



Scoutsgroep 204e FOS Open scouting
De Tortels

Techniekengids

204e FOS De Tortels

info@tortels.be

Botestraat 98B/B001, 9032 Wondelgem

www.204detortels.wordpress.com



Techniekengids Verkenners & Seniors	3
Algemeen	4
2de klas	5
Teervoet.....	5
Schieten en kompas.....	5
Knopen.....	5
Sjorren.....	5
Kaart.....	6
EHBO	6
Oriëntatie en tochttechnieken	7
Bijl en zaag	7
Vuren.....	7
Morsealfabet	7
Schatten	8
Natuur	8
Tenten	8
Ontwerp van een sjourconstructie	8
Extra	9
EHBO	9
Oriëntatie en tochttechnieken	11
Schatten	11



Scoutsgroep 204e FOS Open scouting
De Tortels

Techniekengids

Techniekengids Verkenners & Seniors

2^{de} klas

Badges



Algemeen

De 2^{de} klas is de verderzetting van de teervoet technieken en kan behaald worden vanaf het jaar dat je 16 wordt. Deze wordt niet op kamp of door de seniorleiding afgenomen, maar een aparte werkgroep van de leiding is hier verantwoordelijk voor. Zij zullen verder met jullie afspreken over wanneer (meestal wordt dit gedaan tijdens de paasvakantie) en hoe de 2^{de} klas zal afgenomen worden.

Bij de 2^{de} klas staat het praktische deel meer centraal en wordt er verwacht dat je individueel kan werken. Het individuele wordt ook weerspiegeld in deze techniekenbundel. Deze bundel bevat namelijk enkel een korte uitleg van wat jullie moeten kennen, voor de rest moet je zelf informatie opzoeken. Net zoals bij de teervoet van de JVG's staat het de werkgroep vrij om extra technieken toe te voegen aan deze lijst. Indien dit het geval is zullen zij zullen jullie hiervan tijdig op de hoogte brengen.

Bij de Verkenners en Seniors kan je ook nog altijd badges behalen. 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 atlet. Wanneer de teervoet behaald is kan je elk kamp 2 badges afleggen. De badgeworking kan je in de techniekenbundel vinden.



2de klas

Teervoet

Alles dat je moet kennen voor je teervoet dient natuurlijk nog altijd gekend te zijn voor je 2^{de} klas. Let erop dat er echt wel verwacht wordt dat je deze technieken kent en kan toepassen. Als je zeer goed scoort voor je 2^{de} klas technieken, maar onvoldoende scoort op je teervoet technieken kan dit zeker en vast een reden zijn om niet te slagen voor je 2^{de} klas. Hieronder vind je een overzicht van de 2^{de} klastechnieken, vele hiervan zijn ook al bij de teervoet aan bod gekomen maar zullen nu uitgebreider gevraagd worden.

Schieten en kompas

- Azimuth
- Tegenazimuth
- Windroos
 - Je kent alle 16 windstreken met de bijhorende graden.
- Een obstakel omzeilen tijdens een rechtelijntocht op kompas Rechtelijntocht
 - Je kan tijdens een tocht een punt vinden dat x m verder op x° ligt
- De 3 Noorden
- Declinatie/ inclinatie
 - Je weet wat het is en je kan declinatie ook toepassen en correct uitrekenen.

Knopen

Knopen moet je ze zowel kunnen leggen als het nut en de voor- en nadelen ervan kennen.

- Achtsteek
- Platte knoop
- Timmermansteek
- Mastworp
- Weversknoop
- Paalsteek
- Dubbele paalsteek
- Galeisteek
- Trompetsteek / verkortingsknoop
- Vissersknoop
- Vervangingsscheerlijn
- Artillerie lus

Sjorren

Bij het sjorren is zowel een goede techniek als voldoende kracht gebruiken belangrijk.

- Kruissjorring
- Driepikkelsjorring
- Diagonaalsjorring
- Steigersjorring

Kaart

- Kaart oriënteren
- Eigen positie terugvinden op de kaart
- Coördinaten
 - Je kan aan de hand van een roomer coördinaten opzoeken en opstellen. Je kan ook zelf een roomer maken.
- Hoogtelijnen
 - Herkennen en kunnen gebruiken : heuvels en dalen, steile en zachte hellingen herkennen.
- Reliëfdoorsnede
- De vierkantennetten
 - (Lambert en UTM) kennen en een punt met gegeven coördinaten terugvinden.
- Coördinaat opzoeken in een kaarthoek
 - Als je kijkt naar de randen en hoeken van een stafkaart zal je zien dat deze niet mooi overeenkomen met het vierkantennet. Je ziet maar een stukje van het vakje, ook in deze vakjes moet je correct een coördinaat terugvinden.
- Afstanden schatten
 - Je kan de afstand van een afgelegde tocht schatten met behulp van een kaart.
- Legende
 - Je kent de legende van een kaart en je kan de symbolen op een kaart vlot interpreteren zonder hulpmiddelen.

EHBO

- Inhoud EHBOzakje
- Weten wat te doen bij zwaar ongeval
- Bloedneus
- Schaafwonden
- Snijwonden
- Brandwonden
- Blaren
- Driehoek verband (arm en enkel)
- Noodnummers
- Reanimatie
- Stabiele zijligging
- Gekwetsten transporteren
 - Je weet hoe je een gekwetst persoon op een veilige manier kan verplaatsen.
- Noodbrancard
 - Weten hoe je een brancard kan maken op een normale tocht en hoe je op een gepaste manier iemand verplaatst met een brancard.

Oriëntatie en tochttechnieken

- Uurwerk
 - Je kan met behulp van een uurwerk het noorden vinden
- Zon
 - Je kan nauwkeurig het noorden bepalen via de stand van de zon en het uur.
- Sterren
 - Je kan het noorden vinden aan de hand van de sterren.
- Doorschijnkaart
- Stripkaart / visgraat
 - Je kan een stripkaart opstellen en correct een tocht afronden op basis van een stripkaart.
- Punt vinden via 3 afstanden
 - Een punt kunnen terugvinden als je 3 afstanden naar andere punten krijgt.

Bijl en zaag

- Boomzaag
 - Veilig werken met een boomzaag en weten hoe te onderhouden
- kliefhamer
 - Veilig werken met een kliefhamer en weten hoe te onderhouden
- Bijl en zaag
 - Extra aandacht voor veilig omgaan met bijl en zaag. Ook moet je de eigenschappen van een goede bijl/zaag kennen. Het is ook de bedoeling dat je aan andere (mensen zonder teervoet) kunt uitleggen hoe veilig een bijl/zaag te gebruiken.

Vuren

- Brandhout
 - Je kent de brand eigenschappen van de meest voorkomende houtsoorten (zie puntje natuur).
- Soorten vuren
 - Je kent de verschillende soorten vuren met hun voor en nadelen.

Morsealfabet

- Het alfabet, cijfers en simpele leestekens kennen en kunnen gebruiken
 - je moet ook zelf kunnen seinen met behulp van een zaklamp, fluitje. Je weet ook hoe je op een gepaste manier iemand fluit

Schatten

- Persoonlijke maten kennen
 - Persoonlijke pas kennen en de tijd kunnen schatten, nodig om een bepaalde afstand af te leggen.
- De breedte van een rivier
 - De driehoek methode
 - De methode met de steen
- Een hoogte
 - Methode van het potlood (= vergelijkingsmethode)
 - Neerklappen van de hoogte
 - Schaduwmethode
- Afstand van een tocht

Natuur

- Je herkent de volgende bomen en bladeren van deze bomen: berk, eik, beuk, tamme en wilde kastanje, spar en den.

Tenten

- Alle tenten kunnen afbreken en opzetten

Ontwerp van een sjoorconstructie

- Je moet zelf een sjoorconstructie kunnen ontwerpen en deze ook in praktijk kunnen bouwen. Verdere info zal gegeven worden door de werkgroep 2^{de} klas.

Extra

Hierbij wat basis info over sommige thema's die nog niet bij de vorige takken besproken werden.

EHBO

Inhoud EHBOzakje

Kleefpleister – Pleisterverband – Zwachtel – Snelverband – Steriele gaasjes – Witte watten - Vette watten - Driekanten doek

Reanimatie

Reanimatie bestaat uit het herhalen van 30 borstcompressies en 2 mond-op-mond beademingen

- Stap 1
 - 30 borstcompressies
 - 100-120 keer/min
 - Duw met gestrekte armen het borstbeen ongeveer 5 à 6 cm in
- Stap 2
 - mond-op-mond beademingen
- Blijft dit herhalen tot
 - er een gespecialiseerde hulp aankomt en vraagt te stoppen, het slachtoffer teken van leven toont, je zelf uitgeput bent

Stabiele zijligging

Je gebruikt deze methode als iemand bewusteloos is maar nog wel gewoon ademt.

- Stap 1
 - Kniel naast het slachtoffer en zorg ervoor dat zijn benen gestrekt zijn
- Stap 2
 - Pak de arm van het slachtoffer en leg de dichtstbijzijnde arm van het slachtoffer in het rechte hoek met het lichaam
- Stap 3
 - Buig de andere arm over de borst en leg deze met de handrug tegen de wang van het slachtoffer. Houd deze hand vast.
- Stap 4
 - Je hebt de andere hand vrij om de knie van het verst liggende been te buigen, terwijl de voet op de grond blijft. Trek dit gebogen been naar je toe, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen zijn wang houdt. De heup en de knie van het bovenste been moeten in een rechte hoek liggen. Zorg dat de elleboog de grond raakt.
- Stap 5
 - Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken, te luisteren en te voelen. Als je je vingers gespreid op iemands borst en rug legt, kun je de ademhaling goed voelen. Controleer 10 seconden lang..`

Gekwetsten transporteren

- Rautekgreep
 - Ga gebukt achter de linkerschouder van de gewonde zitten en plaats uw rechtervoet achter zijn hoofd.
 - Schuif vervolgens uw handen in de oksels van het slachtoffer en trek hem in een haal omhoog, waarbij uw eigen lichaam hem ondersteunt.
 - Duw vervolgens ook uw armen onder beide oksels door en beweeg een onderarm van de gewonde zodanig, dat deze horizontaal voor de borst komt te liggen.
 - Plaats dan uw handen over deze onderarm, houdt het slachtoffer dicht tegen u aan en hef hem met een rechte rug op.
 - Verplaats de gewonde naar de dichtstbijzijnde veilige plaats en leg hem daar voorzichtig weer neer, waarbij u ervoor zorgt dat u zijn hoofd ondersteunt.
 - Vervolgens kan er direct gestart worden met de noodzakelijke behandelingen.
- Ondersteunen van het slachtoffer
 - Ga aan de gezonde kant van het slachtoffer staan
 - Laat hem/haar een arm om uw slaan
 - Hou die arm stevig vast bij de pols
 - Sla uw andere arm om het middel van het slachtoffer en pal zo mogelijk de onderarm vast
 - Zet uw heup achter zijn/haar bil
 - Zet met uw vrije voet een klein stapje vooruit
 - Til met uw heup het slachtoffer iets op en zet hem een achteruit
 - Herhaal de laatste stappen tot jij en het slachtoffer uit de gevaren zone zijn.
- Stoeltjesmethode
 - De stoeltjesmethode wordt door 2 personen uitgevoerd. Je staat hiertoe bijvoorbeeld je linkerhand rond je rechterpols. Je medewerker doet hetzelfde. Grijp vervolgens de linkerpols van je medewerker met je rechterhand beet. Je medewerker grijpt op zijn beurt met zijn rechterhand jouw linkerpols beet. Op deze wijze ontstaat een stoeltje, waarop iemand die niet meer kan lopen, maar niet echt ernstig gewond is, want dan zou hij per brancard vervoerd moeten worden, kan gaan zitten. Het slachtoffer slaat dan zijn armen om de schouders van de helpers, waarna het transport kan beginnen.
- Vervoer per brancard
 - Liftmethode
 - om deze methode uit te voeren heb je vier personen nodig. Twee helpers gaan met de benen gespreid over het slachtoffer staan, één ter hoogte van de heupen van het slachtoffer en de ander bij de voeten van het slachtoffer. De derde helper knielt bij het hoofd van het slachtoffer, waarna de volgende commando's worden gegeven door diegene die bij het hoofd van het slachtoffer is geknield. De helper bij de voeten van het slachtoffer brengt zijn ene arm onder de knieën en de andere onder de enkels van het slachtoffer. De helper bij de heupen van het slachtoffer pakt hem bij de heupen beet. De helper bij het hoofd van het slachtoffer pakt hem bij de oksels, waarbij zijn armen onder de schouders gestoken worden. Ieder roept nu om zijn beurt, ja. Ieder lilt het slachtoffer nu gelijk op. De vierde helper schuift nu vanaf het voeteinde de brancard onder het slachtoffer. De helper bij het hoofd roept dit als de brancard ver genoeg is geschoven.

Tegelijkertijd leggen de helpers het slachtoffer op de brancard. Als alle helpers weer rechtopstaan kan je van het slachtoffer wegstappen.

- De zweefmethode
 - om deze methode uit te voeren heb je drie personen nodig. De eerste helper staat bij het hoofd van het slachtoffer. De tweede helper staat ter hoogte van de heupen van het slachtoffer. De derde helper staat naast de onderbenen van het slachtoffer. De helper die bij het hoofd van het slachtoffer staat, geeft weer de commando's. De helpers leggen de handen bij elkaar op de schouders en helpen elkaar bij het stappen over de brancard en het slachtoffer. De eerste helper knielt en pakt het slachtoffer bij de oksels, waarbij zijn armen onder de schouders van het slachtoffer door worden gestoken. De tweede helper pakt het slachtoffer bij de heupen beet. De derde helper pakt het slachtoffer onder de knieën en enkels beet. Ieder roept nu om zijn beurt, ja. Het slachtoffer wordt voorzichtig opgetild en naar de brancard verplaatst. Dan voorzichtig en tegelijk neerleggen. Wanneer de helpers weer rechtopstaan leggen ze weer de handen bij elkaar op de schouders. Hierna helpen ze elkaar bij het terugstappen.

Noodbrancard

Als er geen brancard en een deken beschikbaar zijn en het slachtoffer moet vervoerd worden, kun je een noodbrancard van jassen maken. Je stopt hiertoe bij 3 jassen de mouwen naar binnen, waarna je deze jassen dichtknoopt of dichttrist. Je steekt nu 2 stevige stokken door de mouwen. Zo ontstaat een noodbrancard, de je wel eerst op zijn stevigheid moet testen.

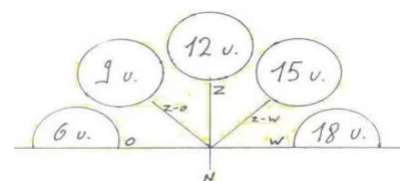
Oriëntatie en tochttechnieken

Uurwerk

Richt de kleine wijzer van een analoog uurwerk op de zon. Het zuiden ligt in het verlengde van een denkbeeldige as in het midden tussen de 12 en de kleine wijzer.

Zon

De zon gaat op in het oosten en neer in het westen



Schatten

De breedte van een rivier

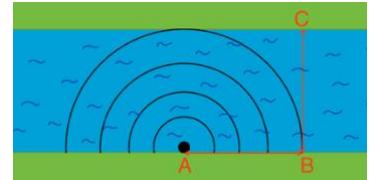
- De driehoek methode
 - Kies een herkenningspunt (A) aan de overkant van de te bepalen breedte. Plaats aan jouw kant een merkpunt (B), bijvoorbeeld een stok, loodrecht tegenover het herkenningspunt. Stap 5-10 meter verder en plaats een 2e merkpunt (C). Stap nogmaals dezelfde afstand en plaats daar een 3e merkpunt (D). Loop nu ter hoogte van merkpunt D loodrecht weg. Als je de punten A en C op één lijn ziet liggen, plaats je een 4e herkenningspunt (E). Stap de afstand tussen herkenningspunt E en D af en bepaal deze met behulp van je persoonlijke maten. Deze afstand is gelijk aan te bepalen breedte (X).



- Neerklappen van de hoogte
 - Houd een potlood met gestrekte arm voor je uit en verplaats je tot het te schatten voorwerp van uit jouw gezichtspunt even groot lijkt als het potlood. Klap het potlood neer en laat een tweede persoon stappen vanaf het voorwerp tot aan het einde van je potlood. De afstand die de persoon heeft afgelegd is gelijk aan de hoogte van de boom.

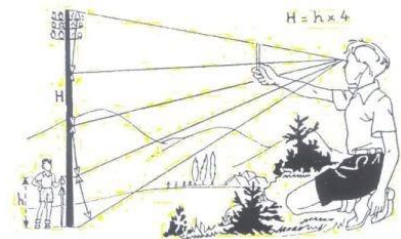


- De methode met de steen
 - Deze methode kan je gebruiken om de breedte van een rivier te bepalen. Plaats een stok (A) op de oever. Op die plaats laat je, zo dicht mogelijk tegen de oever, een zware steen in de rivier vallen. Dit veroorzaakt rimpels in het water. Hoe zwaarder de steen, hoe duidelijker de rimpel. Wandel langs de oever mee met de eerste rimpel. Hoe goed in het oog wanneer deze rimpel de overkant bereikt. Als dit gebeurt, stop je gelijktijdig met lopen en plant je daar opnieuw een stok (B) in de grond. Omdat de rimpel in een cirkel uitdijt, is de afstand tussen de twee stokken (A-B) gelijk aan de breedte van de rivier (B-C). Let op! Deze methode is onnauwkeurig bij stromend water of wanneer er een fikse wind staat.

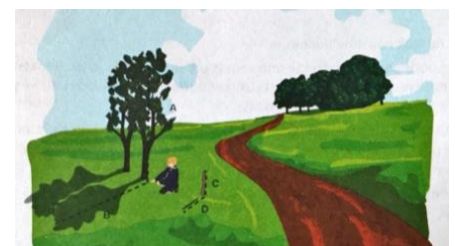


Een hoogte

- Methode van het potlood
 - Je gaat op een bepaalde afstand van het te schatten voorwerp staan. Je neemt een potlood en houdt hem gestrekt voor je gezicht. Een 2e persoon staat naast het voorwerp. Je verplaatst je tot de 2e persoon vanuit jouw gezichtspunt even groot lijkt als het potlood. Kijk nu vanop dezelfde plaats hoeveel keer de lengte van het potlood in het te schatten voorwerp past. Indien de 2e persoon bijvoorbeeld 4 keer in het voorwerp komt, is de grootte van het voorwerp = lengte persoon x 4.



- Schaduwmethode
 - Met de schaduwmethode kan je de schaduw van het voorwerp dat je wil meten vergelijken met de schaduw van een voorwerp of persoon waarvan je de hoogte kent. Het eenvoudigst is om te werken met een stok die precies een meter boven de grond uitsteekt. Je kan deze methode uiteraard enkel toepassen op dingen die in de zon staan.



- Je boom (A) staat in de zon en heeft een duidelijke schaduw (B).
- Plant een stok (C) op een zonnig plekje naast de boom.
- Meet nu, met behulp van je persoonlijke maten, de stok (C), de schaduw van de boom (B) en de schaduw van de stok (D).
- Omdat de zon vanuit dezelfde hoek op de boom en de stok valt, zijn de hoeken van beide driehoeken gelijk. Dit betekent dat de verhouding tussen A en B hetzelfde is als de verhouding tussen C en D, dus dat $A/B = C/D$.
- De hoogte van de boom A is dus gelijk aan $(B \times C)/D$.