



Scoutsgroep 204^e FOS Open scouting
De Tortels

Techniekengids: Wolven

Wet & belofte
Teerpoet
Badges



inhoudstafel

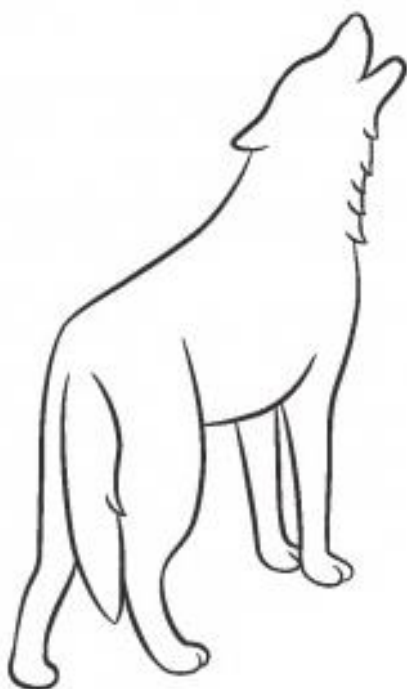
Wet & belofte	4
De wet.....	4
De belofte	4
De wolvengroet en leuze	4
Uniform	4
De wolventak en wolvenwerking	5
Formaties/stomme bevelen	6
Scoutshanddruk	6
Knopen	7
Natuurregels	8
Scoutswaarden.....	8
Spoortekens	9
Kenspreuk.....	9
Jaartheme.....	9
Teerpoot.....	10
Wet & belofte	10
EHBO (eerste hulp bij ongevallen)	10
Baden Powell.....	11
Knopen	12
Kaart	12
Badges	13
Extra uitleg badge kaart.....	15
Coördinaat opzoeken	15
Extra uitleg badge Sjorren	17
Mastworp.....	17
Kruissjorring.....	17
Extra uitleg badge Vuur.....	18
Tipivuur	18
Pagodevuur	18
Tafelvuur	18
Vuur maken	18
Gevaren en veiligheidsvoorschriften.....	19
Basis houtsoorten.....	19
Extra uitleg badge EHBO	21
Driehoeksverband.....	21
Wat te doen bij een ongeval	21

Algemeen

Bij de wolven zal je net zoals bij de welpen een wet & belofte leren, deze geven een aantal waarden en normen die wij als scouts zeer belangrijk vinden. Verder zal je een aantal nieuwe knopen leren, ook EHBO en kaartlezen komen aan bod. Bij de wolven kan je volgende zaken behalen:

- 1) De wet & belofte is het eerste wat je zal afleggen bij de wolven. Je leert wat meer over de wolventak en onze scouts, ook enkele knopen en het uniform zitten in het pakket. En natuurlijk zou een wet & belofte geen wet & belofte zijn zonder een wet en een belofte.
- 2) De teerpoot is de volgende stap, je zal de basis van knopen, EHBO en kaartlezen leren. Als je nog niet weet wie Baden Powell is zal je het nu ook leren.
- 3) Badges zijn de ideale manier om te tonen dat je ergens goed in bent. Er zijn verschillende badges waaruit je kan kiezen. Elk kamp kan je 1 badge afleggen, je mag zelf kiezen welke je aflegt.

Deze bundel dient ervoor dat jullie thuis al eens kunnen oefenen en kijken wat je zoal moet kennen/kunnen. Natuurlijk zal de leiding alles nog eens uitleggen en voortonen op het kamp en tijdens bepaalde vergadering. Het is dus zeker niet de bedoeling dat je alles alleen leert.



Wet & belofte

De wet

De wolvenwet is samengesteld uit de 5 eerste regels van de scoutswet (leer je bij de JVG's). Deze wet moet je letterlijk vanbuiten kennen. Natuurlijk moet je ook de betekenis van de wet kennen, dit mag in je eigen woorden.

Wolf 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, zelfs zonder dat er altijd om gevraagd wordt.
Is vriendelijk en hoffelijk	Je bent vriendelijk en beleefd tegen anderen (leden, leiding, ouders, ...).
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.

De belofte

Wolven hebben hun eigen belofte. Je kan als wolf pas aan je 'Zilveren Wolf' beginnen als je plechtig beloofd hebt te leven naar de wolvenwet aan alle wolven en de leiding.

Spelend en lerend belof ik mij in te zetten in de groep, te leven naar de wolvenwet en samen te werken met alle andere wolven.

De wolvengroet en leuze

De wolvengroet is afgeleid van de Welpen- en scoutsgroet. Wolven groeten met de rechterhand en met hun 3 vingers die de drie punten van de belofte voorstellen. De pink wordt bedekt door de grote duim wat 'de grote beschermt de kleine' betekend. Het hand wordt tegen het hoofd geplaatst.

Tijdens het groeten worden de benen tegen elkaar en de linkerarm op de rug gehouden. Wolven groeten fier, trots en zwijgzaam als teken van respect en verwelkoming.



Na de grote U-formatie (aan het begin van de vergadering) komt elke tak samen voor een tak U-formatie. Nadat alle plannen van de dag en alle mededelingen zijn besproken wordt de wolvenleuze gezegd.

Leiding: **Wolven** Alle wolven: **Gaan ervoor!**

Uniform

Net als elke andere jeugdbeweging heeft ook FOS Open Scouting zijn eigen uniform. Dat uniform dragen we om verschillende redenen:

- Iedereen kan zien dat we van FOS Open Scouting zijn. Door het dragen van dit uniform vormen we duidelijk één groep.
- Niet alleen buitenstaanders zien dat we één groep zijn, maar ook de groep zelf gaat zich zo gedragen. We zien er allemaal een beetje hetzelfde uit. Het uniform zorgt m.a.w. voor een stevig groepsgevoel. Iedereen scout, iedereen gelijk!

Het uniform is stevige speelkledij, waarin je kan ravotten en rennen, en zelfs vuil mag worden.

Algemeen:

- Bottines (tegen het verstuiken van de voeten en goed om te wandelen en te spelen in het bos).
- Grijs kousen
- Donkerblauwe broek (geen jeans).
- FOS hemd
- Tortel of scouts T-shirt
- Torteldas + dasring (niet verplicht).

Kentekens



De wolventak en wolvenwerking

De wolventak is opgedeeld in roedels. Elke roedel heeft zijn eigen kreet. Elke roedel krijgt de naam van een wolf toegekend met vervolgens een eigenschap van het beest. In de U-formatie wordt de kreet geroepen door de Roedelleider om aan te tonen dat zijn roedel volledig in orde is. Na het roepen van de kreet wordt er verwacht stil en aandachtig te zijn.

De namen van de roedels kunnen ieder jaar opnieuw gekozen worden. Volgende namen worden vaak gebruikt:

Coyote
Toendrawolf
Poolwolf
Dingo
...

De roedels staan onder leiding van een roedelleid(st)er (RL) en een assistent roedelleid(st)er (ARL). De roedelleiders mogen 2 gele linten in de vorm van 2 V's op hun linkermouw naaien, de assistent roedelleiders 1 geel lint.

Roedeleiders en assistent roedeleiders zijn de ruggengraat van de tak. Ze moeten de wolventechnieken goed beheersen en andere wolven helpen en begeleiden waar het kan. Ze worden ook verwacht om een goed voorbeeld te geven tegen over de andere wolven.

De leiding rekent op hun hulp tijdens bepaalde activiteiten en zo krijgen ze dus meer verantwoordelijkheid.

Formaties/stomme bevelen



cirkelformatie



estafetteformatie / nesten



U-formatie



Indiaans gelid / 1 rij



lijnformatie



stilte

De bolletjes in de tekeningen stellen de roedeleid(st)ers voor.

Wanneer de leiding zijn rechtervuist in de lucht steekt dan wil hij/zij dat het stil is. Wanneer dit gebeurt steken ook alle wolven hun rechtervuist in de lucht (gestrekte arm) tot wanneer het stil is en de leiding zijn/haar vuist naar beneden doet.

De formatie die hier niet wordt afgebeeld is het vormen van 2 rijen/per 2 staan. Deze wordt gevormd wanneer de leider/leidster een vuist voor zich op steekt (zoals Indiaans gelid) en vervolgens wijs- en middelvinger uitsteekt.

Scoutshanddruk

De scoutshanddruk is een hand geven met je linkerhand, maar met het verschil dat je pinken 'verstremgelt' zijn. Deze wordt gebruikt wanneer je de leiders/leidsters groet op het einde van de U-formatie of wanneer je een andere scout ontmoet. Het is een teken van vriendschap en vertrouwen.

Weetje: scouts heeft zijn oorsprong van het leger. Daar liepen mensen met hun wapens rond in hun rechterhand, vandaar de begroeting met linkerhand.

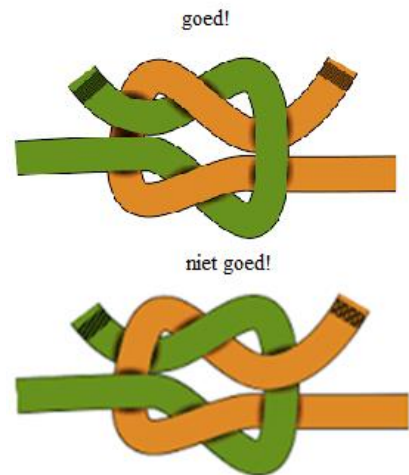
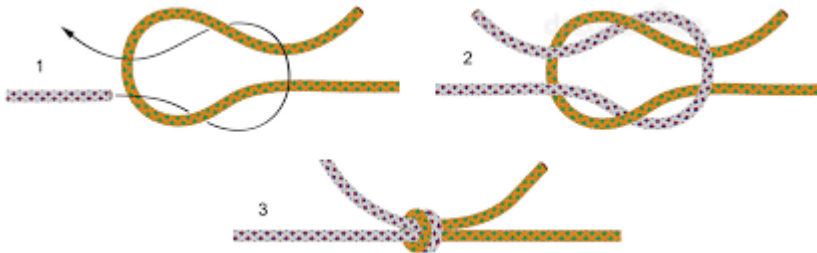
Knopen

De platte knoop

Deze knoop wordt gebruikt voor 2 touwen van dezelfde dikte aan elkaar vast te maken. Het moeilijkste aan deze knoop is ervoor zorgen dat je geen oude vrouwenknoop krijgt (zie foto rechts).

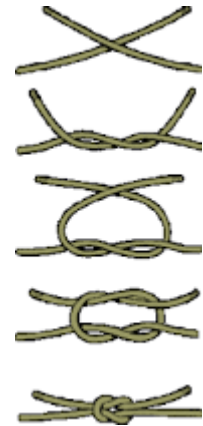
De platte knoop kan je op 2 manieren leggen.

Bij manier 1 maak je een lus en “weef” je het 2^{de} touw erdoor. (foto onder)



Bij manier 2 start je met het maken van een kruis met het rechter touw boven op het linker. Daarna maak je gewoon een simpele knoop. Nu maak je nog eens een kruis, maar deze keer met het linker touw boven op het rechter touw. Van dit kruis maak je net zoals de eerste keer weer een gewone knoop en voilà de platte knoop is af.

Een trucje om te onthouden welk uitende bovenaan moet bij het vormen van de kruisen is: ‘rechts op links, links op rechts’.



Achtsteek

Om ervoor te zorgen dat ons sjortouw niet uitrafelt, leggen we aan beide uiteinden van het touw een achtsteek. Deze knoop heeft de vorm van een acht, daarvan de naam.

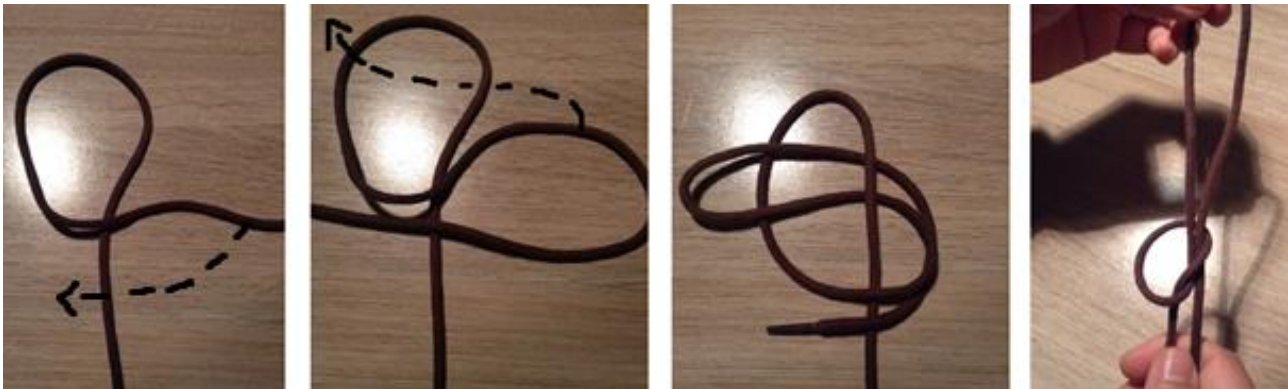
weetje: bij synthetische touwen kan je ook de uiteindes afbranden om uitrafeling te voorkomen.



Losse strop

Wordt gebruikt om een lus te leggen, die je kan aanhalen. Met deze lus kan je dan dingen verslepen. Deze knoop mag je nooit om iemands nek leggen zelfs niet als grapje. De knoop is ook wel bekend als de 'toverknoop' (je kan de knoop namelijk laten verdwijnen door aan de uiteindes te trekken).

De losse strop kan op een aantal manieren gelegd worden, op de volgende pagina zie je er 2. Natuurlijk moet je maar een manier kennen, je mag zelf kiezen welke.

Manier 1:

Tip: Zorg ervoor dat je bij het aantrekken zowel de lus als de 2 uiteinden stevig vast hebt, anders valt de knoop uit elkaar.

Manier 2:

Dit is de simpelste manier, je begint met een gewone knoop te leggen. Dan span je deze knoop aan zodat er nog maar een klein lusje overschiet. Vervolgens steek je het uiteinde door deze lus en span je de knoop verder aan.

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.

- 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.
- Een Tortel laat 2 dingen achter: niets en dankjewel. Dit wil zeggen dat we geen afval achterlaten, maar we de eigenaars wel bedanken dat we het terrein/gebouw mochten gebruiken.
- Ik pluk geen bladeren of bloemen, ik maak geen levende bomen stuk en ik behandel de natuur en dieren met respect en liefde.

Scoutswaarden

Dit zijn 5 waarden (moeilijk woord voor: zaken die belangrijk zijn om een echte scout te kunnen zijn. Als je deze waarden zo goed mogelijk probeert toe te passen dan zullen ze van jou een echte scout maken.) die wij als scout of gids zeer belangrijk vinden. Je moet deze in je eigen woorden kunnen vertellen.

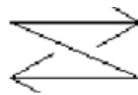
- Ik speel samen met alle wolven en sluit niemand uit.
- Ik luister naar de leiding, maar ook naar de andere wolven.
- Ik ben eerlijk, ook als ik iets gedaan heb dat eigenlijk niet mocht, zeg ik dit tegen de leiding.
- Ik ben vriendelijk tegen de wolvenleiding, alle wolven en alle andere Tortelleden, ouders,...
- 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.

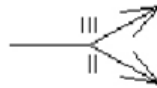
Spoortekens



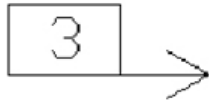
Beginspoor



Dwaalspoor, dit is een foute weg om je in de war te brengen, je moet terugkeren



We splitsen, 3 naar links en 2 naar rechts



3 meter verder zit iets of iemand verborgen



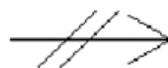
Gevaar



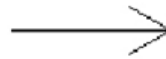
Taboe, je mag hier niet in



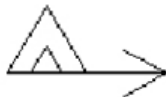
3 meter ver en 2 meter hoog zit iets of iemand verborgen



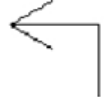
Hindernis overschrijden, er ligt iets op je weg en je moet er voorbij



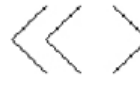
Te volgen weg



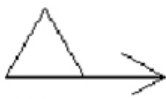
Bewoond kamp, er zijn mensen



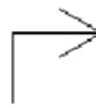
Sla links af



Vijandschap



Onbewoond kamp, er zijn geen mensen



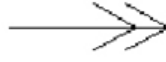
Sla rechts af



Vriendschap



Drinkbaar water



Pas versnellen



Eindspoor



Ondrinkbaar water



Iets of iemand zit verborgen in een omtrek van 30 meter

Kenspreuk

De Tortels, natuurlijk!

Hierbij slaat natuurlijk op de link met de natuur als scouts. En ook op het feit dat het een evidentie is dat je bij de Tortels zit, een eenheid waar je trots op bent.

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.

Teerpoot

Wet & belofte

Voor het behalen van de teerpoot moet je alle voorgaande theorie bij het behalen van 'Wet en belofte' ook kennen. Kijk dus zeker nog eens naar de wet en de belofte, de knopen, de wolvengroet, de leuze, de wolventak, het uniform, de spoortekens, en de stomme bevelen!

EHBO (eerste hulp bij ongevallen)

Schaafwonde

Bij een schaafwonde is een deel van de opperhuid er af geschaafd (vb. Door het vallen op straat). We wassen de wonde eerst uit met proper water en een sponsje om het grote vuil eruit te krijgen. Vervolgens ontsmetten we met Isobetadine of een ander ontsmettingsmiddel en plakken we er een pleister op. Deze pleister zorgt ervoor dat de wonde afgedekt is, er geen vuil in kan. Door dit alles zal de wonde mooi genezen. Als de wonde niet vuil kan worden (bv. Binnen naar een film kijken) kan je deze ook open laten



snijwonde

Een snijwonde kan veroorzaakt worden door een scherp voorwerp zoals een doorn, mes,... .Deze wonde is veel dieper dan een schaafwonde. We wassen de wonde ook eerst uit met proper water en een sponsje (wrijf in de richting van de snede anders maken we de wonde groter) en ontsmetten daarna terug met Isobetadine of ander ontsmettingsmiddel. Ook op een snijwonde plakken we een pleister zodat er geen vuil aankan.



bloedneus

Een bloedneus is een gesprongen adertje in de neus door bijvoorbeeld een harde klap op het gezicht. De enige manier om dit te genezen is wachten en de neus dichtknijpen. We knijpen niet op het harde deel van onze neus maar er juist onder (bij het kraakbeen), dus ook niet aan het begin. Buig het hoofd NOOIT naar achter. Het bloed zal dan via de neusholte naar de luchtpijp/slokdarm stromen. Je houdt het hoofd best lichtjes naar voor gebogen.



Fabeltjes zoals hoofd naar achter houden en iets koud in de nek leggen waardoor het bloed dan stolt zijn echt af te raden.

brandwonden

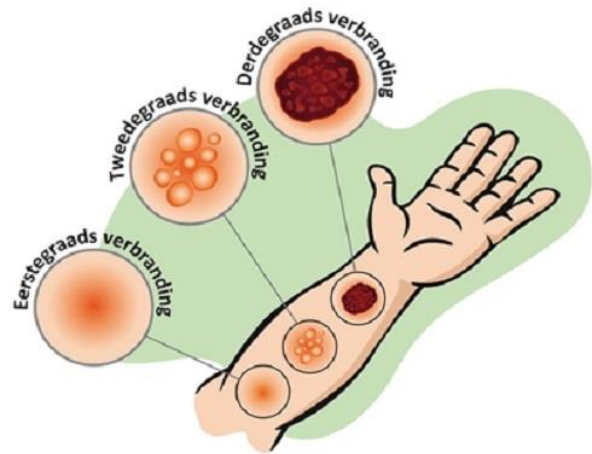
Er zijn 3 verschillende graden brandwonden, hoe we ze kunnen oplossen verschilt enorm, maar voor alle 3 is de eerste stap altijd:

Minstens 15 minuten onder koel of lauw stromend water houden.

Eerste graad: deze wordt opgelopen door bijvoorbeeld de zon of een warm voorwerp. De huid ziet rood en prikt. We houden het aangebrande lichaamsdeel eerst en vooral onder fris, stromend water! Vervolgens smeren we er Flamazine op (moet koel bewaard worden) en wikkelen we de wonde in met gaas.

Tweede graad: Deze brandwonde kunnen we ook oplopend door warme voorwerpen en vuur. De huid ziet rood maar er staan nu ook blaasjes op. De boodschap hier is terug fris stromend water! Vervolgens een laag Flamazine en weer wikkelen in verband. De blaasjes mogen NIET opengeprik worden, het vocht zorgt voor een barrière tussen de onderliggende wonde en bacteriën. Stel dat de blaas al open is, dan verwijderen we de dode huiden ontsmetten we de wonde. Vervolgens bedekken we deze met een gaasje zodat er geen vuil aan kan.

Derde graad: de verbranding zit hier veel verder dan de huid. Het vlees eronder is eigenlijk dood en de wonde ziet helemaal zwart of lijkwit, de huid voelt perkamentachtig. Hiermee moet je zo snel mogelijk naar een ziekenhuis gaan!



noodnummers

Er zijn tal van noodnummers voor heel wat verschillende diensten. Vroeger hadden we de 100 (brandweer) en 101 (de politie) maar nu is het veel makkelijker en hebben we een internationaal noodnummer: 112. Dit noodnummer kan je ook gebruiken in het buitenland.

Baden Powell

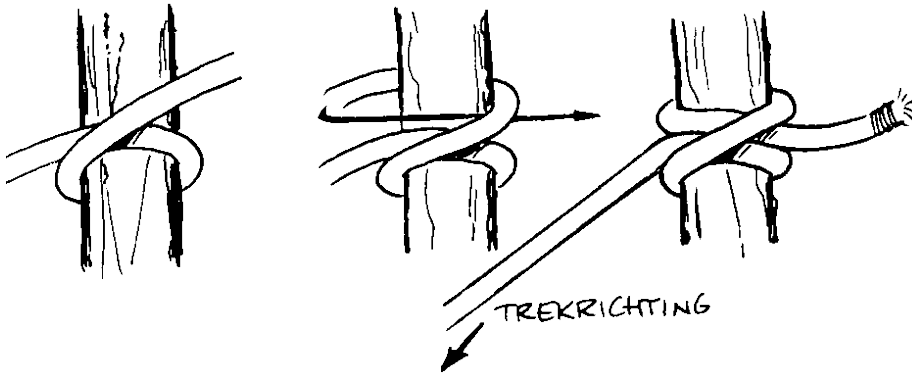
Wie is Baden Powell?! Baden Powell is de stichter van de scouts. Hij was een generaal in het Britse leger en leefde eind 19e eeuw en begin 20e eeuw. Hij kwam op het idee om jongens in te schakelen tijdens verkennersmissies van het leger. Hij schreef verschillende boeken waarin hij uitlegde hoe men moest verkennen (scout = Engelse vertaling van verkenners). Deze waren heel populair in Engeland en Baden Powell besloot om de jeugdbeweging op te richten. Vandaar dat de hedendaagse scouts nog altijd gelinkt zijn aan: uniform/technieken/discipline.



Knopen

Mastworp

De mastworp wordt gebruikt aan het begin en einde van een sjorring (een sjorring is het aan elkaar “knopen” van balken om zo je tafel/tafelvuur/kampvuurkring te maken).



Weversknoop

De weversknoop wordt gebruikt om twee touwen van verschillende dikte aan elkaar vast te maken. Zorg er altijd voor dat je dikste touw de lus vormt. Ook kan je deze knoop maken door eerst een platte knoop te maken en dan 1 touwtje anders te steken.

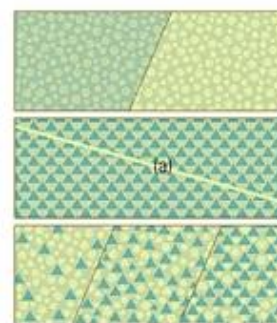


Kaart

Jullie moeten een vooraf aangeduide weg op een kaart correct kunnen uitlopen. Verder moeten jullie ook volgende zaken van de legende kennen.



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



Loofbos

Naaldbos

Gemengd bos



waterloop

kerk

gebouwen

Badges

Als wolf heb je de keuze uit de volgende badges. De leiding zal je uiteraard wel wat helpen met het voorbereiden op deze badges. Als je echter op voorhand al wat wil oefenen kan je alvast eens kijken wat je voor welke badge moet kennen.

Verder mag enkel de zilveren wolf bij het over gaan naar de JVG's op het uniform blijven hangen. Al de andere zaken als sterren, badges en Wet en Belofte moeten verwijderd worden.

Kaart

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Je moet coördinaten kunnen bepalen en opzoeken .
- Je moet weten hoe een kompas werkt. (Je moet nog niet weten hoe je er mee moet werken. Dit is pas voor bij de JVG's.)
- Je moet een windroos kunnen tekenen en benoemen.
- Je moet het principe van hoogtelijnen kennen.



Sjorren

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Je moet een 'gewone' sjorring (= kruissjorring) kunnen maken.
- Mastworp leggen.

Opmerking: deze badge kan enkel op groot kamp afgelegd worden.



Vuur

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- 3 soorten vuren kunnen benoemen en er wat korte uitleg over kunnen geven.
 1. Tafelvuur
 2. Pagodevuur
 3. Tipivuur
- Je moet een vuur kunnen maken.
- Je weet de gevaren en veiligheidsvoorzorgen tijdens het maken en onderhouden van een vuur.
- De basis houtsoorten kennen .
- Je weet dat je enkel dood hout mag gebruiken. Er worden nooit levende bomen omgekapt!

Opmerking: deze badge kan enkel op groot kamp afgelegd worden.



Atleet

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Duurlopen (15min aan een stuk kunnen lopen)
- Snel lopen (50m in 10sec)
- Verspringen (2m met aanloop)
- Hoogspringen (80cm met aanloop)
- Evenwichtsoefening (6m over een smalle balk stappen)
- Bal werpen en vangen (op een afstand van 10m een kleine bal in een doel van 1m op 1m kunnen werpen, dit met linker- en rechterhand.)
- Hoofd- en handenstand tegen een muur (5sec)



Zwemmer

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- 100m zwemmen.
- 1 min watertrappelen met handen boven water.
- Onder iemand zijn benen zwemmen.
- Goed kunnen duiken.



Troebadour

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Muziekinstrument bespelen.
- Uitleg geven rond het muziekinstrument.



Handig jongen of meisje

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Tafel dekken
- Tafel afruimen
- Afwas
- Koffie zetten
- Vuur maken en een ei bakken.
- Materiaal op de juiste plaats zetten en eigen gerief op orde houden.
- Dweilen en vegen



EHBO

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Uiteraard kan je nog steeds de EHBO die je moest kennen voor je Wet & Belofte en Teerpoot.
- Je weet hoe een Driehoeks verband te leggen.
- Je weet wat te doen bij een ongeval.



Knutselaar

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Knutselwerk maken met afval en natuurobjecten.
- Schilderij maken.
- Maquette maken.
- Klei boetsen, indien er klei aanwezig is.
- Gebruikt materiaal onderhouden en op de juiste plaats terug leggen.

De leiding bepaalt rond welk onderwerp er gewerkt wordt.



Verslaggever

Voor het behalen van deze badge moet je het volgende kunnen:

- Een verslag maken van elke dag op kamp en dit voorlezen aan medeleden.
- Een tekst samenvatten.



Goedspeler

Deze badge krijg je wanneer je goed meedoet met alle spelen en activiteiten gedurende het jaar/kamp. Je bent enthousiast en zet je in tijdens alle activiteiten, ook diegene die je minder graag doet. Wie de badge krijgt, wordt door de leiders bepaald.



Zilveren Wolf

Deze badge wordt je automatisch toegekend wanneer je volgende zaken behaald hebt:

- Teerpoot
- Eerste ster (Welpen)
- Tweede ster (Welpen)
- Badge Sjorren
- Badge Vuur
- Badge Kaart
- 2 badges naar keuze (badges van bij de welpen behoren hier ook toe).



Extra uitleg badge kaart

Coördinaat opzoeken

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 staffkaart.

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 : 43 40/40 20 moet opzoeken, zal je zo te werk moeten gaan.

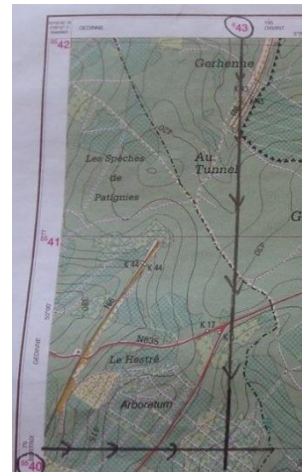
Stap 1: Voor de eerste stap heb je enkel de hoofdcoördinaten nodig, in dit geval 43 en 40, om zo te bepalen in welk vierkant van het vierkantennet het punt ligt.

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

Het tweede hoofdcoördinaat is 40, dit 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).

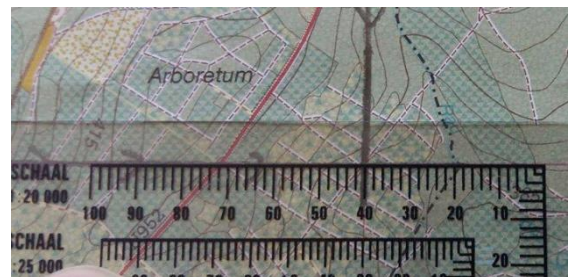


Stap 2: Op het snijpunt dat je juist gevonden hebt leg je de hoek van je roamer. Let er dat je de juiste schaal gebruikt, de meeste roamers hebben namelijk verschillende schalen.



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

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



Stap 4: Schuif nu de roamer naar boven tot deze overeenkomt met het 2^{de} sub-coördinaat (20). Let er op dat de verticale lijn nog altijd de 40 van je horizontale-as snijdt.

De hoek van je roamer duidt nu het coördinaat 43 40/40 20 aan.



Kompas en windroos

Rechts vind je de windroos, deze moet je zelf kunnen tekenen en benoemen.

NO = noordoost

ZO = zuidoost

ZW = zuidwest

NW = noordwest



Het kompas is een hulpstuk om het noorden te vinden.

Een kompas heeft namelijk een rode pijl en die zal altijd naar het noorden wijzen.

Hoogtelijnen

Hoogtelijnen zijn de bruine lijnen die je op een kaart ziet, ze geven info over het reliëf van het terrein. Zo kan je bijvoorbeeld zien waar er heuvels zijn en of deze al dan niet een steile helling hebben.

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

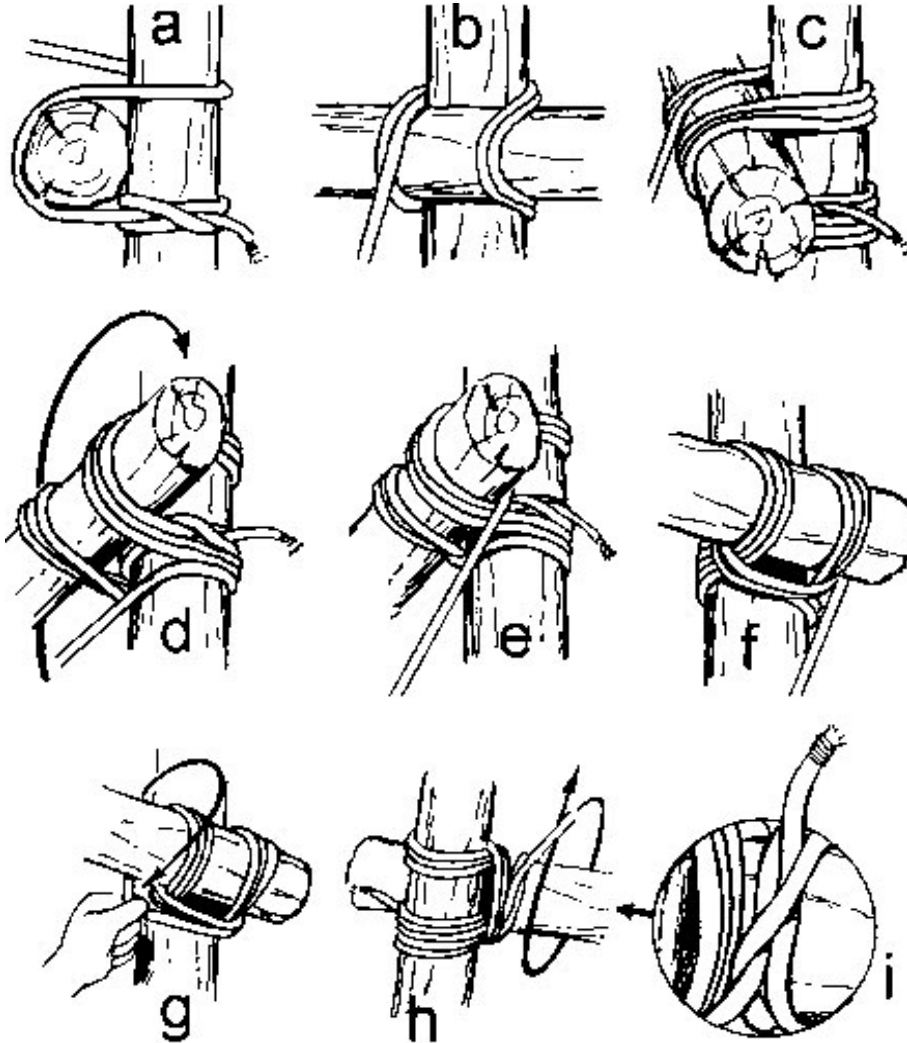


Extra uitleg badge Sjorren

Mastworp

Deze knoop heb je al geleerd bij je teerpoot.

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 dan kan je 2 mastworpen na elkaar 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.

Extra uitleg badge Vuur

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.

Je start met een berg te maken van je tondel. Tondel is droog materiaal dat zeer makkelijk vlam vat, denk aan krantenpapier, karton,... .Vervolgens plaats je het aanmaakhout in een tipivorm over de tondel 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 tondel kan aansteken. Daarna steek je de tondel aan, let er op dat de tondel niet is opgebrand vooraleer het aanmaakhout vlam heeft gevat.



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.



Tafelvuur

Dit vuur bestaat uit een constructie van sjobalken, 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 sjobalken 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.



Vuur maken

Als je vuur maakt is het belangrijk om te onthouden dat een vuur altijd 3 elementen nodig heeft, 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 is droog materiaal dat zeer makkelijk vlam vat, denk aan krantenpapier, karton,... . Tondel dient voor het aanmaakhout aan te krijgen
- Aanmaakhout zijn kleine takjes of stukjes hout die makkelijk vlam vatten. De bedoeling is dat deze takjes lang genoeg zullen branden om zo het groter brandhout aan te krijgen.
- Brandhout zijn de grote blokken hout die ervoor zorgen dat je vuur aan blijft. Eenmaal het brandhout vlam heeft gevat is het de bedoeling dat je op tijd nieuw brandhout op het vuur legt om het zo aan te houden, vanaf nu gebruik je dus ook geen tondel of aanmaakhout meer.

Gevaren en veiligheidsvoorschriften

Het is vanzelfsprekend, maar het is zeer makkelijk om jezelf te verbranden aan een vuur. Daarom is het ook belangrijk dat je geconcentreerd met je vuur bezig bent en niet gaat beginnen spelen bij een vuur. Ook kleding is belangrijk, je draagt altijd bottines en NOOIT fleece.

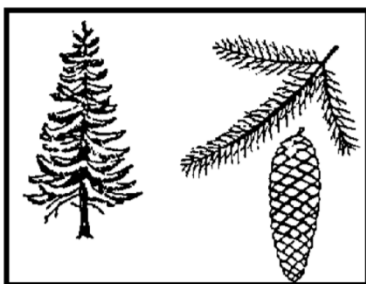
Verder is het belangrijk dat je enkel vuur maakt op plaatsten waar dit mag, en nooit in een bos. Je moet ook ALTIJD een bidon met water bij je hebben als je een vuur maakt. Stel dat je de controle over het vuur verliest dan kun je het meteen doven

Basis houtsoorten

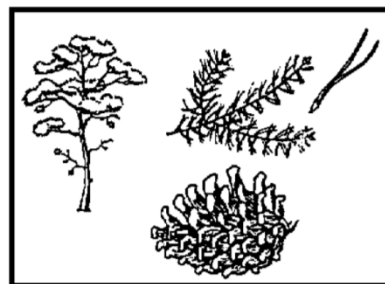
Naaldbomen

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



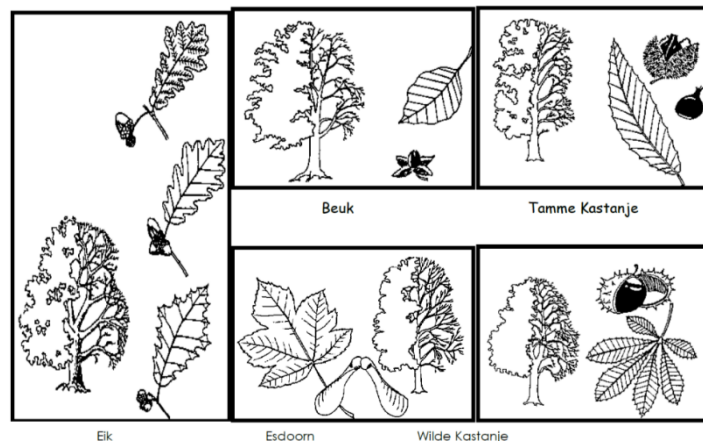
DEN

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.
Eik is 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: trekt 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.



Opmerking: Je kapt nooit in levende bomen, je gebruikt enkel dood hout

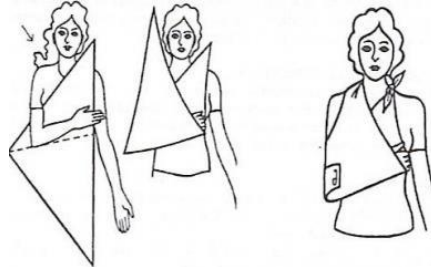
Extra uitleg badge EHBO

Driehoeksverband

Stel dat iemand zijn arm breekt of verstuikt op tocht en er zit niks anders op dan nog 5km te stappen vooraleer er hulp kan komen. In dit geval is je das ideaal om een verband te maken om de arm te ondersteunen.

Een driehoeksverband wordt op de volgende manier gelegd.

- Leg de top van de driehoek op de bovenarm.
- Kruis de slippy in de vouw van de arm.
- De slippy nogmaals kruisen en boven de elleboog toeknopen.
- De top omplooiën en bevestigen met veiligheidsspeld.



Wat te doen bij een ongeval

- 1) Breng jezelf in veiligheid!
- 2) Zorg ervoor dat omstanders ook veilig zijn
- 3) Kijk hoe de slachtoffers er aan toe zijn maar verplaats ze niet. Ze kunnen inwendige wonden hebben die jij niet ziet maar wel erger kunt maken als je ze verplaatst. De 2 voornaamste zaken die je moet controleren zijn het bewustzijn en de ademhaling.
- 4) Verwittig de hulpdiensten via het noodnummer (112). Praat rustig en beheerst, begin niet te roepen. Zeg eerst je naam, daarna wat er gebeurd is, hoeveel gewonden er zijn, wel of geen ademhaling/bewustzijn, wat voor wonden er zijn en waar het ongeval zich afspeelt.
- 5) Blijf op de plaats van het ongeval! Als de hulpdiensten toekomen verwachten ze dat er iemand zal zijn die weet wat er gebeurt is en waar de slachtoffers liggen. Aangezien jij gebeld hebt, ben jij daar de geknpte persoon voor. Zorg ook voor verdere eerst hulp bij de slachtoffers. Al weet je niets beter dan er mee te praten of ze een deken te geven tegen de kou, alles helpt om zo'n momenten.

