



Scoutsgroep 204^e FOS Open scouting
De Tortels

Techniekengids: JVG's

Wet & belofte
Teervoet
Badges



inhoudstafel

Wet & belofte	4
De wet en de belofte	4
Baden Powell	5
Scoutsgroet en handdruk	5
Kenspreuk	5
Jaartheme	6
Scoutswaarden en natuurregels	6
Uniform	6
Formaties/stomme bevelen	7
Spoortekens	8
Knopen	9
De windroos (8 windstreken) en het kompas	11
Basis van de stafkaart	11
Coördinaten	12
EHBO	13
Noodnummers	17
Werking van onze scouts	17
Tenten	17
Teervoet	20
Herhaling wet & belofte	20
Morse signalen	20
Schieten met kompas	20
De 3 noorden	21
Declinatie & inclinatie	21
Alles over de stafkaart	21
Coördinaten opstellen	24
Rugzak	25
werking van onze scouts	25
knopen	26
Sjorren	26
EHBO	28
Vuren	29
Tenten	33
veilig werken met bijl, zaag en schop	33
Tocht	35
Kennen van persoonlijke maten	36

Algemeen

Bij de JVJG's wordt de basis gelegd om uiteindelijk je 2^{de} klas te kunnen behalen bij de VG/Seniors. Je leert werken met kaart en kompas, verschillende knopen leggen en de basis van EHBO. Er zijn 3 zaken te behalen:

1) De wet & belofte vormt de basis van alle technieken die je vanaf nu zal leren. Er wordt de nadruk gelegd op het bijbrengen van verschillende normen en waarden en de basis van het kaartlezen en EHBO. De wet & belofte kan zowel op paas- als grootkamp afgelegd worden en bestaat enkel uit een theoretisch deel.

2) De teervoet vormt de uitbreiding op de technieken van de wet & belofte. Buiten een uitbreiding op de knopen, EHBO en het kaartlezen komen er ook enkele meer praktische zaken aan bod zoals: veilig werken met bijl en zaag, sjoeren en vuur stoken. De teervoet kan enkel afgelegd worden wanneer de wet & belofte al is behaald en bestaat uit 2 delen. Een theoretisch deel dat op het paaskamp wordt afgenomen en een praktisch deel op grootkamp. Beide delen dienen echter wel in eenzelfde scoutsjaar afgelegd te worden. Wanneer men niet slaagt op het theoretische gedeelte is het behalen van de teervoet onmogelijk en zal er ook geen praktisch gedeelte meer afgenomen worden. Als er slechts 1 of enkele onderdelen van de theorie niet voldoende gekend zijn kan je een herkansing krijgen op het grootkamp, dit wordt besloten door de leiding. Eventuele uitzonderingen (zoals theorie en praktijk afleggen op 1 kamp) zijn mogelijk mits gegronde redenen, maar zeker niet vanzelfsprekend.

3) Badges dienen voor je persoonlijke sterktes te tonen, ben je bijvoorbeeld een echte kunstenaar kan je voor badge crea gaan. Eerder sportief aangelegd probeer dan eens badge atleet. Wanneer de teervoet behaald is kan je elk kamp 1 badge afleggen. Vraag aan jouw leiding welke badges er bestaan en welke er haalbaar zijn om af te leggen tijdens het kamp.

Het modeltraject ziet er dus als volgt uit:

- 1^{ste} paaskamp: wet & belofte
- 1^{ste} grootkamp: aanleren van theorie en praktijk teervoet
- 2^{de} paaskamp: theorie teervoet
- 2^{de} grootkamp: praktijk teervoet
- 3^{de} paaskamp: badges
- 3^{de} grootkamp: badges

In deze bundel zullen alle technieken uitgelegd worden om jezelf goed te kunnen voorbereiden op je wet & belofte/teervoet. Deze zullen ook nog door de leiding op vergaderingen, kampen getoond en aangeleerd worden.

Let op: Het staat elke leidersploeg vrij om bepaalde technieken (bv: extra knopen, tocht technieken, ...) extra toe te voegen.



Wet & belofte

De wet en de belofte

Je kent de wet en de belofte en je weet wat deze betekent.

De wet

Scout/gids is ...	Betekenis
Eerlijk	Je bent steeds eerlijk, zowel wat betreft het uiten van je mening als het houden van beloftes, ...
Eerbiedigt de overtuiging van de anderen	Je respecteert het feit dat anderen een verschillend idee kunnen hebben over: godsdienst, politiek, geaardheid,... . Je houdt niemand tegen om zijn mening te uiten.
Maakt zich nuttig	Je probeert anderen te helpen waar hulp nodig is, zonder dat er altijd om gevraagd wordt.
Is een vriend van allen	Iedereen is gelijkwaardig, ongeacht: huidskleur, geloof, geaardheid,... . Je doet je best om met iedereen overeen te komen en met elkaar samen te werken.
Is vriendelijk en hoffelijk	Je bent vriendelijk en beleefd tegen anderen (leden, leiding, ouders, ...).
Kan gehoorzamen	Je weet wanneer er geluisterd moet worden en je houdt je aan de regels die zijn opgesteld door de leiding. Wanneer een van deze regels echter niet klopt volgens jou kan je hier natuurlijk op een beleefde manier op reageren.
Staat open voor natuur en is milieubewust	De natuur is de bron van al het leven: waardeer en bescherm haar. Denk eraan: natuurbescherming begint bij jezelf !
Houdt vol	Ga geen moeilijkheden uit de weg, maar overwin ze en leer uit je tegenslagen.
Is ijverig	Heb geen schrik om je handen eens vuil te maken. Zet je in tijdens een spel of opzet van het kamp.
Is zelfbewust en heeft eerbied voor zichzelf en voor de anderen	Verzorg jezelf: zowel je geest als je lichaam. Ken je zwakke en sterke punten en werk hier aan. Pas je mening niet zomaar aan omdat anderen dit van jou verwachten, maar respecteer ook hun mening. Dring ook nooit jouw mening op aan iemand, iedereen heeft recht op zijn eigen mening

De belofte

Ik beloof te trachten:

- goed samen te werken in onze groep
- te leven naar de scouts- en gidsenwet
- anderen te helpen waar ik kan

Let op: Het louter kennen van de wet en de belofte heeft niks van betekenis als je ze ook niet toepast. De wet en de belofte vormen de basis tot een goede groepsgeest en onze scouts. Als de leiding merkt dat je geen rekening houdt met deze waarden en normen kan dit een bepalende reden zijn voor het niet behalen van de wet & belofte. Ook kan dit een gegronde reden zijn voor het afnemen van een reeds behaalde wet & belofte of teervoet.

Baden Powell

Je weet wie BP is en wat hij heeft gedaan in zijn leven. Van de jaartallen moet je enkel de geboorte- en sterfdatum van BP kennen plus wanneer de scouts werd opgericht in België.

De stichter van de scoutsbeweging is BP ofwel Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell. Hij werd geboren op 22 februari 1857 als zoon van een dominee.

Hoe scouting ontstond

Na zijn militaire opleiding deed hij dienst in Indië, Afghanistan en Zuid-Afrika. Tijdens de Zuid-Afrikaanse boerenoorlog (1899-1900) kwam hij op het idee om jongens te gebruiken voor bepaalde opdrachten. Hij schreef zijn bevindingen neer in zijn eerste boek: 'Aids to Scouting'. Veel Engelse jongens hadden zijn raadgevingen opgevolgd en BP besloot een programma uit te werken voor de opvoeding van de Engelse jeugd. In 1907 beproefde hij zijn ideeën tijdens een kamp op Brownsea eiland en het volgende jaar gaf hij zijn "Scouting For Boys" uit.

Nu ontstonden er overal in Engeland scoutsgroepen en het duurde niet lang of scouting breidde zich uit over de gehele wereld. Baden Powell trok zich uiteindelijk terug in Kenya en overleed er op 8 januari 1941. De beweging bleef groeien, er nu zijn al meer dan 25 miljoen scouts en gidsen.

Scouting in België

België was het eerste land van het Europese vasteland waar een scoutsbeweging werd opgericht. Dat was in het jaar 1910 in Brussel. Door het grote succes hadden weldra alle grote steden een scoutsbeweging. De openheid van scouting werd al van in het begin belangrijk geacht, iedereen moest lid kunnen worden. In 1919 werd de eerste gidsenbeweging opgericht en in 1945 versmolten beide verenigingen tot de B.S.B.-G.G.B. (Boy-scouts van België - Girl-scouts van België).

Deze werd dan later weer opgesplitst in een Nederlandstalige en een Franstalige beweging:

de F.O.S. : Federatie voor Open Scoutisme

de S.G.P. : Scouts et Guides Pluralistes de Belgique

Enkele andere scoutsbewegingen:

Scouts en Gidsen Vlaanderen (vroeger VVKSM)

F.S.C. : Fédération des scouts catholique

G.C.B. : Les guides catholiques de Belgique

Scoutsgroet en handdruk

De drie gestrekte vingers stellen de drie punten van de belofte voor. De duim die de pink bedekt, betekent dat de sterkere steeds de zwakkere beschermt. Scoutsen over de hele wereld groeten elkaar met de linkerhand. Dit komt vermoedelijk van een oud Zoeloe-gebruik. Om met de linkerhand te schudden moest men namelijk hun schild (bescherming) neerleggen. Er zijn meerdere verhalen die de groet met de linkerhand verklaren, maar ze komen echter altijd neer op het feit dat het groeten met de linkerhand een teken is van vriendschap en vertrouwen.



Kenspreuk

Tijdens de U-formatie op het einde van de vergadering zegt de eenheidsleid(st)er die de U-formatie leidt 'Na de kenspreuk en het breken van het gelid, mag je de leiding komen groeten'. Dan ga je met je handen op je knieën staan en wacht je tot de eenheidsleid(st)er zegt 'de Tortels', dan stel je je recht en roep je 'natuurlijk'. Deze natuurlijk heeft 2 betekenissen, denk er zelf maar even over na.

Jaarthema

Tijdens de U-formatie op het einde van de vergadering zegt de eenheidsleid(st)er die de U-formatie leidt 'Na het jaarthema en het breken van het gelid, mag je de leiding komen groeten'. Dan ga je met je handen op je knieën staan en wacht je tot de eenheidsleid(st)er het jaarthema in gang zet. Dit jaarthema is natuurlijk elk jaar anders.

Scoutswaarden en natuurregels

Binnen onze scouts hebben wij 3 natuurregels. Het is belangrijk om deze goed te volgen zodat we de natuur niet vervuilen of kapot maken. Deze regels moet je in je eigen woorden kunnen zeggen.

- 1) Ik laat geen afval liggen op de grond, daar zijn vuilbakken voor. Als ik afval zie liggen op de grond, ook al is het niet van mij, gooi ik dit in de juiste vuilnisbak.
- 2) Een Tortel laat 2 dingen achter: niets en dankjewel. D.w.z. dat we geen afval achterlaten, maar we de eigenaars wel bedanken dat we het terrein/gebouw mochten gebruiken.
- 3) Ik pluk geen bladeren of bloemen, ik maak geen levende bomen stuk en ik behandel de natuur en dieren met respect en liefde.

Er zijn ook 5 scoutswaarden, dit zijn zaken die wij als scout of gids zeer belangrijk vinden. Ook deze moet deze je in eigen woorden kunnen vertellen.

- 1) Ik wil samenwerken met iedereen en sluit niemand uit.
- 2) Ik luister naar de leiding, maar ook naar andere leden.
- 3) Ik ben eerlijk, ook als ik iets gedaan heb dat eigenlijk niet mocht, zeg ik dit tegen de leiding.
- 4) Ik ben vriendelijk tegen leiding, andere Tortelleden, ouders,...
- 5) Ik houd vol, ook als iets minder goed lukt of als ik een spel minder leuk vind, doe ik nog steeds mijn best.

Zowel bij de natuurregels als de scoutswaarden is het belangrijk dat je ze niet alleen kent, maar dat je ze natuurlijk ook toepast.

Uniform

Wij dragen een uniform om te tonen dat we tot 1 groep horen en dat wij allemaal gelijk zijn voor elkaar. Ook zorgt dit ervoor dat er geen verschil is tussen arm en rijk, iedereen is gelijk en hoort er bij. het afleggen van de technieken zal ook in perfect uniform gebeuren, dit is meteen al een eerste test.

Het uniform

- blauw hemd met de juiste kentekens op de correcte plek
- das van de tortels (dasring is optioneel)
- marineblauwe katoenen broek (kort of lang)
- tortel T-shirt
- tortel pull
- grijze kousen
- bottines

De kentekens



Formaties/stomme bevelen

Je kent onderstaande stomme bevelen en reageert er ook op wanneer de leiding ze gebruikt.



cirkelformatie



estafetteformatie / patrouilles



u-formatie



1 rij



lijnformatie



stilte

★ patrouilleleid(st)er

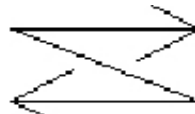
▬ patrouille

Spoortekens

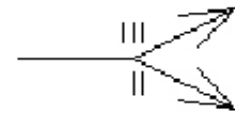
Deze zijn normaal al vanaf bij de welpen gekend en moet je natuurlijk nog altijd kennen, maar ook kunnen toepassen in een tocht.



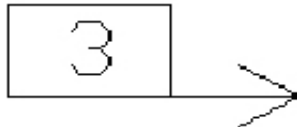
Beginspoor



Dwaalspoor



We splitsen, 3 naar links en 2 naar rechts



3 passen ver ligt iets verborgen



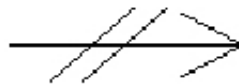
Gevaar



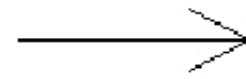
Taboe



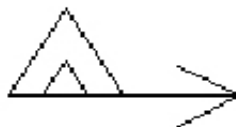
3 meter ver en 2 meter hoog zit iets of iemand verborgen



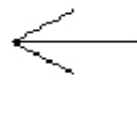
Hindernis overschrijden



Te volgen weg



Bewoond kamp



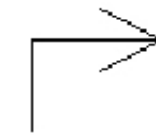
Sla links af



Vijandschap



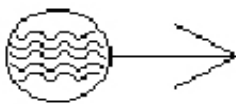
Onbewoond kamp



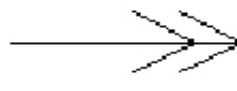
Sla rechts af



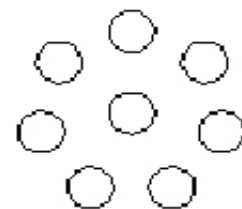
Vriendschap



Drinkbaar water



Pas versnellen



Eindspoor



Ondrinkbaar water



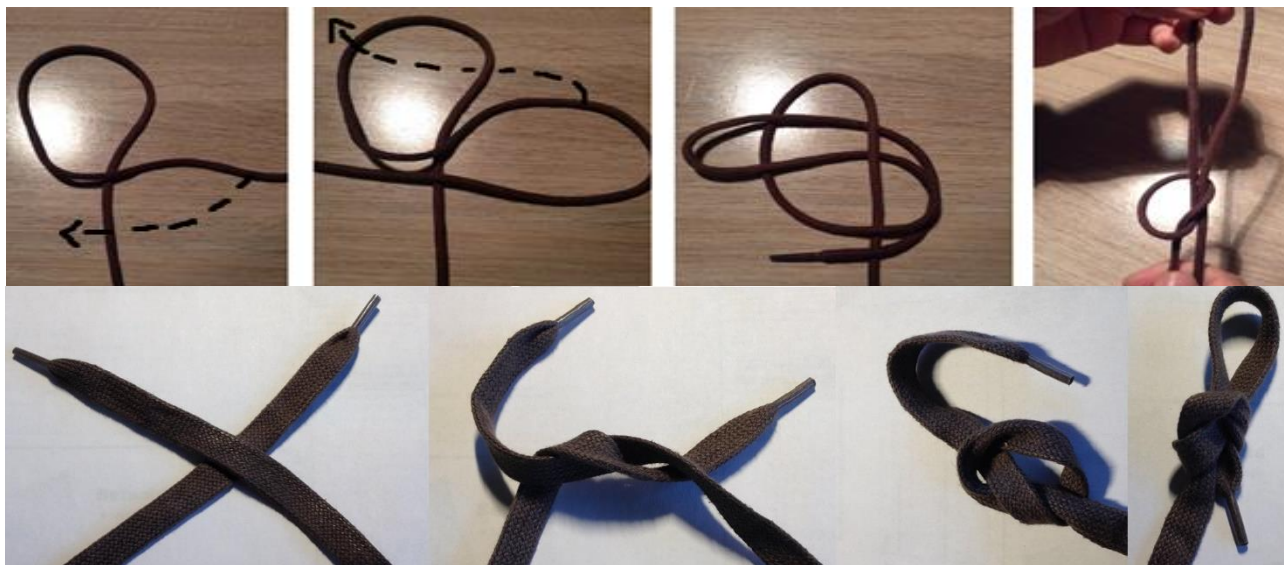
Er zit iets of iemand verborgen in de omtrek van 30 meter

Knopen

Je kan de volgende knopen leggen en je weet waarvoor ze gebruikt worden. Knopen leren is niet altijd zo vanzelfsprekend, daarom kan het een goed idee zijn om eens op Youtube te gaan kijken of om de hulp in te schakelen van een leiding of andere JVJG. Onthoud ook dat er voor vele knopen verschillende manieren zijn om ze te leggen.

Losse strop

De losse strop wordt gebruikt om zware voorwerpen mee te verslepen. De knoop kan makkelijk losgemaakt worden en de lus is te verstellen van grootte. De knoop is correct gelegd wanneer je ze kan laten 'verdwijnen' door aan beide uiteinden te trekken. Hieronder zie je 2 manieren om de knoop te leggen.



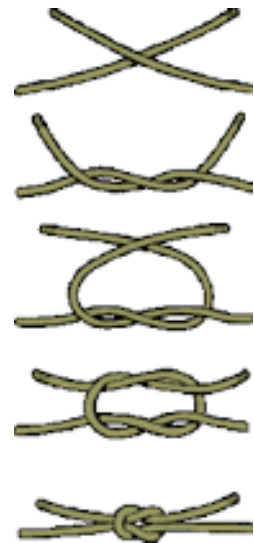
Achtsteek

De achtsteek dient om een verdikking te maken in het uiteinde van het touw en zo uitrafeling te voorkomen. Een alternatief is het afbranden van de uiteindes, dit kan echter wel enkel bij een synthetisch touw. De achtsteek heeft als voordeel op een gewone knoop dat deze makkelijker terug los te maken is.



Platte knoop

De platte knoop dient om twee touwen van gelijke dikte en van vergelijkbaar materiaal met elkaar te verbinden. De platte knoop heeft als voordeel dat ze makkelijk te leggen is en weer los te maken. Verder is het een kleine en platte knoop die niet vlug in de weg zal zitten bij een sjorring. De knoop kan echter niet gebruikt worden bij gladde kunstvezellijnen of in water omdat de knoop dan gaat beginnen slippen.



goed!



niet goed!



Let op: Je zult merken wanneer de knoop correct is gelegd het lijkt op 2 lussen die in elkaar zitten. Als de twee uiteinden niet langs dezelfde kant liggen krijg je een “oude wijvenknoop”(zie foto links) deze zal niet houden en is bovendien moeilijker los te maken.

Weversknoop

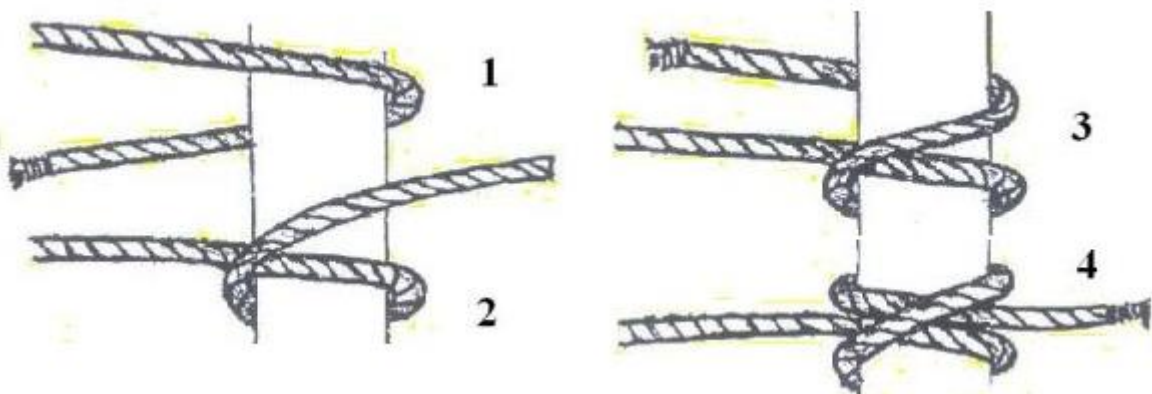
De schootsteek of weversknoop wordt gebruikt voor twee touwen van verschillende diktes met elkaar te verbinden. Ook voor touwen van gelijke dikte kan deze knoop soms de betere keuze zijn (bv: zelfde dikte maar verschillende materialen of bij natte en bevroren touwen). Zorg er altijd voor dat het dikste/ruwste touw de lus vormt en het dünnere/gladdere touw er door wordt geweven. Wanneer de spanning op deze knoop echter te wisselvallig is kan de knoop makkelijker loskomen.

Let wel op, dit is niet een van de sterkste knopen en zal sneller breken dan een platte knoop, daarom blijft bij twee touwen van gelijke dikte de platte knoop nog altijd de beste keus.



Mastworp

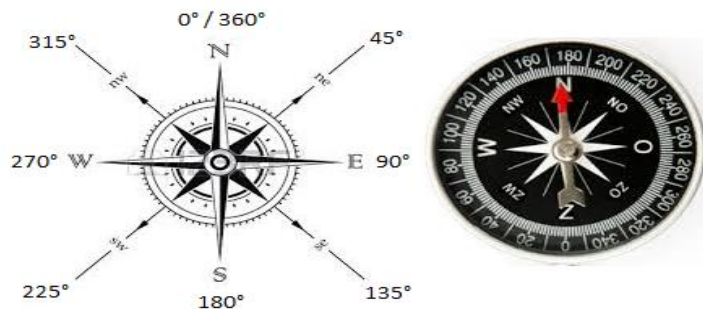
De mastworp is de ideale knoop voor het begin/einde van een kruissjorring. Let wel op, wanneer er voortdurend gerukt wordt aan de lijn zal de mastworp zich los werken, zeker indien de paal waarrond hij werd gelegd kan ronddraaien. Om ervoor te zorgen dat de mastworp stevig vast blijft zitten is het best om een constante kracht erop uit te oefenen, zoals het geval is bij een sjorring.



De windroos (8 windstreken) en het kompas

Je kent de acht windstreken van de windroos met graden. Je kan ook het noorden terug vinden met behulp van een kompas.

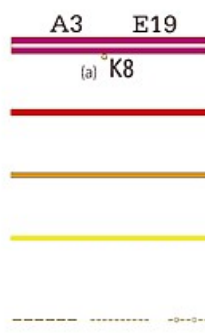
Een kompas is een simpel werktuig voor het noorden mee te vinden. Een kompas heeft altijd een naald waarvan meestal een van de twee kanten een rode kleur heeft. Deze rode wijzer zal het magnetisch veld van de aarde volgen en het noorden aanwijzen.



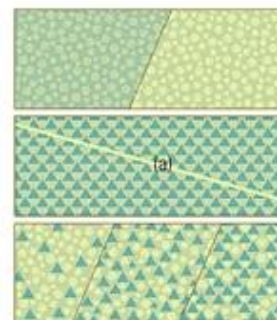
Basis van de stafkaart

Legende

Je kent het symbool van volgende zaken op een topografische kaart. Je kan een volledige legende terugvinden op de volgende site: <http://www.ngi.be/Common/leg10/10000NL.htm#top>



verschillede soorten wegen:
 Paars: autosnelweg
 Rood: zeer drukke weg (vb R4)
 Oranje: verbindingsweg
 Geel: plaatselijke weg



Loofbos

Naaldbos

Gemengd bos



waterloop



kerk



gebouwen

De schaal

Voor je wet & belofte moet je enkel de schaal van een kaart kunnen terugvinden en weten wat deze betekent.

De schaal zal meestal op de voorkant van de kaart staan en is gewoon twee getallen gescheiden door een dubbele punt (vb. 1 : 25 000). Het linkse getal is altijd een bepaalde afmeting op de kaart, in dit voorbeeld 1cm. Het rechtse getal geeft meer info over waarmee die afmeting op de kaart (1cm) in werkelijkheid mee overeenkomt. In dit geval komt 1cm op de kaart dus overeen met 25 000cm in de werkelijke wereld.



Deze manier van notering wordt de metrische schaal genoemd, er bestaat ook zoiets als een grafische schaal. De grafische schaal moet je echter pas kennen bij je teervoet.

Coördinaten

Voor je wet en belofte te behalen moet je in staat zijn om een gegeven coördinaat terug te vinden op een stafkaart. Voor je teervoet zal je zelf ook het coördinaat van een locatie moeten kunnen opstellen.

Wat zijn coördinaten

Coördinaten worden gebruikt voor de positie van een plaats of object met behulp van getallen weer te geven. Op deze manier kan je nauwkeurig doorgeven aan iemand waar hij of zij naar toe moet. Deze coördinaten maken gebruik van het vierkantennet, dit zijn de horizontale en verticale paarse lijnen op de stafkaart.

Een coördinaat ziet er als volgt uit: 22 10/91 38

- 22 en 91 worden de hoofdcoördinaten genoemd en bepalen in welk vierkant van het vierkantennet het punt zich bevindt.
- 10 en 38 worden de sub-coördinaten genoemd en bepalen waar in het vierkant het punt zich exact bevindt.

Coördinaat terugvinden op de kaart

Stel dat je het volgende coördinaat moet opzoeken: 43 40/40 20

Hiervoor volg je de volgende werkwijze.

1) Voor de eerste stap heb je enkel de hoofdcoördinaten nodig, in dit geval 43 en 40, om zo te bepalen in welk vierkant van het vierkantennet het punt ligt.

Het eerste hoofdcoördinaat is 43 en zal je terugvinden op de horizontale as van de kaart (boven- of onderkant kaart). Dit nummer zal bij een verticale lijn (van het vierkantennet) staan, onthoud deze lijn.

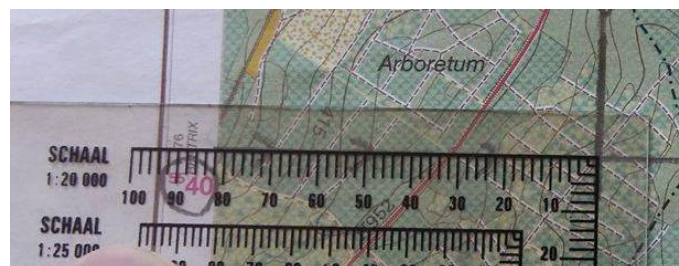
Het tweede hoofdcoördinaat is 40 en zal je terugvinden op de verticale as (zijkant kaart). Zoek 40 terug op de verticale as en je zal zien dat deze naast een horizontale lijn van het vierkantennet staat, onthoud deze lijn.

Volg nu deze 2 lijnen tot in het punt waar ze snijden en onthoud dit snijpunt.

Tip: Het eerste hoofdcoördinaat moet je altijd zoeken op de horizontale as en het tweede hoofdcoördinaat altijd op de verticale as. Een ezelsbruggetje om dit te onthouden is: de postbode loopt eerst door de straat (horizontaal) en gaat dan pas omhoog in het appartement (verticaal).

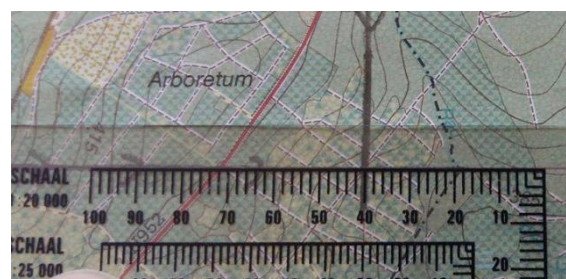


2) Op het snijpunt dat je juist gevonden hebt leg je de hoek van je roomer. Let er dat je de juiste schaal gebruikt, de meeste roomers hebben namelijk verschillende schalen.



3) Kijk vervolgens naar je eerste sub-coördinaat, in dit geval 40.

Schuif je roomer naar rechts tot de verticale lijn (uit stap 1) overeenkomt met de 40 aanduiding op de horizontale-as van je roomer. Let er ook op dat de horizontale-as van je roomer mooi op de horizontale lijn (uit stap 1) blijft liggen



3) Verwittigen van de hulpdiensten

Verwittig eerst de hulpdiensten voor je zelf eerste hulp verleent, vaak kan de persoon aan de andere kant van de lijn je goede instructies geven tot gespecialiseerde hulp arriveert. Als er omstaanders zijn vraag dan aan hen om de hulpdiensten te alarmeren. Vermeld altijd volgende zaken en onthoud blijf kalm.

- Zeg wie je bent.
- Vertel wat er gebeurd is, welk soort ongeval is het (val, snee, verkeersongeval,...) .
- Vertel waar de hulpdienst verwacht wordt, vermeld straat, gemeente, opvallende herkenningspunten. Laat indien mogelijk de hulpdiensten ook door iemand opwachten die hen de weg kan wijzen.
- Vertel wie het slachtoffer is, vermeld hoeveel slachtoffers, zijn ze bewusteloos of niet, welke letsels zijn er. Vermeld zeker ook of het om een kind, zwangere vrouw, oudere,... gaat.

4) Verlenen van de eerste hulp

Als je het bewustzijn en de ademhaling hebt gecontroleerd en de hulpdiensten hebt gealarmeerd, onderzoek je het slachtoffer grondiger en verleen je verdere eerste hulp. Tijdens de behandeling controleer je regelmatig de vitale functies van het slachtoffer. Je gaat na of het slachtoffer medicatie bij zich heeft, maar dient die zelf **nooit** toe. Wanneer de hulpdiensten aankomen brief je hen over de situatie en wat jij al hebt gedaan van hulpverlening.

Geef tijdens de eerste hulp voorrang aan de meest ernstige verwondingen, stel dus prioriteiten. Volgend lijstje kan je helpen bij het kiezen welke verwondingen je eerst zal behandelen.

- 1) Alles wat te maken heeft met reanimatie en bewusteloosheid.
- 2) Stelp ernstige bloedingen.
- 3) Koelen van brandwonden.
- 4) Afdekken van grote wonden.
- 5) Eerste hulp van letsels aan het bewegingsstelsel (vb: driehoeksverband).
- 6) Verzorging van minder erge verwondingen (schaafwonden, kleine snijwonden,...).

Algemene zaken bij het verzorgen van een wonde

Was altijd eerst grondig je handen om infecties te voorkomen. Vermijd altijd rechtstreeks contact met bloed of andere lichaamssappen, draag bij voorkeur handschoenen. Probeer het slachtoffer altijd op zijn gemak te stellen en vertel hem wat je gaat doen.

Belangrijk !!!: Onthoud, je bent geen dokter. Het volgende deel dient enkel om een idee te geven wat je moet doen bij kleine verwondingen. Bij twijfel of erge verwondingen raadpleeg dan de leiding of deskundige hulp.

Bloedneus

Een bloedneus ontstaat wanneer er een adertje in de neus springt. Het bloed vloeit dan via de neusopening naar buiten. Een bloedneus is meestal niet ernstig tenzij het slachtoffer bloedstollingsstoornis heeft.



Wat moet je doen

- Hoofd lichtjes naar voor buigen om te vermijden dat er bloed in de keel komt.
- Gedurende 5 minuten op de neusvleugels drukken, zonder te controleren of het nog bloedt.
- Controleer na 5 minuten of de neus nog bloedt en herhaal indien nodig de vorige stappen.

Opmerking: steek zeker geen gaasje of zakdoek in de neusholte om de bloeding te stelpen, wanneer je deze dan verwijderd kan je de adertjes kapot trekken. Indien de bloeding niet stopt ga dan naar de dokter. Het kan ook helpen om het slachtoffer naar een koele omgeving te brengen.

schaafwonden

Een schaafwond is een oppervlakkige wond waarbij vooral de bovenste laag van de huid is afgeschrapt, meestal door wrijving. Deze soort wond kan een klein of zeer groot oppervlak hebben. Symptomen zijn pijn, roodheid, warmte, vocht uit de wond en soms bloedende puntjes.



Wat moet je doen

- Spoel de wond schoon met zuiver stromend water.
- Kijk of er vuil in de wond zit (steentjes, zand) en verwijder dit.
- Ontsmet de wond en de omgeving.
- Laat oppervlakkige schaafwonden "aan de lucht" drogen. Dek grote of diepe wonden af met niet verklevend verband.
- Ga bij diepe of grote schaafwonden of bij niet te verwijderen vuil naar de huisarts.

Het belangrijkste bij het behandelen van een schaafwond is het verwijderen van vuil. Vaak zit er zand of steentjes in de wond. Dit moet eruit, anders kan de wond beginnen ontsteken. Laat water rechtstreeks op de wond stromen tot al het vuil uit de wond is. Wrijf nooit in de wond, bepaalde steentjes kan je eventueel uit een schaafwond halen met een pincet (ontsmet altijd eerst het pincet). Daarna ontsmet je de wond met een ontsmettingsmiddel.

Schaafwond afdekken of niet

Een oppervlakkige schaafwond kan je "aan de lucht laten drogen". Als dit niet praktisch is (bijvoorbeeld door schuring met kleding) of de wond kan weer vuil worden (je speelt bv. Dikke Berta) en bij diepere schaafwonden kun je de schaafwond afdekken met een steriel kompres.

Snijwonden

Een snijwond loop je meestal op door een scherp voorwerp zoals een mes of een stuk glas. Bij een snijwond worden de gevoelszenuwen in de huid doorgesneden, vandaar de vaak korte, felle pijn. Als het snijdend voorwerp veel bacteriën bevat, zoals een vuil zakmes of een keukenmes waarmee rauw vlees is gesneden, moet je extra goed opletten dat de wond geen infectie oploopt. Goed ontsmetten is dus de boodschap.



Wat moet je doen

- Stelp de bloeding door directe druk op de wond uit te oefenen.
- Spoel met zuiver water zorg dat het water met de snijrichting mee stroomt.
- Dep de wond voorzichtig droog met een steriel gaasje.
- Ontsmet de wond en de omgeving.
- Dek de wonde goed af (steriel kompres, pleister) zodat er geen vuil in de wonde kan komen.

Aderlijke of slagaderlijke bloeding

Aderlijke bloeding

Het bloed is donkerrood gekleurd en vloeit langzaam en regelmatig uit de wonde. Afhankelijk van de locatie en de grootte kan je een aderlijke bloeding perfect zelf verzorgen.

Slagaderlijke bloeding

Het bloed is vuurrood gekleurd en gulpt stootsgewijs uit de wonde op het ritme van het hart. Breng het bloedend ledemaat omhoog (hoger dan het hart) en tracht de bloeding te stelpen. Verwittig onmiddellijk de hulpdiensten.

Wel of niet naar de dokter

Bij diepe of grote snijwonden en bij veel bloedverlies ga je best naar een dokter, de wond moet misschien gehecht worden of er is ernstige schade aan diepere weefsels. Snijwonden in het gezicht laat je best ook nakijken door een dokter om de kans op littekens te verkleinen. Met een wonde veroorzaakt door een roestig object ga je best ook naar de dokter, hij/zij kan beoordelen of je een tetanusprik nodig hebt. Een kleine ondiepe snijwonde kan je echter perfect zelf verzorgen.

Brandwonden

Brandwonden zijn beschadigingen van de huid veroorzaakt door: warmte, koude, wrijving, chemische producten, De huid is rood gekleurd, gezwollen en doet pijn soms zijn er ook blaren zichtbaar. Brandwonden worden verdeeld in 3 groepen of graden.

1^{ste} graad brandwonden

Wanneer je verbrand bent door de zon is dit meestal een 1^{ste} graad brandwonde. De huid ziet rood en is licht gezwollen. Het volstaat om de brandwonde te spoelen met lauw stromend water voor minimum 15 minuten. Dit spoelen doe je door de waterstraal boven de wonde op de huid te laten neerkomen, dus niet direct op de wonde zelf (zie foto rechts). Vervolgens laat je het water over de brandwonde stromen. Daarna kan je er nog wat brandzalf (vb. flammazine) op smeren en eventueel afdekken met een gaasverbandje om wrijving met kleren te vermijden.



2^{de} graad brandwonden

De huid ziet rood gezwollen en er zijn blaren zichtbaar. Net zoals bij de 1^{ste} graad start met het spoelen van de wonde voor minimum 15 minuten met lauw stromend water. Na het spoelen kan het aangenaam zijn om een nat verband aan te brengen met behulp van een kompres of propere doek. Wanneer de pijn weg is kan je nog wat brandzalf (vb. flammazine) op smeren en eventueel afdekken met een gaasverbandje om wrijving met kleren te vermijden. De blaren prik je best niet open aangezien deze stoffen bevatten die het geneesproces versnellen. Indien de blaren echter zorgen voor te veel hinder kan je deze wel openprikken.



3^{de} graad brandwonden

Hierbij is de huid verkoold en zal ze zwart zien. De zenuwuiteinde zullen beschadigd zijn en het slachtoffer zal geen pijn voelen op deze plekken. Let wel op rondom de 3^{de} graad brandwond zullen er ook 1^{ste} en 2^{de} graad brandwonden voorkomen. Dit is zeer ernstig, raak de wonde niet aan en ga onmiddellijk naar de dokter.

Wel of niet naar de dokter bij een brandwonde

Indien het slachtoffer jonger is dan 5 jaar of ouder is dan 60 ga je best naar de dokter. Wanneer de brandwonden zich op het gezicht, oren, gewrichten, handpalmen, voetzolen, luchtwegen (door hete gassen) of geslachtsdelen bevinden of wanneer grote delen van het lichaam verbrand zijn ga je ook best naar de dokter. 3^{de} graad brandwonden of brandwonden veroorzaakt door elektriciteit, chemische producten, straling of stoom dienen altijd verzorgd te worden door gespecialiseerde hulp.

Blaar openprikken

- Was de blaar en de omgeving met water en zeep. Als dit niet voorhanden is kan je ontsmettingsmiddel gebruiken.
- Neem een dunne steriele naald en hou deze horizontaal met de huid.
- Prik met de naald enkele malen in de basis van de blaar.
- Duw het vocht uit de blaar met behulp van een steriel kompres.
- Druk de blaar af met een verband.
- Gooi de naald op een veilige manier weg. Gebruik hiervoor een speciaal afvalbakje of een lege petfles.

Opmerking: een naald maak je steriel door deze enkele minuten in ontsmetting alcohol onder te dompelen. Een naald steriliseren door ze in een vlam te houden is geen veilige manier en dient dus vermeden te worden.

Noodnummers

Je kent de volgende noodnummers.

Internationaal noodnummer: 112

Medische spoeddienst en brandweer: 100

Politie: 101

Antigifcentrum: 070/245.245

Frituur 't Liefken: 09 253 03 63

Nummer van een ouder:

Werking van onze scouts

Je kent de opbouw van de takken (welpen, wolven, ...) en hun leiding, je weet wie de takleiding en eenheidsleiding zijn.

Verder ken je ook de kleurcode van de schouderbandjes van de leiding.

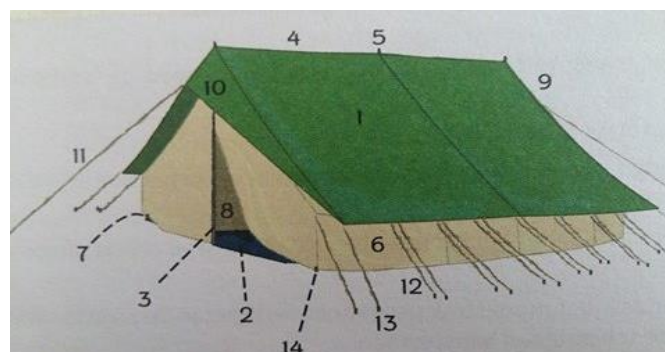
- Hemelsblauw: EL, dit is leiding die instaat voor de meer algemene zaken die heel de eenheid aangaan. Denk maar aan zaken zoals: zoeken van kamplocaties, financieel beheer, busvervoer,...
- groen: takleider, dit is de 'baas' van een tak, hij/zij zorgt ervoor dat de tak goed draait en staat in voor de communicatie naar de ouders toe.
- rood: assistent takleider (de 'gewone' leiding)
- rood en wit: aspirant leiding (1^{ste}jaars leiding)

Tenten

Je weet theoretisch hoe je een tent moet opzetten en kan met hulp van anderen (leiding of JVG met teervoet) een patrouilletent opzetten.

De patrouilletent

Een patrouille tent zit bij ons verdeeld over 2 bakken, deze bakken zijn gelabeld de leiding zal altijd zeggen welke twee bakken je moet gebruiken neem dus zelf niet zomaar twee bakken ander ga je tenten beginnen mixen. Zorg ervoor dat je na afloop de tent ook weer in de juiste bakken terug steekt. Een patrouilletent bestaat uit volgende delen:



1	Buitenzeil	6 en 8	Binnenzeil
2	Grondzeil	10	Luifel
3	Tentpaal	11 en 12	Scheerlijn
4	Nok	13	Piket
5	Nokpinnen	14	Haring

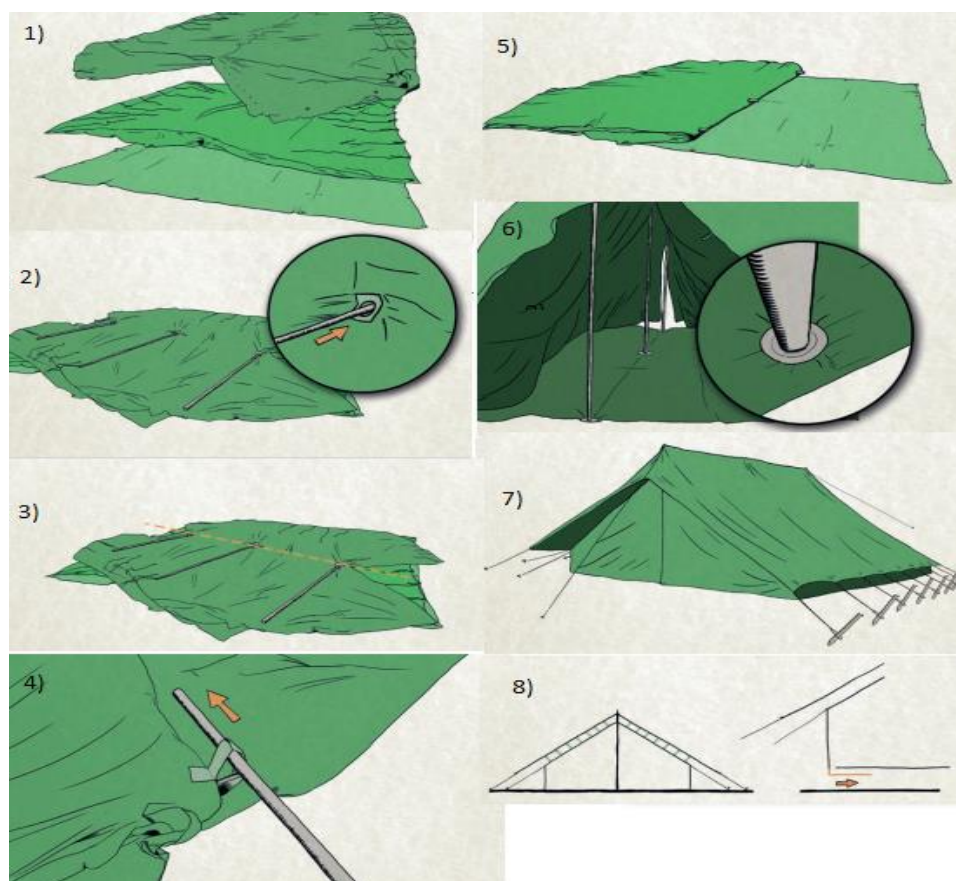
Tent opzetten

Zoek een plaats met een vlakke ondergrond en leg daar het grondzeil open .

- 1) Leg het buitenzeil open op het grondzeil met de binnenkant naar boven gericht (dit is de onbedrukte kant) . Leg daarna het binnenzeil op het buitenzeil, eveneens met de binnenkant naar boven.
- 2) Steek de drie tentpalen in elkaar en steek de nokpinnen door de gaten van het binnenzeil.
- 3) Drie mensen leggen zich op het binnenzeil en nemen elk een paal vast. Plooi vervolgens de ene helft van het binnenzeil op de andere helft.
- 4) Steek de nok in elkaar en steek hem door de lussen van het binnenzeil. Steek daarna de nokpinnen in de daarvoor voorziene gaatjes van de nok.
- 5) Plooi nu ook het buitenzeil dubbel en steek de nokpinnen door de gaten in het buitenzeil.
- 6) Zet de tent recht, let er op dat de 3 nokpinnen door het tentzeil blijven steken. Verplaats de tent zodat de palen op één lijn komen te staan in het midden van de grondzeilen.

Nu kan je beginnen met de tent op te spannen. Sluit eerst en vooral de tentdeuren anders zal dit na het opspannen niet meer lukken. Begin met de hoeken van het buitenzeil vast te zetten en daarna de overige scheerlijnen en de binnentent (zie verder voor een detail uitleg over hoe je dit doet).

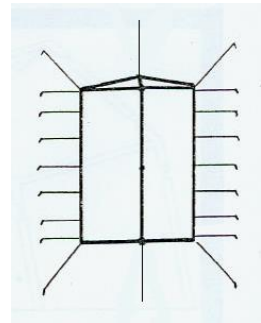
Zorg ervoor dat het buiten- en binnenzeil elkaar niet raken wanneer de tent volledig is opgespannen, anders zal het binnen regenen. Steek de plastieken zijkanten van de binnentent ook altijd onder het grondzeil (8) en maak deze dan vast met haringen.



Tent opspannen

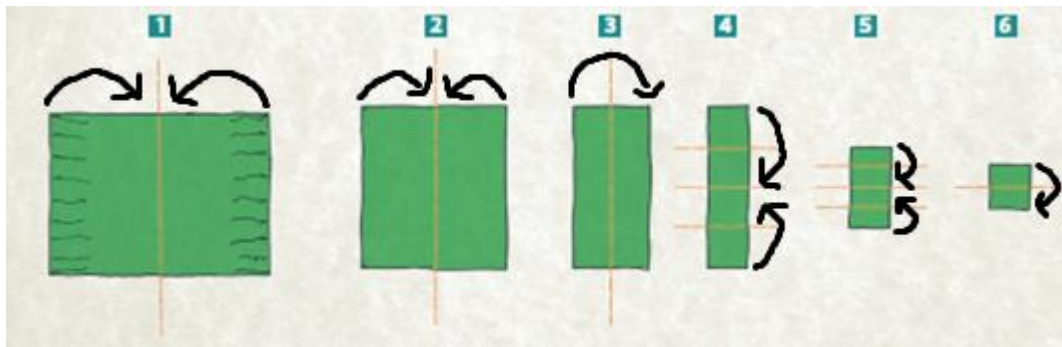
Het opspannen van de tent is zeer belangrijk, daarom volg je best de volgende richtlijnen.

- Zet alle piques van het buitenzeil op 1 lijn en die van het binnenzeil op een andere lijn.
- Laat de scheerlijnen gelijk lopen met de naad van de tent (zie tekening).
- Zet je piques altijd onder een hoek van 45° met de grond.
- Span de scheerlijnen goed en regelmatig op.



Tent opruimen

Je gaat met 3 mensen binnen in de tent en neemt de palen vast terwijl de rest de scheerlijnen en haringen los maken. Wanneer alles los is leg je de tent neer op de grondzeilen en haal je de palen en de nok uiteen. Vervolgens plooi je de zeilen op, kuis je de grondzeilen af en steek je alles terug in de juiste bakken. Je plooit de zeilen op volgens onderstaand schema, let er op dat je bij de eerste stap ook alle scheerlijnen naar binnen legt.



Algemene zaken

- Span regelmatig je scheerlijnen op.
- Een scheerlijn is GEEN waslijn !!!
- Leg geen natte kledij op het buitenzeil.
- Hang niet aan de tentpalen.



Teervoet

Herhaling wet & belofte

Alles van de wet & belofte moet nog altijd gekend zijn.

Morse signalen

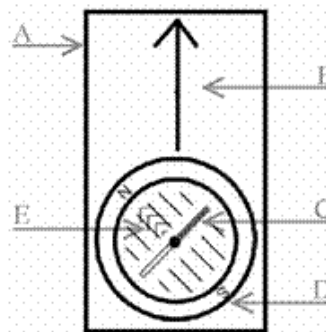
Je kent de volgende morse signalen.

Aandacht	.-
S.O.S	...---...
EHBO
U-formatie	.- ..-
Stilte	...
Fourage	..-.
Leiding	.-..
Welpen	.-
Wolven	.- ..-
JVG's	.- .---
verkenners	.- ...-

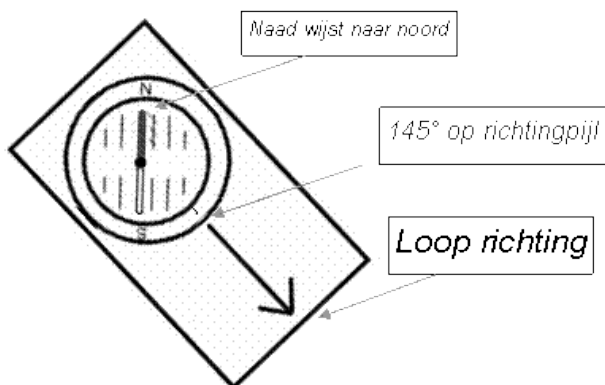
Schieten met kompas

Het kompas

Een Kompas bestaat uit verschillende onderdelen. Om te beginnen de naald(C). Deze wijst met het gekleurde gedeelte (vaak rood) naar het Noorden. De naald is geplaatst in de roos(D), deze is draaibaar en voorzien van lijnen die we noordlijnen(E) noemen. Aan de buitenkant van de roos staat een maatverdeling in graden(gradenring), waarbij 180° het Zuiden is en 360° (of 0°) het Noorden. de roos is gemonteerd op een plaat(A) of in een huis(A). De plaat/huis is voorzien van een richtingpijl(B).



- Het Kompas
- A. Plaat/Huis
 - B. Richtingpijl
 - C. Naald
 - D. Roos
 - E. Noordlijnen



Azimut

Voor je teervoet te behalen moet je correct een object kunnen schieten. Met een object schieten, ook wel azimuth schieten genoemd, bedoelt men in feite dat je te weten moet komen op hoeveel graden verschil van het noorden dit object ligt. Dit doe je door met de richtingpijl naar het object te wijzen en vervolgens te draaien aan de roos tot de naald en de noordlijnen evenwijdig liggen. Vervolgens kan je het aantal graden aflezen bij de richtingpijl. Om zo nauwkeurig mogelijk te werken is het belangrijk dat je het kompas zelf zo stil en vlak mogelijk houdt.

Tegenazimut

Een tegenazimut is eigenlijk het omgekeerde van de azimut. Je berekent de tegenazimut door 180° bij je azimut op te tellen. Stel dat je tegenazimut groter is dan 360° dan trek je er gewoon 360° van af.

Voorbeeld:

De tegenazimut van 80° is 260° ($80^\circ + 180^\circ$)

De tegenazimut van 310° is 130° ($310^\circ + 180^\circ - 360^\circ$)

De tegenazimut kan gebruikt worden wanneer je fout bent gelopen tijdens een kompastocht, door de tegenazimut te volgen zal je terug keren naar het vorig punt. Verder wordt de tegenazimut vooral gebruikt voor het bepalen van je positie op de kaart (zie verder).

De 3 noorden

In de omgang spreken mensen vaak over het noorden, de wind komt vanuit het noorden. Wat velen echter niet weten is dat er 3 noorden bestaan:

- Het magnetisch noorden: Dit is het punt waarnaar een kompas wijst. Belangrijk om te onthouden is dat dit geen vast punt is maar continu (zij het zeer traag) in beweging is.
- Het geografisch noorden: Dit is het noorden dat wordt bepaald door de omwentelingsas van de aarde. Dit is een vast punt met in het verlengde de poolster.
- Het cartografisch noorden: Dit is het noorden gebruikt door de kaartmaker. Dit verschilt meestal maar een klein beetje met het geografisch noorden.

Declinatie & inclinatie

Voor je teervoet moet je weten wat deze begrippen inhouden.

Declinatie (ten opzichte van het vierkantennet)

Declinatie is het verschil tussen het magnetisch en cartografisch noorden. Aangezien het magnetisch noorden verschuift is dus geen vaste waarden. Wanneer je zeer lange afstanden op kompas loopt is het noodzakelijk dat je rekening houdt met declinatie anders kan je wel eens serieus verkeerd lopen.

Het bereken van de declinatie moet je pas kunnen voor je 2^{de} klas. Verder bestaat er ook nog een magnetische declinatie, ook vaak afwijking of miswijzing genoemd. Deze magnetische declinatie moet je ook pas voor je 2^{de} klas kennen.

Inclinatie

Vanuit de polen lopen er magnetische veldlijnen en je kompasnaald gaat die lijnen volgen. Deze veldlijnen lopen echter niet evenwijdig met het aardoppervlak. Dit heeft als gevolg dat de kompasnaald met een kant naar beneden kan duiken. Dit heeft als gevolg dat deze niet vrij meer kan ronddraaien en je een foute meting krijgt. Je kan speciale kompassen kopen voor specifieke inclinatiezones die dit probleem verhelpen. Een andere oplossing is op het kompas een beetje schuin te houden zodat de naald weer vrij kan draaien.

Alles over de stafkaart

Een kaart is een verkleinde voorstelling van een deel van het aardoppervlak. Door gebruik te maken van de afgesproken symbolen geeft men op de kaart alle weiden, bossen, wegen, huizen, enz... weer, die we in werkelijkheid op het terrein terugvinden.

De kaart die je in de scouts meestal gebruikt is de topografische of natuurkundige kaart: dit is een kaart waarop het reliëf van het land, de rivieren, de wegen en nog veel meer details worden gegeven. Deze kaart wordt ook wel een stafkaart genoemd.

Schaal

Voor je teervoet moet je weten wat de schaal van een kaart is en hoe deze werkt.

De schaal vertelt je waarmee een bepaalde afstand op de kaart me overeenkomt in de werkelijke wereld.

Over het algemeen worden er 2 soorten schalen gebruikt.

De metrische schaal

Deze schaal (ook wel numerieke schaal genoemd) geeft de verhouding weer tussen de afmetingen op de kaart en de werkelijke afstanden op het terrein. Dit wordt aangegeven door een breuk waarvan de noemer aangeeft hoeveel malen kleiner een afstand op de kaart is in vergelijking met de werkelijke afstand op het terrein, bv. schaal 1/25.000. Dit betekent dat elke afmeting van het terrein, op de kaart 25.000 maal kleiner wordt weergegeven! Of omgekeerd, dat elke eenheid op de kaart in werkelijkheid 25.000 maal groter is. Dus 1 cm op de kaart is gelijk aan 25.000 cm (250 m of 0,25 km) op het terrein.

Het spreekt vanzelf dat je om gemakkelijk te rekenen, de afstanden omzet in kilometer. Immers, dit is de eenheid die je meest gebruikt voor de trektocht.

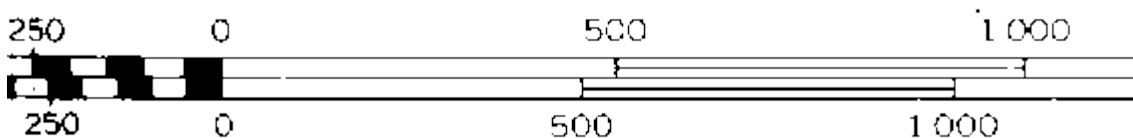
Hieronder vind je een omreken tabel voor enkele verschillende kaarten (op de scouts gebruiken wij meestal 1/20 000)

schaal	Afstand op kaart	1mm	1cm	2cm	3cm	4cm	5cm
1:10 000		10m	100m	200m	300m	400m	500m
1:20 000		20m	200m	400m	600m	800m	1km
1:25 000		25m	250m	500m	750m	1km	1,25km
1:50 000		50m	500m	1km	1,5km	2km	2,5km

De grafische schaal

Onderaan op de kaart vinden we steeds een grafische schaal om het meten van de afstanden op de kaart te vergemakkelijken.

De grafische schaal geeft de schaal weer als een tekeningetje. Stel de schaal is 1:25 000 dan weten we dat 2cm op de kaart 500m in werkelijkheid is, de grafische schaal zal dit weergeven via een lijn die onderverdeelt is in gelijke delen (in dit geval 2cm) met daarboven de werkelijke afstand (500m).



Met behulp van de grafische schaal kan je makkelijk de afstand van een tocht schatten. Je neemt een stukje touw en legt dit op de afgelegde weg. Vervolgens hou je dit stukje touw naast de grafische schaal om zo de werkelijke afstand te bepalen.

Legende

Je kan vlot werken met de legende van een stafkaart en kent de belangrijkste zaken van buiten. Een complete legende van een stafkaart kan je vinden op onderstaande site, of vraag eens aan de leiding om een kaart te mogen inkijken.

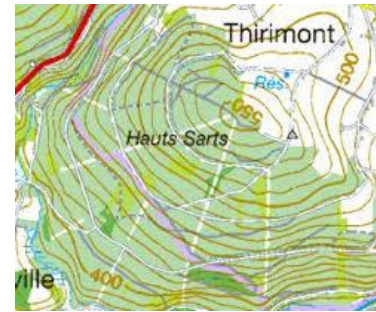
<http://www.ngi.be/Common/leg10/10000NL.htm#top>

Hoogtelijnen

Hoogtelijnen zijn de bruine lijnen die je op een kaart ziet. Deze lijnen verbinden alle punten met eenzelfde hoogte, zo kunnen ze informatie geven over het reliëf van het terrein. Je kan bijvoorbeeld zien waar er heuvels en dalen zijn en of deze al dan niet een steile helling hebben.

Het verschil tussen 2 hoogtelijnen wordt het hoogtelijninterval genoemd.

De regel is: hoe dichter de hoogtelijnen bij elkaar staan, hoe steiler de helling.



Oriënteren van de kaart

Je kan je op veel verschillende manieren je kaart oriënteren, voor je tevoet moet je slechts 3 methoden kennen: oriënteren met een kompas, oriënteren met een merkpunt en oriënteren met de sterren. Maar wat betekent dat nu je kaart oriënteren? In feite betekent dit niks meer dan je kaart gelijk leggen met de werkelijkheid zodat je makkelijker de uitgestippelde weg kan volgen. Als er links van u een kerk staat en rechts ligt er een meer dan moet ook op de kaart de kerk links liggen en het meer rechts.



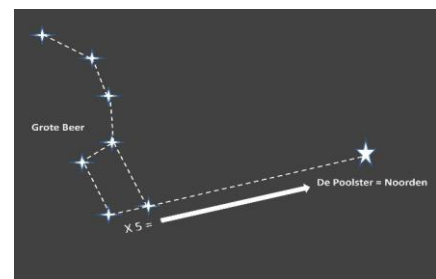
Oriënteren met een kompas

Dit is de simpelste manier om een kaart te oriënteren. Bij deze methode berust je op het feit dat de bovenkant van de kaart altijd het noorden is. Het enige wat je moet doen is met een kompas het noorden zoeken en dan met de bovenkant van de kaart naar die richting wijzen. Voilà het noorden van de kaart en het magnetisch noorden vallen samen en je kaart is georiënteerd. Deze manier heeft als voordeel dat je jouw locatie op de kaart niet moet kennen.

Oriënteren met de sterren

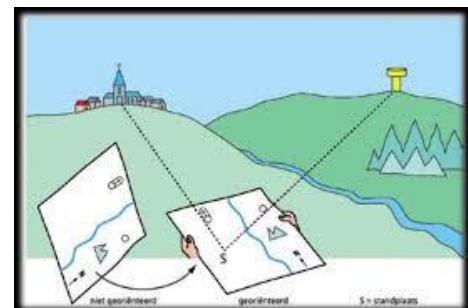
Deze methode is eigenlijk hetzelfde als oriënteren met een kompas. Het enige verschil is dat in plaats van een kompas te gebruiken om het noorden te vinden we gebruik maken van de sterren (namelijk de poolster).

De poolster kan je vinden door eerst de grote beer te zoeken, dit is een van de meest herkenbare sterrenbeelden en is meestal ook makkelijk te vinden. Wanneer je de grote beer gevonden hebt verleng je het uiteinde van het pannetje 5 keer en dan eindig je vanzelf op de poolster.



Oriënteren met merkpunten

Om je kaart te kunnen oriënteren met merkpunten is het belangrijk dat je een goed idee hebt over waar ergens je op de kaart bent. Je start met het zoeken van merkpunten in je omgeving. Maar wat zijn dat nu merkpunten? Een merkpunt is iets uit je omgeving wat je makkelijk kan zien en ook makkelijk kan terugvinden op de kaart. Een goed voorbeeld hiervan is: een kerk, een plotse bocht in een rivier, hoek van een bos, Eenmaal dat je de merkpunten zowel in het echt als op je kaart hebt teruggevonden draai je de kaart tot dit met elkaar overeen komt.



Jezelf oriënteren

Om je weg te vinden is het echter ook belangrijk dat je weet waar ergens je bent op de kaart. Als je dit niet weet ga je jezelf moeten gaan oriënteren. Dit kan op verschillende manieren, voor je teervoet moet je jezelf kunnen oriënteren met behulp van merkpunten en een kompas.

Oriënteren met merkpunten en kompas:

Via deze methode ga je met behulp van 2 of 3 merkpunten en je kompas zo nauwkeurig mogelijk je positie op de kaart te bepalen.

Je start door 2 (ideaal 3, want dit is nauwkeuriger) merkpunten te zoeken in je omgeving. Vervolgens duid je deze 2 (3) punten aan op de kaart en doorloop je de volgende stappen voor elk punt.

1) Bepaal de tegenazimut (zie eerder) van het merkpunt. Als voorbeeld pakken we een kerk die we in de verte zien staan met tegenazimut 40° N.

2) Teken een verticale lijn door het merkpunt evenwijdig met het vierkantennet en leg je geodriehoek met de 0 op het merkpunt



3) Teken met behulp van je geodriehoek de tegenazimut op de kaart (in dit voorbeeld 40°). Denk eraan de bovenkant van je kaart is het noorden en dus 0° . Trek deze lijn door.



4) Herhaal deze stappen voor elk punt, uiteindelijk zal je een snijpunt krijgen van de 3 lijnen en dit is jouw positie. Meestal zal dit geen exact punt geven, maar wel een kleine driehoek. Dit komt door kleine onnauwkeurigheden tijdens het meden die je zo goed als niet kan vermijden. Jouw exacte positie is dus ergens in de driehoek (meestal dicht bij het centrum).



Coördinaten opstellen

Voor je teervoet moet je niet enkel een coördinaat kunnen opzoeken (zie wet & belofte), maar ook zelf kunnen opstellen. Dit doe je door de volgende stappen te volgen.

1) Zoek het punt op de kaart (in dit geval punt P), zorg ervoor dat je de kaart zodanig opent dat je de horizontale en verticale lijnen makkelijk kan volgen tot aan de assen langs de zijkant van de kaart.



Bepaal vervolgens in welk vierkant (gevormd door de lijnen van het vierkantennet) het punt ligt.

2) Als je weet in welk vierkant het punt ligt dan kijk je naar de linkeronderhoek van dit vierkant en bepaal je de coördinaten van die hoek. Deze coördinaten vormen dan de hoofdcoördinaten van het punt P. Onthoud je leest eerst het getal van de horizontale as af (verticale lijn volgen) en dan die van de verticale as (horizontale lijn volgen).



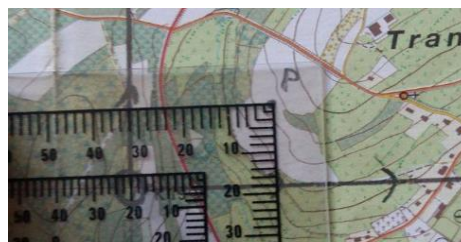
In dit voorbeeld krijgen we dan 57/41

3) Je hebt nu al de hoofdcoördinaten van het punt, namelijk 57/41. Dit is echter niet nauwkeurig daarom bepalen we vervolgens de sub-coördinaten.

Dit doe je door de hoek van je roemer op het punt te leggen (zorg er zeker voor dat je de juiste schaal gebruikt).

Vervolgens kan je de sub-coördinaten aflezen op de roemer. Lees eerst de horizontale as (32) af en daarna pas de verticale (18).

Dit geeft dan het volgende coördinaat: 57 32/41 18



Rugzak

Je kent de eigenschappen van een goede rugzak en weet hoe je deze moet pakken voor een trektocht.

Een goede rugzak beschikt over 3 draagriemen: 2 schouderriemen en 1 heupgordel. Zorg ervoor dat alle riemen dik en breed genoeg zijn. De bedoeling van de heupgordel is om het gewicht te verdelen over de schouders en heupen. Let er dus op dat de heupgordel niet te hoog of te laag zit, ideaal is een rugzak met een verstelbare rug.

Bij het inpakken van een rugzak dien je ook een beetje gezond verstand te gebruiken (een grote uitdaging bij vele JVJG's). Overloop en controleer dat je alles zeker mee hebt. Pak dingen in volgens volgorde van gebruik, dingen die je eerst gaat gebruiken steek je best bovenaan. Steek zwaardere zaken ook altijd zo hoog en dicht mogelijk bij de rug. Verder is een rugzakovertrek ook zeer handig, dit zorgt ervoor dat wanneer het begint te regenen je spullen niet doorweekt raken.

werking van onze scouts

Alles van de wet & belofte moet nog altijd gekend zijn.

Verder moet je weten dat er buiten de leiding ook nog zoiets is als de RVB en het steuncomité, maar wie zijn dat nu en wat doen ze?

In de VZW Steuncomité 204de FOS De Tortels proberen wij om de scoutsgroep zoveel mogelijk morele, financiële, materiële en logistieke steun te verlenen en te verwerven om de werking van de scoutsgroep De Tortels, 204de eenheid FOS in de beste omstandigheden mogelijk te maken. Wij zijn dus vooral een groep enthousiaste mensen die er achter de schermen voor zorgen dat de kinderen en hun leiding hun wekelijkse activiteiten in alle zorgeloosheid kunnen uitoefenen.

Onze eerste verantwoordelijkheid bestaat erin om voldoende geld bijeen te krijgen, ondermeer voor de aankoop van materiaal maar - hopelijk - ook voor de verwerving en het onderhoud van het eigen lokaal waar we nu al zolang naar streven.

Op 18 september 1985 werd dan ook de VZW Steuncomité 204de FOS De Tortels opgericht. De VZW wordt bestuurd door een gemengde raad van bestuur, enerzijds bestaande uit ouders, oud-leden en sympathisanten, die worden verkozen door de Algemene Vergadering, en anderzijds uit een afvaardiging van de leidersploeg. De raad van bestuur komt maandelijks bijeen en telt maximum 20 verkozen leden, onder wie de voorzitter, de ondervoorzitter, de penningmeester, de secretaris en de materiaalmeester.

knopen

Alles van de wet & belofte moet nog altijd gekend zijn.

Timmermanssteek

De timmermanssteek is bedoeld voor het verslepen van langwerpige voorwerpen door water of over land. De steek houdt goed op ruwe oppervlakten zoals boomstammen, maar heeft de neiging te slippen op gladde oppervlakten. Bij de scouts wordt de timmermanssteek ook soms als alternatief voor de mastworp gebruikt bij het begin van een sjorring. De timmermanssteek is ook ideaal voor het begin van een diagonaalsjorring (2^{de} klas).

De knoop is zeer simpel om te leggen. Je maakt een lus met een eind van het touw, deze lus draai je een aantal maal rond zodat je iet krijgt zoals op nevenstaande figuur. Vervolgens steek je het andere uiteinde door de lus en de timmermanssteek is klaar.

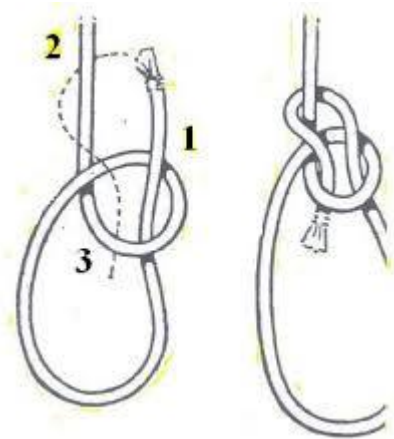


Paalsteek

De paalsteek is een zeer nuttige knoop die vaak gebruikt wordt. Hij dient om een vaste lus in een touw te leggen en voor het maken van een vervangingscheerlijn. De paalsteek is echter niet de sterkste knoop en kan vlug breken onder grote druk. Verder komt hij ook makkelijk los in gladde touwen.

Een groot voordeel is dat de paalsteek gemakkelijk te maken is en eenvoudig los te krijgen, ook al heeft er een grote druk op gestaan.

Een ezelsbruggetje voor het maken van deze knoop gaat als volgt. De vis (uiteinde touw) springt uit de vijver (1) rond de boom (2) en terug in de vijver (3).

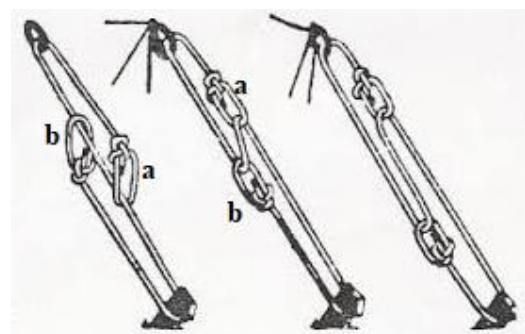


Vervanging sheerlijn

De naam laat niks aan de verbeelding over, dit is een vervanging voor een kapotte sheerlijn. Deze sheerlijn wordt gemaakt met twee paalsteken. De moeilijkheid zit hem echter in het opspannen.

Je start met het maken van een paalsteek (a) in een van de uiteindes van het touw. Het andere uiteinde steek je door de tentring en vervolgens rond de pique. Dan maak je een nieuwe paalsteek (b) boven de eerste paalsteek (a). Zorg ervoor dat beide lussen rond hetzelfde touw zitten (zie eerste prent).

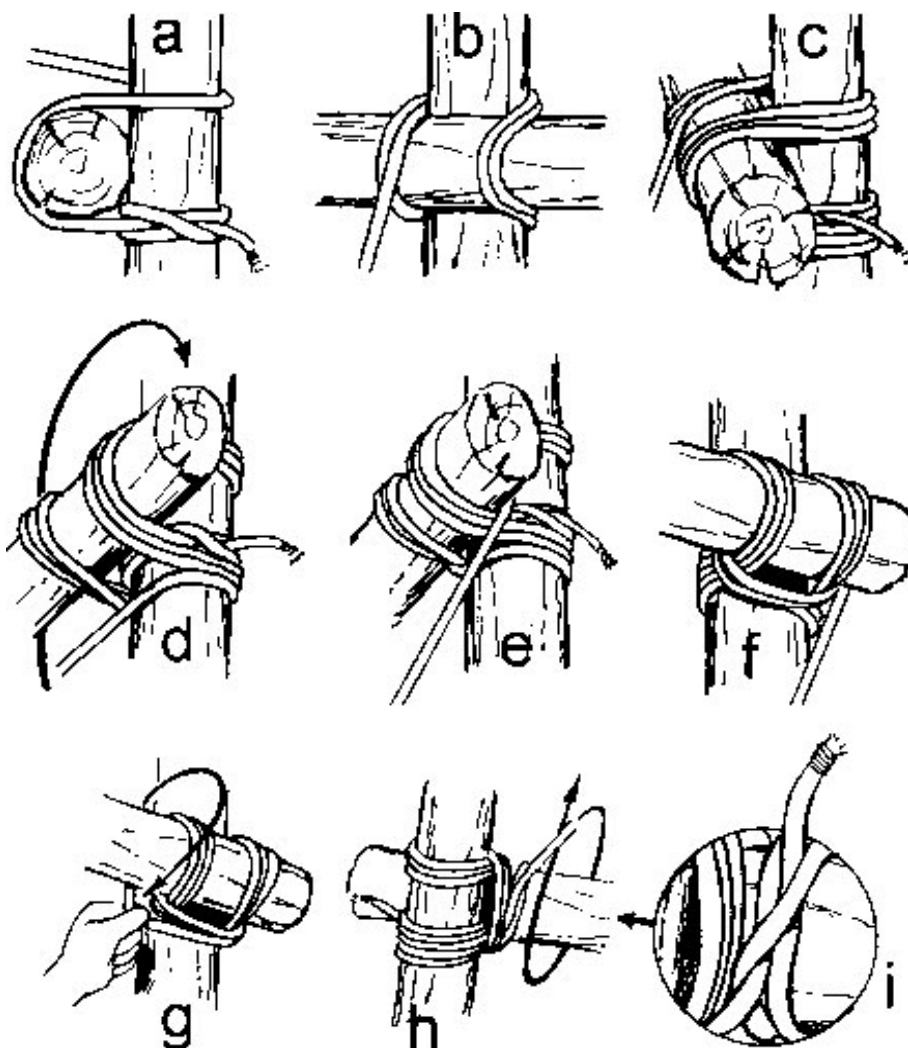
Om de sheerlijn in gebruik te stellen neem je beide paalsteken vast en schuif je ze over en vervolgens uit elkaar. Zoals je ziet op de foto zat paalsteek b eerst het dichtst bij de tent, maar nu is dit paalsteek a.



Eenmaal de sheerlijn correct in gebruik is gesteld is het zeer makkelijk om deze verder aan te spannen of lossen.

Sjorren

Voor je teervoet moet je 2 soorten sjorringen kunnen maken, de kruissjorring en de driepikkel. Het belangrijkste bij het sjorren is dat je er voor zorgt dat je genoeg kracht zet en dat deze kracht niet verloren gaat op het eind van de sjorring. Vraag aan iemand om de sjorring op spanning te houden terwijl je de laatste knoop legt.

Kruissjorring

Je start met een mastworp op de verticale balk. Vervolgens ga je de balken aan elkaar vast binden met je touw zoals je ziet op de tekening. Let er op dat je bij de horizontale balk je touw langs binnen legt (b) en bij de verticale balk langs buiten (c). Je gaat zo 3 keer met je touw rond de balken.

Wanneer je 3 keer rond bent geweest dan start je met “woelen”. Woelen dient om de sjorring kracht te geven en het is niet zo moeilijk om te doen. Je gaat met je touw gewoon tussen de balken rond het touw dat er al is (zoals getoond in d en e).

Wanneer je 3 keer rond bent geweest met je woeling leg je een mastworp op de horizontale balk. En als je echt zeker wilt zijn dat je sjorring stevig vast zit kan je een halve steek (“gewone” knoop) na de mastworp leggen.

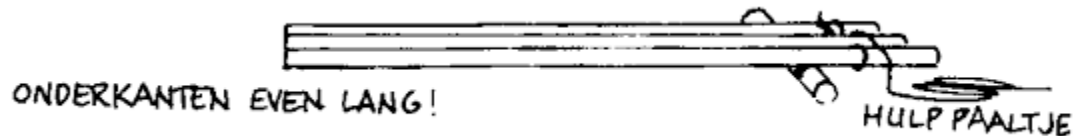
Zo opgeschreven is het misschien niet helemaal even duidelijk, maar de leiding zal het jou sowieso nog eens voortonen en uitleggen. Het belangrijkste om te onthouden is dat een sjorring toch wel wat kracht vereist, begin dus maar al met je spieren warm te maken.

Driepikkel

Een driepikkel is makkelijk en relatief snel te maken, de moeilijkheid zit hem vooral in het rechtzetten. Bij een driepikkel zal het nog belangrijker zijn om de sjorring krachtig aan te spannen anders zal de pikkel gewoon in elkaar zakken.

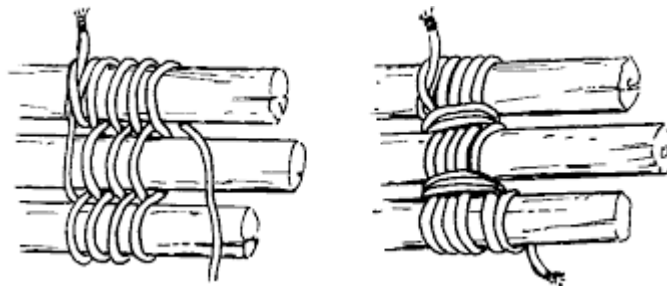
Voorbereiding

Zorg ervoor dat de 3 balken die je gebruikt ongeveer even lang zijn, neem ook een kleiner paaltje mee dat je dan kan gebruiken als ondersteuning. Start met de 3 palen naast elkaar te leggen en zorg ervoor dat de onderkant van de palen op 1 lijn liggen en dus even lang zijn. Leg vervolgens de bovenkant van de palen op het hulppaaltje. Let er op dat je een kleine opening (zodat er juist geen vinger tussen kan) laat tussen de palen, dit zal het sjorren aanzienlijk vergemakkelijken.



Het sjorren

Start met een mastworp te leggen op een van de buitenste palen, vervolgens weef je het touw tussen de balken door. Dit doe je best 3 of 4 maal, je eindigt met weven bij de eerste balk. Wanneer je klaar bent met weven ga je woelen, dit doe je door met het touw tussen de 2 balken rond de wevingen te gaan. Zorg ervoor dat elke winding van de woeling mooi naast elkaar ligt en dat ze goed zijn aangespannen. Als je klaar bent met de eerste woeling ga je rond de 2^{de} balk en start je met de 2^{de} woeling. Wanneer je klaar bent met die woeling eindig je met een mastworp, ook hier kan je net zoals bij de kruissjorring nog een halve steek gebruiken voor de zekerheid.



EHBO

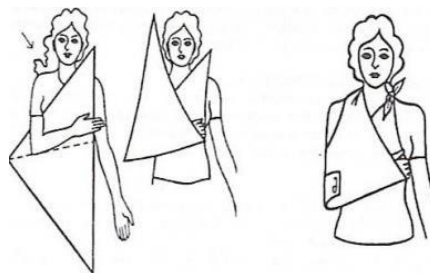
Alles van de wet & belofte moet nog altijd gekend zijn.

Driehoeksverband

Een driehoeksverband dient voor het ondersteunen van een ledemaat wanneer deze gebroken of verstuikt is. Het is makkelijk om te maken en dient voor een vlugge oplossing wanneer je enkel een das bij hebt.

Een driehoeksverband wordt op de volgende manier gelegd.

- leg de top van de driehoek op de bovenarm
- kruis de slippen in de vouw van de arm
- de slippen nogmaals kruisen en boven de elleboog toeknopen
- de top omplooiën en bevestigen met veiligheidsspeld



blaren

Blaren ontstaan wanneer je een 2^{de} graad brandwond oploopt. Een van de bekendste blaren zijn die van na een lange wandeltocht, ook dit zijn brandwonden ontstaan door wrijving. Blaren maak je best niet open aangezien je dan een kans op een infectie creëert, bovendien bevat de vloeistof in de blaas stoffen die het genezingsproces versnellen. Als een blaas echter te veel hinder oplevert kan je deze echter wel openprikken (zie wet & belofte). Je kan het krijgen van blaren voorkomen door aangepaste schoenen en sokken te dragen. Span je schoenen ook altijd goed aan, maar zorg ervoor de je tenen kunnen blijven bewegen.

Info en werkwijzen volgens 'Eerste hulp voor jeugdleiders' van het Jeugd Rode Kruis

Vuren

Je kan een vuur bouwen en het gedurende een bepaalde tijd aanhouden. Je kent ook 2 soorten vuren met hun voor- en nadelen. Verder ken en herken je een aantal houtsoorten en ook hun eigenschappen als brandhoud.

Soorten brandhout

Naaldbomen

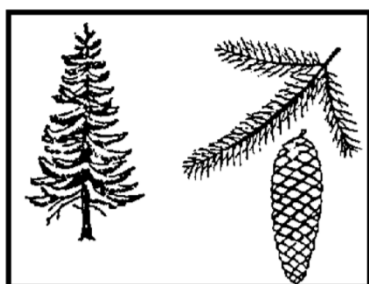
Naaldbomen komen meestal voor op een harde en onvruchtbare bodem zoals in de Ardennen. Ze hebben namelijk niet zo veel voedsel nodig als loofbomen. Ze dragen het hele jaar door naalden (hun "bladeren").

- Den: zeer groot, onregelmatige vorm, heeft een kruin van zeer lange naalden, de lange naalden zijn gegroepeerd in kleine bosjes met telkens 2 naalden aan elkaar (den bevat de 'e' van twee). Vrucht = dennenappel.

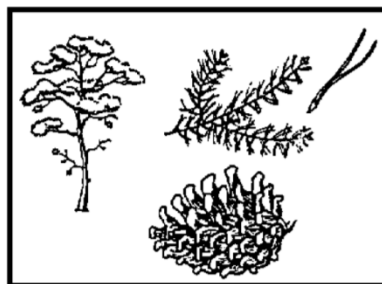
Twijgen en dennenkegels vormen goed aanmaakmateriaal. Het dennenhout brandt vlug weg en geeft in verhouding weinig as. De hete as van de dennenkegels is ideaal voor het bakken van brood en om aardappels in te poffen.

- Spar: trekt op de Den maar er is 1 groot verschil: de naalden. Deze zijn veel kleiner en staan allemaal apart op de takken (spar bevat de 'a' van alleen). Vrucht = sparappel.

Dode takken van de spar vormen goed aanmaakhout. Het brandt snel en geeft weinig as.



SPAR



DEN

Loofbomen

Deze soorten hebben bladeren die ze elk jaar opnieuw verliezen tijdens de herfst.

- Eik: een enorme, forse en stevige boom. Ze branden heel goed maar traag. Worden ook enorm oud. Vrucht = eikel.

Een harde houtsoort die een bestendig vuur geeft. Het vormt prima as, die lang blijft nagloeien.

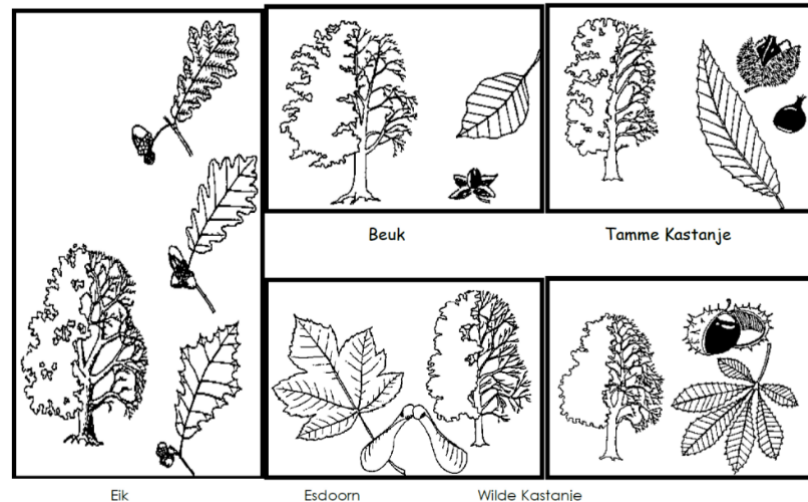
- Beuk: heeft een rechte, gladde, grijsgroene stam. De bladeren zijn bruin en licht getand. Vrucht = beukenootjes.

Hout van de beuk geeft een goed, grote en regelmatige vlam. Zowel levend als dood hout is goed brandbaar.

- Tamme Kastanje: heeft lange, harde, puntige en sterk getande bladeren, Vrucht = eetbare kastanje. Mits kurkdroog levert het goede hitte, anders is het ongeschikt. Kastanjehout geeft langlevende vonken!

- Wilde Kastanje: lijkt op de Tamme Kastanje maar zijn vrucht zit in stekelige bolsters en is niet eetbaar. Mits kurkdroog levert het goede hitte, anders is het ongeschikt. Kastanjehout geeft langlevende vonken!

- Esdoorn: heeft dikke takken en bladeren met 5 punten en diepe insnijdingen. Vrucht = gevleugelde zaadjes (helikoptertje). Brandt goed, maar snel. Niet geschikt voor het aanmaken van een vuur. Verspreidt een scherpe geur.



Veilig werken met vuur

Wanneer je een vuur maakt is het belangrijk om een aantal basisregels te onthouden en te respecteren zodat alles veilig verloopt.

- 1) Maak je vuur altijd op een open plaats, dus niet in of juist naast een bos.
- 2) Controleer vanwaar de wind komt, zo weet je ook waar de rook naar toe zal gaan.
- 3) Maak de ondergrond altijd vrij zodat er geen brandbaar materiaal in de buurt ligt.
- 4) Bij erg droog weer kan het helpen om wat water op de grond rond het vuur uit te gieten, zo verhinder je dat het vuur zich opeens zal verspreiden.
- 5) Draag geen fleec (of andere brandbare kleding) in de buurt van een vuur.
- 6) Draag altijd gesloten schoenen, liefst zelfs bottines.
- 7) Laat een vuur **nooit** alleen achter.
- 8) Voorzie altijd een blusmiddel (emmer met zand of water) om het vuur mee te doven.

Een vuur doven

Voor je leert om een vuur aan te steken is het belangrijk dat je weet hoe je het moet doven. Voor je teervoet moet je 2 methodes kennen en kunnen toepassen.

Methodie 1 (verlies van de kolen):

Start met het vuur open te spreiden en takken die nog branden duw je uit elkaar zodat ze elkaar niet kunnen aansteken. Gooi vervolgens zand op de brandende takken, kolen en as. Door een gebrek aan zuurstof kan het vuur dan niet meer aanwakkeren. Let wel op met deze methode verlies je de kolen en as die helpen om het vuur makkelijk en snel opnieuw aan te krijgen. Om het vuur af te koelen giet je voldoende water over het met zand bedekte vuur. Het zand zorgt ervoor dat de stoom- en rookvorming beperkt blijft. Roer met een stok door het geheel en blijf water gieten tot er geen gesis meer is. De restanten kan je met een schop en een ijzeren emmer opruimen.

Methodie 2 (behoud van de kolen):

Als je van plan bent om op die plek nog vaak een vuur te maken (zoals bij een tafelvuur) behoud je best de kolen. Bij deze methode gebruiken we geen zand en doven we enkel met water.

Begin met het vuur open te spreiden net zoals bij methode 1. Vervolgens giet je voorzichtig en gecontroleerd water over het vuur. Gooit niet al het water in een keer op het vuur, maar doe dit in meerdere stappen. Pas vooral op voor de stoom- en rookvorming.

Belangrijk: Van zodra je merkt dat je de controle over het vuur verliest blus je het. Doe dit zo snel mogelijk, maar blijf vooral kalm en neem geen onnodige risico's.

Vorbereiding

Een vuur heeft steeds drie elementen nodig om te kunnen branden, vanaf dat je een van deze elementen weg neemt zal het vuur doven.



Warmte: Warmte zal zorgen voor de ontsteking, hiervoor gebruiken we meestal een aansteker of lucifers. Als je echter heel geduldig bent kan je ook een vuur aankrijgen door middel van wrijvingswarmte of met een vergrootglas.

Zuurstof: Wanneer je het hout te dicht op elkaar legt zal je merken dat je maar een kleine vlam krijgt of zelfs helemaal geen vlam. Dit komt doordat je het vuur verstikt, net zoals bij een mens is het belangrijk dat het vuur kan ademen. Om het vuur extra zuurstof te geven kan je in de kolen blazen of gebruik maken van een wapper.

Brandstof: Wanneer je een vuur maakt heb je verschillende soorten brandstof die elk hun specifieke taak hebben. De belangrijkste zijn: tondel, aanmaakhout en het brandhout.

- **Tondel:** Tondel is een droog en makkelijk ontvlambaar materiaal. Tondel dient om een vlam te krijgen die het aanmaakhouthout zal aansteken. Meestal wordt er krantenpapier gebruikt, maar ook de schors van berkenhout (kan ook nat gebruikt worden) is ideale tondel, alternatieven zijn: verpulverde dennenappels, donsveertjes, uitgerafeld sjortouw,
- **Aanmaakhout:** De naam doet het al vermoeden, dit hout dient om je vuur mee te starten en de grote blokken mee aan te krijgen. Dit is fijn, dun en droog hout dat makkelijk vlam zal vatten, vermijd twijgjes en groen hout deze bevatten namelijk te veel vocht.
- **Brandhout:** Dit is het hout waarop je vuur uiteindelijk zal branden. Gebruik hiervoor hardere en zwaardere houtsoorten (eik, berk, ...), hierdoor zal je ook kolen krijgen en deze maken het aanzienlijk makkelijk om je vuur voor lange tijd aan te houden. Door het hout oppervlak te vergroten (inkepingen aanbrengen) zal het ook sneller vlam vatten.

Houtsprokkelen is een belangrijke voorbereiding wanneer je een vuur gaat maken. Zorg op voorhand dat je voldoende hout hebt en let bij het sprokkelen er vooral op dat je enkel dood, droog en dor hout meepakt.

Op kamp heb je echter ook vaak te maken met regenweer, bewaar je hout in bakken om het zo droog mogelijk te houden. Ook kan je enkele blokken juist naast het vuur leggen zodat deze al wat kunnen drogen voor je ze op het vuur gooit. Let wel op dat het niet in brand vliegt, haal het dus tijdig weg van de vlammen.

Ook kan je grotere blokken klieven om zo hout te krijgen wat makkelijker zal branden. De binnenkant is namelijk meestal een stuk droger dan de buitenkant. Als je dus een stuk hout klieft en de binnenkant naar de vlammen richt zal dit makkelijker vlam vatten dan wanneer je het er gewoon zo had opgelegd.

soorten vuren

Voor je teervoet moet je de volgende 3 vuursoorten kennen en kunnen maken.

Tipivuur

Een tipivuur is makkelijk te maken en is een ideaal vuur als je maar een klein vuur nodig hebt. Verder is het ook de basis van veel verschillende andere vuren.

Voor dit vuur te maken start je met een berg te maken van je rondel. Vervolgens plaats je het aanmaakhout in tipivorm over de rondel en daarrond bouw je dan met je dikker brandhout dezelfde tipivorm. Zorg ervoor dat er verschillende kleine openingetjes zijn voor verluchting en minstens een grote opening zodat je de rondel kan aansteken. Daarna steek je de rondel aan, let er op dat de rondel niet is opgebrand vooraleer het aanmaakhout vlam heeft gevat.

Nadelen:

- Bij veel wind kan je een vonkenregen krijgen, hou dus voldoende afstand.

Voordelen:

- Makkelijk en snel te maken
- Wordt makkelijk aangewakkerd doordat de wind er makkelijk door kan waaien.



Pagodevuur

Een pagodevuur wordt meestal gebruikt voor grote kampvuren.

Voor een pagodevuur te maken start je met het maken van een tipivuur en daarrond maak je dan een piramide vorm met grotere houtblokken. Als je werkt met boomstammen of balken is het handig om enkele inkepingen te maken in het hout zodat deze niet gaan verrollen.

Nadelen:

- Verbruikt veel brandhout en er moet regelmatig nieuw hout op worden gegooid.

Voordelen:

- Er kan veel lucht aan het vuur, daardoor brandt het snel en geeft het veel licht en warmte.



Tafelvuur

Dit vuur bestaat uit een constructie van sjorbalken, stenen, graszoden en modder. De naam verraadt eigenlijk al wat voor een vuur dit is. Het is namelijk een vuur op een tafel en wordt binnen onze scouts gebruikt als kookvuren voor de oudere takken.

Met de sjorbalken wordt een tafel gemaakt en dan gebruiken ze graszoden, stenen en modder om een beschermlaag te maken voor het hout en een verhoogje te maken voor een rooster om daar dan op te koken.

Nadelen:

- Veel werk en duurt lang om te maken, de modder moet namelijk drogen.
- Veel materiaal voor nodig: sjorbalken, stenen, graszoden,...

Voordelen:

- Vaste plaats om te koken dus je kan materiaal en hout in de buurt bewaren.
- Comfortabele hoogte om te koken en het vuur aan te steken.



Tenten

Voor je wet & belofte diende je theoretisch te weten hoe je correct een tent correct opzet. Voor je teervoet moet je dit ook zelfstandig in de praktijk kunnen. Verder moet je ook aan andere JVJG's zonder teervoet kunnen uitleggen hoe ze een tent moeten opzetten.

veilig werken met bijl, zaag en schop

Voor je teervoet kan je op een veilige manier overweg met het volgende gereedschap. Pas wanneer je jouw teervoet behaald hebt mag je zelfstandig met dit gereedschap omgaan. Daarvoor moet er altijd een leiding aanwezig zijn.

Schop en spade

Een schop dient om grote hoeveelheden grond te verzetten. Een spade dient dan weer eerder om de grond om te spitten.

Gebruik en veiligheid

- Draag altijd stevige gesloten schoenen.
- Gebruik een schop of spade niet als hamer.
- Zet de schop of spade eerst een beetje schuin op de grond, eventueel kan je met je voet wat extra kracht bijzetten.
- Als je teveel kracht moet zetten om de aarde te verplaatsen, wring dan niet. Haal de schop of spade uit de grond en begin opnieuw door ze wat minder diep te steken.

Opruimen & onderhoud

- laat werktuigen niet rondslingeren, maar berg ze terug op.
- Kuis na gebruik het blad af met wat gras of water.

Zaag

Op de scouts maken wij vooral gebruik van een beugelzaag. Deze bestaat uit een metalen beugel waartussen een zaagblad zit. Dit soort zagen gebruik je normaal alleen, maar je kan ze ook per twee gebruiken.

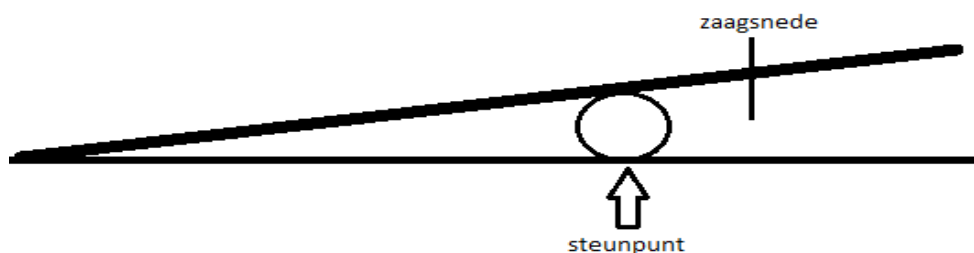


Gebruik en veiligheid

- Zet je handen nooit te dicht bij de zaagsnede !!!
- Draag altijd stevige gesloten schoenen.
- Zorg voor een veilige omgeving.

Laat het stuk hout dat gezaagd moet worden rusten op een andere houtblok. Als je rechtshandig bent, zorg er dan voor dat de zaagsnede rechts van het steunpunt zit. Je knielt links van het steunpunt en neemt het stuk hout vast met je linkerhand. zorg dat de zaagsnede altijd in de lucht "hangt" zo zal de zwaartekracht de snede openzetten en zal je zaag niet vast komen te zitten.

Maak grote, rustige halen zodat je het blad over de hele lengte benut. Oefen vooral geen druk uit op het zaagblad.



Opruimen & onderhoud

- Wanneer je klaar bent met zagen berg je deze meteen op.
- Ontspan de zaag wanneer je deze opbergt.
- Controleer voor je begint met zagen of het zaagblad nog in orde is. Bij een goed zaagblad zijn de tanden goed scherp en staan deze schuin geschrakt.
- Als er een beschermhoes is steek die dan altijd over het zaagblad wanneer je met de zaag rond loopt.
- Een zaag draag je door je arm tussen het zaagblad en de beugel te steken en deze dan op je schouder te laten rusten. De tanden van het zaagblad mag je zowel naar voor als naar achter richten, beide hebben voor- en nadelen.

	Nadelen	Voordelen
Tanden naar voor	Als je valt is de kans groot dat de tanden in je arm terecht komen.	Je ziet de tanden en kan reageren op bepaalde situaties (bv. Welp die plots naar u toe loopt).
Tanden naar achter	Je ziet de tanden niet en je weet ook niet altijd wie er achter je staat of wat er achter je gebeurt.	Als je valt zullen de tanden voor jou geen gevaar vormen.

Let op: Controleer altijd eerst je omgeving op omstanders, probeer zo veel mogelijk in de kapkring te werken of maak een speciale zaagkring.

Bijl

De bijl is één van de meest gebruikte werktuigen binnen de scouts het is dus belangrijk dat je hier veilig en correct mee kan werken. Belangrijk is dat je altijd eerst een aantal dingen controleert vooraleer je de bijl gebruikt.

- Zit de bijlkop nog stevig op de steel?
- Is de steel niet gebarsten?
- Is de bijl nog scherp?

Wanneer de bijl niet voldoet aan één van deze voorwaarden laat dit dan weten aan de leiding.

Gebruik en veiligheid

- Draag altijd stevige gesloten schoenen
- Gebruik een bijl nooit als hamer
- Vooraleer je begint met kappen zorg ervoor dat er niemand in de kapkring staat en let er extra op dat er niemand voor of achter je staat.

Sta **ALTIJD** met je benen open wanneer je aan het kappen bent !!!! Op die manier zal de bijl tussen je benen belanden in plaats van in je benen wanneer je het hout mist.

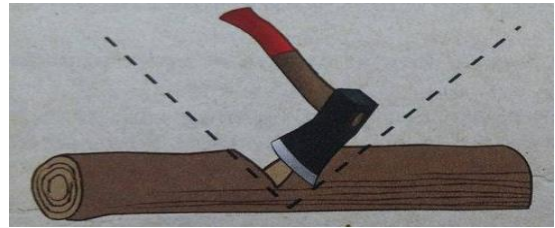
Het hout dat je wil klieven stel je altijd zo stabiel mogelijk, hiervoor gebruik je een kapblok. Controleer altijd eerst of deze zelf nog stevig en stabiel staat.

Je kan zowel met één als twee handen klieven, dit is een persoonlijke voorkeur.

Wanneer je een tak in twee wil kappen leg dit dan op een ander stuk hout en hak op het steunpunt.

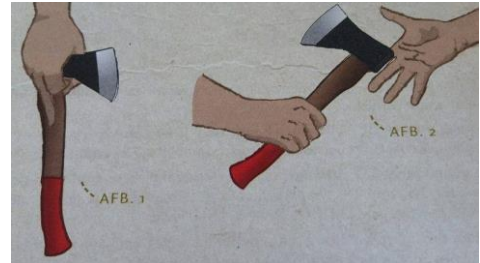


Wanneer je een groter stuk hout wil doorkappen (bv een boomstam) is het belangrijk dat je niet loodrecht op het hout kaapt maar in een hoek van ongeveer 45°. Hak met regelmatige slagen en wissel voldoende af van links naar rechts. Je slaat dus bijvoorbeeld 3maal schuinlinks en dan 3maal schuinrechts. Hierdoor ontstaat er een wig of V-vorm.



Opruimen & onderhoud

- Wanneer je klaar bent met kappen berg de bijl dan meteen op.
- Neem je even pauze of ga je de houtblokken wegleggen sla dan de bijl in de kapblok, maar laat hem niet zomaar op de grond liggen.
- Steek het blad van de bijl nooit in de grond, dit maakt het namelijk bot.
- Een bijl draag je altijd met de snede naar voor en met je hand over de bijlkop (afb. 1).
- Een bijl geef je door met de snede naar boven en met de bijlkop naar de ontvanger (afb. 2).



Tocht

Voor je teervoet moet je zelfstandig een tocht kunnen uitstippelen en deze ook correct uitlopen. Ook moet je een tocht met een doorschijnkaart en een stripkaart kunnen uitlopen.

Doorschijnkaart

Dit is een doorschijnend stukje plastic met daarop een start- en eindpunt en een lijn tussen deze punten. Deze lijn stelt de weg voor die je zal moeten lopen.

Eerst zoek je jouw huidige locatie op de kaart. Eenmaal gevonden leg je het startpunt van de doorschijnkaart op dit punt. Dan draai je de doorschijnkaart rond tot de weg op de doorschijnkaart overeenkomt met het wegennetwerk van de kaart zelf. Het eindpunt ligt nu op de locatie waar je naartoe moet lopen.

Stripkaart

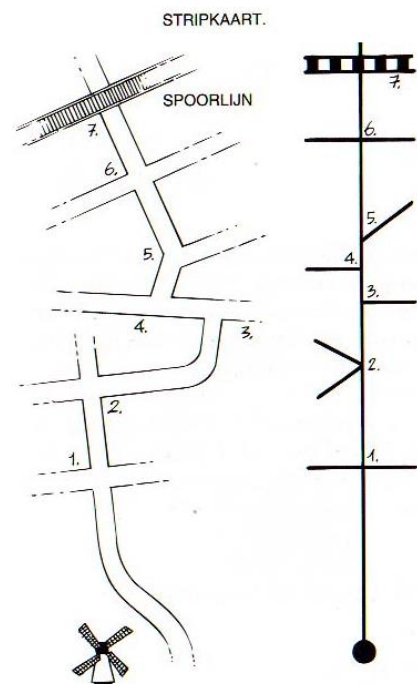
De stripkaart of visgraat werd vaak gebruikt in WOII en wordt vandaag de dag nog altijd gebruikt. De kaart ziet eruit als een lange lijn met streepjes aan en beschrijft een specifieke route die gevolgd moet worden.

Je begint onderaan met lezen. Bij het eerste kruispunt staat een streepje links en een streepje rechts. Dit betekent dat je de weg links en de weg rechts niet in mag: je moet rechtdoor. Het is dus een kwestie van tellen: het aantal streepjes links geeft aan hoeveel wegen je aan je linkerkant niet in mag, het aantal streepjes rechts geeft aan hoeveel wegen je rechts niet in mag.

Bij nummer 2 moet je dus twee wegen aan je linkerkant niet in en 0 wegen aan je rechterkant: je moet rechtsaf.

Bij nummer 3 moet je één weg aan je rechterkant niet in, je moet in dit geval links omdat je niet rechtdoor kan (T kruising).

Nummer 4 is wat moeilijker: je moet één weg aan je linkerkant niet in. In dit geval moet je rechts: als je rechtsaf slaat blijft de weg rechtdoor aan je linkerkant, die laat je dus liggen.



Soms staan de streepjes in de vorm van het kruispunt (zoals bij nr. 5) maar dat hoeft niet altijd. Kruispunt nr. 5 kan dus ook aangegeven worden op de manier als bij kruispunt nr. 3. Ook kunnen er soms zaken zoals kerken aangeduid zijn op de stripkaart, dit dient als extra controle om te kijken of je juist aan het lopen bent.

Verder is het belangrijk dat je een stripkaart nooit uittekent op een kaart, aangezien een stripkaart wordt opgemaakt volgens de realiteit en niet via een kaart. Het kan bijvoorbeeld zijn dat er een bepaalde straat is die nog niet op je kaart staat, maar wel op de visgraat. En je zult zelf ook wel merken van zodra je een foutje maakt is de rest van je route ook fout.

Kennen van persoonlijke maten

Het is de bedoeling dat je bepaalde afstanden kunt inschatten dit doe je met behulp van jouw persoonlijke maten. Als je bijvoorbeeld weet dat je stappen pakt van 70cm en u bottines zijn 30 lang kan je al zeer nauwkeurig bepaalde afstanden inschatten. Ook kniehoogte of de breedte van je duim zijn handige maten om te kennen, om je hierbij te helpen kan de nevenstaande tekening verder invullen.

