



Scoutsgroep 204e FOS Open scouting  
De Tortels

# Techniekengids

204e FOS De Tortels

[info@tortels.be](mailto:info@tortels.be)

Botestraat 98B/B001, 9032 Wondelgem

[www.204detortels.wordpress.com](http://www.204detortels.wordpress.com)



Techniekengids Wolven .....	4
Algemeen .....	5
Wet & belofte .....	6
De wet .....	6
De belofte .....	6
Wolvenoet en leuze .....	6
Uniform .....	7
De wolventak en wolvenwerking .....	7
Formaties/stomme bevelen .....	8
Scoutshanddruk .....	9
Kenspreuk .....	9
Knopen .....	9
Natuurregels .....	11
Scoutswaarden .....	11
Spoortekens .....	12
Teerpoot .....	13
Wet & belofte .....	13
EHBO .....	13
Baden-Powell .....	14
Knopen .....	15
Kaart .....	15
Badges .....	16
Kaart .....	16
Sjorren .....	16
Vuur .....	16
Atleet .....	16
Zwemmer .....	17
Troubadour .....	17
Handig jongen of meisje .....	17
EHBO .....	17
Verslaggever .....	17
Kunstenaar .....	17
Goedspeler .....	18
Zilveren Wolf .....	18
Extra uitleg badge kaart .....	18
Coördinaat opzoeken .....	18

Kompas en windroos .....	19
Hoogtelijnen .....	20
Extra uitleg badge Sjorren .....	20
Kruissjorring .....	20
Extra uitleg badge Vuur .....	21
Tipivuur .....	21
Pagodevuur .....	21
Tafelvuur .....	22
Vuur maken.....	22
Gevaren en veiligheidsvoorschriften .....	22
Basis houtsoorten .....	23
Extra uitleg badge EHBO .....	24
Driehoek verband .....	24
Wat te doen bij een ongeval.....	25



Scoutsgroep 204e FOS Open scouting  
De Tortels

Techniekengids

# ***Techniekengids***

## ***Wolven***

Wet & belofte

Teerpoot

Badges



# Algemeen

---

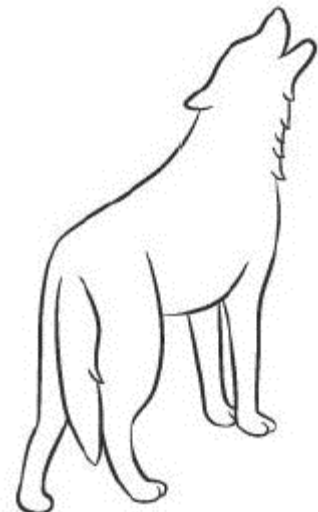
Bij de wolven zal je net zoals bij de welpen een wet & belofte leren, deze geven een aantal waarden en normen die wij als scouts zeer belangrijk vinden. Verder zal je een aantal nieuwe knopen leren, ook EHBO en kaartlezen komen aan bod. Bij de wolven kan je volgende zaken behalen:

- 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 de wet en belofte zelf.
- 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 dit nu ook leren.
- 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 2 badges afleggen, je mag zelf kiezen welke je wilt afleggen.

Het modeltraject ziet er dus als volgt uit:

- 1<sup>ste</sup> paaskamp: wet & belofte
- 1<sup>ste</sup> groot kamp: teerpoot
- 2<sup>de</sup> paaskamp: 2 badges
- 2<sup>de</sup> groot kamp: 2 badges

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 vergaderingen. Het is dus zeker niet de bedoeling dat je alles alleen leert.



# Wet & belofte

## De wet

De wolvenwet is samengesteld uit de eerste 5 regels van de scoutswet (die 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 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, ...).

## 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 beloof ik mij in te zetten in de groep, te leven naar de wolvenwet en samen te werken met alle andere wolven.*

## 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' betekent. 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 zwijzaam als teken van respect en verwelkoming.



Na de grote U-formatie 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 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 katoenen broek (geen jeans!).
- FOS-hemd
- Tortel of scouts T-shirt
- Tortel of scouts trui
- 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 2V's op hun linkermouw naaien, de assistent roedelleiders 1 geel lint.

Roedeleiders en assistent roedelleiders 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

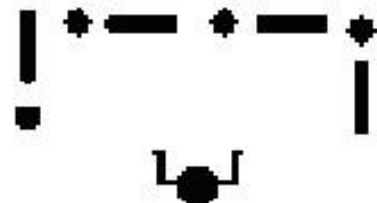
De bolletjes in de tekeningen stellen de roedelleid(st)ers voor.



cirkelformatie



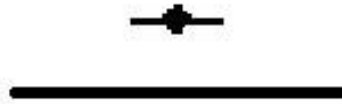
estafetteformatie / nesten



U-formatie



Indiaans gelid / 1 rij



lijnformatie



stilte

*\*Wanneer de leiding zijn rechtermuist in de lucht steekt dan wil hij/zij dat het stil is. Wanneer dit gebeurt steken ook alle wolven hun rechtermuist 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.*

## Kenspreuk

**De Tortels, natuurlijk!**

Hierbij verwijzen we natuurlijk naar 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.

## Knopen

**De achtsteek**

Deze knoop wordt altijd op het einde van een touw gelegd en dient om uitrafeling te voorkomen. (weetje: bij synthetische touwen kan je ook de uiteindes afbranden om uitrafeling te voorkomen).



*Tip: De start voor deze knoop zit verborgen in de naam. Om te beginnen maak je namelijk met het uiteinde van het touw een 8.*

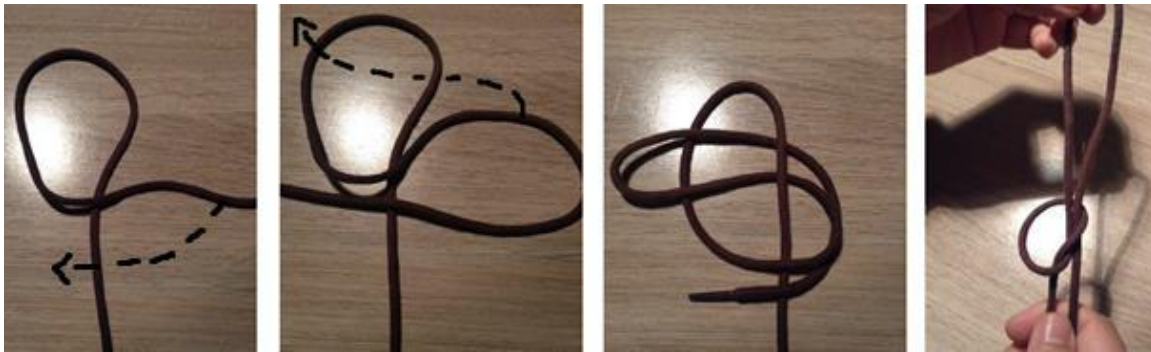
**De losse strop**

Deze knoop wordt gebruikt om zware voorwerpen mee te verslepen. Als je de knoop goed legt kan je aan beide uiteinden van het touw trekken en zal de knoop verdwijnen.

**LEG DEZE KNOOP NOOIT OM IEMAND ZIJN NEK, OOK NIET ALS GRAP !!!**

De losse strop kan op een aantal manieren gelegd worden, hieronder zie je er 2. Je mag zelf kiezen op welke manier je hem legt:

1. Zorg ervoor dat je bij het aantrekken van de lus de 2 uiteinden stevig vast hebt, anders valt de knoop uit elkaar.

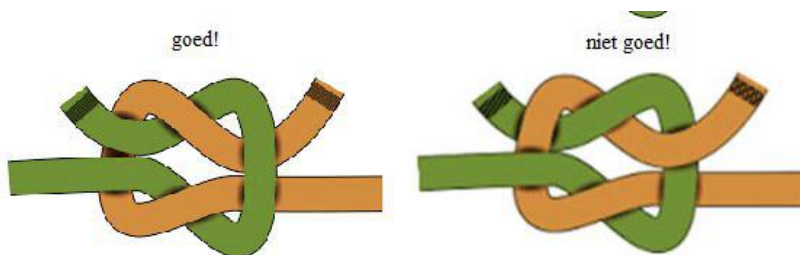


2. Dit is de simpelste manier, je begint met een gewone knoop te leggen. Dan span je deze knoop aan zodat er nog maar een klein lusje overschiet. Vervolgens steek je het uiteinde door deze lus en span je de knoop verder aan.



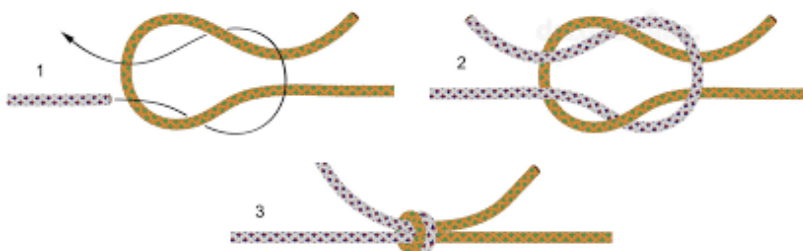
### De platte knoop

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.



De platte knoop kan je op 2 manieren leggen.

Bij manier 1 maak je een lus en "weef" je het 2de touw erdoor.



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'.

## 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** en 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.

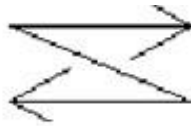
- Ik speel samen met alle wolven en sluit niemand uit.
- Ik luister naar de leiding, maar ook naar de andere wolven.
- Ik ben eerlijk, ook als ik iets gedaan heb dat eigenlijk niet mocht, zeg ik dit tegen de leiding.
- Ik ben vriendelijk tegen de wolvenleiding, alle wolven en alle andere Tortelleden,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

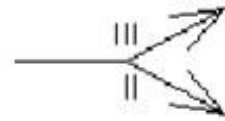
## Spoortekens



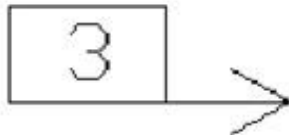
Beginspoor



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



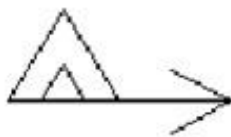
3 meter ver en 2 meter hoog zit iets of iemand verborgen



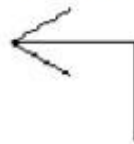
Hindernis overschrijden, er ligt iets op je weg en je moet er voorbij



Te volgen weg



Bewoond kamp, er zijn mensen



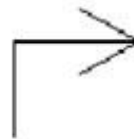
Sla links af



Vijandschap



Onbewoond kamp, er zijn geen mensen



Sla rechts af



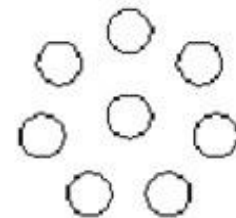
Vriendschap



Drinkbaar water



Pas versnellen



Eindspoor



Ondrinkbaar water



Iets of iemand zit verborgen in een omtrek van 30 meter

# 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

Is een oppervlakkige wonde waarbij alleen de beschermende, bovenste huidlaag is afgeschaafd. Reinig de wonde met proper water. Eerst met lauw stromend water, gebruik daarna een steriel kompres om het hardnekkige vuil voorzichtig te verwijderen. Dep de omgeving van de wonde droog, bedek daarna met een steriel kompres of een wondpleister indien de wonde vuil zou kunnen worden.



### Snijwonde

Bij een snijwonde is de huid beschadigd door een scherp voorwerp. Bij een oppervlakkige snijwonde zie je een kleine insnijding en een lichte bloeding, een diepe snijwonde kan heviger bloeden. Reinig de wonde met proper water. Eerst met lauw stromend water, gebruik daarna een steriel kompres om het hardnekkige vuil voorzichtig te verwijderen. Dep de omgeving van de wonde droog, bedek daarna met een steriel kompres of een wondpleister.



### 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.



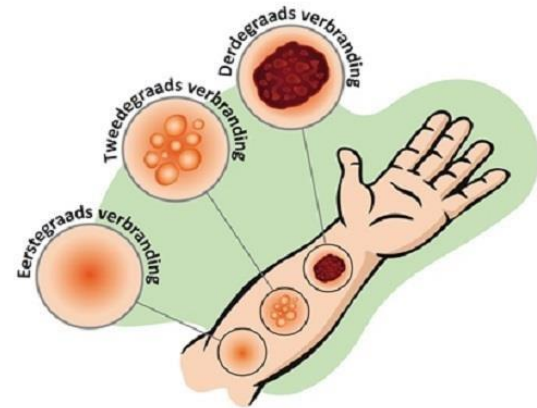
Fabeltjes zoals hoofd naar achter houden en iets koud in de nek leggen waardoor het bloed dan stolt zijn echt af te raden.

## Brandwonden

Er zijn 3 verschillende graden brandwonden, hoe we ze kunnen oplopen, verschilt enorm.

### 1<sup>ste</sup> graad

- Deze zie je vaak bij huis-, tuin- en keukenongevallen of na straling van de zon. De huid is rood van kleur, kan licht gezwollen zijn en is pijnlijk. Koel de brandwonde minstens 10 minuten, bij voorkeur 20 minuten door de wonde onder lauw stromend water te houden. Breng er daarna vocht inbrengende crème aan vb. aftersun. Bedek de wonde dan met een gepast verbandmateriaal.



### 2<sup>de</sup> graad

- Deze graad van brandwonde loop je meestal op door warme voorwerpen en vuur. Samen met de rode huid zullen er nu ook blaren aanwezig zijn. Koel de brandwonde minstens 10 minuten, bij voorkeur 20 minuten door de wonde onder lauw stromend water te houden. Bedek de wonde dan met een speciaal ontwikkeld verband voor gebruik bij brandwonde of breng er hydrogel op aan en bedek de wonde dan met een kompres.

### 3<sup>de</sup> graad

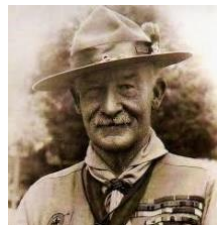
- Deze ziet er zwart of wit uit, alle zenuwen zijn vernietigd waardoor deze graad niet pijnlijk is. Koel de brandwonde minstens 10 minuten, bij voorkeur 20 minuten door de wonde onder lauw stromend water te houden. Dek de brandwonde voorlopig af met een nat wondverband, doe dit met een steriel driehoeksverband, kompres of zuivere doek. Raadpleeg daarna zo snel mogelijk gespecialiseerde hulp.

## 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

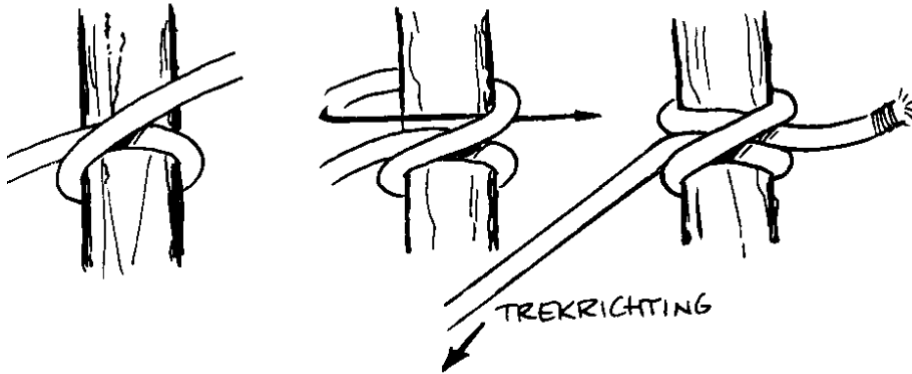
Wie is hij?! Baden-Powell is de **stichter** van de scouts. Hij was een generaal in het Britse leger en leefde eind 19e eeuw en begin 20e eeuw. Hij kwam op het idee om jongens in te schakelen tijdens verkennersmissies van het leger. Hij schreef verschillende boeken waarin hij uitlegde hoe men moest verkennen (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.

<p><b>A3-E40</b>                    (a) <b>19</b></p>	<p>Autosnelweg - (a) Uitrit                  Autoroute - (a) Sortie                  Autobahn - (a) Ausfahrt                  Motorway - (a) Exit</p>	<p></p>	<p>Loofbos - Naaldbos - Gemengd bos                  Bois de feuillus - Bois de conifères - Bois mixte                  Laubwald - Nadelwald - Mischwald                  Leafy woodland - Coniferous woodland - Mixed woodland</p>
<p><b>N66</b>  </p>	<p>Nationale primaire weg                  Route nationale primaire                  Nationale Hauptverkehrsstraße                  National primary road</p>	<p></p>	<p>Kerk - Kerk buiten gebruik - Kapel                  Église - Église désaffectée - Chapelle                  Kirche - Kirche außer Gebrauch - Kapelle                  Church - Church out of use - Chapel</p>
<p><b>N730</b>  </p>	<p>Nationale secundaire weg                  Route nationale secondaire                  Nationale Nebenstraße                  National secondary road</p>	<p></p>	<p>Gebouw zonder bepaalde functie - Benaamd gebouw                  Bâtiment sans fonction spécifique - Bâtiment nommé                  Gebäude ohne bestimmter Funktion - Genanntes Gebäude                  Building without specified function - Named building</p>
<p></p>	<p>Verbindingsweg                  Route de liaison                  Verbindungsstraße                  Link road</p>		
<p></p>	<p>Plaatselijke weg                  Route locale                  Ortsstraße                  Local road</p>		

# Badges

Als wolf heb je de keuze uit de volgende badges. De leiding zal je uiteraard wel wat helpen met het voorbereiden van 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

- 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

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

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



## Vuur

- 3 soorten vuren kunnen benoemen en er wat korte uitleg over kunnen geven.
  - Tafelvuur
  - Pagodevuur
  - 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!



## Atleet

- 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

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



## Troubadour

- Muziekinstrument bespelen.
- Uitleg geven rond het muziekinstrument.



## Handig jongen of meisje

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



## EHBO

- 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.



## Verlaggever

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



## Kunstenaar

- De deelnemer leert en gebruikt ten minste drie verschillende kunsttechnieken, zoals schilderen, tekenen, boetseren, of maquette maken. En kan uitleggen wat de verschillen zijn en waarom ze deze gekozen hebben
- De deelnemer kan hun kunstwerk uitleggen en vertellen wat het voor hen betekent of welk verhaal ze ermee willen vertellen.
- De deelnemer kan een wandeling in de natuur maken en vervolgens iets creëren gebaseerd op wat ze gezien en ervaren hebben.



## 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 je leiding bepaald.



## Zilveren Wolf

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

- Eerste ster (Welpen)
- Tweede ster (Welpen)
- Teerpoot
- Badge Sjorren
- Badge Vuur
- Badge Kaart
- 1 badge 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 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

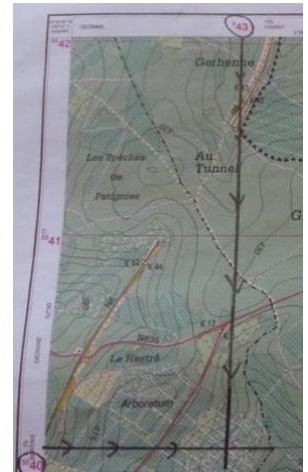
Stel dat je het volgende coördinaat : 43 40/40 20 moet opzoeken, zal je zo te werk moeten gaan.

**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.

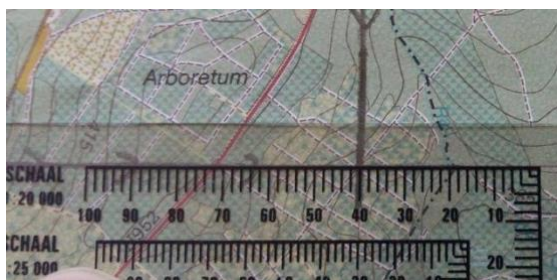
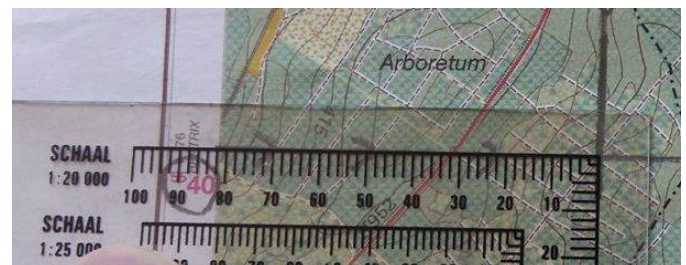
Het eerste hoofdcoördinaat is 43, dit zal je terugvinden op de horizontale as van de kaart (boven- of onderkant kaart). Zoek 43 op de horizontale as, dit nummer zal bij een verticale lijn (van het vierkantennet) staan, onthoud deze lijn.

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 roomer. Let er dat je de juiste schaal gebruikt, de meeste roomers hebben namelijk verschillende schalen.



**Stap 3:** Kijk vervolgens naar je eerste subcoördinaat, 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

**Stap 4:** Schuif nu de roomer naar boven tot deze overeenkomt met het 2<sup>de</sup> subcoördinaat (20). Let erop dat de verticale lijn nog altijd de 40 van je horizontale-as snijdt.



De hoek van je roomer 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



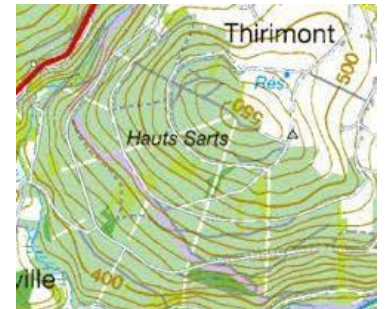


Het kompas is een hulpstuk om het noorden te vinden.  
Een kompas heeft namelijk een rode pijl en die zal altijd naar het noorden wijzen.

## Hoogtelijnen

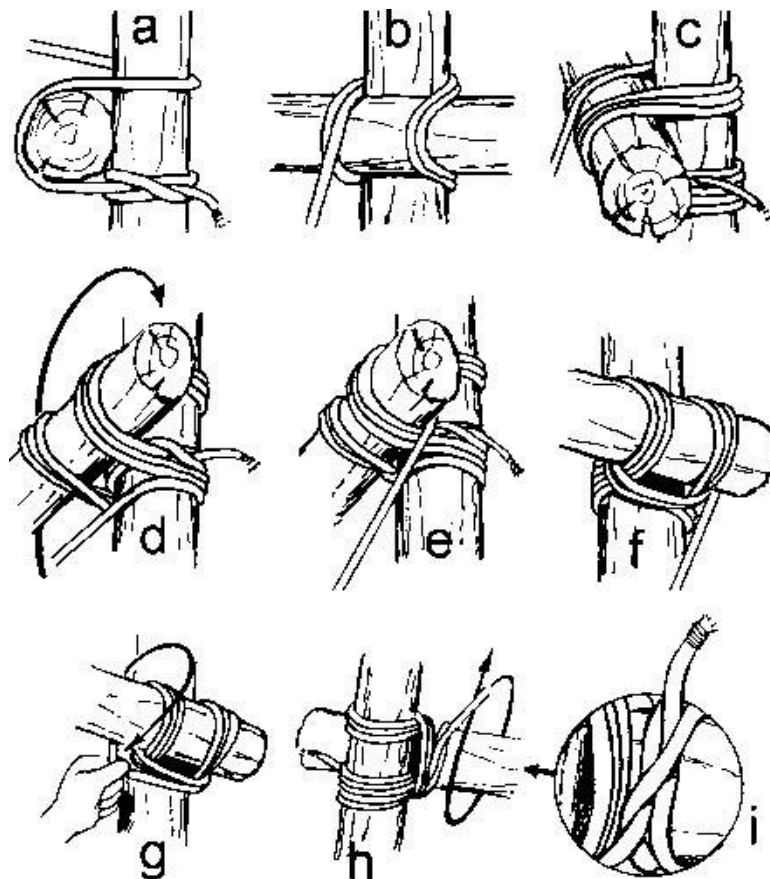
Hoogtelijnen zijn de bruine lijnen die je op een kaart ziet, ze geven info over het reliëf van het terrein. Zo kan je bijvoorbeeld zien waar er heuvels zijn en of deze al dan niet een steile helling hebben.

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



## Extra uitleg badge Sjorren

### Kruissjorring



Je start met een mastworp op de verticale balk. Vervolgens ga je de balken aan elkaar vastbinden met je touw zoals je ziet op de tekening. Let erop 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 vastzit 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 vlamvat, 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 erop 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 piramidevorm 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 vlamvat, denk aan krantenpapier, karton,... . Tondel dient voor het aanmaakhout aan te krijgen
    - Aanmaakhout zijn kleine takjes of stukjes hout die makkelijk vlamvatten. 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

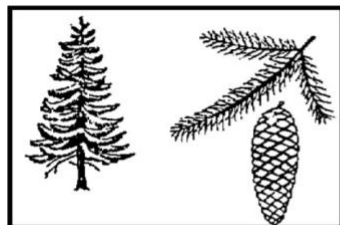
met water bij je hebben als je een vuur maakt. Stel dat je de controle over het vuur verliest dan kun je het meteen doven

## Basis houtsoorten

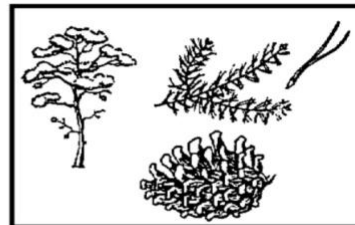
### Naaldbomen

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



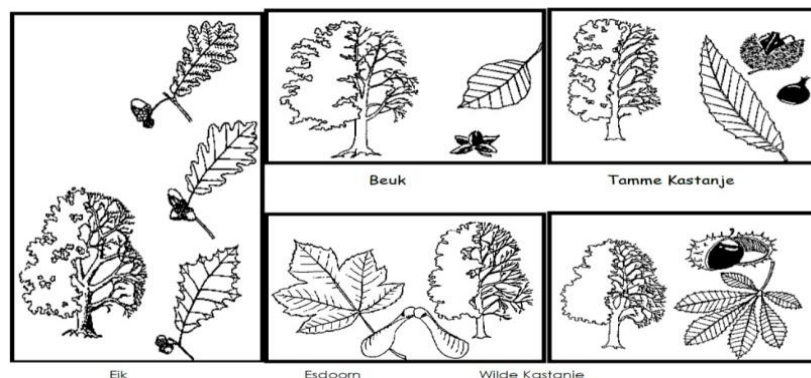
DEN

### 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 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. Kastanje hout 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. Kastanje hout geeft langlevende vonken!
- **Esdoorn**
  - heeft dikke takken en bladeren met 5 punten en diepe insnijdingen.
  - vrucht = gevleugelde zadjes (helikoptertje).
  - randt 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 EHB0

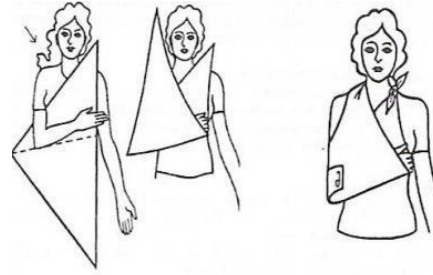
---

### Driehoek verband

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 driehoek verband 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.



## Wat te doen bij een ongeval

### 1. Zorg voor veiligheid

- Jouw veiligheid
  - Breng je eigen veiligheid nooit in gevaar
  - Benader het slachtoffer alleen als dat kan zonder zelf gevaar te lopen
  - Als er toch risico's zijn, alarmeer dan meteen 112 en wacht vanop een veilige afstand op hun komst
- Veiligheid van het slachtoffer
  - Verplaats een slachtoffer alleen als dat noodzakelijk is bv. Bij brandgevaar, instortinggevaar ...
  - Slachtoffer evacueren doe je alleen als dat kan zonder jezelf in gevaar te brengen
  - Natuurlijk mag je een slachtoffer wel vragen om zich te verplaatsen wanneer de situatie veilig en niet te ernstig is
- Veiligheid van de omstanders
  - Wijs omstanders op de gevaren van de situatie
  - Geef aanwijzingen aan omstanders die willen helpen bv. Een gevarendriehoek te plaatsen, hulpdiensten opwachten ...

### 2. Beoordeel de toestand van het slachtoffer

- Ga kort na wat er mis is. Controleer het bewustzijn en de ademhaling van het slachtoffer, zo ga je na of het slachtoffer in levensgevaar is of niet. Probeer daarna te achterhalen wat er is gebeurd en of er nog ander letsels zijn.
- Ja, het slachtoffer reageert
  - Laat het slachtoffer liggen in de positie waarin je hen gevonden hebt, op voorwaarde dat die geen gevaar loopt
  - Beoordeel regelmatig opnieuw de toestand van het slachtoffer
  - Raadpleeg gespecialiseerde hulp
- Nee, het slachtoffer reageert niet
  - Roep luid om hulp als je alleen bent, of duid iemand aan en vraag om je te helpen
  - Draai het slachtoffer op de rug, dit doe je om de luchtwegen te openen.
  - Controleer de ademhaling opnieuw
  - Raadpleeg gespecialiseerde hulp

### 3. Raadpleeg gespecialiseerde hulp

- Als je het noodnummer belt is het belangrijk dat je de juiste informatie doorgeeft
  - Zeg wie je bent
  - Geef het juiste adres en eventueel hoe je die plaats het makkelijkst kunt bereiken
  - Beschrijf wat er gebeurd is en vermeld eventuele gevaren waar gespecialiseerde hulp voor nodig is

- Vertel over de slachtoffers: hoeveel slachtoffers, welke letsels ze hebben, kind of volwassenen, de toestand, bij bewustzijn of niet
- Extra tips: Hou je boodschap zo kort mogelijk, beantwoord alle vragen, hang niet op tot ze zeggen dat het mag, hou je telefoonlijn vrij

**4. Verleen verder eerste hulp**

- Je kan als hulpverlener niet alles tegelijkertijd doen. Het is noodzakelijk om te bepalen welk letsel eerst jouw zorg nodig heeft
  - Geef voorrang aan levensreddende technieken bv. Reanimatie
  - Stelp ernstige bloedingen
  - Koel brandwonden
  - Verzorg grote wonden en dek ze af
  - Pas eerste hulp toe bij letsels aan botten, spieren en gewrichten
  - Verzorg minder ernstige verwondingen bv. Schaafwonden

