dansen, een kamp kan niet compleet zijn zonder kampvuur! Daarnaast kan je ook nog eens koken op een vuur. Aangezien vuren echter niet zonder risico zijn, is het belangrijk om de vaardigheden die hieronder beschreven worden grondig onder de knie te hebben.

7.1 DE VUURPLAATS

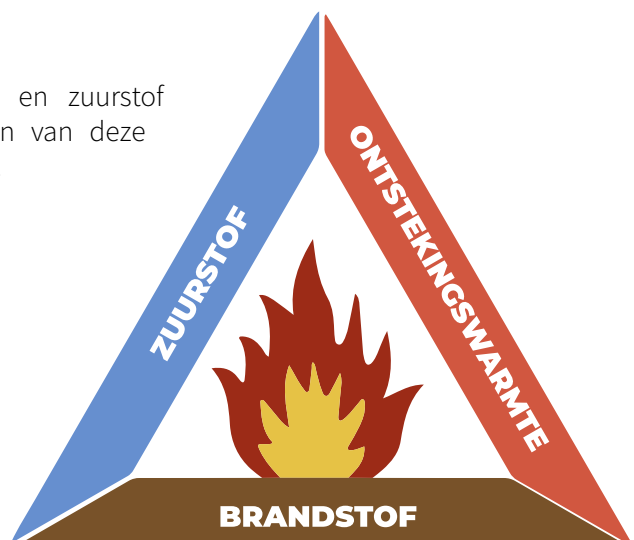
Een vuurplaats kan tijdelijk zijn, bijvoorbeeld op tocht, of voor de hele duur van een kamp. Hoe dan ook is het van belang een veilige plaats uit te kiezen. Het spreekt voor zich dat je geen kampvuur maakt midden in een dicht bos of tussen de tenten. Volg in de eerste plaats de regelgeving die geldt in de gemeente waar je kampeert, indien je die niet kent gebruik je je gezond scoutsverstand.

Maak vuur steeds op een open plaats, waar je een ondergrond vrij van brandbaar materiaal hebt. Maak de grond in een straal van twee meter rond je vuur vrij van kleine takjes, gedroogde bladeren... Indien er gras staat op de plek waar je vuur wil maken stek je de zoden uit.

Zorg steeds voor voldoende water in de nabijheid om het vuur te kunnen blussen en laat je vuur nooit onbeheerd achter!

7.2 DE VUURDRIEHOEK

Een vuur heeft steeds ontstekingswarmte, brandstof en zuurstof nodig. Dit noemen we de vuurdriehoek. Wanneer één van deze elementen ontbreekt, zal het lastig worden vuur te krijgen.



Ontstekingswarmte: Om een vuur aan te steken gebruiken we dikwijls een aansteker, lucifers of een magnesi-umstick. Wanneer je deze kwijtspeelt kan een ervaren scout nog steeds vuur maken met een vuurboog, zonlicht gebundeld met een vergrootglas of andere primitieve methoden. Deze vragen echter veel oefening en geduld.

Brandstof: Als brandstof gebruiken we droog, dood hout. Zorg ervoor dat je fijne twijgjes hebt om je vuur aan te maken, kleine takjes om je vuur op gang te krijgen en groter hout om het aan te houden. Leg het hout op verschillende stapels volgens dikte, zodat je tijdens het aanmaken van je vuur efficiënt kan werken. Wanneer nat weer voorspeld wordt leg je best een zeil over je hout, zo kan je je de dagen erna veel moeite besparen. Indien je het toch met nat hout moet stellen laat je best beetje bij beetje de takken rond je vuur drogen.

Zuurstof: Wanneer je de takken als een hoopje op je tondel smijt, zal je het vuur verstikken. Dit komt omdat er dan zuurstof ontbreekt. Laat dus voldoende opening tussen je takken. Wanneer je merkt dat je vuur meer zuurstof nodig heeft kan je blazen of wapperen.



Fijne houtkrullen worden geslepen om later te gebruiken als tondel.

7.3 AANSTEKEN VAN EEN VUUR T B

Een vuur steek je aan met tondel, dit is licht en droog materiaal dat makkelijk brandt. In de natuur vind je veel materiaal dat bruikbaar is als tondel, zoals droog gras, fijne houtkrullen, droog mos... Uitgerafeld sjortouw werkt ook uitstekend als tondel. Maak met je tondel een bol, een nestje waar je het vuur zal aansteken.

Boven je tondel maak je met fijne, droge twijgjes een piramide, fijn hout brandt namelijk sneller dan dik hout. Eens deze takjes branden, bouw je steeds verder op met dikker en dikker hout. Leg niet te snel dikke takken op je vuur, of je zal weer van vooraf aan kunnen beginnen. Na enige oefening zal het aanmaken van een kampvuur je gegarandeerd in de vingers zitten.

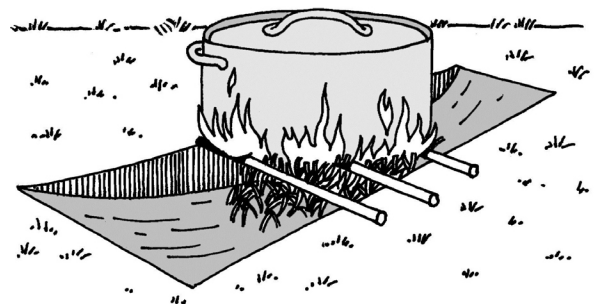
7.4 DOVEN VAN EEN VUUR T B

Voordat je een vuur dooft zorg je ervoor dat het grootste deel van de takken reeds verbrand is, leg dus geen hout meer op je vuur als je weet dat je het toch snel zal doven. Om het vuur te doven giet je voldoende water op en rond het vuur. Heb je geen water in de buurt, dan kan je het vuur ook doven met zand. Wanneer je vuur gedoofd is, leg je onverbrande takken terug op een natuurlijke plek. Zorg dat je vuurplaats lijkt of je er nooit geweest bent, want een scout laat slechts twee dingen achter: niets en dank u!

7.5 SOORTEN VUREN

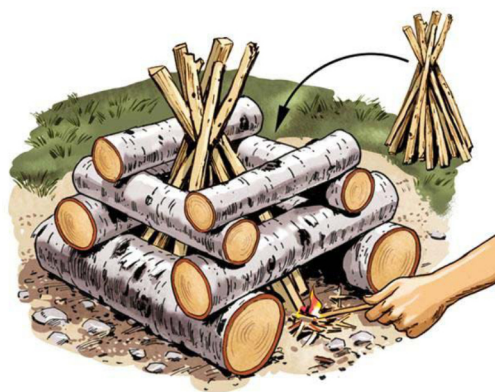
7.5.1 Grond- of greppelvuur T B

We maken dikwijls gebruik van een grond- of greppelvuur. Het voordeel van een grondvuur is dat je de windtoevoer zelf kan bepalen: bij veel wind is je vuur beschermt, bij weinig wind kan je een schuine greppel maken die zuurstof aanvoert. Daarnaast kan je boven een grondvuur makkelijk een rooster leggen voor je barbecue of om een pot op te zetten.



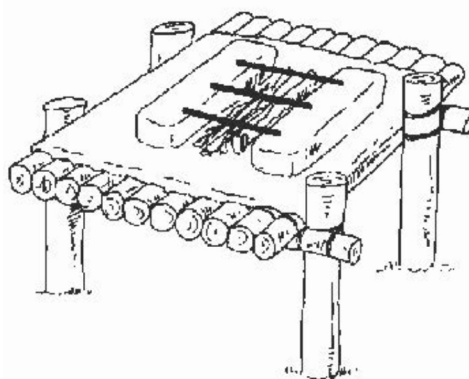
7.5.2 Pagodevuur B

Het pagodevuur is ideaal voor grotere vuren, zoals het kampvuur op de laatste avond. Maak eerst een piramidevuur waar het vuur zal aangestoken worden. Daar rond bouw je een pagode door dikke takken haaks op elkaar te stapelen. Begin onderaan met de dikste takken en werk beetje bij beetje naar binnen toe, zo zal je vuur mooi zakken en niet naar buiten vallen.



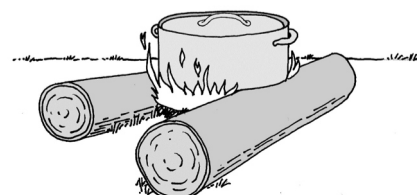
7.5.3 Tafelvuur B

Het tafelvuur is een vuur dat je op een hoogte maakt. Met een tafelvuur kan je gedurende een langere periode makkelijk koken. Het maken ervan is niet zo moeilijk. Maak een platform van een dikke halve meter hoogte, waarop je met graszoden een laag maakt om het hout te beschermen. Vervolgens maak je met stenen en modder muurtjes, waar je de roosters op kan leggen. Wanneer je een tafelvuur langdurig gebruik kijkt je af en toe na of de balken niet doorbranden.



7.5.4 Jagersvuur B

Een jagersvuur bestaat uit twee stammen, waartussen je het vuur maakt. De opening tussen de stammen laat toevoer van wind toe. De potten of het rooster kan je met de rand op de stammen plaatsen.



7.6 SOORTEN BRANDHOUT B

Om het maken van een vuur volledig te beheersen is het van belang dat je het juiste hout kan kiezen. Het hout moet uiteraard droog en dood zijn, maar daarnaast zijn er nog grote verschillen tussen de soorten. Zo zal de ene soort makkelijk vlam vatten en zal een andere soort je langer vuur geven. Over het algemeen kan je stellen dat zachte houtsoorten snel en makkelijk branden en harde houtsoorten langzaam, maar met veel warmte. Hieronder een kort overzicht.

TYPE	SOORTEN	ONTBRANDING	VLAM	WARMTE
harde loofbomen	eik, beuk	eerder traag	normaal	veel warmte
zachte loofbomen	wilg, populier, berk	snel als ze kurkdroog zijn	groot	kortstondig
naaldbomen	den, spar, lork	snel	groot	kortstondig

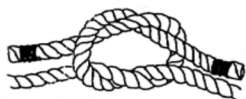
8. KNOPEN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam	• platte knoop • losse lus • vaste lus • achtsteek • mastworp • timmermanssteek • touw oprollen
Teervoet	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de totemnaam • vissersknoop • verkortingsknoop
Bijtotem	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de teervoet • weversknoop • strop • galeisteek • paalsteek
2e klas	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de bijtotem • topreepsteek • dubbele achtknoop • constrictorknoop • turkse knoop • apenvuistje

In de scouts maken we dikwijls gebruik van touwen; om te sjoeren, een apenbrug te maken, een tent op te zetten, noem maar op! Daarom is het handig dat je de knopen goed onder de knie krijgt. Heb je knopen goed onder de knie, dan zal je daar op kamp en in je dagelijkse leven zeker voordeel uit halen.

8.1 PLATTE KNOOP



De platte knoop is een vaak gebruikte knoop. Je gebruikt hem om twee touwen van gelijke dikte aan elkaar vast te maken. Hoewel we hem dikwijls gebruiken, is het geen ideale knoop. Een touw met een platte knoop in is veel minder sterk! Bovendien durft hij al eens loskomen in gladde touwen!

Stap voor stap:

1	Kruis het linkereinde over het rechtereind.	
2	Kruis het (nieuwe) rechtereind over het (nieuwe) linkereinde.	

Ezelsbruggetje: Links over recht, rechts over links

8.2 LOSSE LUS



De losse lus gebruik je om snel een touw rond bijvoorbeeld een paal te slaan.

Stap voor stap:

1	Leg een lus in het touw.	
2	Haal het lange eind door de lus over het korte eind en trek aan.	

Let op: Vergis je bij het leggen van knoop niet van kort en lang eind, anders schiet de lus onmiddellijk los!

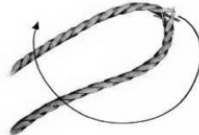
8.3 VASTE LUS



Met een vaste lus kan je stevige lus maken die niet schuift.

Een handige toepassing van de vaste lus is het 'herstellen' van een beschadigd touw, waarbij de beschadiging in de lus zit.

Stap voor stap:

1	Neem het touw dubbel.	
2	Leg een halve knoop.	

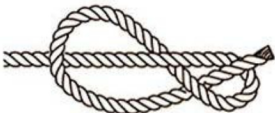
Let op: Nadat er veel kracht uitgeoefend is op de vaste lus, is deze amper los te krijgen!

8.4 ACHTSTEEK

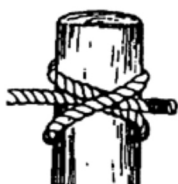


De achtsteek gebruiken we om te verhinderen dat het touw zou uitrafelen.

Stap voor stap:

1	Neem het uiteinde en sla het rond het vaste eind.	
2	Haal het uiteinde door de lus en trek aan.	

8.5 MASTWORP



Met de mastworp kunnen we een touw stevig aan een balk vastbinden, hij komt dan ook goed van pas om sjorringen te beginnen en eindigen.

Stap voor stap:

De mastworp kunnen we op twee op twee manieren leggen:

Manier 1

1	Sla het uiteinde rond de balk.	
2	Kruis over het gelegde touw.	
3	Sla het uiteinde onder je laatste slag.	

Manier 2

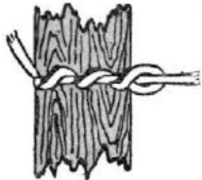
1	Leg twee gelijke lussen in het touw.	
2	Kruis de lussen.	
3	Schuif deze lussen over de balk en trek aan.	

8.6 TIMMERMANSSTEEK



Met een timmermanssteek kunnen we een touw rond een balk vast maken. Het is een uitstekende knoop om een sjorring mee te beginnen.

Stap voor stap:

1	Sla het uiteinde rond de balk.	 
2	Sla het uiteinde rond het vaste eind en keer terug.	
3	Sla het uiteinde enkele malen rond de slag en trek het vaste eind aan.	

8.7 TOUW OPROLLEN

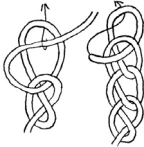


Voor een dik touw:

Indien het touw nat zou zijn kunnen we het op deze manier makkelijk ophangen om te drogen, want een touw dat op een hoopje gesmeten wordt droogt niet!

Het voordeel aan deze manier is dat je het touw gemakkelijk opnieuw kan losmaken, gewoon trekken aan de uiteinden volstaat.

Stap voor stap:

1	Leg een losse lus in het midden van het touw.	
2	Trek een klein deel van het touw door de lus.	
3	Door de gevormde lus trek je opnieuw een deel van je touw.	
4	Enzovoort, enzovoort.	

Voor sjortouw:

Als scout of gids zal je nog dikwijls een sjortouw oprollen. Doe je dit goed en proper, dan zal je jezelf veel tijd en geklungel besparen van touwen die in de knoop zijn geraakt.

Stap voor stap:

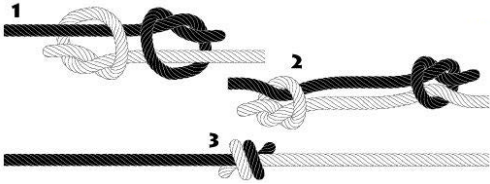
1	Sla het touw rond je hand tot er nog een dertig centimeter overblijft.
2	Haal het bolletje touw van je hand en knijp het plat.
3	Sla het einde enkele malen rond het bolletje.
4	Bij je laatste slag ga je onder de voorlaatste slag door.

8.8 VISSERSKNOOP



De vissersknoop is een sterke en betrouwbare knoop om twee touwen aan elkaar vast te binden. Ook op natte of gladde touwen zal deze knoop niet doorslippen.

Stap voor stap:

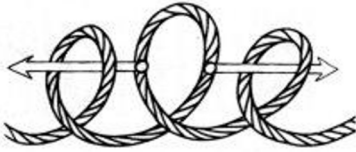
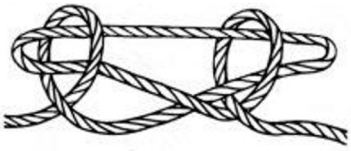
1	Leg de twee uiteinden naast elkaar met de uiteinden in tegengestelde richting.	
2	Leg met het ene uiteinde een halve knoop om het andere vaste eind en omgekeerd.	
3	Trek aan tot de twee halve knopen naast elkaar liggen.	

8.9 VERKORTINGSKNOOP



De verkortingsknoop of trompetstek gebruik je zoals de naam aangeeft om een touw tijdelijk te verkorten.

Stap voor stap:

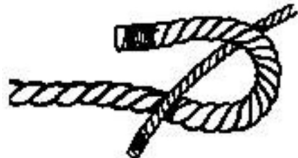
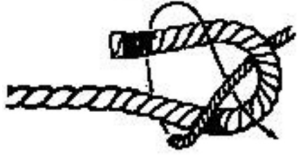
1	Leg drie gelijke lussen in het touw.	
2	Leg de tweede lus achter de eerste lus en leg de derde lus achter de tweede.	
3	Houd de uiteinden van het touw vast met je pinken.	
4	Trek een deel van de tweede lus door de eerste lus en een deel door de derde lus.	
5	Trek de uiteinden aan.	

8.10 SCHOOTSTEK OF WEVERSKNOOP



Met een schootstek kan je twee touwen van verschillende dikte of materiaal aan elkaar binden.

Stap voor stap:

1	Maak een u-vormige lus in het dikste touw.	
2	Steek het dunne touweind langs onder door de lus.	
3	Sla het dunne touweinde achter de lus in het dikke touw.	
4	Steek het dunne touweinde langs de voorkant onder zichzelf, het dunne touweinde gaat dus niet opnieuw terug door de lus.	

8.11 STROP

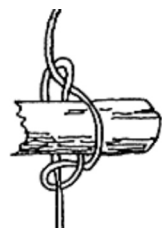


De strop gebruiken we als sierknoop. De leiding gebruikt deze knoop dikwijls in hun fluitkoord.

Stap voor stap:

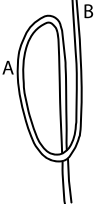
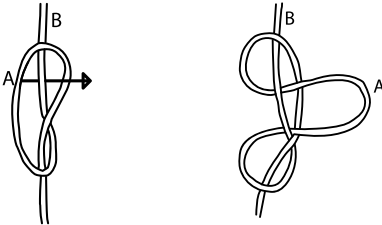
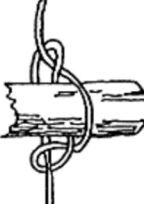
1	Leg de te vormen lus.	
2	Vorm met het uiteinde van het touw een nieuwe parallelle lus.	
3	Sla dit uiteinde vijf tot zeven keer rond het geheel.	
4	Steek het uiteinde door het lusje. Trek aan.	

8.12 GALEISTEEK



De galeisteek kan je gebruiken om een touwladder te maken. Verzamel hiervoor enkele stevige takken als sporten en leg aan weerskanten van elke sport een galeisteek. Let op de richting waarin je de knoop belast!

Stap voor stap:

1	Leg een lus in het touw.	
2	Haal het 'hogere' eind door de lus.	
3	Leg in de zojuist gevormde lus de sport van je touwladder. Trek aan.	

8.13 PAALSTEEK

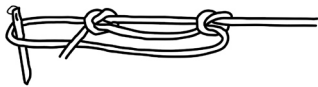


De paalsteek is een sterke knoop om een touw rond een paal te binden. Het voordeel van een paalsteek is dat ze makkelijk terug los te maken is.

Stap voor stap:

1 2	1 Maak een bovenhandse lus met het uiteinde van je touw. 2 Leg het uiteinde rond het voorwerp.	
3 4	3 Steek het uiteinde langs onder door het lusje. 4 Sla het uiteinde om het vaste eind en terug door het lusje.	

8.14 TOPREEPSTEEK



De topreepsteek gebruik je om een tijdelijke storm- of scheerlijn aan te leggen.

Stap voor stap:

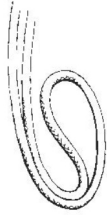
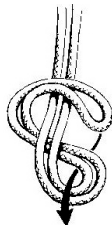
1 2	1 Leg twee halve knopen op een kleine afstand van elkaar. 2 Sla het uiteinde rond je piket.	
3 4	3 Steek het uiteinde door de bovenste en vervolgens de onderste halve knoop. 4 Nu kan je de stormlijn aantrekken, de halve knopen trekken zichzelf toe.	

8.15 DUBBELE ACHTKNOOP

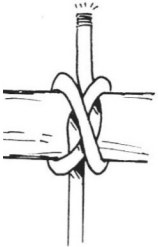


Een vaste lus kan dikwijls muurvast komen te zitten. Je kan eventueel een dubbele achtknoop gebruiken in de plaats, deze knoop heeft dezelfde functie als de vaste lus maar is makkelijker los te maken.

Stap voor stap:

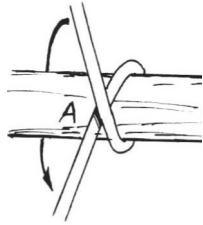
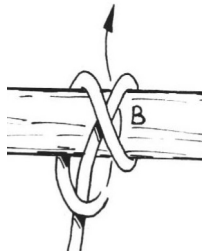
1	Neem een lus in het einde van je touw.	
2	Maak met deze lus een achtknoop.	

8.16 CONSTRICTORKNOOP



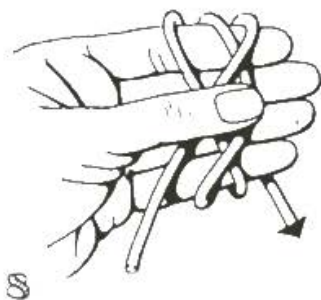
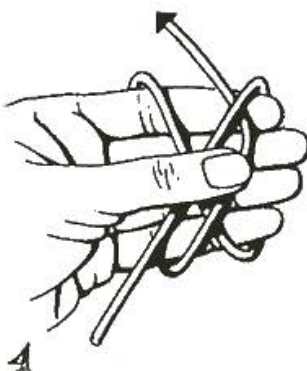
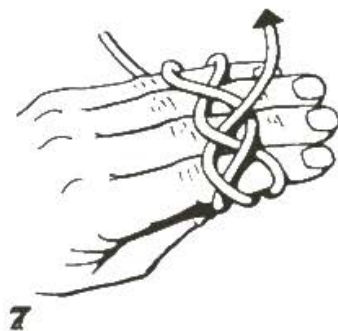
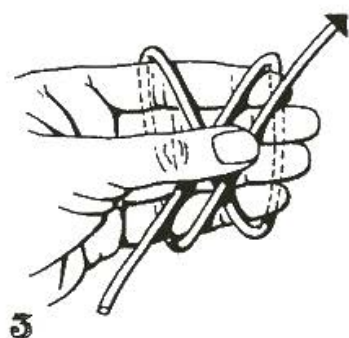
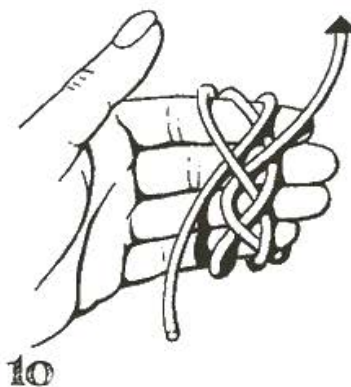
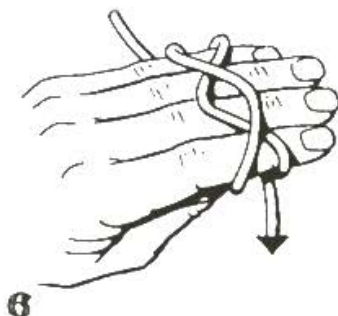
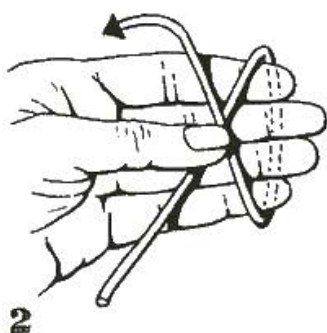
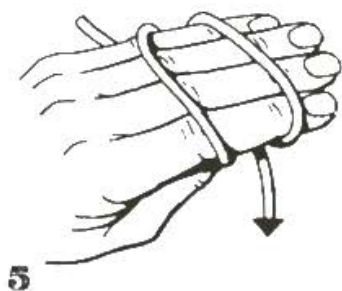
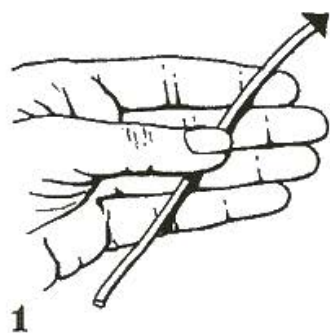
De constrictorknoop is een variant van de mastworp. Het voordeel van constrictorknoop is dat hij zichzelf beter vastzet en dus steviger is, het nadeel is dat hij moeilijker los te maken is dan een mastworp.

Stap voor stap:

1	Sla het uiteinde rond de balk.	
2	Kruis over het gelegde touw.	
3	Sla het uiteinde eronder en rond het vaste eind.	

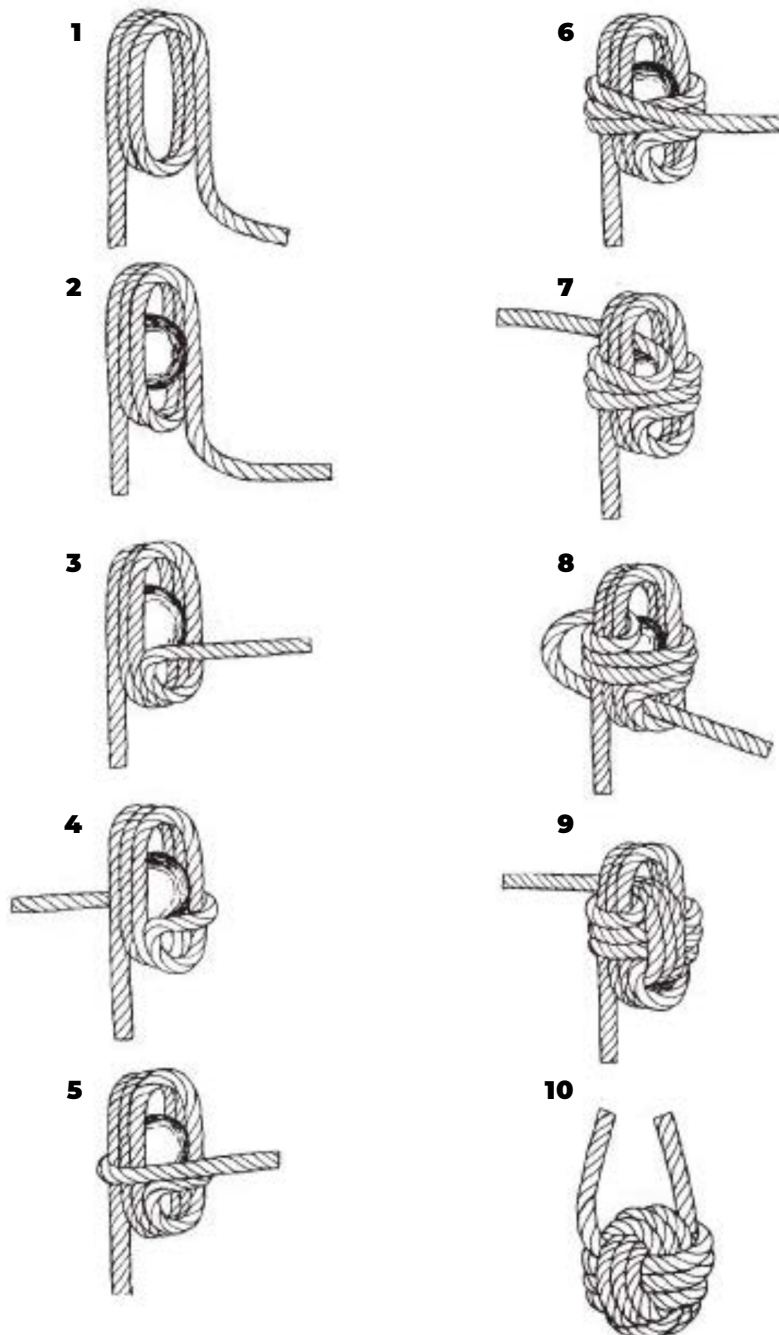
8.17 TURKSE KNOOP

De Turkse knoop is de knoop die je gebruikt voor je dasring. Gebruik hiervoor een lederen veter van één meter. Volg nauwgezet onderstaande tekeningen.



8.18 APENVUISTJE

Het apenvuistje is een sierknoop. Naast een touw heb je voor het apenvuistje nog een knikker nodig, die vormt de kern van de knoop. Volg nauwgezet onderstaande tekeningen.



9. SJORREN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam	• kruissjorring • tafel sjoeren
Teervoet	• alles wat je moet kennen voor de totemnaam • driepikkelsjorring
Bijtotem	• alles wat je moet kennen voor de teervoet • diagonaalsjorring • vorksjorring
2e klas	• alles wat je moet kennen voor de bijtotem • klaverbladsjorring • steigersjorring • constructietechniek kunnen toepassen

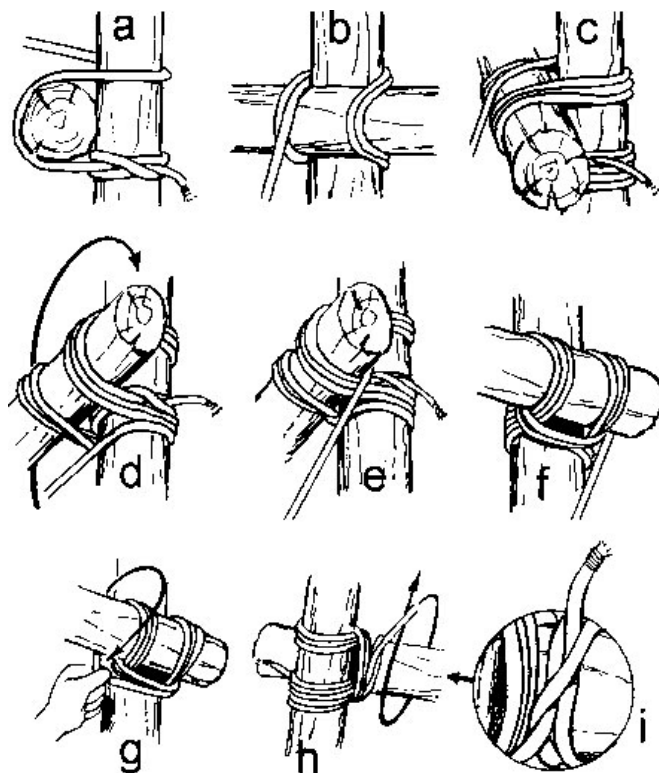
Pionieren is het maken van bouwwerken met balken en touw. Om een stevige constructie te maken gebruiken we touwverbindingen, sjorringen genaamd. Eens je het sjoeren goed in de vingers hebt wordt je kampleven een pak aangenamer. Een tafel om aan te eten, een praktische kampkeuken of banken voor rond het kampvuur, kan je vlot sjoeren dan is dit alles geen probleem. Misschien waag je je wel aan het grotere pionierswerk als een brug of uitkijktoren?

9.1 KRUISSJORRING

De kruissjorring gebruik je om twee sjoerbalken te verbinden die min of meer een rechte hoek vormen. Het is de sjorring die je veruit het meest zal gebruiken. De balk die rechtop staat noemen we de steunbalk. De horizontale balk noemen we de dwarsbalk.

Stap voor stap:

- 1 Snijd een sjortouw af, de lengte is afhankelijk van de dikte van de balken en het aantal windingen dat je wil leggen.
- 2 Begin je kruissjorring met een timmermanssteek aan de steunbalk, de dwarsbalk komt hier net boven.
- 3 Leg de windingen: sla het touw over de dwarsbalk, achter de steunbalk, terug over de dwarsbalk, enzovoort. Op de steunbalk leg je de windingen steeds aan de buitenzijde van de vorige winding, op de dwarsbalk steeds aan de binnenzijde. Het aantal windingen is afhankelijk van de omvang van de constructie. Bij een kleinere constructie, zoals een tafel, gebruiken we drie of vier windingen, bij een grotere constructie, zoals een uitkijktoren of brug, gebruiken we vijf of zes windingen. Trek elke winding goed aan alvorens met de volgende te beginnen.
- 4 Vervolgens leggen we de woelingen, evenveel als het aantal windingen. Met de woelingen brengen we de sjorring op spanning. Een woeling leg je door je touw om de windingen en tussen de balken te slaan. Bij elke slag trek je de woeling goed aan!
- 5 We eindigen de kruissjorring met een mastworp om de dwarsbalk, zo dicht mogelijk tegen de sjorring aan. Let er op de spanning van je sjorring hierbij niet te verliezen. Je kan hiervoor eventueel iemand vragen om zijn duim op de laatste woeling te houden.



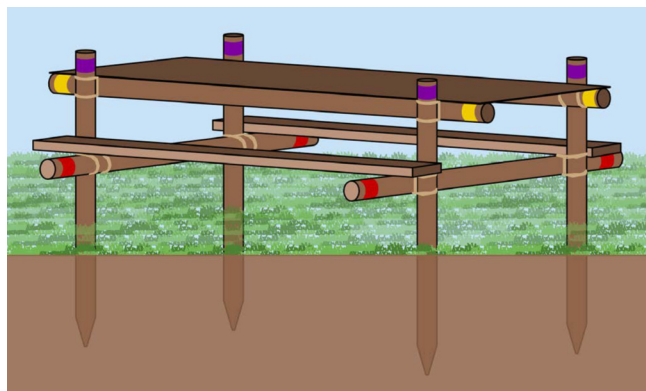
9.2 TAFEL SJORREN



Een tafel is ongetwijfeld de meest gesjorde constructie. Wil je een heel kamp aan een degelijke tafel eten, dan heb je dit best goed onder de knie!

Stap voor stap:

- 1 Leg je tafelblad op de plek waar je de tafel wil hebben.
- 2 Boor aan elke lange zijde van het tafelblad met een grondboor twee gaten, zodanig dat je ertussen een gele balk kunt sjoeren.
- 3 Klop de poten, de paarse balken stevig in de grond.
- 4 Sjoer op een hoogte van 80-90 cm de twee gele balken aan de binnenzijde, hierop leg je het tafelblad.
- 5 Sjoer op zithoogte, tegen de poten, de twee rode balken. Om zeker te zijn dat de zitbalk past, sjoer de rode balken best aan de binnenkant. Sjoer de poten zo dicht mogelijk tegen elkaar, zo ligt je tafelblad stevig vast.
- 6 Nu moet je enkel nog de zitbalken erop leggen.



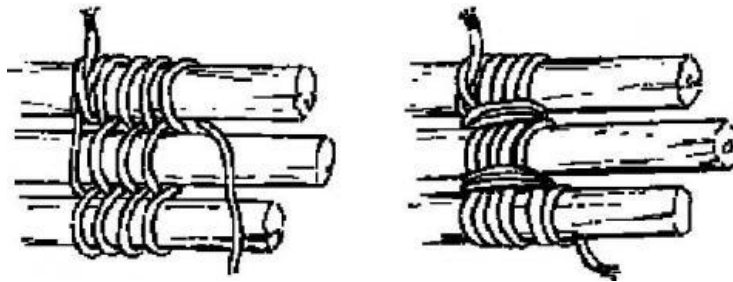
9.3 DRIEPIKKELSJORRING



De driepikkelsjorring gebruiken we zoals de naam al aangeeft voor het sjorren van een driepikkel, ook wel driepoot genoemd. Een driepikkel verankerd in de grond of waarvan de poten met een dwarsbalk verbonden zijn, vormt een sterk geheel van driehoeken.

Stap voor stap:

- 1 Leg de drie balken naast elkaar. Net onder waar je de sjorring wilt aanleggen plaats je een balkje onder de drie balken, zo heb je voldoende werkruimte voor de volgende stappen.
- 2 Begin de driepikkelsjorring met een timmermanssteek aan een van de buitenste balken.
- 3 Vervolgens leg je de windingen: weef het touw in een achtvorm rond de drie balken. Afhankelijk van de grootte van de constructie doe je dit vijf tot zeven keer. Zorg dat de windingen mooi naast elkaar liggen.
- 4 Leg nu de woelingen, tussen de eerste en de tweede balk en tussen de tweede en de derde balk. Span telkens goed aan!
- 5 De driepikkelsjorring eindig je met een mastworp om de andere buitenste balk (dus niet waar je timmermanssteek al ligt).



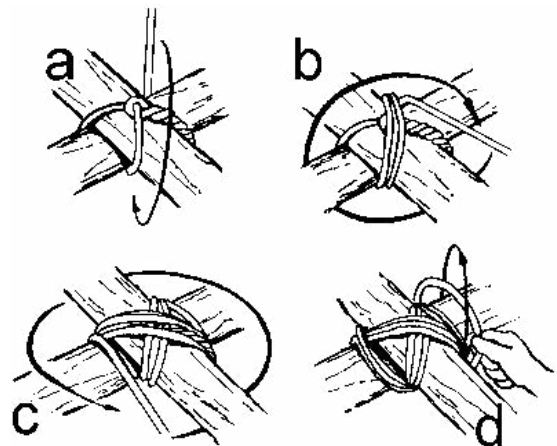
9.4 DIAGONAALSJORRING



Vormen de te verbinden balken een hoek tussen pakweg 45 en 80 graden, dan gebruik je best de diagonalsjorring.

Stap voor stap:

- 1 Leg een timmermanssteek over beide palen in de grootste hoek.
- 2 Vervolgens leg je de windingen loodrecht hierop, in de scherpe hoek dus. Net als bij de kruissjorring leg je drie of vier windingen bij kleine constructies en vijf of zes windingen bij grotere constructies.
- 3 Leg evenveel windingen over de stompe hoek.
- 4 Hierna maak je evenveel woelingen als windingen over de hele sjorring, tussen beide palen.
- 5 Eindig met een mastworp op een van de balken.

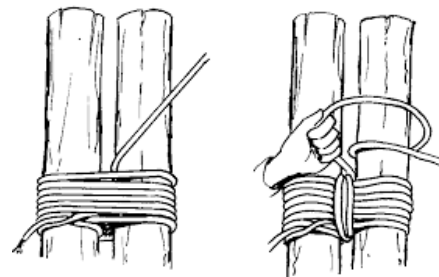


9.5 VORKSJORRING

De vorksjorring gebruik je om twee balken onder een scherpe hoek te verbinden.

Stap voor stap:

- 1 Leg een timmermanssteek over een van beide balken.
- 2 Wikkel zeven tot acht keer rond beide balken.
- 3 Woel een aantal keer over de sjorring, tussen beide balken.
- 4 Eindig met een mastworp op een van de balken.

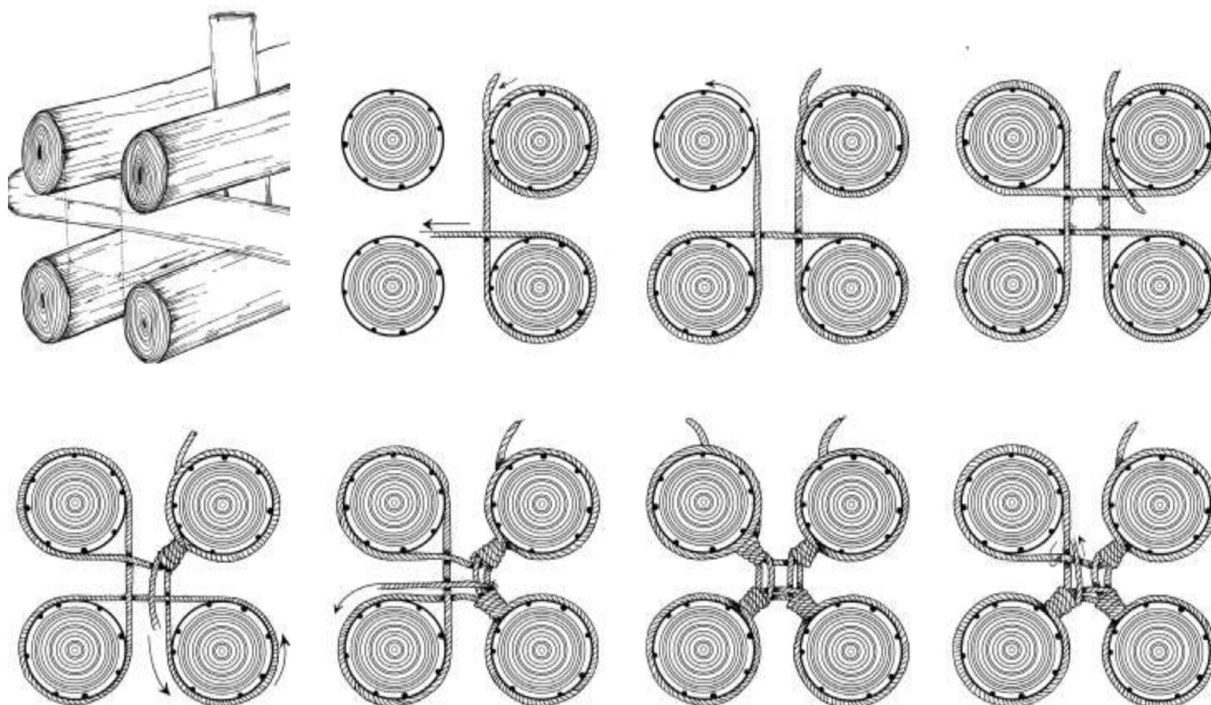


9.6 KLAVERBLADSIJORRING

De klaverbladsjorring gebruik je om een pikkel te maken met vier of meer balken.

Stap voor stap:

- 1 Schik de balken zo dat ze een gelijkzijdige veelhoek vormen. Hou de balken uiteen met behulp van enkele stokken.
- 2 Leg een timmermanssteek rond een van de balken.
- 3 Sla telkens met je touw een lus rond de volgende balk, dit tot je voldoende windingen hebt.
- 4 Om te woelen sla je het touw per balk enkele malen rond de windingen.
- 5 Eindig met een mastworp op de balk waar je de laatste woelingen legde.

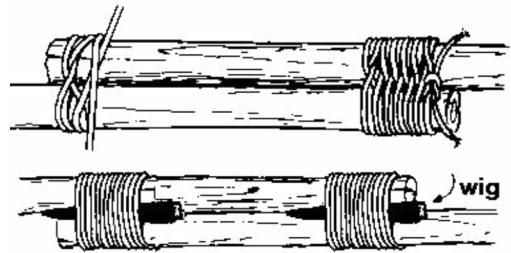


9.7 STEIGERSJORRING

De steigersjorring gebruik je om van twee balken één langere balk te maken, bijvoorbeeld wanneer je een zeer hoge toren bouwt. Hiervoor leg je twee steigersjorringen op een bepaalde afstand van elkaar. De afstand draagt een derde van de lengte van de te verbinden balken.

Stap voor stap:

- 1 Leg een mastworp in het midden van het touw om beide balken heen. Sla beide uiteinden in tegengestelde richting om de balken heen. Herhaal dit zeven tot acht keer. Je merkt dat de touwen aan elke kant kruisen.
- 2 Bind de uiteinden aan elkaar met een platte knoop.
- 3 Eventueel kun je een afgeronde spie in de sjorring, tussen beide balken slaan. Let op, een spie met scherpe randen snijdt touw onder spanning makkelijk door!



9.8 CONSTRUCTIETECHNIEK

Als je bij dit punt beland bent, ben je waarschijnlijk klaar voor het grotere pionierswerk. Het spreekt voor zich dat de sjorringen bij grote constructies als bruggen of torens perfect gelegd moeten worden. Verder zijn er nog enkele aandachtspunten met betrekking tot het ontwerp, de veiligheid... bij dergelijke constructies. De belangrijkste worden hieronder opgesomd.

9.8.1 Planning

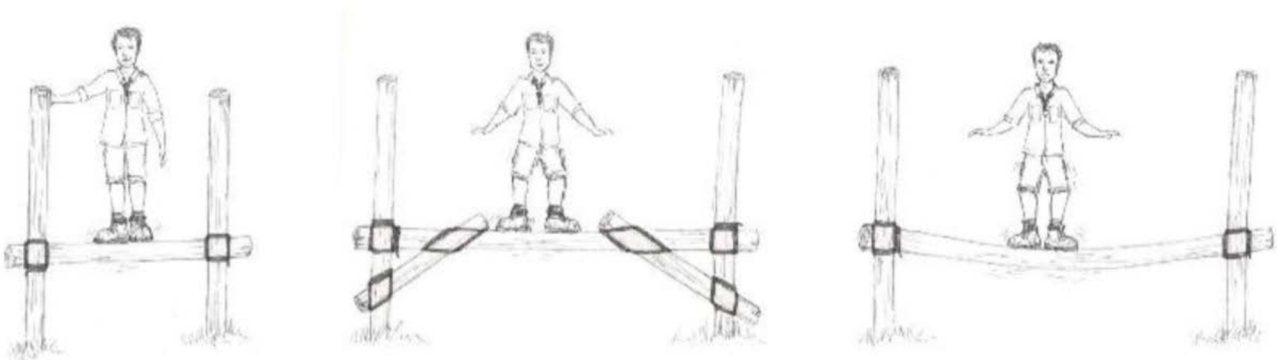
Alles begint uiteraard met het ontwerpen van de constructie. Hiervoor kan je je fantasie de vrije loop laten gaan of bestaande tekeningen of foto's opzoeken. Google maar eens 'pioneering projects'! Een tekening of foto biedt het voordeel dat iedereen dezelfde constructie voor ogen heeft, mondeling is een constructie moeilijk over te brengen. Aan de hand van de tekening maak je ook een stappenplan op; sjor je bepaalde delen op de grond reeds in elkaar of sjor je alles in de lucht? In deze voorbereidende fase controleer je ook of het nodige hout, touw en ander materiaal voorhanden is.

9.8.2 Driehoeken

Grote constructies bestaan dikwijls uit vierhoeken die worden opgedeeld in driehoeken, kijk maar eens naar hoogspanningsmasten of de Eiffeltoren. Driehoeken in je constructie zorgen voor een onvervormbaar geheel, maak hier zeker gebruik van!

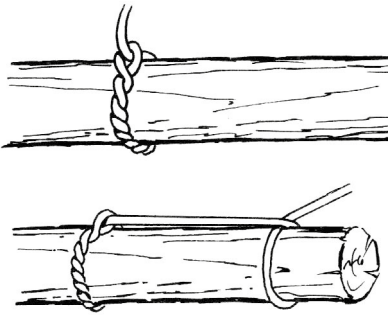
9.8.3 Dwarsbalken

Een ander basisprincipe bij het sjorren van grote constructies is om de dwarsbalken zoveel mogelijk aan de steunbalken te sjorren, bij torens zijn dit de verticale balken. Op die manier vermijd je dat alle krachten op slechts enkele sjorringen inwerken. Elke dwarsbalk heeft bovendien een maximale veilige belasting, afhankelijk van de sterkte van de balk en overspannen lengte. Dit is van groot belang bij het bouwen van bruggen. Sta je met een hele bepakte patrouille op een lange brug zonder voldoende steunpunten en gemaakt van dunne balken, dan kan het wel eens voorkomen dat je met je z'n allen in het water beland!



9.8.4 Veiligheid

Bij het bouwen van grote constructies in de hoogte is veiligheid een belangrijk aandachtspunt. Een balk die valt vanop drie meter hoogte kan fataal zijn! Zorg om te beginnen zeker al dat je een EHBO-kist in de buurt hebt, al is het maar om een grote splinter of blaar aan je vingers te verzorgen.



Om balken de lucht in te krijgen zal je vanaf een zekere hoogte de balken moeten hijsen met een touw. Gebruik hiervoor een touw met een diameter van ongeveer een centimeter. Op dunner touw is het lastiger te grijpen, in dik speeltouw is het dan weer lastig knopen te leggen. Het hijsen van balken doe je met een timmermanssteek met muilslag, de balk zal dan mooi en veilig verticaal hangen. Let op dat er niemand onder de constructie loopt wanneer balken omhoog worden gehesen of nog niet volledig vastgesjord zijn! Span de werkplaats zo nodig af met sjortouw of lint. Bij het afbreken van de constructie laat je de balken zakken, balken die je laat vallen kunnen volledig of gedeeltelijk breken!

9.8.5 Touwen

Om te sjarren gebruiken we ofwel sisaltouw ofwel polypropyleentouw. Bij het sjarren van grote constructies geven we de voorkeur aan het laatste. Polypropyleen is meer dan dubbel zo sterk en rot niet, we kunnen het dus lang hergebruiken. Bovendien is het minder geneigd te krimpen wanneer het nat is.

9.8.6 Grondankers

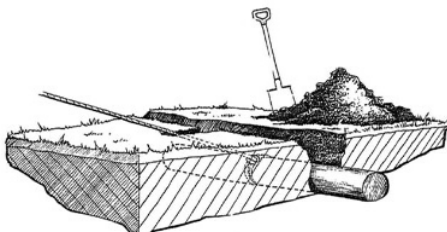
Bij bepaalde ontwerpen, zoals een steltoren, zal je de constructie moeten voorzien van tuidraden, dit is wat we bij tenten scheerlijnen noemen. Om de tuidraden van het grotere pionierswerk in de grond te verankeren bestaan er verschillende mogelijkheden, we sommen er hieronder enkele op.

3-2-1-piket

Het 3-2-1-piket houdt goed in vaste grond. Bij losse, zandige grond is deze methode minder geschikt. De eerste drie piketten ondergaan de grootste kracht en worden geborgd door de volgende twee piketten, die op hun beurt geborgd worden door het laatste piket. De hoek tussen de tuidraad en het piket dient min of meer recht te zijn. Worden de piketten te rechtop geplaatst, dan kan de tuidraad afschuiven. Bij kleinere constructies kan je natuurlijk gebruik maken van een variatie, het 2-1-piket of simpelweg één piket.



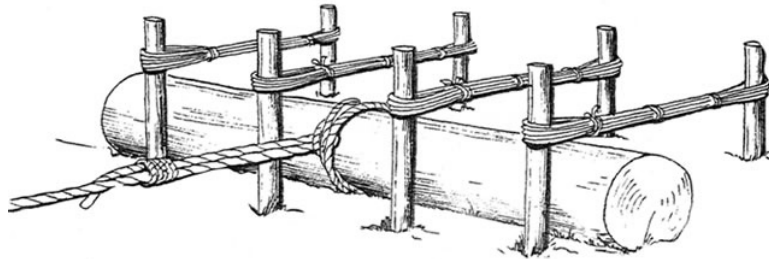
Dodemananker



Het dodemananker heeft het voordeel beter te houden in losse grond, het is een zeer sterk grondanker. In hardere ondergronden vraagt het maken van dodemanankers vanwege het graafwerk wel een serieus stuk tijd. Het principe is eenvoudig. Er dienen twee sleuven gegraven te worden, één voor de 'dodeman', loodrecht op de tuidraad volgens beide assen en één voor de tuidraad zelf. De diepte van de sleuven is afhankelijk van de ondergrond. Dek de sleuven zeker toe.

Combinatie

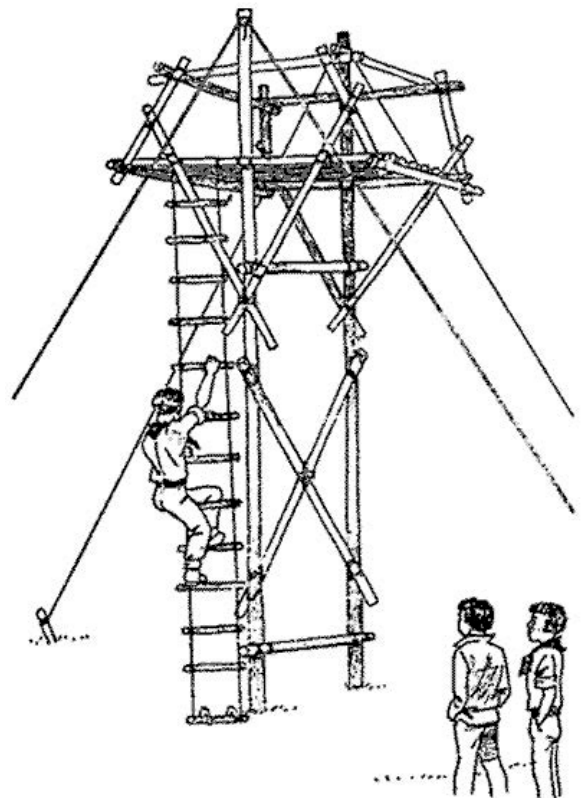
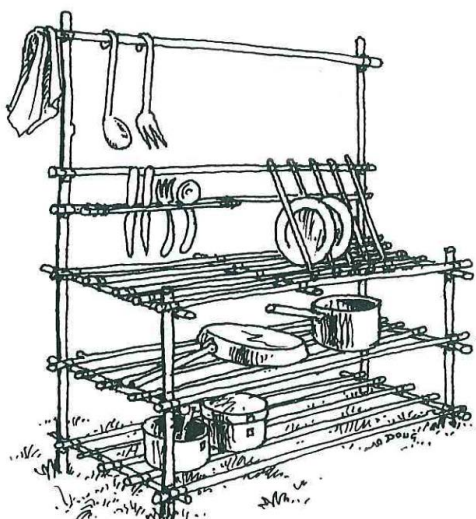
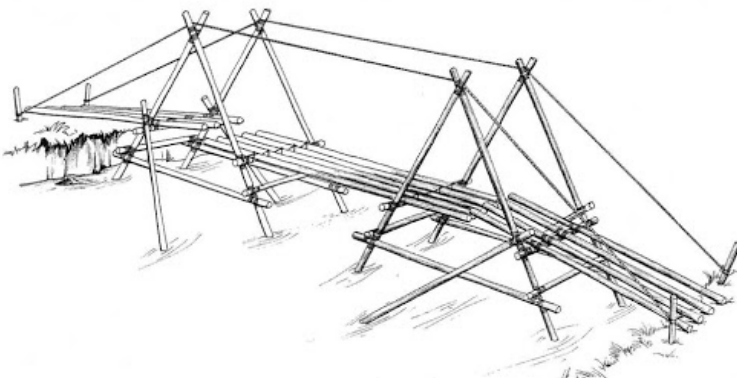
Bij winterweer kan het dodemananker voor problemen zorgen, de sleuven vullen zich met grondwater waardoor je touw en balken kunnen rotten. Een goed alternatief bij grote constructies is de combinatie van een 3-2-1-piket en het dodemananker. De afbeelding spreekt voor zich.



9.8.7 Draaiende elementen

Constructies zoals een katapult of ophaalbrug hebben scharnierpunten. Om die scharnierpunten goed te laten draaien kan je de oppervlakken insmeren met bruine zeep. Zorg er verder voor dat balken waarin de scharnierende balk ligt geen te scherpe V-vorm maken, de scharnierende balk zal zichzelf anders vastdraaien.

Voorbeelden: Stelttoren, brug, klein kampmeubel



10. KAART & KOMPAS

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

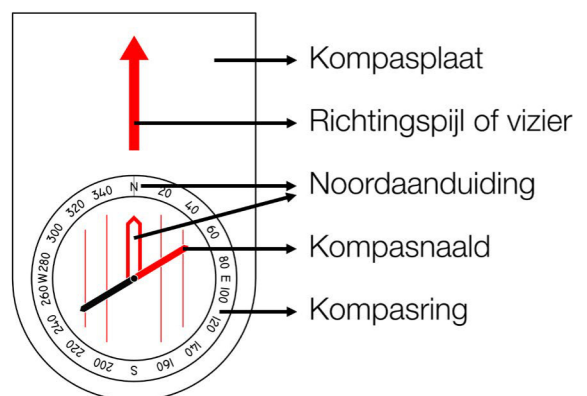
Totemnaam	- windroos en kompas kunnen gebruiken - de topografische kaart <i>schaal</i> <i>kaartblad</i> <i>legende</i> - kaartlezen <i>oriënteren</i> <i>coördinaten</i> <i>hoogtelijnen</i>
Bijtotem	- azimut - lopen van een kompasrichting - de kompasrichting bepalen met de kaart - een hindernis omzeilen - je positie terugvinden op de kaart (insnijden) - het noorden kunnen vinden met: <i>horloge</i> <i>poolster</i>

Als scouts trekken we dikwijls de wijde wereld in op zoek naar het avontuur. Zij het met de fiets of te voet, rondom ons valt er heel wat te ontdekken! Een belangrijke vaardigheid van een goede scout of gids is dan ook het werken met kaart en kompas. Alhoewel sommige zaken op het eerste zicht niet eenvoudig lijken, zal je ze met wat oefening zeker onder de knie krijgen. Neem dus een kaart en kompas in de hand en trek er op uit, want al doende leert men.

10.1 WINDROOS EN KOMPAS T B

Zoals jullie misschien wel weten werkt de aarde als een grote magneet, met een Noordpool en een Zuidpool. Van dit magnetische noorden en zuiden maakt een kompas handig gebruik. De naald van een kompas zal steeds het magnetisch noorden aanduiden, waardoor we ons kunnen oriënteren.

Weetje: het magnetisch noorden en het ware noorden liggen niet op dezelfde plek! Gelukkig is de afwijking in België eerder klein, en moet je hier dus op tocht geen rekening mee houden.



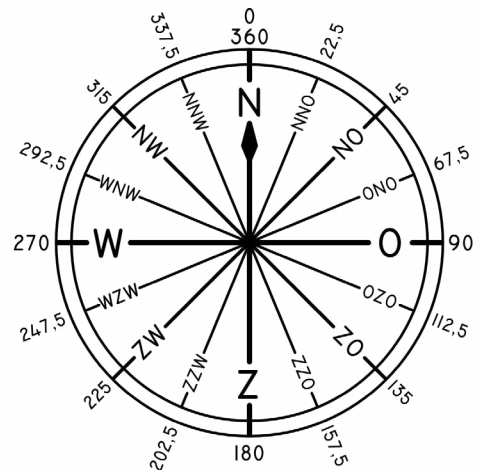
Om vlot met kaart en kompas te kunnen werken is het belangrijk dat je de windroos kent. De windroos geeft de richtingen aan in windstreken en in graden.

De hoofdwindstreken, met 90 graden tussen elke hoofdwinstreek:

- Noorden (N): 0° of 360°
- Oosten (O of E): 90°
- Zuiden (Z of S): 180°
- Westen (W): 270°

Tussen de hoofdwindstreken liggen de tussenwindstreken, telkens 45 graden ten opzichte van de hoofdwindstreken:

- Noordoosten (NO): 45°
- Zuidoosten (ZO): 135°
- Zuidwesten (ZW): 225°
- Noordwesten (NW): 315°



Daartussen liggen nog eens de tussen-tussenwindstreken. De windroos leer je best aan de hand van een windroos die je zelf tekent.

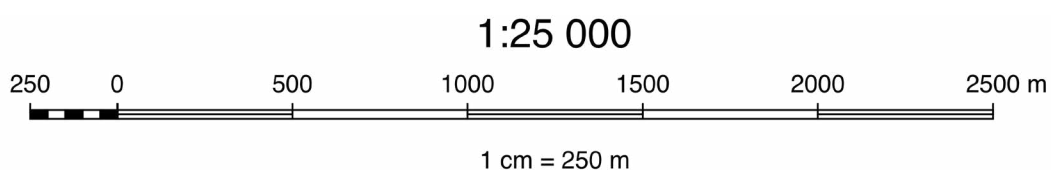
10.2 DE TOPOGRAFISCHE KAART T B

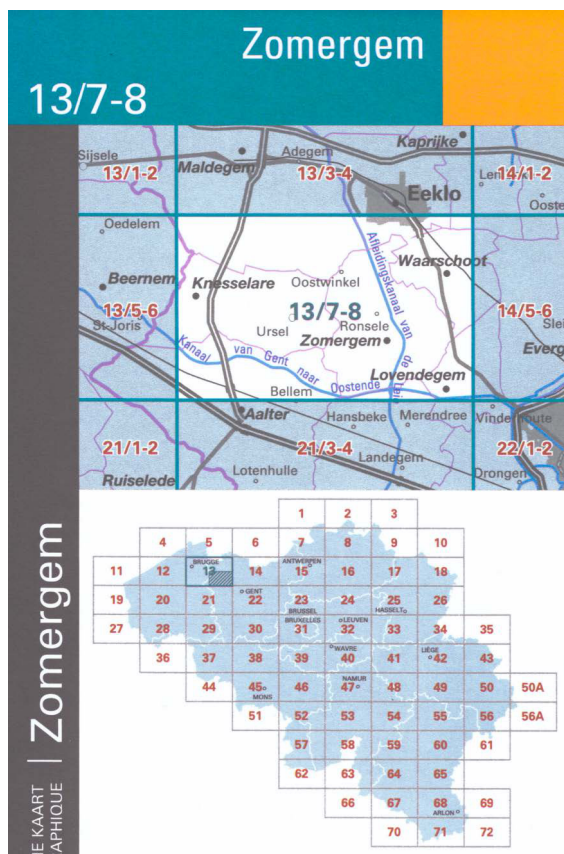
Er bestaan heel wat soorten kaarten. Er zijn kaarten die ons iets vertellen over de bevolking, het reliëf, de ondergrond... Wat ze allemaal gemeen hebben is dat ze de werkelijkheid verkleind weergeven. In de scouts maken we bijna uitsluitend gebruik van topografische kaarten, dit zijn kaarten waarop het reliëf, wegen, rivieren, het landgebruik en nog veel meer worden weergegeven.

10.2.1 Schaal

Hoeveel de werkelijkheid op een kaart verkleind wordt kan je afleiden uit de schaal. Een schaal kan numeriek uitgedrukt worden, als een breuk, bijvoorbeeld 1/25 000. Dit betekent dat 1 cm op de kaart in werkelijkheid 25 000 cm of 250 m is. Daarnaast wordt de schaal onderaan de kaart ook grafisch weergegeven met een schaalbalk, die in de praktijk zeer handig blijkt te zijn. De schaalbalk is een lijn die onderverdeeld is in stukken, waarbij telkens wordt vermeld hoe lang zo'n stuk in werkelijkheid is. Je kan bijvoorbeeld met een touwtje het pad op de kaart volgen en dan naast de schaalbalk leggen, zo weet je ongeveer hoe ver je nog te gaan hebt.

Hoe kleiner de schaal, hoe meer detail er wordt weergegeven. Dus maken we op een hike doorgaans gebruik van kaarten met een schaal van 1/25 000 (vroeger 1/20 000), hierop worden ook kleine wandelpaden weergegeven. Wanneer we bijvoorbeeld op fietstocht gaan, kunnen we eventueel gebruik maken van een kaart met schaal 1/50 000. Op een even groot blad wordt dan een oppervlakte die vier keer zo groot is weergegeven, zij het dan met minder detail.





10.2.2 Kaartblad

Als we een gedetailleerde kaart willen, met een schaal van 1/25 000 of 1/50 000, is het natuurlijk onmogelijk om heel België op één stuk papier weer te geven. Daarom heeft het NGL een onderverdeling in 72 kaartbladen gemaakt. Zo zal Waarschoot in de reeks kaarten met schaal 1/50 000 op kaart 13 (Brugge) liggen.

Die kaart wordt in de reeks kaarten met schaal 1/25 000 nog eens onderverdeeld in 4 kaartbladen. Waarschoot zal dan op het kaartblad 13/7-8 (Zomergem) liggen. Je moet deze indeling uiteraard niet uit het hoofd kennen, maar vooral kunnen gebruiken. Op elke kaart vind je een schema zoals hiernaast, waarmee je de indeling kan raadplegen.

10.2.3 Legende

In de legende kan je zien welke symbolen er op de kaart gebruikt worden. Gelukkig spreekt een groot deel voor zich en zal je dus de legende niet continu nodig hebben. Zo zal water steeds in het blauw en bos steeds in het groen worden weergegeven. Het is steeds nuttig om eerst eens goed de legende te bestuderen, zo zal je makkelijker het kaartbeeld kunnen koppelen aan de werkelijkheid rondom je.

Hieronder geven we de belangrijkste kaartsymbolen mee, die gebruikt worden op de nieuwe topografische kaarten van 1/25 000. Let op: op alle kaarten ouder dan 2016 wordt nog een andere legende gehanteerd.

	Bebouwing		Hoofdweg		Loofbos
	Ziekenhuis		Plaatselijke weg		Naaldbos
	Gemeentehuis		Aardeweg		Gemengd bos
	Schoolgebouw		Pad		Weiland
	Kerk		Waterweg		Moeras

Stap 4: Waar deze twee lijnen kruisen leggen we hoek van de roomer met de juiste schaal.

Stap 5: Schuif de roomer naar rechts tot de verticale lijn de aanduiding voor 40 kruist.

Stap 6: Schuif de roomer naar boven tot de horizontale lijn de aanduiding voor 90 kruist.

De hoek van de roomer duidt nu het volledige coördinaat aan, tot op 10 meter.

Opgelet: op de nieuwste topografische kaarten van 1/25 000 wordt het vierkantennet met een rastergrootte van twee kilometer weergegeven. Indien de tussenliggende lijnen nog niet zorgvuldig werden bijgetekend zal je hier rekening mee moeten houden.

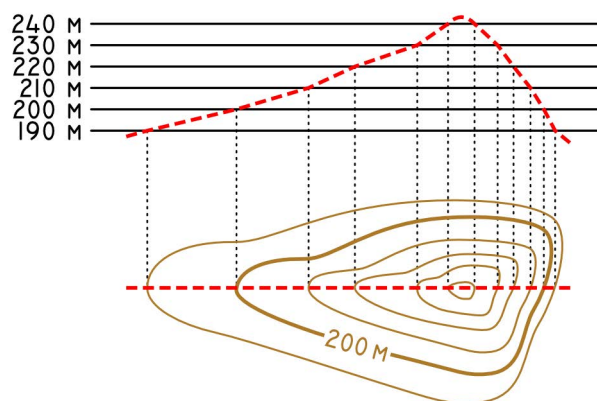
10.3.3 Hoogtelijnen

Zoals reeds vermeld kunnen we op een topografische kaart ook het reliëf lezen. Hiervoor worden op de kaart hoogtelijnen weergegeven. Deze hoogtelijnen, die bijna altijd in het bruin worden weergegeven, verbinden punten met dezelfde hoogte. Hoeveel hoogtemeter tussen de hoogtelijnen gelaten wordt noemen we het hoogtelijneninterval, het verschil van kaartblad tot kaartblad en staat natuurlijk op de kaart vermeld. Voor de topografische kaart met Waarschoot, een streek met weinig reliëf, bedraagt het hoogtelijneninterval 2,5 meter. Voor de kaart van Gouvvy, waar meer reliëf is, bedraagt het hoogtelijneninterval 10 meter.

Het is vooral van belang dat je een onderscheid kan maken tussen steil of vlak en de richting van de helling:

Steil of vlak: Wanneer de hoogtelijnen dicht bij elkaar liggen, heb je op een korte afstand veel hoogteverschil. De helling is dus steil. Als de hoogtelijnen ver uiteen liggen, zal er amper een hoogteverschil zijn.

Stijgend of dalend: Bij de hoofdhoogtelijnen staan cijfers, met hun 'kop' naar boven, hieruit kan je de richting van de helling afleiden.



hoogtelijnen (bruin) en doorsnede langsheen de rode stippellijn

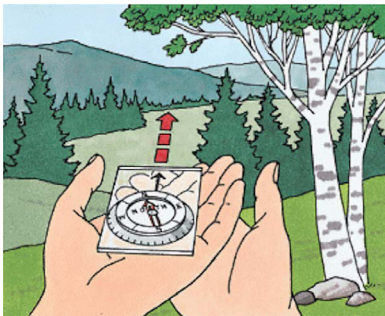
10.4 HET AZIMUT **B**

Zoals je reeds bij de windroos leerde hebben de verschillende windrichtingen een bepaalde hoek. Naast de gekende windrichtingen kunnen we natuurlijk ook alle andere hoeken ertussen gebruiken. Die hoeken noemen we op een kaart de kaarthoek en op een kompas de kompasrichting. Let op, anders dan in de meetkunde wordt een kaarthoek rechtsom gemeten, met de wijzers van de klok mee.

Hieronder worden enkele technieken uitgelegd waarmee je praktisch gebruik kan maken van het kompas en de kompasrichting.

10.4.1 Lopen van een kompasrichting

Het eenvoudigste is simpelweg het lopen van een gegeven kompasrichting. Je gaat hierbij als volgt te werk:



Stap 1: Draai de kompasring tot je bij het afleespunt de gegeven kompasrichting hebt staan.

Stap 2: Houd het kompas horizontaal en met de richtingspijl recht van je weg.

Stap 3: Draai nu rond je as tot de noordkant van de kompasnaald en de noordaanduiding op het kompashuis samenvallen. De richtingspijl geeft nu de te lopen richting aan.

Stap 4: Viseer in de te lopen richting een herkenbaar punt waar je naartoe wandelt.

10.4.2 Kompasrichting bepalen met een kaart

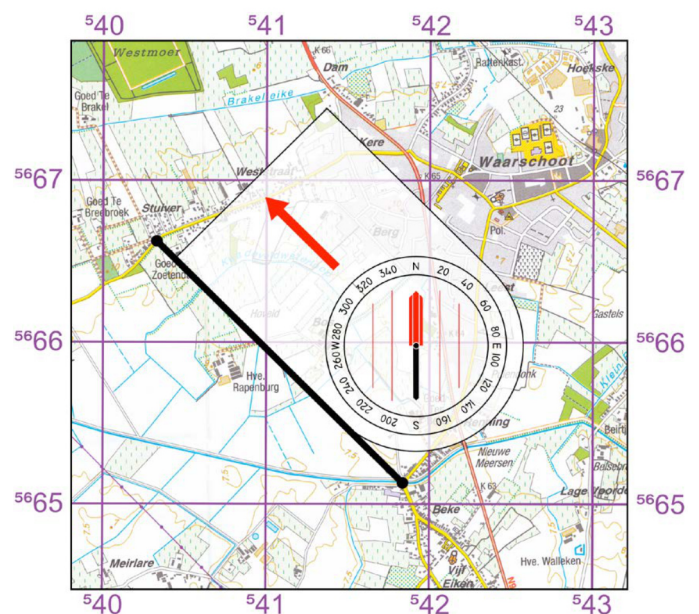
Wanneer je op kompas wil lopen richting een plek die je ziet op de kaart, maar die je rondom je niet kan zien, bijvoorbeeld omdat je zicht belemmerd wordt door mist of een groot bos, dan gebruik je de volgende methode.

Stap 1: Oriënteer je kaart.

Stap 2: Trek met potlood een lichte, rechte lijn tussen de plek waar je je bevindt en de plek waar je naartoe wilt.

Stap 3: Leg de rand van je plaatkompas tegen deze lijn.

Stap 4: Draai de kompasring tot de noordkant van de kompasnaald en de noordaanduiding op het kompashuis samenvallen. De richtingspijl geeft nu de te lopen richting aan.



10.4.3 Je positie terugvinden op de kaart

Wanneer je niet waar je je bevindt op de kaart, maar in de verte wel herkenningspunten ziet die je weet liggen, kan je je eigen positie achterhalen. Volg hiervoor volgende stappen.

Stap 1: Oriënteer je kaart.

Stap 2: Richt het vizier van de kompasplaat naar het eerste herkenningspunt.

Stap 3: Houd het herkenningspunt in het vizier en draai de kompasring tot de noordkant van de kompasnaald en de noordaanduiding op de kompasring samenvallen. Je hebt nu de kompasrichting van dit punt.

Stap 4: Leg je kompas op de kaart met de rand van de kompasplaat tegen het herkenningspunt.

Stap 5: Draai de kompasplaat tot de noordkant van de kompasnaald en de noordaanduiding op de kompasring opnieuw samenvallen. Trek nu in potlood een lichte lijn langs de rand van de kompasplaat en dus door het herkenningspunt.

Stap 6: Herhaal stap 2 tot en met 5 voor het tweede herkenningspunt.

Stap 7: Je bevindt je min of meer waar de twee lijnen elkaar kruisen.

Je kan eventueel een derde herkenningspunt viseren, om zo een idee te krijgen van de nauwkeurigheid.

11. TOCHTTECHNIEKEN

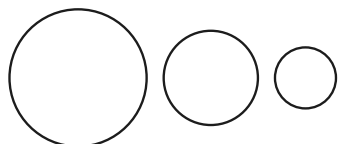
WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Teervoet	• spoortekens
Bijtotem	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de teervoet • visgraat

Naast het gebruik van kaart en kompas kennen we nog twee methodes om de weg te vinden; de spoortekens en de visgraat. Wist je dat scouts over de hele wereld dezelfde spoortekens gebruiken?

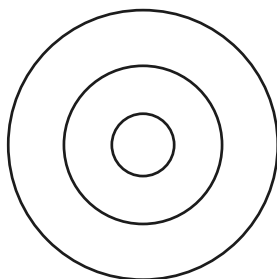
11.1 SPOORTEKENS **B**

Reeds bij de welpen maakte je kennis met de spoortekens, ook bij de oudere takken zal je ze nog vaak gebruiken op tocht. Let op dat je enkel de spoortekens volgt waarbij '28e FOS' staat, er kunnen namelijk nog andere scouts op pad zijn.



BEGINSPOOR

Hier begint de tocht. Vertrek in de richting van het kleine bolletje.



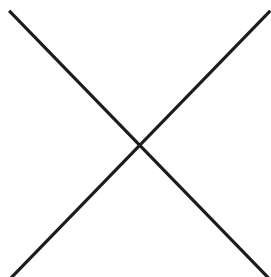
EINDSPOOR

Hier eindigt de tocht.



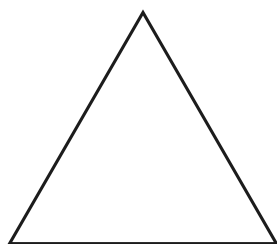
WANDELRICHTING

wandel in de richting van de pijl.



TABOE

Volg deze weg niet.



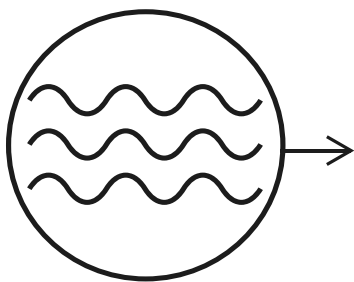
GEVAAR

Pas op! Gevaar!



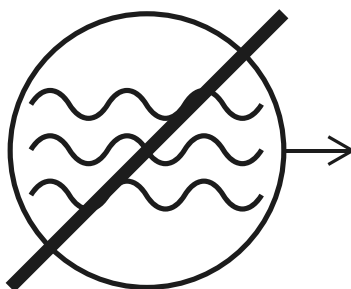
VERSNELDE PAS

Volg de pijl met versneld tempo.



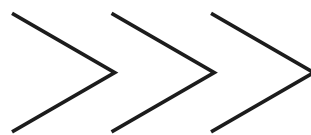
DRINKBAAR WATER

In de richting van de pijl vind je drinkbaar water, je kan je drinkfles bijvullen



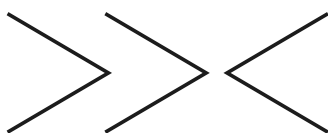
NIET-DRINKBAAR WATER

In de richting van de pijl vind je ondrinkbaar water.



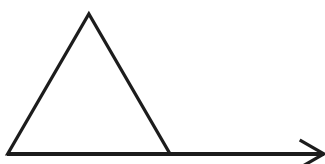
VRIEND

In de richting van de dubbele pijl vind je bevriende mensen. Wees Welkom.



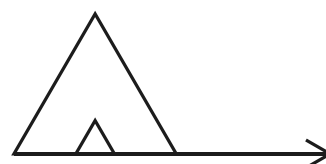
VIJAND

In de richting van de pijl vind je vijandige mensen, wees op je hoede.



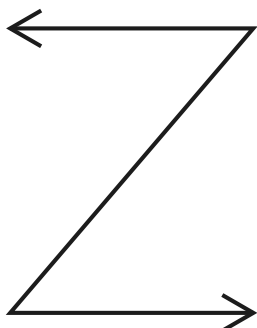
ONBEWOOND KAMP

Je zal in de richting van de pijl een kamp vinden waar geen mensen aanwezig zijn.



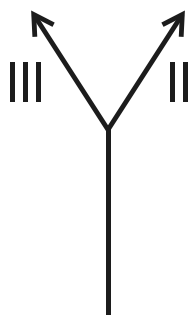
BEWOOND KAMPS

Je zal in de richting van de pijl een kamp vinden waar je mensen kan treffen.



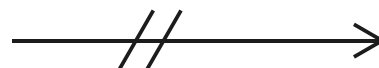
DWAALSPoor

Je bent verkeerd. Keer terug naar het vorige spoorteken en zoek in de buurt een ander spoorteken.



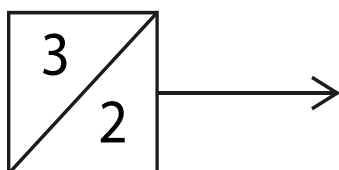
OPSPLITSEN

De groep moet splitsen. De PL gaat mee met de grootste groep, de APL met de kleinste.

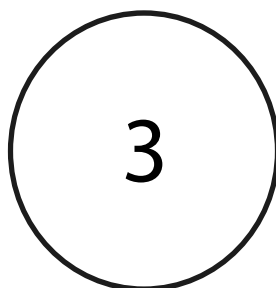


HINDERNIS

Jullie moeten een hindernis over in de richting van de pijl. Dit kan bv. een beek of een spoorweg zijn.



Op 2 meter ver en 3 meter hoog ligt een opdracht verstopt die jullie moeten uitvoeren.



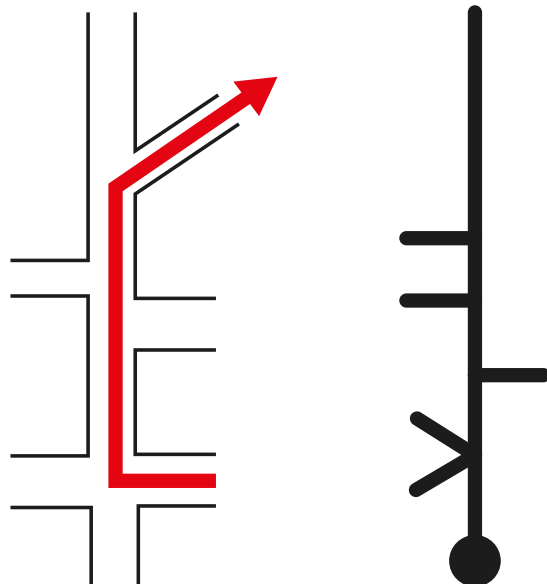
Er ligt een opdracht verstopt in een straal van 3 meter. Deze opdracht ligt lager dan 1 meter.

11.2 VISGRAAT B

Op tocht gebruiken ook dikwijls de visgraat. De verticale lijn stelt dan de weg voor, de dwarsstrepen tonen aan waar je niet mag inslaan. Staat er bijvoorbeeld links een dwarsstreep, dan betekent dit dat je die weg niet mag inslaan, je zal in dat geval rechtdoor of naar rechts moeten. Het is belangrijk je aandacht erbij te houden, want eens je verkeerd loopt is het moeilijk terug op het juiste pad te komen.

Er kan meer aangeduid worden dan enkel een volle dwarsstreep, zo zal een stippellijn een onverharde weg of pad aanduiden en een golvende lijn een rivier.

Hieronder is een voorbeeld gegeven van hoe zo'n visgraat eruit zou kunnen zien. De hiker begint met zijn visgraat op de stip, en in werkelijkheid gaat hij het rode lijntje volgen van onder naar boven (zie de linkerfoto: het kleine stratenplan). Hij komt eerst bij een kruispunt. Daar moet hij twee wegen aan zijn linkerkant laten liggen. Op een kruispunt betekent dit dus dat hij rechts moet inslaan. Daarna moet hij eerst een weg rechts laten liggen, om vervolgens een weg links te laten liggen. Tenslotte moet hij opnieuw één weg links laten liggen.



12. MORSE

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam	• het morsealfabet en cijfers kennen • morse kunnen seinen met licht of een fluitje • de morsemolen kunnen gebruiken
Bijtotem	• morse seinen met vlaggen • troepsignalen en stomme bevelen kennen

Morse is een communicatiecode die steunt op combinaties van lange en korte signalen. De code werd uitgevonden in 1835 door Samuel Morse om ze te gebruiken voor telegrafie. Met een telegraaf kon tekst geseind worden door stroom in- of uit te schakelen en op die manier korte of lange signalen door te geven. In de scouts gebruiken we echter meestal licht (je zaklamp), geluid (een fluitje) of vlaggen.

12.1 MORSEALFABET

Voor elke letter en voor elk cijfer is er een combinatie van lange en korte signalen. Hieronder wordt een kort signaal voorgesteld door een punt en lang signaal door een streep. Een lang signaal is drie keer zo lang als een kort signaal.

Alle combinaties uit het hoofd leren lijkt wel onbegonnen werk (maar met voldoende oefening ook haalbaar!). Daarom maken we het onszelf makkelijker door gebruik te maken van geheugensteuntjes. Wanneer je de woorden opdeelt in lettergrepen staan de lettergrepen met een 'o' erin voor een lang signaal (■) en de andere lettergrepen voor een kort signaal (●).

letter	morsecode	geheugensteuntje	letter	morsecode	geheugensteuntje
A	● ■	atoom	N	■ ●	nota
B	■ ● ● ●	bokkenwagen	O	■ ■ ■	oorlogsvloot
C	■ ● ■ ●	coca-cola	P	● ■ ■ ●	philosofie
D	■ ● ●	donderen	Q	■ ■ ● ■	quo-quo-ri-quo
E	●	ei	R	● ■ ●	revolver
F	● ● ■ ●	fruitverkoper	S	● ● ●	sikkepit
G	■ ■ ●	grootmoeder	T	■	ton
H	● ● ● ●	hindernissen	U	● ● ■	uniform
I	● ●	iemand	V	● ● ● ■	valpariso
J	● ■ ■ ■	jabonovo	W	● ■ ■	wagonloos
K	■ ● ■	kolenschop	X	■ ● ● ■	xrocadero
L	● ■ ● ●	limonade	Y	■ ● ■ ■	yochimoto
M	■ ■	motor	Z	■ ■ ● ●	zonsondergang

letter	morsecode	letter	morsecode
0	— — — — —	5	• • • • •
1	• — — — —	6	— • • • •
2	• • — — —	7	— — • • •
3	• • • — —	8	— — — • •
4	• • • • —	9	— — — — •

Wanneer we morse noteren gebruiken we één schuine streep tussen letters, twee tussen woorden en drie op het einde van een zin.

Een voorbeeld:

—... / ... // ...- / . / -.- / .- / .- / -.- // ...- // ..- / ..- // ..- / . / -... / .- / ..- / .- / ..- //

BP verjaart op 22 februari.

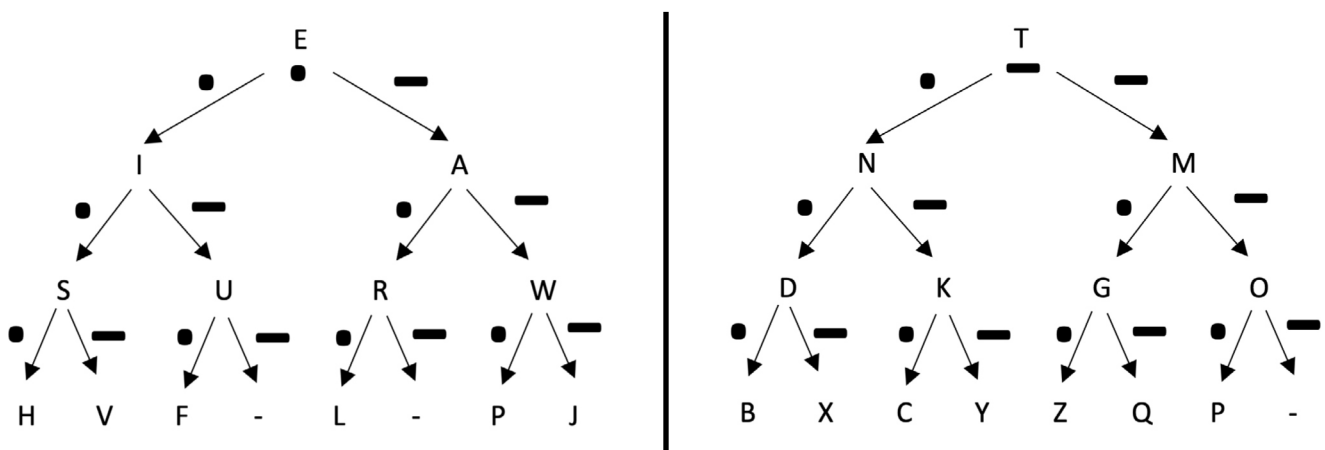
12.2 MORSE SEINEN T B

Om een boodschap vlot door te seinen stel je best sein- en ontvangstploegen met telkens twee personen op. Vooral bij het seinen met licht en vlaggen is dit nuttig, aangezien je niet tegelijk naar je blad en naar de andere ploeg kan kijken. Bij het seinen leest de ene persoon dan de morse voor, de andere persoon seint. Bij het ontvangen vertelt de ene persoon aan de andere wat er geseind wordt, deze tweede persoon kan de boodschap dan opschrijven.

Pas de snelheid waarmee je seint aan de ervaring van beide ploegen. Je seint beter trager maar correct, dan snel maar foutief. Let erop dat de lengte van een streep drie maal zo lang is als de lengte van een punt. De pauze tussen twee letters is zo lang als een streep, de pauze tussen twee woorden zo lang als drie strepen.

12.3 MORSE MOLEN T B

Een hulpmiddel dat het ontvangen van morsecode aanzienlijk kan versnellen is de morsemolen. Het gebruik ervan is eenvoudig, je begint onderaan bij de punt (E) of de streep (T) en volgt zo tot je bij de letter of het cijfer komt dat geseind werd.



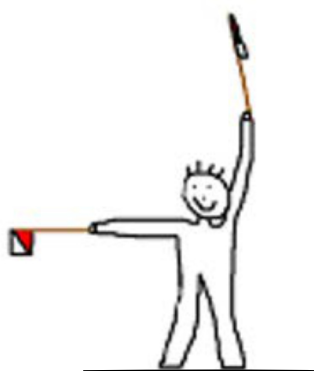
12.4 MORSE SEINEN MET VLAGGEN B

Er bestaan verschillende methodes om morse te seinen met vlaggen, wij gebruiken volgende methode:



BEGINSTAND

Begin met seinen. Je houdt deze positie aan tot duidelijk is dat de ontvangstploeg klaar zit. Basisstand, je strekt je armen evenwijdig boven het hoofd.



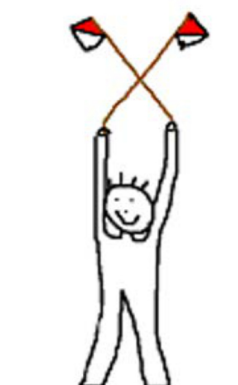
PUNT

Een punt, je houdt je rechterarm horizontaal, je linkerarm blijf je gestrekt boven je hoofd houden. Na elk geseind punt ga je terug naar de basisstand.



STREEP

Een streep, je vormt met je armen een horizontale lijn. Na elke geseinde streep ga je terug naar de basisstand.



EINDSTAND

Einde van een letter, woord of zin, je kruist de vlaggen boven je hoofd. Na een letter kruis je één keer, na een woord twee keer en na een zin drie keer, daartussen ga je telkens terug naar de beginstand.

12.5 TROEPSIGNALLEN EN STOMME BEVELEN B

Met troepsignalen kunnen snel boodschappen over een langere afstand gedeeld worden, zonder daarbij te hoeven roepen. Aandacht en verzameling zijn de meest gebruikte troepsignalen, maar er zijn er nog:

signaal	morsecode
Aandacht (A)	• —
EHBO (H)	• • • •
Leiding (L)	• — • •
Fourage (F)	• • — •
Opstaan (O)	— — —
Verzameling (V)	• • • —
S.O.S.	• • • — — — • • •

De stomme bevelen zijn signalen die met de armen gevormd worden, de leiding geeft er mee aan welke formatie van jullie verwacht wordt.



CIRKELFORMATIE



ESTAFETTEFORMATIE



LIJNFORMATIE



U-FORMATIE

13. EHBO

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam	• basisstappen • kunnen verzorgen: • blaren • splinters • huidwonden • brandwonden • bloedneus • driehoeksverband kunnen aanleggen
Bijtotem	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de totemnaam • kunnen verzorgen: • bewusteloosheid • flauwte • bloeding • insectensteek • tekenbeet • hitte- en zonnslag • een brancard kunnen improviseren

Ongevallen gebeuren elke dag. Soms kleine, soms heel ernstige. Als er iets gebeurt is het handig dat je weet wat je moet doen. En dat kan je leren! Wat je juist moet doen hangt van vele factoren af: het aantal slachtoffers, de plaats van het ongeval... Eigenlijk is het helemaal niet zo moeilijk. Iedereen kan en zou het moeten leren!

Voor dit hoofdstuk werden voor een groot deel teksten van Jeugd Rode Kruis overgenomen. Deze teksten zijn bij Jeugd Rode Kruis ook verkrijgbaar als aparte boekjes, genaamd 'Hulpkick', 'Broodje Gewond' en 'Eerste hulp voor jeugdleiders'. Als je helemaal onder de knie wil krijgen hoe je eerste hulp moet toepassen, kan je bij hen ook een eerstehulpinitiatie of een uitgebreide cursus 'Helpertje' (10-12 jaar) of 'Junior Helper' (13-15 jaar) volgen. Op www.jeugdrodekruis.be vind je waar en wanneer er een cursus van start gaat. +16-jarigen kunnen de 'Basiscursus eerste hulp' en daarna eventueel de 'Vervolgcurcus eerste hulp' volgen bij Rode Kruis Vlaanderen. Meer info vind je op www.rodekruis.be. We raden iedereen aan een cursus te volgen, bovendien verdien je er een badge mee!

13.1 EERSTE HULP BIJ ONGEVALLLEN

Elk ongeval is anders. Toch moet je, om goed te helpen, altijd dezelfde vier stappen zetten:

Stap 1: Veiligheid eerst!

Je moet altijd eerst goed waarnemen of de situatie wel veilig is. Vraag wat er gebeurd is en gebruik je zintuigen. Wat zie je, wat ruik je, wat hoor je?

Zorg voor:

- Veiligheid van jezelf
 - Steek de straat niet over zonder te kijken.
 - Leg gevaarlijke voorwerpen weg, zodat niemand zich er kan aan verwonden.
 - Zorg ervoor dat je niet in aanraking komt met bloed of andere lichaamsvloeistoffen van het slachtoffer.
- Veiligheid van het slachtoffer
 - Verplaats het slachtoffer enkel als het in gevaar is én als je zelf geen gevaar loopt.
 - Veiligheid van omstanders
 - Probeer omstanders op een veilige afstand te houden.

Stap 2: Vaststellen van bewustzijn en ademhaling

Stel het bewustzijn vast:

- Schud zacht aan de schouders van het slachtoffer.
- Vraag luidt: 'Is alles oké?'.

Het slachtoffer reageert en is dus bij bewustzijn. Wat doe je?

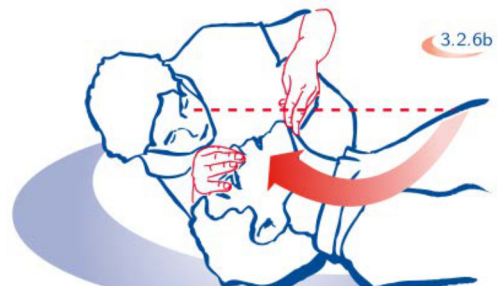
- Laat het slachtoffer liggen in de houding waarin je het gevonden hebt. Verplaats het slachtoffer alleen als er gevaar dreigt.
- Probeer te weten te komen wat er mis is met het slachtoffer.
- Haal hulp als dat nodig is.
- Controleer de toestand van het slachtoffer regelmatig.

Het slachtoffer reageert niet en is dus bewusteloos. Wat doe je?

- Roep luid om hulp als je alleen bent!
- Controleer de ademhaling. Draai het slachtoffer op de rug en open de luchtweg door het hoofd achterover te kantelen en de kinlift toe te passen.

Kinlift en controleren van de ademhaling:

- 1 Ga naast het slachtoffer zitten.
- 2 Leg een hand op het voorhoofd van het slachtoffer.
- 3 Druk met je hand op het voorhoofd en kantel het hoofd voorzichtig naar achteren.
- 4 Plaats de vingertoppen van je andere hand onder de punt van de kin van het slachtoffer.
- 5 Til de kin omhoog om de luchtweg te openen. Druk niet in het zachte gedeelte onder de kin, daardoor kan het slachtoffer moeilijker ademen.
- 6 Breng je oor dicht bij de mond en de neus van het slachtoffer terwijl je naar de borstkas kijkt. Hou het hoofd tijdens deze controle gekanteld.
- 7 Kijk of de borstkas op- en neergaat.
- 8 Luister aan de mond en neus van het slachtoffer.
- 9 Voel met je wang of er ademhaling is.
- 10 Doe dit maximaal 10 seconden.



Stap 3: Verwittig de hulpdiensten

Verwittig een arts of bel 112. Via het Europese noodnummer 112 kom je terecht bij de centrale, zij kunnen brandweer, politie of medische hulp ter plaatse sturen. Wanneer je hen belt is het belangrijk dat je rustig blijft en nooit als eerste toelegt. Je zal volgende informatie moeten doorgeven:

Wat?

- Vertel wat er gebeurd is (een verkeersongeval, een brand...)
- Kijk of er nog gevaar is (een benzinelek, het slachtoffer zit gekneld...)

Waar?

- Straat, huisnummer en gemeente (ook de postcode indien je die kent)
- Herkenningspunten (kruispunt, kerk, winkel...)

Wie?

- Aantal slachtoffers.
- Informatie over de slachtoffers (kind, bejaarde, zwangere vrouw...)
- De toestand van de slachtoffers (bewustzijn, ademhaling, ernstige bloedingen...)

Stap 4: Verleen eerste hulp

Als het slachtoffer bewusteloos is, maar wel nog normaal ademt, leg je het in stabiele zijligging. Hoe dit moet vind je verderop bij 'Bewusteloosheid'. Als het slachtoffer bewusteloos is en niet meer normaal ademt, is reanimatie nodig. Reanimeren leer je in een cursus bij het Rode Kruis of op school.

Blijf bij het slachtoffer en praat ermee. Blijf steeds rustig en geef het slachtoffer nooit eten of drinken. Bij minder ernstige ongevallen kan je zelf verdere hulp toedienen. Let steeds op dat je niet met bloed van slachtoffers in contact komt, draag steeds wegwerphandschoenen.

13.2 BLAREN

Blaren kan je beter voorkomen dan genezen, draag steeds schoenen die goed passen en sokken (geen katoen) zonder hinderlijke naden. Toch kan het gebeuren dat je alsnog een blaar krijgt.

Bij een gesloten blaar zie je een blaasje, er is ophoping van vocht onder de oppervlakkige huid. Is de blaar opengescheurd, dan zie je een vochtige wonde met eventuele losse velletjes.



Een **hinderlijke gesloten blaar**, bijvoorbeeld aan je voet of hand, prik je best op een steriele manier open:

- 1 Was de blaar en de omgeving voorzichtig met water en zeep. Als er geen water voorhanden is, kan je een ontsmettingsmiddel gebruiken.
- 2 Was je handen en trek wegwerphandschoenen aan.
- 3 Neem een steriele naald en houd deze horizontaal met de huid. Is er geen steriele naald, dompel dan een naald enkele minuten onder in ontsmettingsalcohol.
- 4 Prik een paar keer aan de basis van de blaar.
- 5 Met een kompres druk je het vocht uit de blaar.
- 6 Dek de blaar af met een wondpleister, kompres of blaarpleister.
- 7 Gooi de naald op een veilige manier weg.

Een **open blaar** behandel je als volgt:

- 1 Was je handen en trek wegwerphandschoenen aan.
- 2 Neem de losse wondfransjes met een splinterpincet en knip ze af.
- 3 Dek de blaar af met een wondpleister, kompres of blaarpleister

13.3 SPLINTERS **T** **B**



Een splinter is een van de meest voorkomende wonden, het is dan ook belangrijk te weten hoe je een splinterwonde verzorgt:

- 1 Was de wonde en de omgeving voorzichtig met water en zeep.
- 2 Prik met een steriele naald onder het vrije uiteinde van de splinter om deze beter zichtbaar te maken.
- 3 Grijp met een pincet het uiteinde van de splinter in het verlengde
- 4 Dek het gaatje af met een wondpleister of kompres.

Wanneer de splinter te diep zit, op een gevoelige plek zit, te groot is of van metaal of glas is ga je met het slachtoffer naar de arts of het ziekenhuis. Ook als het slachtoffer niet meer is gevaccineerd is tegen tetanus of wanneer de wonde nadien infecteert, zoek je gespecialiseerde hulp.

13.4 HUIDWONDEN **T** **B**

De huid bedekt en beschermt je hele lichaam, maar ze kan op verschillende manieren beschadigd worden, waarna bacteriën het lichaam kunnen binnendringen. Om dit te vermijden moet je huidwonden goed verzorgen. Bij zeer vuile of grote wonden ga je naar een arts of ziekenhuis, lichte huidwonden kan je zelf verzorgen.



Huidwonden verzorg je op volgende manier:

- 1 Als de wonde nog bloed stelp je eerst de bloeding door rechtstreeks met een kompres op de wonde te drukken.
- 2 Spoel rechtstreeks de wonde met koud stromend water van de kraan of ander drinkbaar water, dit tot er geen vuil meer in zit. Wrijf nooit in de wonde.
- 3 Droog de huid rond de wonde af.
- 4 Dek de wonde af met een steriel kompres.

Lichte huidwonden dienen niet ontsmet te worden, uitspoelen met proper water is voldoende. Wanneer je geen proper water hebt kan je de wonde reinigen (deppen) Met een kompres en een waterig ontsmettingsmiddel.

13.5 BRANDWONDEN **T** **B**

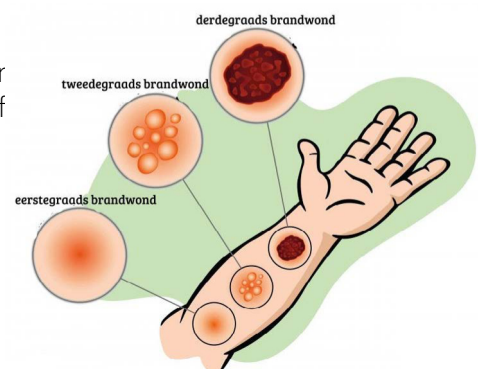
Brandwonden kunnen op verschillende manieren ontstaan: door vuur of een andere warmtebron, door chemische producten, elektriciteit of straling (denk maar aan zonnebrand).

We onderscheiden drie graden:

- Eerstegraadsbrandwonde: rood, gezwollen, pijnlijk
- Tweedegraadsbrandwonde: blaren, pijnlijk
- Derdegraadsbrandwonde: zwart, perkamentachtig of wit

Arts of 112?

- Raadpleeg een arts bij grote eerstegraads- en kleine tweedegraadsbrandwonden.
- Bel 112 bij grote tweedegraads- en derdegraadsbrandwonden, bij brandwonden in mond, keelholte of functionele gebieden.



Wat doe je?

- 1 Eerst water, de rest komt later! Koel de brandwonde zo snel mogelijk af met koel of lauw leidingwater. Richt de waterstraal net boven de brandwonde en laat het water over de wonde stromen.
- 2 Koel minstens 10 minuten. Blijf koelen tot de pijn verlicht is.
- 3 Probeer de ernst van de brandwonde in te schatten.
- 4 Is het een kleine eerstegraadsbrandwonde?
 - Breng een brandzalf (Flamigel) aan.
 - Dek de wonde af met een pleister of een steriel kompres.
- 5 Is het een kleine tweedegraadsbrandwonde en is de huid intact?
 - Dek de wonde af met een verband dat speciaal ontwikkeld is voor brandwonden.
- 6 Is het een grote tweede- of is het een derdegraadsbrandwonde?
 - Dek de brandwonde af met een natte, zuivere handdoek.
 - Bel een arts.

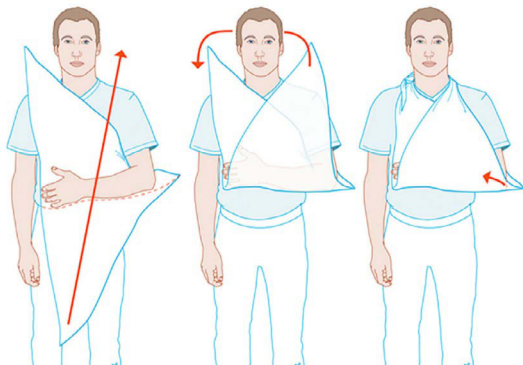
13.6 BLOEDNEUS

Een bloedneus krijg je doordat er een bloedvaatje in je neus beschadigd is.

- 1 Laat het slachtoffer zitten met het hoofd lichtjes voorovergebogen.
- 2 Knijp 10 minuten lang de neus dicht door met je vingers net onder het harde stuk van je neus te duwen.
- 3 Als de bloeding na 10 minuten nog niet gestopt is, knijp je de neus nog eens 10 minuten dicht. Als de neus daarna nog bloedt ga je bij de dokter langs.



13.6 DRIEHOEKSVEBAND

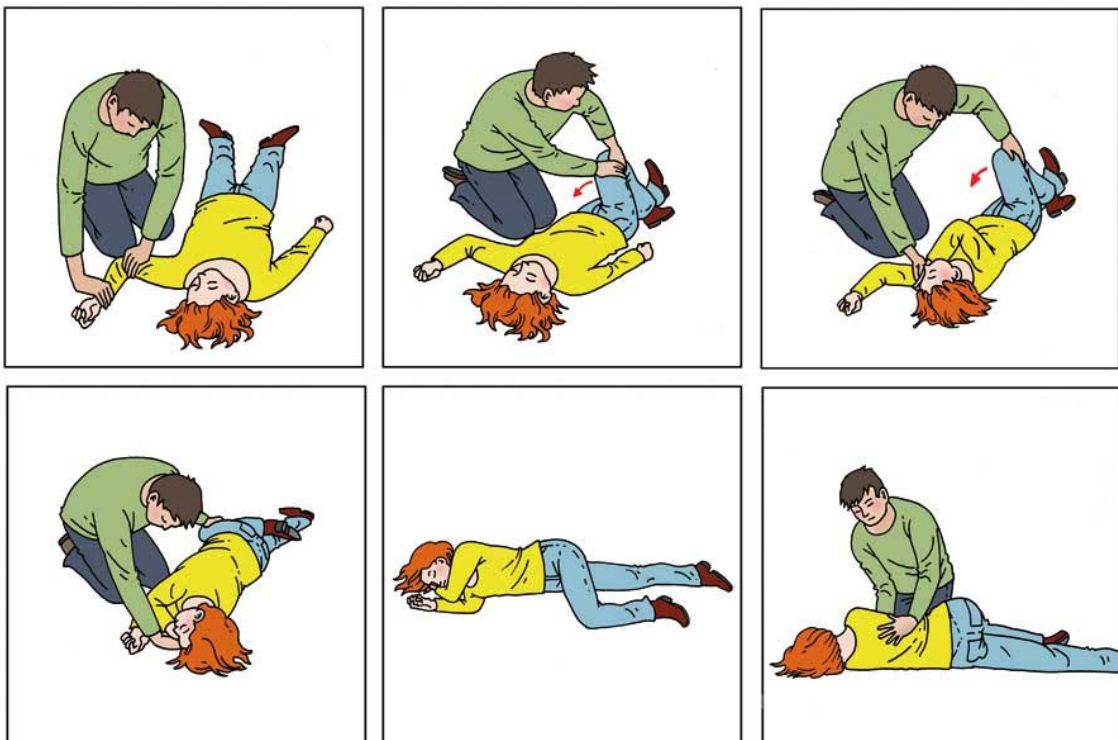


Met een driehoeksverband (of das) kunnen we een draagdoek voor onze arm aanleggen over de schouders, bijvoorbeeld wanneer je met een verzwikte pols naar de arts onderweg bent.

13.8 BEWUSTELOOSHEID **B**

Als een slachtoffer bewusteloos is, maar wel normaal ademt, dan leg je het in stabiele zijligging. In deze houding blijven de ademhalingswegen van een bewusteloos slachtoffer vrij. Verwittig eerst en vooral de hulpdiensten, daarna leg je het slachtoffer in stabiele zijligging:

- 1 Zorg ervoor dat de benen gestrekt zijn.
- 2 Verwijder eventueel de bril van het slachtoffer.
- 3 Kniel naast het slachtoffer.
- 4 Neem de arm die het dichtst bij jou ligt en leg hem in een rechte hoek naar boven.
- 5 Neem het been vast dat het verst van je af ligt. Je neemt het been het beste vast net boven de knie en aan de buitenzijde van het been.
- 6 Trek de knie omhoog. De voet moet wel op de grond blijven. Hou het been vast.
- 7 Neem nu de verste arm bij de hand.
- 8 Druk de rug van het hand tegen de wang die het dichtst bij jou is.
- 9 Als je nu het been dat je vasthebt naar je toe trekt, zal het slachtoffer naar je toe rollen en op de zij blijven liggen.
- 10 Leg het bovenste been in een rechte hoek.
- 11 Kantel nu voorzichtig het hoofd zodat de luchtweg geopend wordt.
- 12 Zorg ervoor dat de mond naar de grond gericht is, anders kan het slachtoffer stikken in bloed of braaksel.
- 13 Hou de toestand van het slachtoffer in het oog.



13.9 FLAUWTE

Een flauwte is een kort bewustzijnsverlies, het zogenaamde flauwvallen. Mogelijke oorzaken zijn pijn, angst, het zien van bloed...

- 1 Laat het slachtoffer zitten of liggen om te voorkomen dat het flauwvalt.
- 2 Als het slachtoffer toch flauwvalt, leg je het in stabiele zijligging.
- 3 Controleer de ademhaling van het slachtoffer regelmatig.
- 4 Wanneer het slachtoffer langer dan twee minuten bewusteloos is of niet meer normaal ademt, verwittig je de hulpdiensten.
- 5 Als het slachtoffer terug bij bewustzijn is, mag het rustig terug recht komen. Voelt het slachtoffer zich opnieuw niet goed, leg het dan terug neer.

13.10 BLOEDING

Wanneer er bloed spuit of gutst uit een open wonde, spreken we van een bloeding. Je gaat dan als volgt te werk:

- 1 Stelp de bloeding door rechtstreekse druk op de wonde. Vraag het slachtoffer om zelf op de wonde te drukken, zo vermijd je contact met het bloed
- 2 Laat het slachtoffer voorzichtig gaan liggen.
- 3 Verwittig de hulpdiensten.

13.11 INSECTENBEET

Een insectensteek is een kleine huidwonde die veroorzaakt wordt door een stekend insect (bijvoorbeeld een mug, bij of wesp). Meestal is een insectensteek onschuldig en zorgt het enkel voor wat licht ongemak. Als het slachtoffer verschillende keren gestoken wordt, kan de ingespoten hoeveelheid gif toch voldoende zijn om een zeer ernstige reactie uit te lokken. Eén steek in de mond- of keelholte kan al levensbedreigend zijn, omdat de zwelling de luchtwegen kan belemmeren. Bij een slachtoffer dat overgevoelig is voor insectengif, kan zich een allergische reactie voordoen die kan leiden tot shock en zelfs de dood.

Als de angel nog in de huid steekt, gebruik dan je vingernagel of de botte kant van een mes om de angel weg te schrapen. Doe dit steeds door van onder de insteekplaats naar boven te drukken en te glijden. Gebruik geen pincet, want hiermee zou je het achtergebleven gifzakje kunnen samendrukken, waardoor het resterende gif in de bloedsomloop kan terechtkomen.

Koel de plaats van de insectensteek af met ijs om de zwelling, jeuk of pijn te beperken. Een jeukwerende zalf kan ook verlichting brengen.

Als het slachtoffer gestoken werd in de mond- of keelholte, laat het dan op ijs zuigen of de mond koelen met koud water. Zo verminder je de kans op zwelling. Alarmeer de hulpdiensten.

Als het slachtoffer allergisch reageert en onwel wordt, breng het dan in halfzittende houding. Dit vergemakkelijkt het ademen. Alarmeer de hulpdiensten.

Ga met het slachtoffer naar een arts of het ziekenhuis als je de angel niet zelf kan verwijderen of het slachtoffer zich steeds slechter begint te voelen.

13.12 TEKENBEET B

Wist je dat... een teek niet kan springen of vliegen, maar aan planten of gras hangt te wachten tot hij zich op een mens of dier kan laten vallen om bloed te zuigen? Een tekenbeet op zich is doorgaans niet gevaarlijk, maar de teek kan wel een rol spelen in het overbrengen van verschillende ziektes, zoals de ziekte van Lyme.



Wat stel je vast?

- Een tekenbeet is niet pijnlijk en wordt vaak niet of enkel toevallig opgemerkt.
- Teken zitten meestal in warme plekken zoals de nek, oksels, knieholten, liesstreek; op het hoofd of de enkels.
- Na enkele uren begint de beet te jeuken.
- Een volgezogen teek is ongeveer even groot als een kleine erwten.

Handel als volgt:

- 1 Verwijder de teek zo snel mogelijk met een tekentang. Gebruik een pincet enkel als je geen tekentang hebt. Neem de teek vast bij de monddelen en zo dicht mogelijk tegen de huid van het slachtoffer. Trek de teek geleidelijk, maar stevig uit de huid:
 - Gebruik je een tekentang type grijptangetje? Trek de teek recht uit de huid.
 - Gebruik je een tekentang type koevoet? Maak een draaiende beweging.
 - Gebruik je een pincet? Trek de teek recht uit de huid.
- 2 Reinig de wonde uitgebreid met stromend water en ontsmet de wonde.
- 3 Noteer de datum van de beet en de plaats van de wonde.
- 4 Ga naar een arts als het slachtoffer last krijgt van een rode vlek of kring op de huid in de eerste weken na de tekenbeet of andere ziekte tekenen, zoals koorts of gewrichtspijn.

13.13 HITTE- EN ZONNESLAG B

Het lichaam produceert dag en nacht warmte. Deze warmte wordt op zijn beurt weer afgevoerd om de lichaamstemperatuur constant op 37°C te houden. In warme omstandigheden kan het zijn dat de warmteafgifte (door zweten, hijgen...) onvoldoende is om het evenwicht te behouden.

Een **zonnslag** is de ontregeling van de warmtehuishouding door opwarming van het hoofd door directe zonnestraling op het hoofd. Een **hitteslag** ontstaat wanneer de warmteregulatie ontregeld raakt bij grote inspanningen in een warme, vochtige omgeving.

Volgende symptomen kunnen optreden:

- Hoofdpijn
- Duizeligheid
- Slachtoffer is zeer woelig en verward
- Misselijkheid
- Braakneigingen
- Rode huid
- Spier- of buikkrampen
- Snelle polsslag
- Bewustzijnsproblemen (sufheid, stuipen en bewusteloosheid)
- Uiteindelijk vermindert het zweten en wordt de huid droog.

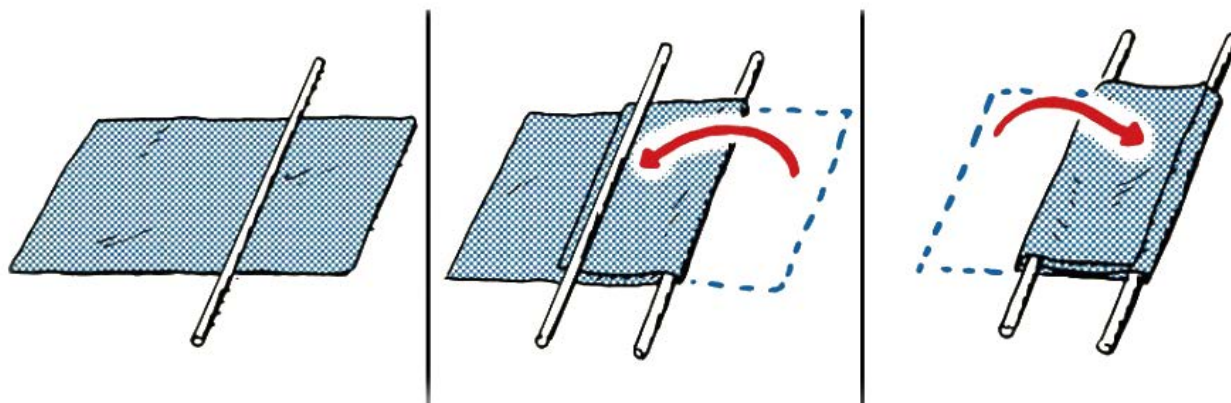
Handel als volgt:

- 1 Haal het slachtoffer uit de zon of laat het stoppen met grote inspanningen.
- 2 Breng het slachtoffer in een koele, schaduwrijke omgeving.
- 3 Meet de lichaamstemperatuur van het slachtoffer.
- 4 Koel het slachtoffer af, maar voorkom dat het begint te rillen:
 - Verwijder de kledij.
 - Leg koude kompressen op het hoofd, in de lies en de oksels.
 - Besprenkel de huid met koud water, richt indien mogelijk een ventilator op het slachtoffer.

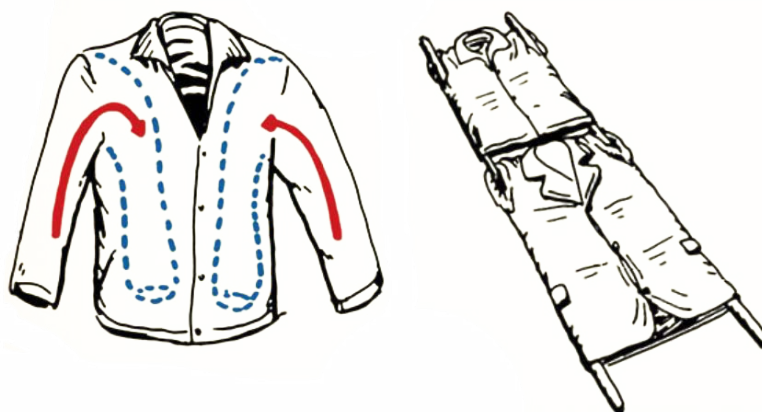
13.14 BRANCARD B

Wanneer iemand bijvoorbeeld zijn enkel verzwikt en de auto staat een eind verderop, dan kan het nuttig zijn te weten hoe je een brancard improviseert. Twee mogelijke manieren om dit te doen worden hieronder afgebeeld. Voor de ene manier gebruik je een zeiltje en twee stevige stokken (bijvoorbeeld patrouillevlagen), voor de andere manier twee stevige jassen en opnieuw twee stevige stokken.

Mogelijkheid 1:



Mogelijkheid 2:



14. TENTEN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Totemnaam

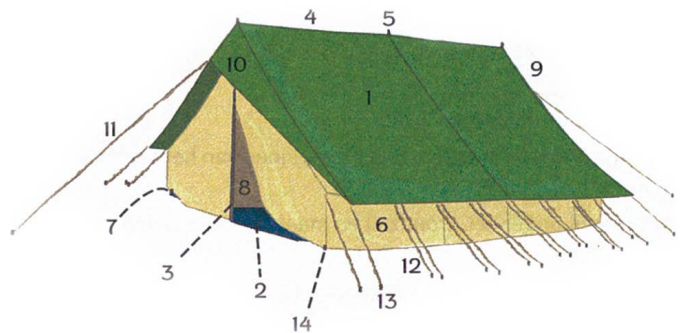
- een patrouilletent kunnen opzetten en afbreken
- de delen van een patrouilletent kunnen benoemen
- weten hoe je een tent dagelijks gebruikt op kamp

Slapen, koken en eten doen we op kamp in tenten en shelters. Het is belangrijk dat je een tent op de juiste manier opstelt en afbreekt, want tenten zijn behoorlijk duur, een nieuwe patrouilletent kost ruim 2000 euro. Naast financiële gevolgen kan foutief gebruik bovendien leiden tot lekken, wat we natuurlijk te allen tijde willen vermijden.

14.1 DE DELEN VAN EEN PATROUILLETENT

Om samen een patrouilletent op te stellen is het belangrijk dat iedereen de juiste termen kent. Hieronder worden alle onderdelen benoemd.

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1. Buitenzeil | 8. Binnenzeil |
| 2. Grondzeil | 9. Achterluifel |
| 3. Tentstokken | 10. Voorluifel |
| 4. Nok | 11. Stormlijn |
| 5. Nokpinnen | 12. Scheerlijn |
| 6. Tentmuur | 13. Piket |
| 7. Slijkflap | 14. Haring |



14.2 PATROUILLETENT OPZETTEN EN AFBREKEN

Vooraleer je je tent opzet dien je eerst een geschikte plek te vinden. Hierbij zijn er enkele aandachtspunten om rekening mee te houden:

- Een eerste vereiste is dat je tent hoog en droog staat. Zo verklein je de kans dat er water in je tent loopt. Lager gelegen, natte delen van je kampterrein herken je aan een zompige ondergrond met harde grassoorten. Zet je tent niet pal aan een rivier, bij hevig regenweer zou je tent dan ineens in de rivier kunnen staan.
- Plaats je tent op een vlakke ondergrond en niet op een helling, tenzij je graag in je slaap de tent uit rolt.
- Plaats je tent niet onder een steile rotswand of hoge bomen. Bij hevige wind zouden er dan stenen of takken op de tent kunnen vallen.
- Zet de tent haaks op de windrichting, zodat wind en regen niet de tentopening in waaien.
- Zorg voor een ondergrond vrij van stenen, dennenappels en takken, dat slaapt een stuk comfortabeler.

Voor het opzetten van een patrouilletent bestaan verschillende manieren. Om goed te kunnen samenwerken is het belangrijk dat iedereen dezelfde manier volgt, hanteer daarom onderstaand stappenplan:

1. Leg het grondzeil open op de plaats waar de tent moet komen.
2. Vouw het binnenzeil open en leg het op je grondzeil.
3. Steek de nokpalen in elkaar en schuif vervolgens de nok door de daarvoor voorziene lussen.
4. Hef de nok met het binnenzeil op tot de hoogte van je middel. Voor elke tentstok kruipt iemand met beide delen onder het binnenzeil naar zijn plek.
5. De bovenste tentstokken (met punt) worden door de nok en de ringen van het binnenzeil geschoven.
6. Ontvouw nu je buitenzeil, leg het over je binnenzeil en zorg dat de pinnen van de tentstokken in de ringen van het buitenzeil komen. Let op dat het buitenzeil niet scheurt aan de pinnen van de tentstokken, iemand kan hiervoor op blote voeten op het binnenzeil kruipen en de pin van de tentstok afdekken.
7. Tel samen af en steek de bovenste tentstokken omhoog, waarna de onderste tentstokken erin kunnen geschoven worden.
8. Zorg nu dat je tentstokken in het midden en op een rij staan, want eenmaal de tent is aangespannen kan je ze niet meer verplaatsen.
9. Sluit de deuren van het binnenzeil volledig.
10. Sla de vier hoekpiketten van het buitenzeil in en span de hoekscheerlijnen voorlopig aan. Je doet dit overhoeks, zodat je tent niet scheef komt te staan.
11. Sla de andere piketten van het binnenzeil in en span de scheerlijnen voorlopig aan. Let er op dat alle piketten van het binnenzeil op één lijn staan.
12. Herhaal de vorige twee punten met het buitenzeil.
13. Vervolgens span je de scheerlijnen aan, te beginnen met de hoekscheerlijnen. Doe dit gelijkmatig voor de hele tent, zodat je ze niet scheef trekt. Zorg ervoor dat de scheerlijnen niet te licht, maar ook niet te hard aangespannen zijn. In het eerste geval zullen je tentzeilen wapperen in de wind en elkaar raken, in het tweede geval kan je je verwachten aan scheuren in het zeil.
14. Leg de stormlijnen vast en span ze aan.
15. Steek de slijkflappen onder het grondzeil en leg je grondzeil en muurtjes vast met haringen.
16. Ruim de tentzakken, gebruikte hamers en overgebleven piketten op, laat ze zeker niet rondslingeren in de buurt van je tent.

Voor het afbreken van een patrouilletent ga je in omgekeerde volgorde te werk. Breek je tent pas af wanneer ze droog is. Als je noodgedwongen toch je tent nat moet afbreken, vouw je ze thuis terug open om te laten drogen. Wanneer je een tent vochtig opbergt zullen de zeilen rotten. Zorg ervoor dat alles in de juiste zakken terechtkomt, al het materiaal is hiervoor gekenmerkt met nummers.



14.3 PIKETTEN EN HARINGEN T

Bij het opstellen van een tent gebruiken we piketten en haringen om het geheel in de grond te verankeren. Piketten zijn zwaarder en dienen om scheer- en stormlijnen aan te bevestigen, haringen zijn lichter en gebruik je om je grondzeil en muurtjes vast te leggen.

Een piket sla je in onder een hoek van 45°, met je rug naar de tent. Hou om te beginnen de piket vast, zit ze al wat stevig in de grond, dan kan je je hand wegnemen en harder slaan. Sla een piket nooit volledig de grond in, je zal er alleen maar last van hebben bij het afbreken van je tent. Een uitstekend deel van een tweetal centimeter is ideaal.

14.4 DAGELIJKS GEBRUIK VAN EEN TENT T

Eens je tent opstaat is je kamp echt begonnen. Hou volgende puntjes in het achterhoofd om problemen met je tent te vermijden.

's Morgens:

- Wanneer de tentmuurtjes en deuren droog zijn, kan je ze oprollen. De muurtjes aan de windzijde laat je naar beneden, zodat er geen vuil de tent binnen waait.
- In een propere tent is het aangener te slapen. Veeg dus regelmatig je tent en zorg dat alles proper ligt, klaar voor inspectie.
- Slaapzakken vouw je op zoals we gewoon zijn en leg je aan je voeteinde, alle voeteindes liggen aan dezelfde kant.
- Nazien of de scheerlijnen nog voldoende vast liggen.

's Avonds:

- Bij zonsondergang de tentmuurtjes neerlaten en deuren sluiten, zo wordt je slaapgerief niet nat van de dauw.
- De scheerlijnen eventueel licht ontspannen, de nachtelijke vochtigheid doet de koorden krimpen.

Bij regenweer en bliksem:

- Scheer- en stormlijnen licht ontspannen.
- Muurtjes neerlaten en deuren sluiten.
- Het zeil niet aanraken om lekken te vermijden.
- De palen niet aanraken om elektrische schokken te vermijden.

Bij hevige wind:

- Scheer- en stormlijnen (niet te hard) aanspannen.
- Nakijken dat piketten en haringen goed zijn ingeslagen.

Bij het verlaten van het terrein zorg je er steeds voor dat de muurtjes en de deuren goed dicht zijn. Zoals reeds vermeld kost een tent heel wat geld. Het spreekt voor zich dat iedereen de tenten met het nodige respect behandelt. Laat hamers, tentzakken en piketten niet rondslingeren want hamers zullen roesten, tentzakken zullen rotten en aan piketten kan je je voeten verwonden. Schade aan de tenten meld je aan de leiding.

15. RUGZAK

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

Teervoet

- een rugzak kunnen laden
- een rugzak correct kunnen dragen

Wanneer je de avond voor je kamp je rugzak pakt komt het avontuur echt in zicht. Alhoewel het inpakken van je rugzak eenvoudig lijkt, is het toch belangrijk om hierbij enkele puntjes in het achterhoofd te houden. Niets zo vervelend als een rugzak die te zwaar is of je rug belast door schuin te hangen.



15.1 AANKOOP VAN EEN RUGZAK

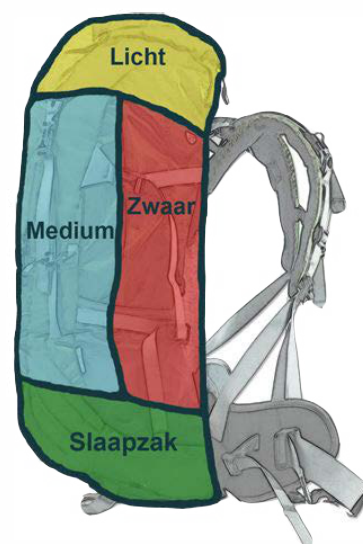
De trekrugzak is een van de belangrijkste aankopen voor een scout. Neem in de winkel genoeg tijd om verschillende modellen te passen en vraag raad aan de verkoper. Let op dat je geen rugzak koopt die te groot of te klein is, beide zullen je enkel last bezorgen. Voor een groot kamp raden we een rugzak aan van ongeveer 60 liter.

Een goede rugzak heeft, naast uiteraard twee schouderbanden, nog een heupriem, een borstriempje en doorgaans ook nog schouder- en heupbandstabilisatieriemen en compressieriemen. Daarnaast komt ook een regenhoes goed van pas.

15.2 LADEN VAN EEN RUGZAK

Bij het laden van je rugzak houd je rekening met volgende zaken:

- Zware spullen steek je best op schouderhoogte en zo dicht mogelijk tegen je rug, zo ligt het zwaartepunt van je rugzak dicht tegen je eigen zwaartepunt aan, waardoor je minder snel je evenwicht zal verliezen.
- Lichte spullen zoals je slaapzak en handdoeken stop je best onderaan of bovenaan de zak.
- Spullen die je onderweg kan nodig hebben stop je bovenaan of in de zijzakken zodat je er snel bij kan. Denk aan je regenjas, kaart en kompas, je eten, wc-papier...
- Steek geen harde of scherpe stukken tegen je rug.
- Buiten eventueel je slaapmatje hang je geen zaken aan de buitenkant van je rugzak, ze hangen enkel in de weg.
- Tracht het gewicht symmetrisch te verdelen, zo vermijd je dat je rugzak schuin komt te hangen.



15.3 DRAGEN VAN EEN RUGZAK

- 1 Maak alle riemen voldoende lang.
- 2 Een zware rugzak plaats je best iets hoger vooraleer je schouderbanden omdoet. Vraag eventueel hulp aan iemand.
- 3 Span eerst de heupriem aan. De heupriem hoort op de bovenkant van je heupbeen te rusten, zodat je schouders minder gewicht moeten dragen. Span vervolgens de stabilisatiერიemen van je heupband aan, zo steunt je rugzak stabiel op je heupen.
- 4 Span vervolgens de schouderbanden en het borstriempje aan. Het borstriempje zorgt ervoor dat je schouderbanden mooi blijven zitten.
- 5 Span als laatste de schouderbandstabilisatiერიemen aan, hiermee komt je rugzak dicht tegen je rug en zal je makkelijker je evenwicht kunnen houden.



WAT NEEM JE OP TWEEDAAGSE?

KLEDIJ

- uniform
- regenjas
- hoofddekse
- zwemgerief
- extra onderbroek
- extra kousen
- warme trui

EETGERIEF

- gamel
- bestek
- beker
- drinkfles

WASGERIEF

- handdoek
- washandje
- zeep
- tandenborstel en tandpasta

ALLERLEI

- wc-papier
- schrijfgierief
- zakmes
- lucifers
- stuk touw
- EHBO

...

16. TOUWBRUGGEN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

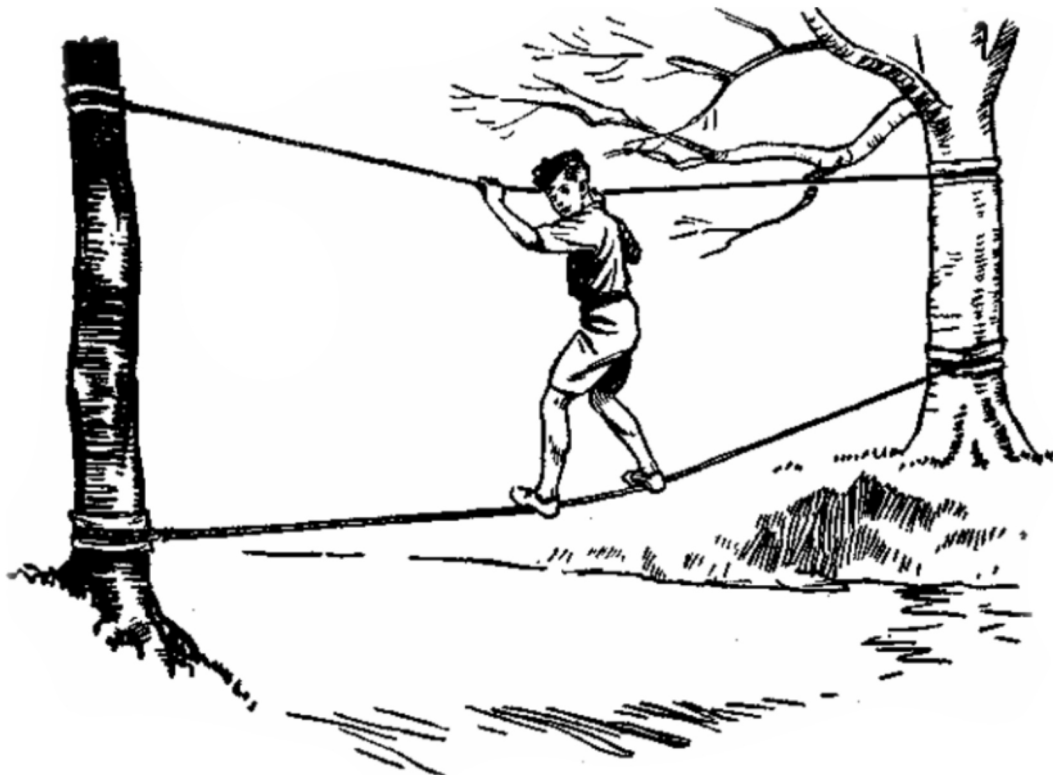
2e klas

- een apenbrug kunnen oversteken
- een commandobrug kunnen oversteken

Onderweg kunnen heel wat hindernissen op je pad liggen, zo kan er een rivier voor je liggen met enkel een touwbrug erover. Hieronder leggen we uit hoe je efficiënt en veilig een apenbrug en een commandobrug oversteekt.

16.1 APENBRUG

Een apenbrug is een touwbrug met een bovenste en een onderste touw. Op het onderste touw staan je voeten, aan het bovenste touw hou je je vast met je handen. Je verplaatst je door je handen en voeten steeds te verschuiven, je beide handen en beide voeten blijven daarbij steeds aan het touw. Hoger dan twee meter gebruik je een klimgordel.



16.2 COMMANDOBRUG

Een commandobrug is een touwbrug met slechts één touw. Je kan een commandobrug op twee manieren oversteken, op of onder het touw. Op het touw vereist meer evenwicht, onder het touw meer kracht. Oefen beide manieren zeker eerst laag bij de grond. Hoger dan twee meter gebruik je een klimgordel.

16.2.1 *Op het touw*

- Kruip op het touw en leg je met je bovenlichaam erop, je trekt één been op en legt de wreef van je voet op het touw.
- Je ander been houd je gestrekt naar beneden. Dit been zorgt ervoor dat je zwaartepunt lager komt te liggen, waardoor je sneller je evenwicht zal vinden.
- Je komt verder door je vooruit te trekken met je armen en je af te duwen op de voet op het touw.



16.2.2 *Onder het touw*

- Hou je vast met je handen en sla je voeten over het touw.
- Trek je voort met je armen en schuif met je voeten over het touw.



BRONNEN

- Baden-Powell, *Scouting for Boys*
- FOS Open Scouting, *Techniekengids*
- H. Haag, *Op stap in de natuur*
- J. Toman & J. Felix, *De grote REBO natuurgids*
- KSA, *Jeugdleven*
- Scouting Nederland, *Pionieren*
- Scouts en Gidsen Vlaanderen, *Buitenboek*
- Scouts en Gidsen Vlaanderen, *Lopend vuur*

Toegewijde Buizerd
Frappante Koegoeur

December 2021