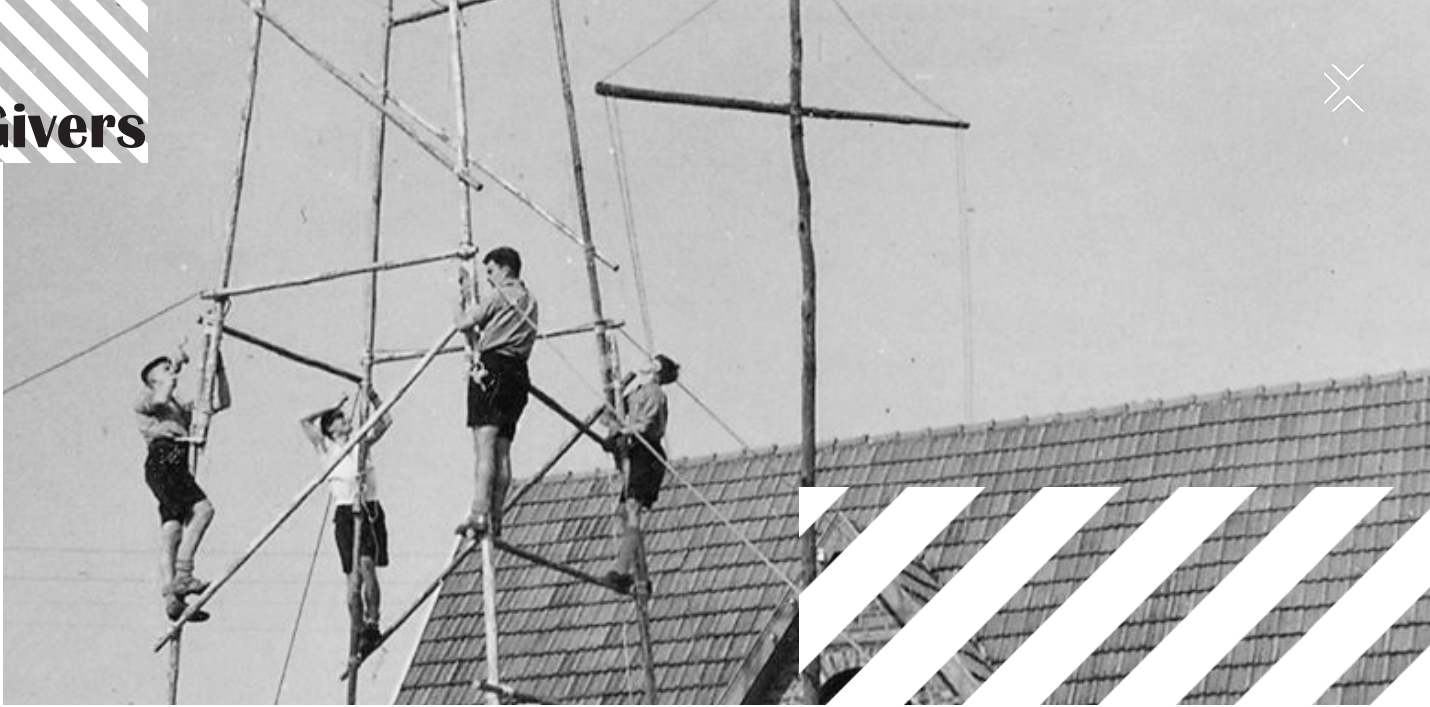


**Givers**



**Totem/  
Naam:**

TECHN  
IEKEND  
OSSIER



Een scout zorgt  
voor de natuur.  
Houd daarom dit  
techniekendossier  
goed bij, zodat er  
geen extra bomen  
hoeven te sneuve-  
len.



2021 Editie

# Auteurs

Berre Boermans  
- **Behulpzame Kokako** -

Bernd Hermans  
- **Verrassende Schoenbekooievaar** -

Simon Lauwers  
- **Humoristische Mier** -

Lennert Sneyders  
- **Verrassende Beermarker** -

Seppe Schrijvers  
- **Impulsieve Mustang** -

Veronique Swannet  
- **Onverwachte Boomklever** -

Joris Van Aelst  
- **Verrassende Leeuw** -

Scouts Beerse

## Met dank aan:

Siemen Thys  
Scouts en Gidsen Vlaanderen  
Outdoor-speciaalzaak 'De Wandelstok'  
"Scouting for boys", originele handboek van **Robert Baden-Powell**



"Een scout wordt nooit verrast. Hij weet perfect wat te doen wanneer er hem iets onverwachts overkomt.

Scouting is niet een diepzinnige of moeilijke wetenschap. Het is eerder een vrolijk spel als je het in het juiste licht bekijkt."

---

- Robert Baden-Powell -

# INHOUDSTABEL

## 1

- 1. Basispijlers 8
- 2. Belofte 9
- 3. Avondlied 10
- 4. Groet 11
- 5. Notities 12

### BASIS

## 2

- 1. Vuurdriehoek 14
- 2. Stappenplan 14
- 3. Regenweer 14
- 4. Doven 15
- 5. Tips & tricks 15
- 6. Soorten Vuur 16
- 7. Notities 18

### VUREN

## 3

- 1. Inleiding 20
- 2. Soorten 20
- 3. Notities 23

### KNOPEN

## 4

- 1. Inleiding 26
- 2. Soorten 26

### SJORRINGEN

## 5

- 1. Inleiding 34
- 2. Morse-alfabet 34
- 3. Seinboom 35
- 4. Notities 36

### MORSE

1. Inleiding	38
2. Het kompas	38
3. Gebruik	39
4. Richting bepalen	40
5. Kaartlezen	41
6. Het reliëf	42
7. Legende	43
8. De stafkaart	44
9. Oriëntatie	46
10. Notities	47

## ORIENTATIE & KAARTLEZEN

1. Het weer lezen	64
2. Rooksignalen	64
3. Vuur maken	65
4. Knopen	66
5. Sjorringen	67
6. Redding	68
7. Communicatie	69
8. Navigatie	71
9. Tips & Tricks	72
10. Notities	77

## EXTRA

1. Inleiding	50
2. Verzorging	50
3. Kleine wonden	52
4. Grote wonden	53
5. Blaren	53
6. Splinters	53
7. Teken	54
8. Brandwonden	54

## EHBO

1. Uniform	56
2. Patrouilletent	57
3. Bijlen en zagen	59
4. Touwen bergen	60
5. Rugzak	61
6. Notities	62

## OUTDOOR

**Plaats**

**Datum**

**Geslaagd /  
Niet-geslaagd**

**Leiding**

<b>Plaats</b>	<b>Datum</b>	<b>Geslaagd / Niet-geslaagd</b>	<b>Leiding</b>





# BASIS

1. Basispijlers	8
2. Belofte	9
3. Avondlied	10
4. De scoutsgroet	11
5. Notities	12

# 1.1. Basispijlers

Elke scout en gids heeft de 5 basispijlers steeds in het achterhoofd. Niet in iedere activiteit vind je al die basispijlers terug. Dat hoeft ook niet, want tijdens het jaar heb je kansen genoeg om alles afwisselend of gecombineerd aan bod te laten komen.

## Zelfwerkzaamheid

### - ONTPLOOIEN -

Zelfwerkzaamheid is ontdekken waar je goed in bent en wat je interesseert. Durf deze talenten en interesses vast grijpen, naar je hand zetten en vooral, durf ze laten zien. Wees steeds jezelf.

Geef anderen de ruimte en steun om zichzelf te ontplooien tot wie ze zijn.

Verkennen, ontdekken en ontplooien gebeurt op eigen tempo en eigen initiatief. Geef elkaar genoeg ruimte en oefen geen druk uit op elkaar. Durf nee zeggen, en aanvaard de 'nee' van een ander.

## Medebeheer

### - MEE DE KOERS BEPALEN -

Medebeheer is mee de koers bepalen, bekommerd zijn om het geheel en samen oplossingen zoeken, keuzes maken en beslissen.

Ieders mening telt. Luister op gepaste tijden naar elkaar en zeg steeds waar het op staat. Zeg nee tegen "betweters" en "alleenbeslissers".

Scouts en gidsen verhogen hun invloed op de groep doorheen de jaren. Dit doen ze door opbouwende kritiek te geven, de juiste beslissingen te nemen en ze toe te lichten. Zo nemen tweede- en derdejaars de jongeren mee op sleeptouw.

## Engagement

### - ENERGIE VRIJMAKEN -

De groep kan meer met jou erbij. Je kiest bewust om je in te zetten als scouts of gids, je maakt energie vrij en zorgt dat de groep op je kan rekenen.

Engagement houdt in dat je elke week paraat staat in je uniform, je luistert naar elkaar, komt steeds op tijd, wacht je beurt af, volgt gemaakte afspraken,.... Jezelf engageren is eens zo belangrijk als het gaat om minder populaire taken en in moeilijke omstandigheden.

## Dienst

### - HANDJE TOESTEKEN -

Dienst is een handje toesteken en zorgen voor anderen, zowel binnen als buiten de scouts. Help elkaar met kleine dingen, zoals opruimen, kaartlezen,... Wees daarom niet onverschillig voor wat er rond je gebeurt. Grijp problemen bij de nek en kom samen tot een oplossing.

Dienst is ook je belangeloos inzetten. Verwacht niet altijd iets terug voor een daad, neem voldoening met een welgemeende bedanking. Die zal er zeker zijn.

## Ploegwerk

### - SAMEN ONDERNEMEN -

Ploegwerk begint bij het genieten van verbondenheid. Geniet van het groepsgevoel en weet dat de groep zonder jou nooit hetzelfde is.

Heb respect voor elkaar, maak goede afspraken en draag je steentje bij.

Al snel wordt duidelijk dat de basispijlers geen losstaande begrippen zijn. Ze zijn sterk verweven met elkaar. Het zijn ook zeer brede begrippen. De 5 basispijlers maken ons tot volwaardige scouts en gidsen.

## 1.2. Belofte

---

Scouting houdt naast de 5 basispijlers een belofte in. Een ode aan de scoutsfilosofie. Een eervolle overgave aan de manier waarop een scout of gids leeft, zowel binnen als buiten de scouts. Een belofte aan zichzelf, maar ook aan de groep. Deze verdiept zich naarmate je ouder wordt.

---

IK, (NAAM/TOTEM), SCOUT/GIDS VAN BEERSE  
BELOOF ME IN TE ZETTEN VOOR IEDER, GROOT OF KLEIN  
VOOR MIJN GROEP WIL IK ER ALTIJD ZIJN  
IK ZAL ER STEEDS VOOR GAAN  
ALS IK VAL, ZAL IK WEER OPSTAAN  
MET MIJN TAK ONTDEK IK DE WERELD OM ME HEEN  
SAMEN ZIJN WE NOOIT ALLEEN  
DEZE VISIE DRAAG IK MEE IN MIJN HART  
EEN BELOFTE WAAR IK NOOIT VAN PART

## 1.3. Avondlied

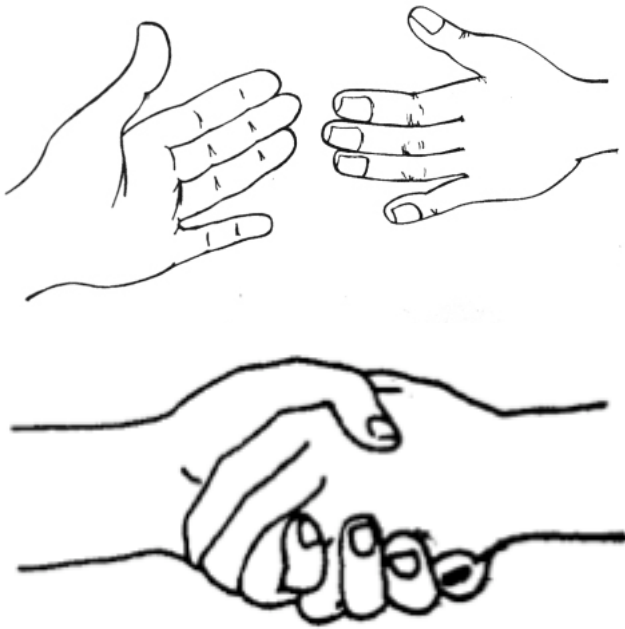
---

Traditiegewijs, bij de regel 'Knielen, knielen, knielen wij neder..', knielen de scouts en gidsen van Beerse **NIET** mee!

---

O HEER, D' AVOND IS NEERGEKOMEN  
DE ZONNE ZONK, HET DUISTER KLOM.  
DE WINDEN DOORRUISEN DE BOMEN  
EN VERRE STERREN STAAN ALOM.  
WIJ KNIELEN NEER OM U TE ZINGEN  
IN 'T SLAPEND WOULD, ONS AVONDLIED.  
WIJ DANKEN U VOOR WAT W' ONTVINGEN  
EN VRAGEN HEER, VERLAAT ONS NIET.  
KNIELEN, KNIELEN, KNIELEN WIJ NEDER.  
DOOR DE STILTE WEERKLINKT ONZE BEË.  
LUIST'REND FLUIST'REN KRUINEN MEE  
EN STERREN STAREN TEDER.  
GEEF ONS HEER, ZEGEN EN RUST EN VREË.

## 1.4. De Scoutsgroet



### Handschudding

Scouts en gidsen hebben zo hun rare gewoontes. Volleybalspelers klappen in elkaars handen, eskimo's doen neuze-neuze, scouts en gidsen geven elkaar een linkerhand (met de pink omlaag, zodat duimen en pinken inhaken). Van Spitsbergen tot Sydney zijn scouts en gidsen dat zo gewoon.

Het is een gewoonte waarvoor Baden-Powell de mosterd haalde bij Afrikaanse volkstammen. Die gaven elkaar ook een linkerhand. Daarvoor moest je redelijk koelbloedig zijn, want dan moest je je schild even neerleggen. De linkerhand wijst ook op vriendschap. Je linkerhand is immers de hand die het dichtst bij het hart zit en waarin je geen wapen draagt.



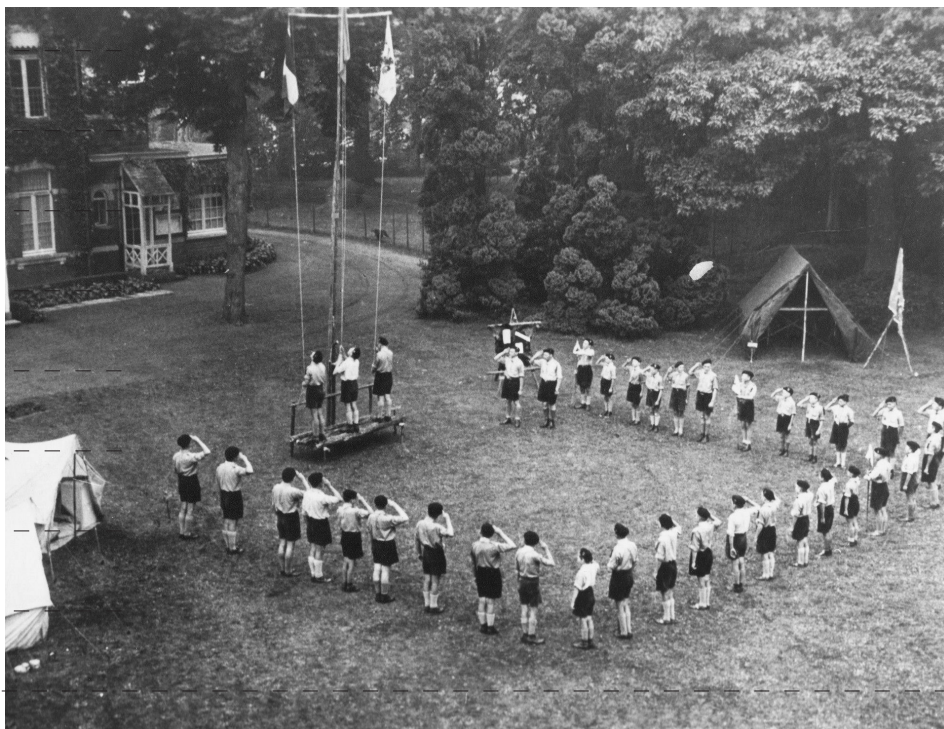
### Groeten

De groet maken we met de rechterhand, met drie gestrekte vingers en de duim over de pink gelegd. De gewoonte om de rechterhand op te steken als groet komt uit de tijd dat het heel gewoon was een wapen te dragen. Door je rechterhand op te steken, gaf je aan dat je geen wapen vast had.

De drie vingers wijzen op de drievoudige scouts- en gidsenbelofte: de belofte tegenover zichzelf, de andere en de wereld. De pink onder de duim wijst op de dienstbaarheid van elke scout of gids: de sterke beschermt de zwakke.

Tot en met de jonggivers wordt er bij de scoutsgroet slechts 2 vingers getoond. Hun belofte is immers eenvoudiger dan de latere beloftes bij gidsen en verkenners of leiding. Hun belofte concentreert zich op het 'ik' en op 'de ander', daarbij is er nog geen plaats voor de wereld.

## 1.5. Notities



1955, Beerse, Tempelhof

1958, Beerse, Gidsen na processie





# VUREN

1. Vuurdriehoek 14

2. Stappenplan 14

3. Regenweer 14

4. Doven 15

5. Tips & tricks 15

6. Soorten Vuur 16

7. Notities 18

# 2

## 2.1. Vuurdriehoek

---

Vuur heeft 3 elementen nodig. Namelijk zuurstof, warmte en brandstof. Als een van deze 3 elementen afwezig is, kan er geen vuur ontstaan. Brandstof is brandbaar materiaal zoals hout, ...

---



## 2.2. Stappenplan

---

Men kan nooit voorzichtig genoeg zijn bij het omgaan met vuur. Daarom is het belangrijk de volgende stappen te onthouden om zo veilig en efficiënt te beginnen.

---

1. Voorzie een emmer water of loofhout van 2m
2. Zoek veel takken en takjes in alle maten
3. Leg groepjes hout klaar, van dun naar dik
4. Maak een piramide kleine, dunne takjes
5. Steek aan in het midden van de piramide
6. Piramide geleidelijk opbouwen met steeds dikkere takjes

## 2.3. Regenweer

---

Vermits scouts zich niet met het weer kan moeien, zou het goed kunnen dat je vuur moet maken wanneer het net geregend heeft, of zelfs tijdens de regen. De volgende tips helpen bij een succesvol vuur.

---

- Kijk omhoog. Vaak hangen er losse takken in bomen. Deze zijn droog.
- Dik hout heeft een droge kern
- Bescherm een beginnend vuurtje tegen de regen
- Droog dikke takken rond het vuur
- Leg een 'vloer' aan, zodat het vuur niet op een natte grond ligt
- Onderaan sparren staan er dode takken hout die na 2 weken aanhoudende regen nog bijna droog zijn
- Nat hout geeft veel rook



## 2.4. Doven

Een goede scout of gids laat de plek van het vuur altijd achter zoals het er voorheen lag. Op een veilige en bedachtzame manier die hieronder beschreven wordt.

1. Giet water over het vuur
2. Haal het vuur uit elkaar/ verwijder dikke stammen
3. Giet nogmaals overvloedig veel water over de smeulende takken
4. Het vuur is pas gedoofd als er geen rook meer is
5. Bij verlaten van kamp, zorg er voor dat alle sporen zijn opgeruimd

## 2.5. Tips & Tricks

Veiligheid boven alles! En handigheid er nog bij ook. De volgende puntjes kunnen van pas komen bij het maken van een vuur in verschillende omstandigheden.

- NOOIT mag je een vuur onbewaakt achterlaten!!
- Wees goed voorbereid, voorzie genoeg hout, aansteekmiddel, iets om te wapperen, ...
- Maak met je zakmes/bijl houtschilfers voor de basis van je piramide
- In plaats van veel lucifers te gebruiken, kun je een stukje papier gebruiken dat tot een horentje is opgerold en dat je aan de breedste zijde aansteekt
- Raap geen vochtig hout van de grond.
- Neem het drooggebleven binnenste deel van dikke takken.
- Zoek dor hout in de bomen
- Houd rekening met de windrichting voor de rookontwikkeling

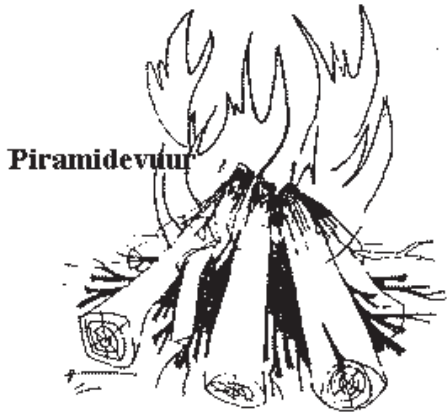
"Er is zeker nog het volgende aspect nodig om succes te bekomen en dat is de betuiging van dienstbaarheid aan anderen in de gemeenschap. Zonder dit, zal je door een loutere bevrediging van zelfzuchtig verlangen nooit de top te bereiken."

- Robert Baden-Powell -



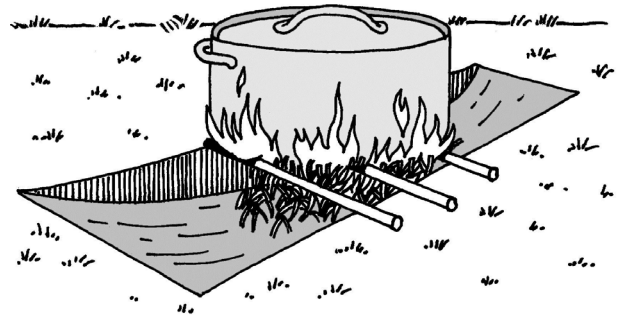
## 2.6. Soorten vuur

Een goede scout of gids laat de plek van het vuur altijd achter zoals het er voorheen lag. Op een veilige en bedachtzame manier die hieronder beschreven wordt.



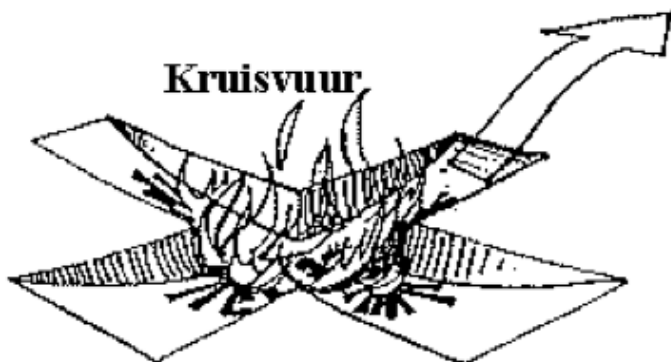
**Piramidevuur**

- Bouw een kegel met takjes
- Zorg voor verluchtigingsgaten
- Houd plaats voor aansteken aan basis



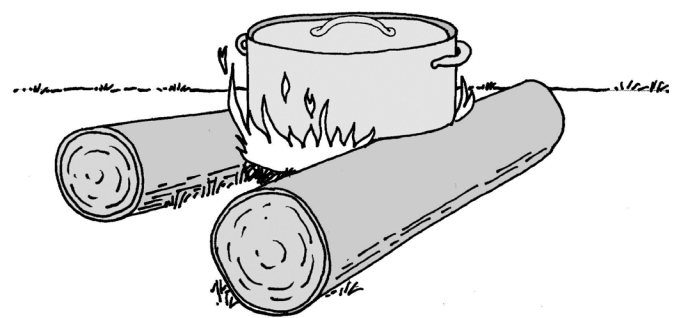
**Greppelvuur of grachtvuur**

- In harde grond greppel uitsteken
- Zorg dat greppel met de windrichting mee gegraven wordt
- Kookpot rust op boorden
- Loopt makkelijk onder bij regen



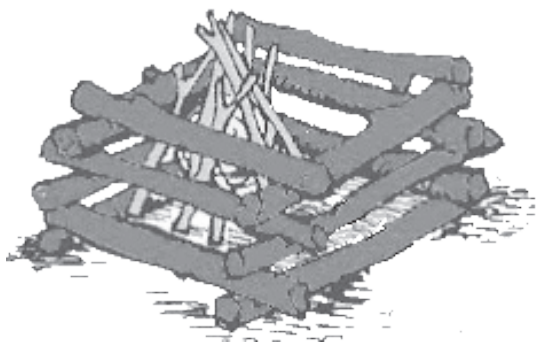
**Kruisvuur**

- 2 greppels in kruisvorm
- Beter indien wind kan draaien
- Meerdere potten op 1 vuur
- Makkelijke warmteverdeling
  - Koken in het warmere midden
  - Opwarmen op koelere buitenkanten



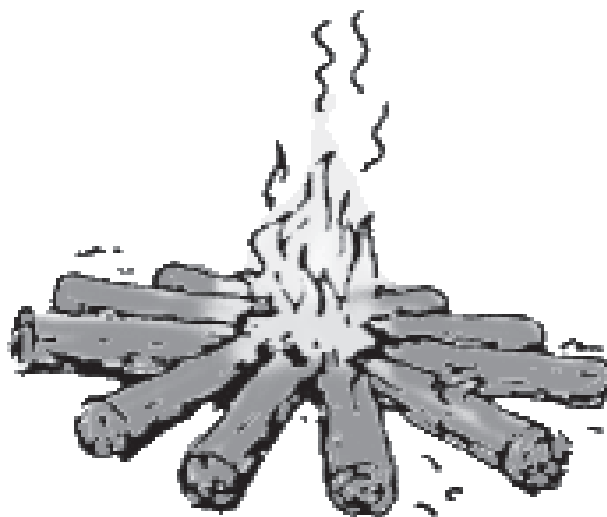
**Jagersvuur**

- 2 dikke balken hout
- Vuur tussen balken
- Bestaat uit 2 groepen rondhouten, waartussen het vuur aangelegd wordt en waarop de kookpotten geplaatst worden.
- Dit vuur is zeer geschikt wanneer slechts één weekend gekampeerd wordt.



### Pagodevuur

- Start met het bouwen van een piramidevuur
- Wanneer het vuur aan is, start met bouwen van pagode (zie tekening)
- Ideaal voor kampvuur!!



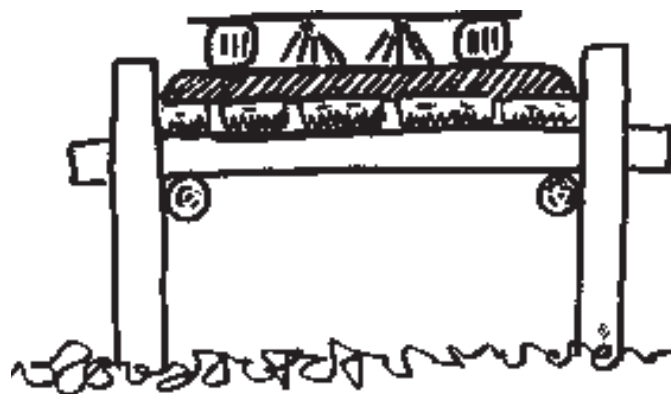
### Open vuur of stervuur

- Vorm een ster met dikke takken van eik, es of beuk
- Duw de takken naar het centrum van het vuur naarmate het vuur vordert
- Hang een pot aan een vorkstok bij koken



### Polynesisch vuur

- Graaf een put in verhouding tot de afmetingen van de gebruikte ketel.
- Zorg ervoor dat de doorsnede van de put ruim breder is dan die van de ketel.
- Maak een klein vuurtje op de bodem van de put waar men, om warmteverlies tegen te gaan, vooraf één of meer stenen kan leggen.
- Plaats langs de wand van de put dikker hout dat geleidelijk van onder naar boven zal opbranden.
- Brandt lang zonder extra houttoevoer.
- Uiterst geschikt bij hevige wind.



### Tafelvuur

- Sjur een tafel: 4 stokken in de grond kloppen die als steunbalken dienst doen.
- Sjur twee breedtebalken en twee lengtebalken aan de steunbalken vast.
- De onderste balken leg je langs binnen (als de touwen van een van de bovenste balken doorbranden, stuikt het vuur niet in maar wordt het tafelblad opgevangen door de onderste balken).
- Sjur nu op de lengtebalken een rooster dat je bedekt met graszoden (gras naar onder gekeerd).

### 3.3. Notities



1962



# KNOPEN

- 1. Inleiding 20
- 2. Soorten 20
- 3. Notities 23



## 3.1. Inleiding

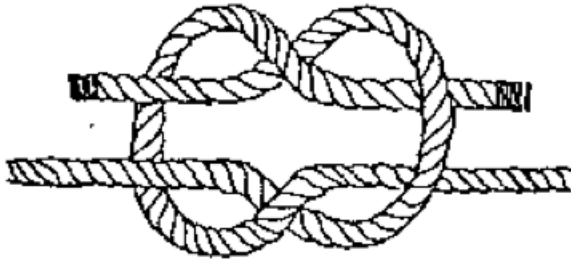
Elke Scout moet in staat zijn om te knopen.

Knopen lijkt een simpel iets, toch zijn er juiste en verkeerde manieren van doen en scouts moeten de juiste manier kennen. Een leven kan afhangen van een knoop die naar behoren is vastgebonden. De juiste soort knoop is er één die zeker zal houden onder welke hoeveelheid spanning dan ook en welke je gemakkelijk ongedaan kan maken wanneer je dat wilt.

Een slechte knoop is er één die slipt als er een harde trekkraft op komt, of die zo strak vastloopt dat je het niet kan ontkoppelen.

- Recht uit het originele handboek van Baden-Powell, "Scouting for boys" -

## 3.2. Soorten

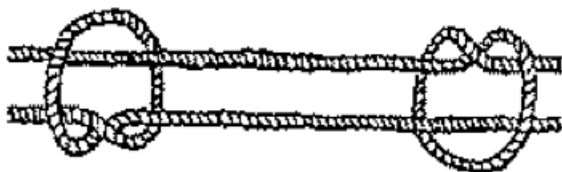


**De platte knoop**

Dit is één van de meest gebruikte knopen. De knoop wordt gebruikt om 2 lijnen aan elkaar vast te knopen.

- Neem de 2 lijnen vast en leg dan het linkse deel over het rechtse deel
- Daarna leg je het rechtse deel over het linkse deel.
- Klaar!

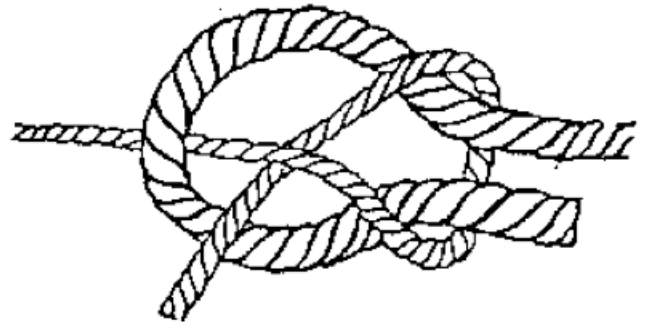
De knoop is minder geschikt als de knoop wordt belast om bijvoorbeeld dingen te dragen. In dit geval kunnen we beter de vissersknoop gebruiken.



**Vissersknoop**

De vissersknoop wordt gebruikt om 2 touwen die nat kunnen worden aan elkaar te knopen. Ook al heeft de knoop onder veel spanning gestaan, gaat hij nog gemakkelijk los.

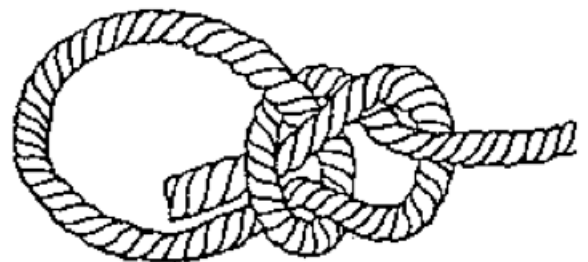
- Leg de touwen naast elkaar en leg 2 keer een halve steek rond het andere touw
- Aantrekken door aan de 2 touwen te trekken



**Schootsteek**

De schootsteek wordt gebruikt om 2 touwen van verschillende diktes aan elkaar vast te maken.

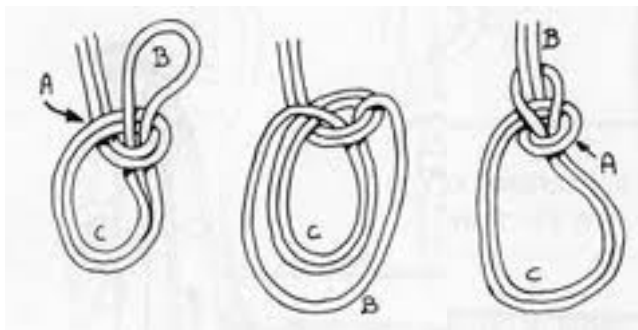
Deze knoop kan je het gemakkelijkste maken terwijl je zit en de 2 touwen op je schoot legt.



**Paalsteek**

De paalsteek is de perfecte knoop om een vaste lus te maken in een touw. Een lus die we na belasten ook nog eens gemakkelijk terug los krijgen.

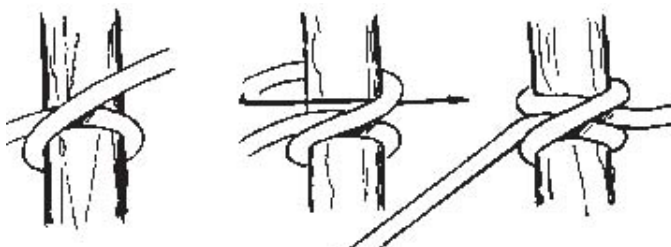
- Maak een lusje in het touw waarbij het korte/losse (= het deel dat de lus gaat vormen) gedeelte bovenaan zit
- Gebruik dit losse deel om door het lusje te gaan en rond het vast/ lange deel te gaan
- Hierna gaan we terug in het lusje en trekken we de knoop zo aan dat de lus niet meer beweegt en dat de knoop de vorm krijgt van een tutje



### Dubbele paalsteek

De dubbele paalsteek is een manier om een dubbele vaste lus te maken in een touw.

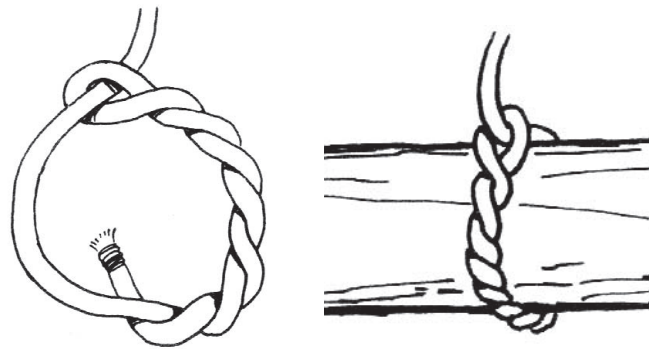
- Neem het touw dubbel en maak een lus met het lus gedeelte vanboven
- Ga met het lus gedeelte door de lus (zie tekening)
- Trek deze knoop aan door je hand in de lus te steken en aan de rest van het lusgedeelte te trekken
- Als je de knoop goed hebt gemaakt, ga je weer een lusje zien zoals bij de gewone paalsteek



### Mastworp

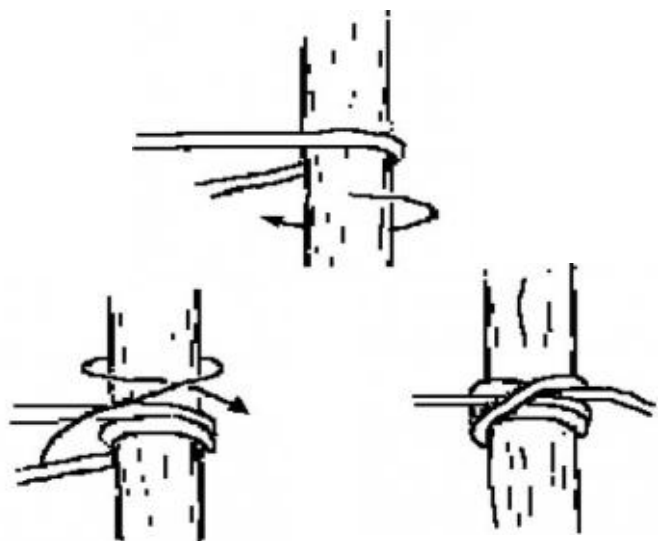
Een andere manier om een touw aan een paal vast te maken is de mastworp. Deze gaan we vaak gebruiken aan het einde van een sjorring.

- Sla het touw rond de paal
- Kom kruislings terug over het touw en steek dan de rest van het touw onder dit kruis en trek aan
- Je kan nu aan beide uiteindes trekken zonder dat het touw gaat bewegen



### Timmersteek

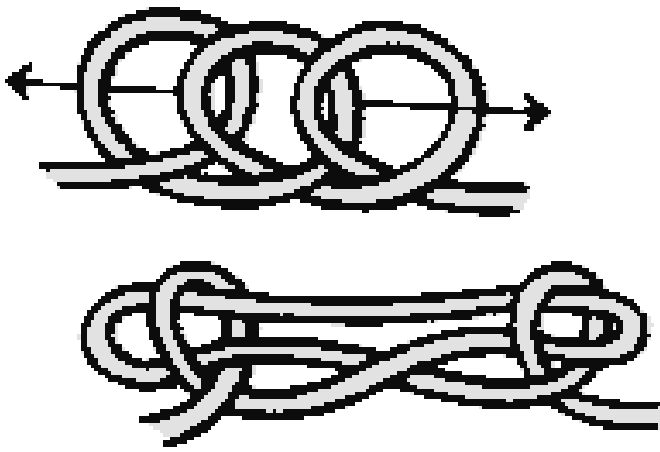
Deze knoop gebruiken we aan het begin van enkele sjorringen. Het is dus een heel geschikte knoop om een touw vast te maken aan een paal.



### Magnussteek

Deze knoop is een alternatief voor de mastworp en gaat nog beter blijven zitten, ook al wordt er veel kracht op uit geoefend langs de kant met de voorslag, bijvoorbeeld bij het bevestigen van een kabelbaan. De magnussteek wordt ook wel dubbele mastworp of mastworp met voorslag genoemd.

- We beginnen met 1 keer volledig rond de paal te gaan en dan terug hetzelfde te doen als bij de mastworp

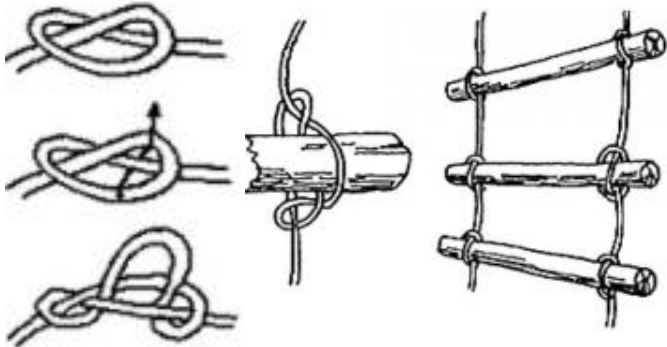


## Trompetsteek

De trompetsteek is een knoop die wordt gebruikt om een touw te verkorten. Zoals we bijvoorbeeld soms moeten doen als we stormtouwen moeten hangen aan onze tenten en we niet genoeg plaats hebben om ze goed aan te trekken.

- We gaan 3 lussen maken in het touw op dezelfde manier als op de tekening
- Daarna gaan we de binnenste lus door de twee buitenste trekken en aantrekken aan de losse uiteindes

Deze knoop blijft enkel goed zitten als hij onder spanning blijft staan.

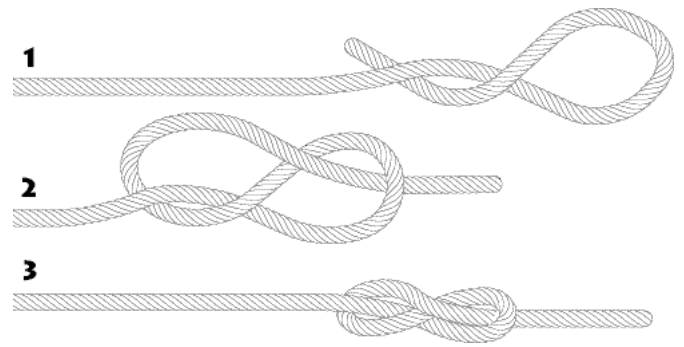


## Gareelsteek

De gareelsteek kan gebruikt worden om een vaste lus te maken in het midden van een touw.

Zo kunnen we bijvoorbeeld een touwladder maken.

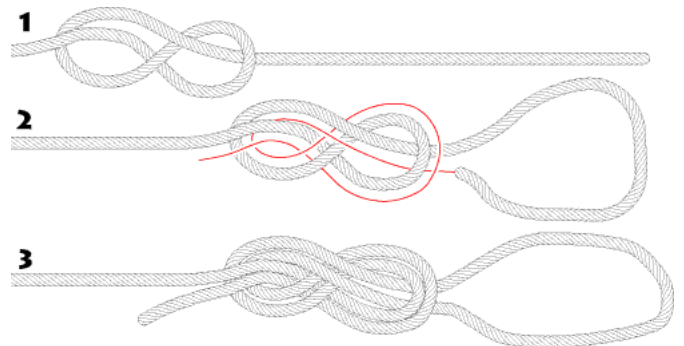
- Leg het touw in de vorm van een pretzel koekje
- Trek de onderste lus er op de juiste plaats door om de knoop af te werken, zoals te zien is op de tekening



## Achtknoop

De achtknoop wordt gebruikt om een verdikking te maken aan een touw zodat het niet meer volledig door een katrol of oog kan getrokken worden. Het is met andere woorden een stoppersknoop

- Neem het touw maak hier mee een acht en trek aan beide zijde aan



## Dubbele achtknoop

De dubbele achtknoop is een goed alternatief voor de dubbele paalsteek.

We gaan dus weer 2 vaste lussen maken in het touw

- Neem het touw dubbel en maak met het lus gedeelte een acht op de rest van het touw
- Ga met het lusgedeelte door de onderkant van de acht en trek aan zodat je 2 vaste lussen krijgt

De dubbele achtknoop is een gemakkelijk alternatief voor de paalsteek.



### 3.3. Notities



1958, Duitsland, Verkenners op fietskamp

Achteraan in deze bundel, bij hoofdstuk 9, zijn er nog enkele andere handige knopen te vinden. Deze zijn louter ter informatie voor de scouts of gidsen die er niet genoeg van kunnen krijgen!!

1962, Namen, Foy-Notre-Dame





# SJORRINGEN

- |              |    |
|--------------|----|
| 1. Inleiding | 26 |
| 2. Soorten   | 26 |

# 4

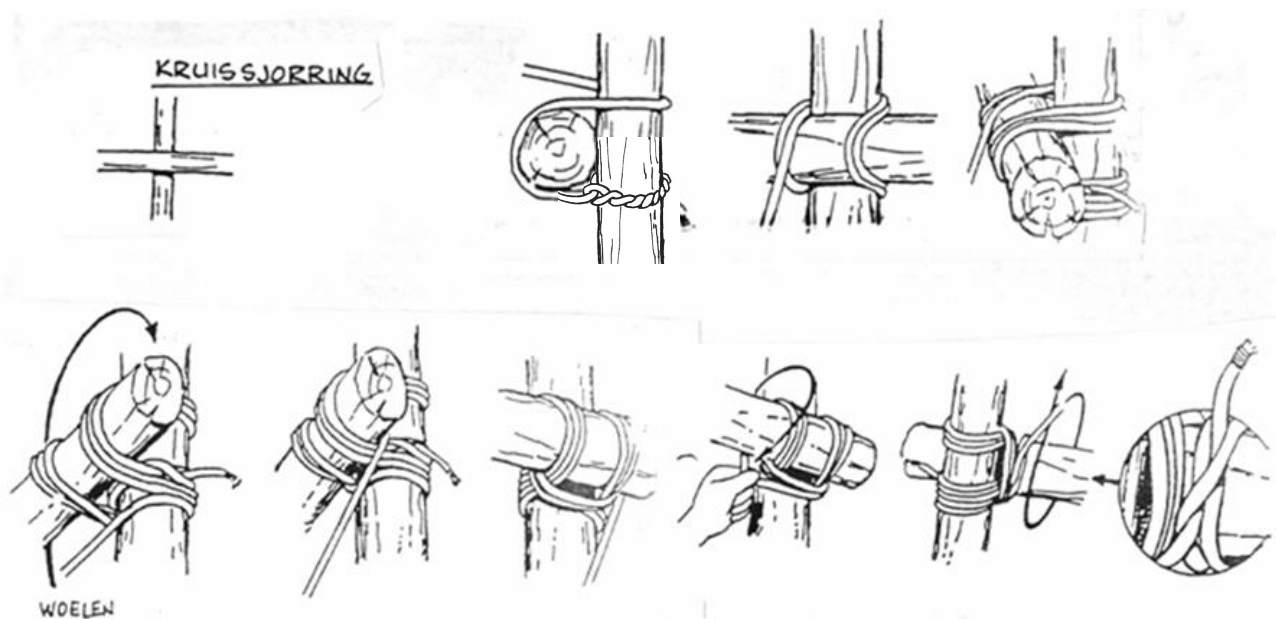
## 4.1. Inleiding

Om een sjorring te bekomen gaat een scout of gids altijd door hetzelfde proces. Enkel de manier waarop of de knopen zelf kunnen verschillen, maar over het algemeen gaat elke sjorring zo:

1. Beginknoop
2. Windingen
3. Woelingen
4. Eindknoop

En vergeet niet: **EEN VALLENDE BALK IS EEN BREKENDE BALK!**

## 4.2. Soorten

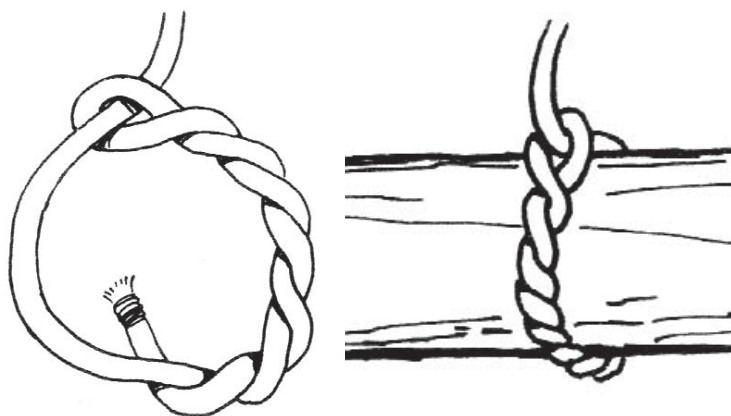


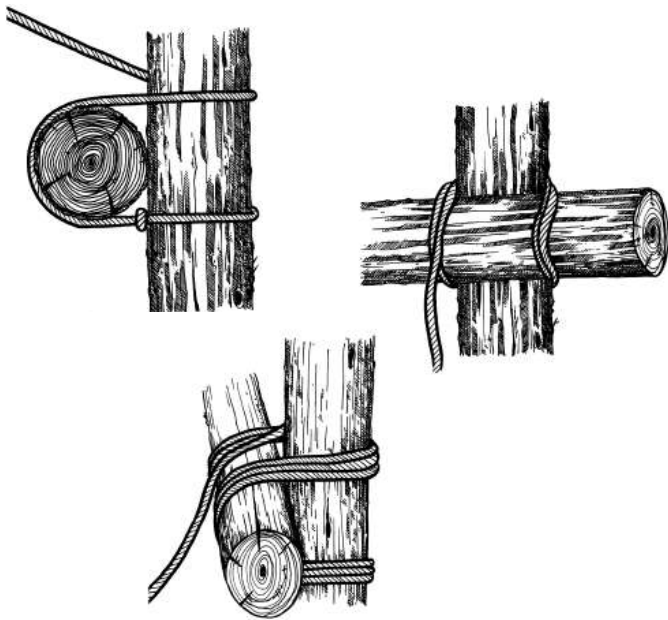
### Kruissjorring

Een goeie kruissjorring houdt een heel kamp, dat is de norm. ("Een leven lang" wordt hier gefluisterd). Het toverwoord voor een goede sjorring is 'spanning'. Spanning die je opbouwt in het touw (ideaal drie armlengtes lang) waarmee je werkt. En dat begint al direct bij de eerste knoop waarmee je het begin van het touw vastlegt. Een kruissjorring wordt gebruikt om twee balken aan elkaar vast te maken die loodrecht op elkaar staan.

#### Stap 1: Beginknoop: Timmersteek

- Je begint de sjorring altijd met een timmersteek (zie p. 21).
- Deze leg je op de vaste balk, meestal de verticale. Dit wordt de vaste balk genoemd omdat hij al vast in de grond staat. De losse balk is de (meestal horizontale) balk die je eraan wilt bevestigen. Dit dient als steunpunt voor een stevige sjorring te maken.
- Leg je timmersteek altijd onder de horizontale, losse balk. Zo steunt de losse balk op de timmersteek.





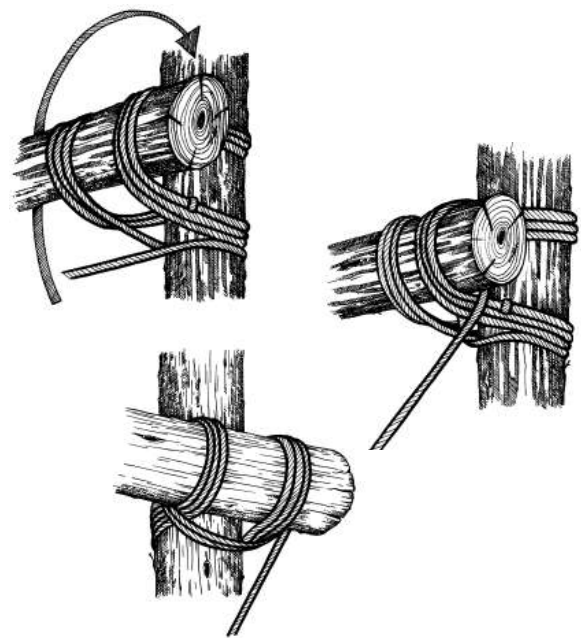
### Stap 2: Windingen

- Vervolgens leg je een drietal windingen. Houd rekening met de lengte van je touw voor het aantal windingen dat je gaat leggen.
- Breng het touw over de horizontale balk, vervolgens achter de verticale balk, dan weer over de horizontale balk, enz.
- Trek het touw goed aan om een stevige spanning te behouden.
- Kijk er goed voor uit dat de windingen altijd mooi tegen elkaar liggen, anders kunnen ze gaan schuiven en is je spanning verloren.
- Zorg ervoor dat je de windingen op de vaste balk naar buiten toelegt, dus de tweede winding aan de buitenkant van de eerste winding, en de windingen op de losse balk naar binnen toe, dus de tweede winding aan de binnenkant van de eerste winding. Zo passen de woelingen er goed op. Dus onthoud, losse balken doede makkelijk binnen!

### LOSMAKEN

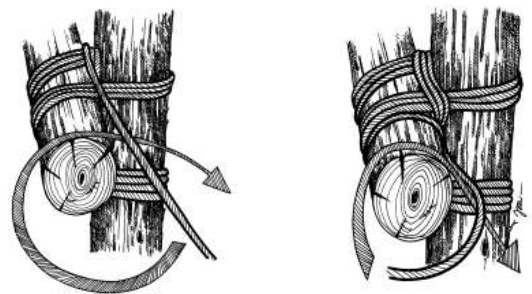
- Maak de mastworp los door hem eerst tegengesteld te draaien.
- Maak daarna de woelingen los en dan kan je de balken uit elkaar schuiven.
- Je begint dus altijd los te maken bij de eindknoop van de sjorring.

**Deze methode geldt ook voor alle volgende sjorringen.**



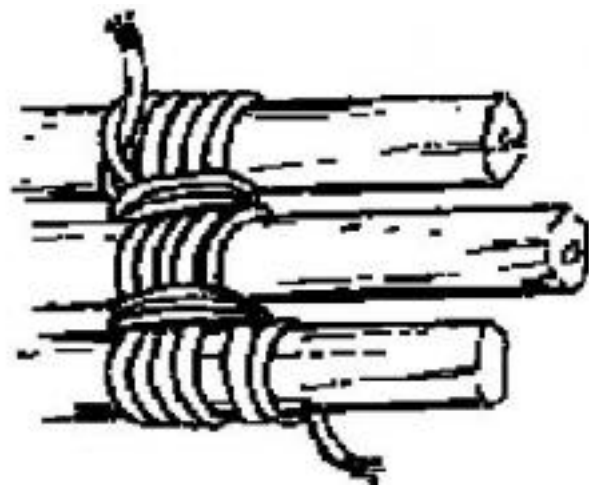
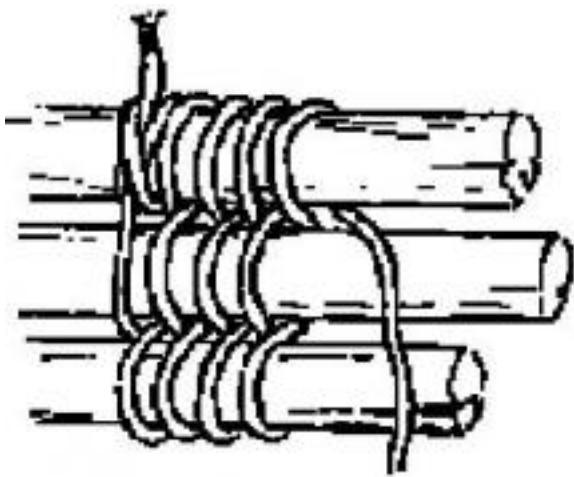
### Stap 3: Woelingen

- Draai het touw rond de windingen en trek het goed aan om je sjorring te verzekeren en een goede spanning te behouden.
- Houd hier ook weer rekening met de lengte van je touw bij het aantal woelingen.



### Stap 4: Eindknoop: Mastworp

- Om je kruissjorring te eindigen, gebruik je een mastworp (zie p. 21).
- Deze leg je op de horizontale, losse balk aan dezelfde kant als het oog van de timmersteek.
- Schuif hem dicht tegen de sjorring aan om spanning te behouden.
- Je kan de mastworp goed vastzetten door hem te draaien.



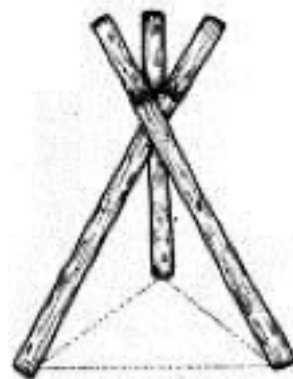
## Driepikkelsjorring of Achtsjorring

De achtsjorring wordt gebruikt om drie sjorbalken zo aan elkaar vast te maken dat ze later een driepikkel kunnen vormen. De sjorring dankt zijn naam aan zijn uiterlijk; je vormt 'achten' bij het leggen van de sjorring. Het voordeel van een driepikkel is dat je geen sjorbalken in de grond hoeft te slaan. Je kan je constructie dus gewoon op de grond zetten en eventueel verplaatsen.

Over het algemeen zijn er drie soorten:

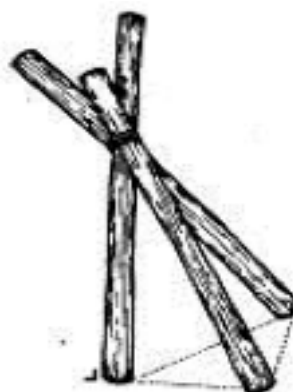
1

Bij de normale opstelling van een driepikkel liggen de balken met de onderkant gelijk.



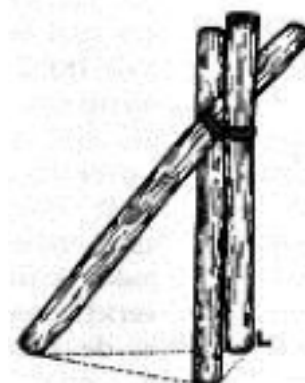
2

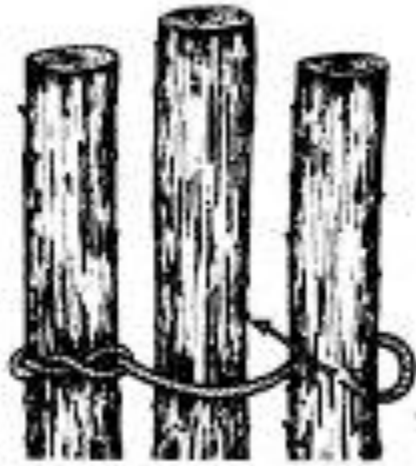
De opstelling met één paal loodrecht.



3

De opstelling met twee palen haaks op de constructie.





### Stap 1: Positie en beginknoop

- Leg de balken eerst naast elkaar in de positie die je wilt (zie hierboven).
- Leg een timmersteek op een van de buitenste balken.
- Je kan best een hulpbalk onder je balken leggen om jezelf meer ruimte te geven voor je begint.



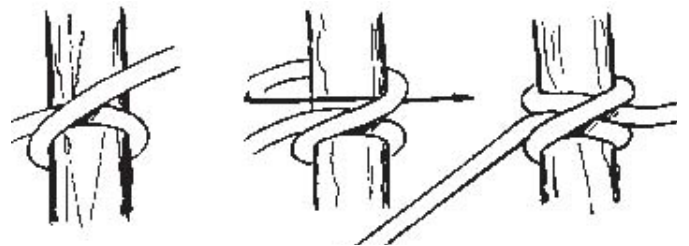
### Stap 3: Woelingen

- Begin te woelen rond de touwen tussen de balken.
- Leg de woelingen mooi naast elkaar tot er geen plaats meer is tussen de balken. Er is dus ook geen vast aantal woelingen.
- Trek je woelingen altijd zeer goed aan.



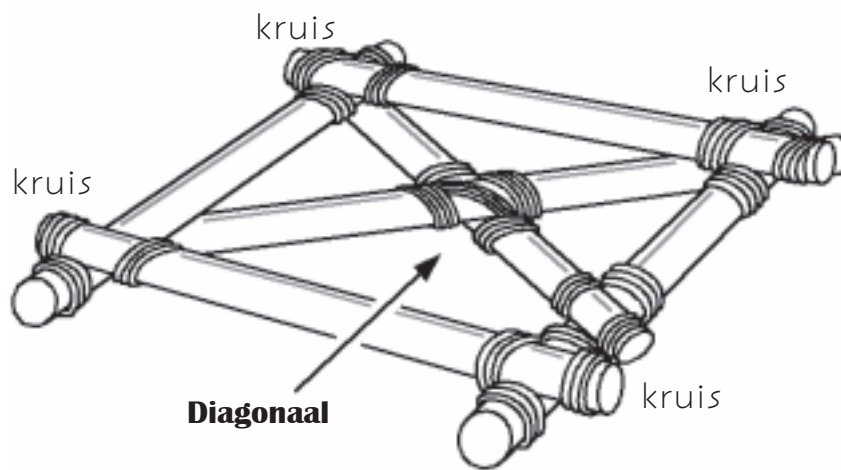
### Stap 2: Windingen

- Sla het touw afwisselend over en onder de drie balken zoals in bovenstaande illustratie.
- Je werkt hierbij het best naar boven toe, zodat je het touw tussen de balken kunt leggen i.p.v. het touw de hele tijd er helemaal uit te halen.
- Het aantal windingen hangt af van de lengte van je touw, zorg ervoor dat je genoeg touw overhoudt voor de woelingen.



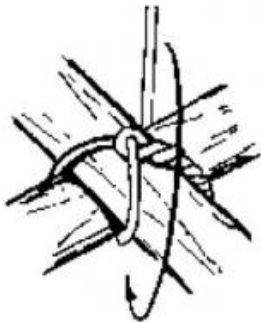
### Stap 4: Positie en eindknoop

- Je eindigt de driepikkelsjorring altijd met een mastworp.
- Deze leg je op de andere buitenste balk, degene waarop geen beginknoop ligt.



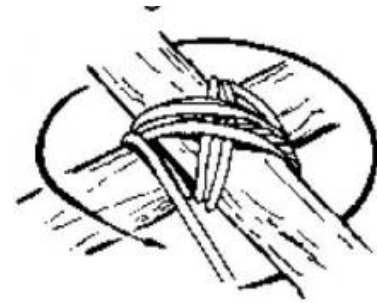
## Diagonaalsjorring

De diagonaalsjorring wordt gebruikt om twee balken die elkaar kruisen maar niet raken, te verbinden en zo tegen elkaar te trekken. De sterkte van deze sjorring haal je niet uit de 'windingen' van het sjortouw, maar uit de wrijving van de balken op de plaats van de sjorring. Deze hout-op-houtwrijving geeft je constructie de nodige stabiliteit. Een typische toepassing van een diagonaalsjorring is de verbinding van de diagonalen in een toren.



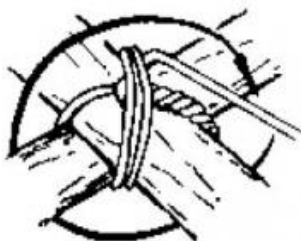
### Stap 1: Beginknoop

- Je begint deze sjorring altijd met een timmersteek.
- Deze leg je rond beide balken zoals op bovenstaande illustratie.



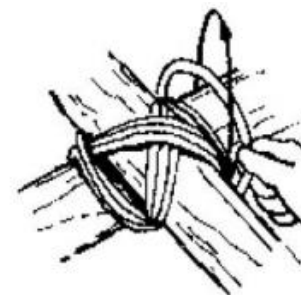
### Stap 3: Woelingen

- Het woelen doe je een aantal keer rond je windingen.
- Trek de woelingen zeker goed aan, zodat de balken stevig tegen elkaar zitten.



### Stap 2: Windingen

- Wind het touw een drietal keer in één richting om de kruising heen.
- Doe dit daarna ook een drietal keer in de andere richting om de kruising heen.



### Stap 4: Eindknoop

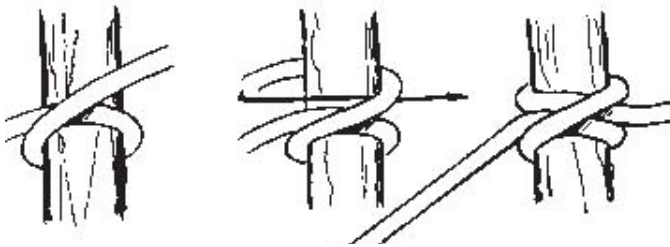
- Je eindigt deze sjorring met een mastworp.
- Bij deze sjorring speelt het geen rol op welke balk je eindigt.





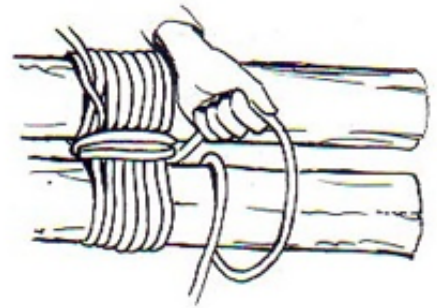
## Vorksjorring

Deze manier van sjarren wordt gebruikt wanneer je twee palen aan elkaar wil verbinden die na het sjarren uit elkaar worden geplaatst. Eigenlijk is dit dus een tweepikkel.



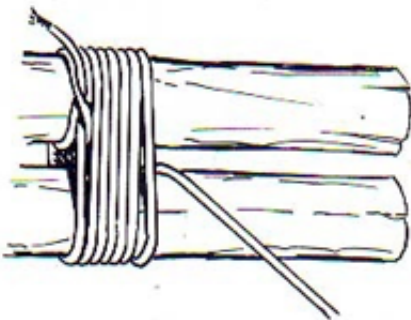
### Stap 1: Beginknoop; Mastworp

- In dit geval begin je de sjarring met een mastworp op één balk.
- Deze mastworp leg je als onderkant van de sjarring, dus leg hem niet te hoog op de balk.



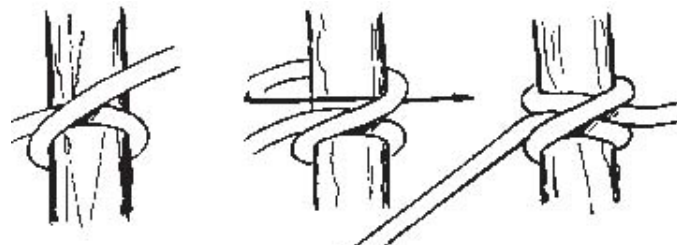
### Stap 3: Woelingen

- Draai het touw een aantal keer rond de windingen tussen de twee balken.
- Leg de woelingen mooi tegen elkaar, tot de ruimte tussen de twee balken op is.
- Trek ook hier weer de woelingen zeer goed aan voor een goede sjarring.



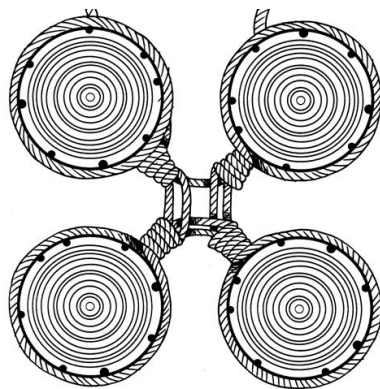
### Stap 2: Windingen

- Maak zes tot zeven slagen rond de twee balken, als je er meer legt ga je de balken niet meer goed uit elkaar kunnen krijgen.
- Zorg ervoor dat de slagen mooi tegen elkaar liggen.
- Leg de slagen boven de beginknoop.



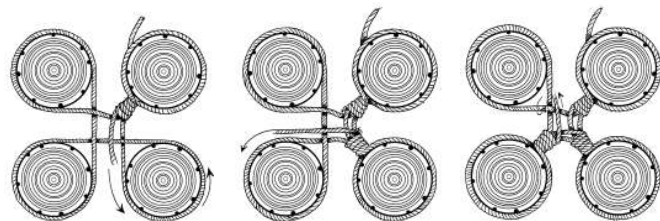
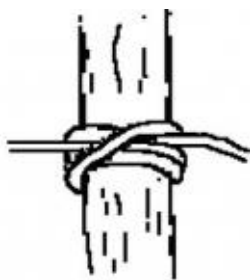
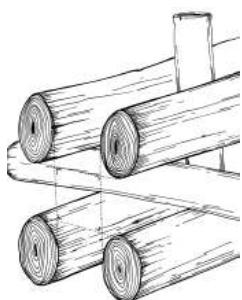
### Stap 4: Eindknoop; Mastworp

- Eindig de sjarring met een mastworp.
- Leg deze op de andere balk dan je beginknoop en leg hem boven de slagen.



## Polypedestrasjorring

De polypedestrasjorring wordt gebruikt om meerdere balken aan elkaar te sjoeren zodat je een 'veelpoot' krijgt: een drie-, vier-, vijf-, zes-, ...pikkel. Bij drie balken gebruiken we meestal gewoon een driepikkelsjorring, maar vanaf vier balken hebben we deze sjorring nodig. We maken hier in dit voorbeeld een vierpikkel.



### Stap 1: Beginknoop

- Leg de vier balken met de onderkant gelijk.
- Zorg dat de kop van de balken ongeveer een vierkant vormt, maak hierbij gebruik van hulpbalken zodat er voldoende plaats is tussen de balken om te sjoeren.
- Je begint de sjorring met een magnussteek op één van de balken.

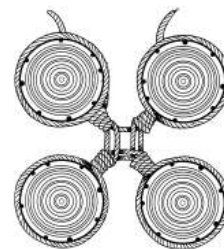


### Stap 2: Windingen

- Ga éénmaal om elke balk heen zoals op de illustratie.
- Zorg ervoor dat je touw altijd langs de binnenkant van de sjorring zit, als je dan een vierkant ziet in het midden dan weet je dat je goed zit.
- Herhaal dit tot je een drietal slagen hebt om elke balk, op de eerste balk liggen dan dus drie slagen en een magnussteek.

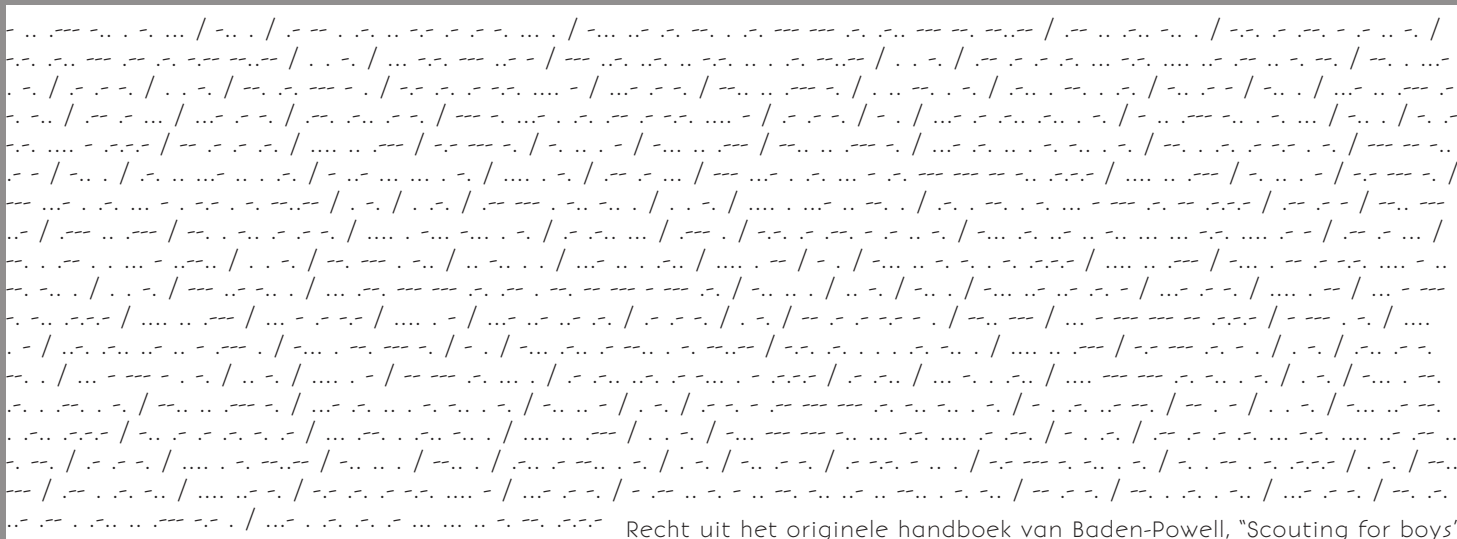
### Stap 3: Woelingen

- Bij deze sjorring woel je elke balk afzonderlijk rond een hoek van het vierkant
- Woel altijd van de balk naar binnen toe (behalve bij de laatste balk).
- Als je bij de volgende balk begint, leg je altijd eerst nog een slag rond die balk, zodat je terug van de balk naar binnen toe kan woelen.
- Bij de laatste balk woel je van binnen naar de balk toe, zodat je op de laatste balk kan eindigen.



### Stap 4: Eindknoop

- Beëindig de vierpikkel met een mastworp op de laatste balk.



Recht uit het originele handboek van Baden-Powell, "Scouting for boys"

# MORSE

1. Inleiding	34
2. Morse-alfabet	34
3. Seinboom	35
4. Notities	36

# 5

## 5.1. Inleiding

In het morsesysteem worden de letters gevormd door punten en strepen. De signalen worden als volgt gevormd:

1. Een streep duurt 3x langer dan een punt
2. De tussenruimte van 2 letters is gelijk aan de duur van een streep
3. De tussenruimte van 2 woorden is gelijk aan de duur van 2 strepen
4. De punten en strepen van 1 letter moeten zonder tussenpozen gegeven worden

Wil je met een lamp seinen, dan mag je de signalen niet te kort maken. Neem voor een punt twee tellen en voor een streep dus 3x langer.

## 5.2. Morse-alfabet

### Het Morse-alfabet

- LETTER -	- LETTERGREPEN -	- MORSE -
A	AUTO	· -
B	BOKKENWAGEN	- · · ·
C	COCA COLA	- · - ·
D	DOKWERKER	- · ·
E	EEND	·
F	FRUITVERKOPER	· · - ·
G	GROOTMOEDER	- - ·
H	HEKKENSPRINGER	· · · ·
I	IEMAND	· ·
J	JAN-OOM-DOM-OOR	· - - -
K	KOMMERLOOS	- · -
L	LIMONADE	· - · ·
M	MOTOR	- -
N	NOTEN	- ·
O	ORLOGSVLOOT	- - -
P	PAPSCHOOLLOPER	· - - ·
Q	QUOQUORIUO	- - - ·
R	REVOLVER	· - ·
S	SARDINE	· · ·
T	TOON	-
U	UNIFORM	· · -
V	VERKENNERSTROEP	· · · -
W	WEEROPKOMST	· - -
X	XPOCADERO	- · · -
Y	YORK-BLIJF-TOCH-YORK	- · - -
Z	ZONSONDERGANG	- - · ·

### De cijfers

1	· - - - -
2	· · - - -
3	· · · - -
4	· · · · -
5	· · · · ·
6	- · · · ·
7	- - · · ·
8	- - - · ·
9	- - - - ·
0	- - - - -

### De leestekens

Punt	· - · - · -
Komma	- - · - -
Vraagteken	· · - - · ·
Uitroepteken	· · - - ·
Dubbel punt	- - - · · ·
Koppelteken	- · · · · -

### De diensttekens

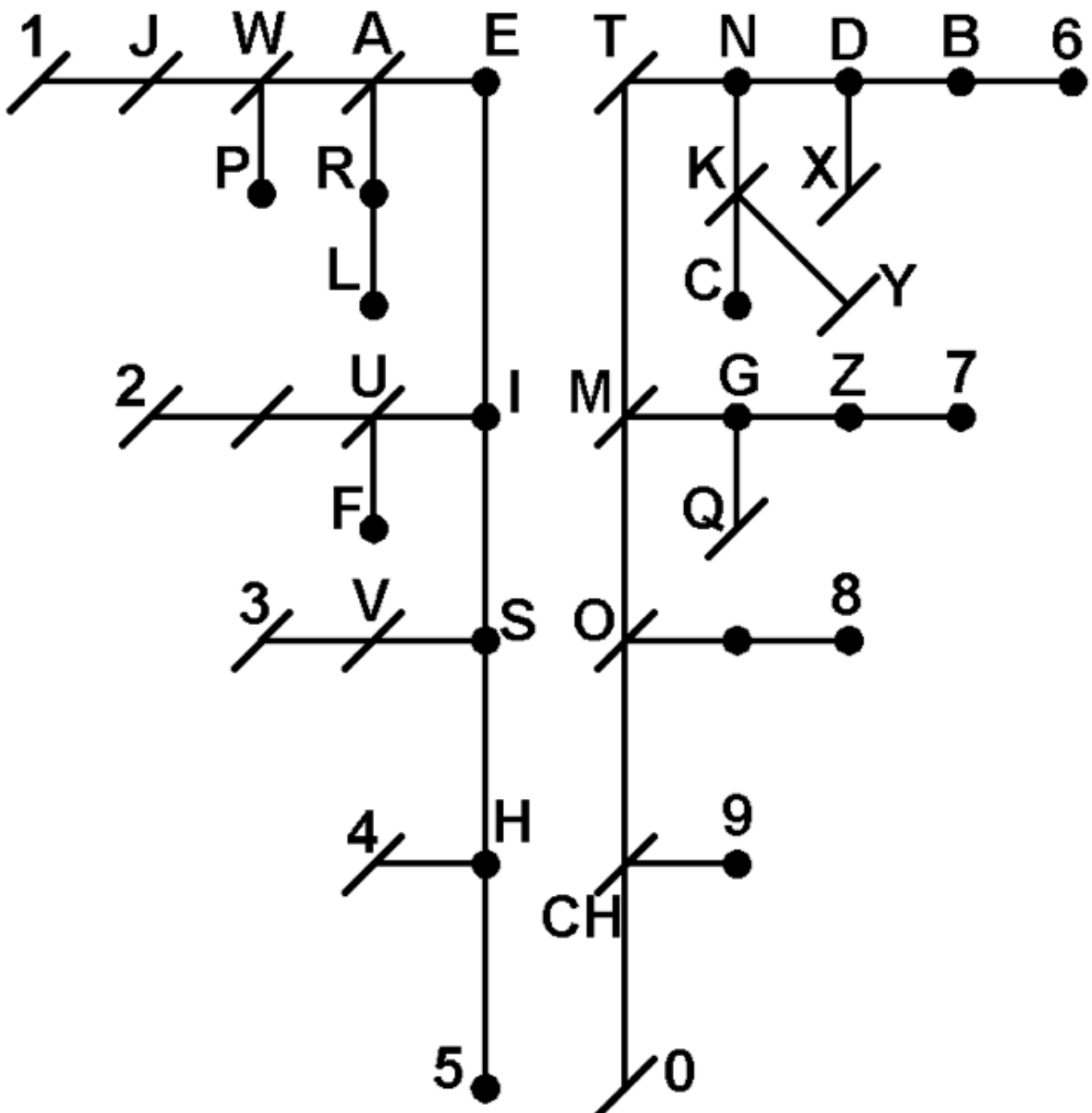
Oproeptekens	- · - · -
Wachtekens	· - · · ·
Begrepen	· · · - ·
Vergissing	· · · · · · ·
Sluittekens	· - · - ·

## 5.3. Seinboom

Om het seinen en meer bepaald het ontvangen te vergemakkelijken, bestaat de seinboom. Voor deze methode heeft men 3 man nodig:

1. iemand die seinen waarneemt en doorzegt
2. iemand die seinen decodeert
3. iemand die de gevonden letters opschrijft

Is het begin van de letter een punt, dan volgt men de linkerkant van de boom. Is het een streep, dan volgt men de rechterkant.



## 5.4. Notities



1956, Beerse, Welpen

+/- 1960





# ORIENTATIE & KAARTLEZEN

1. Inleiding	38	6. Het reliëf	42
2. Het kompas	38	7. Legende	43
3. Gebruik	39	8. De stafkaart	44
4. Richting bepalen	40	9. Oriëntatie	46
5. Kaartlezen	41	10. Notities	47



## 6.1. Inleiding

Vroeger richtte men zich naar de opgaande zon, het oosten (Oriënt). Nu maken we gebruik van het kompas en gebruiken we het noorden om ons te oriënteren.

Zich oriënteren is bepalen op welke plaats men zich bevindt en in welke richting men zich moet verplaatsen.

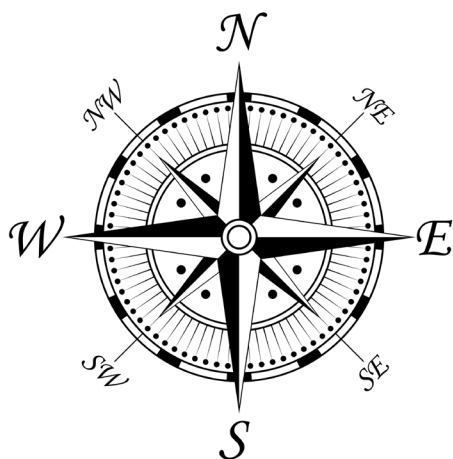
Wij maken gebruik van de 4 windstreken en meer bepaald van het noorden. Het meest gebruikte middel om het noorden te zoeken, is het kompas. Er zijn echter nog andere mogelijkheden, zoals bv. zon, sterren, natuurmiddelen, uurwerk.

## 6.2. Het kompas



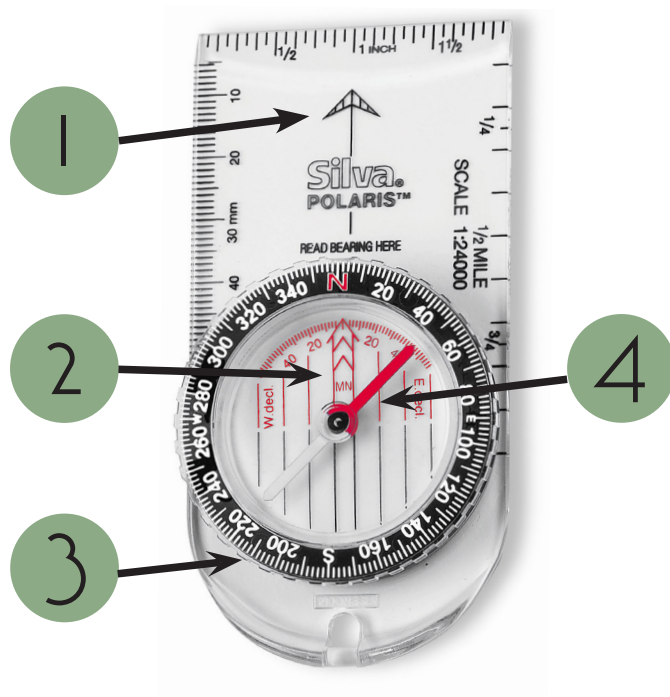
### Oorsprong

Het zou reeds gekend zijn bij de Chinezen en via de Arabieren naar de Italianen en zo in de 11de eeuw verder in Europa verspreid zijn. Het werd voor het eerst gebruikt in de scheepvaart.



### Definitie

Een kompas is een magneetnaald die zich richt volgens de krachtlijnen van het magnetische veld van de aarde. Het richt zich steeds noord-zuid.



### Onderdelen van een kaartkompas

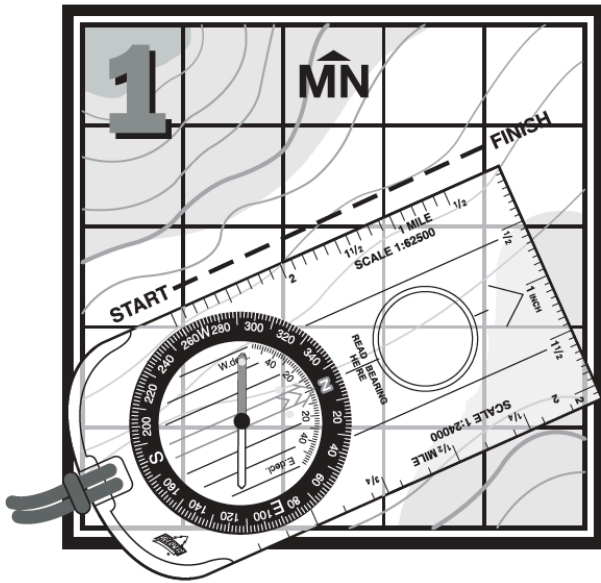
- 1 Richtingspijl
- 2 Noordpijl
- 3 Draaibare kompasdoos
- 4 Magneetnaald

**Gebruik het kompas niet in de nabijheid van metalen voorwerpen of elektrische toestellen. De naald zal anders afwijken!**



## 6.3. Gebruik

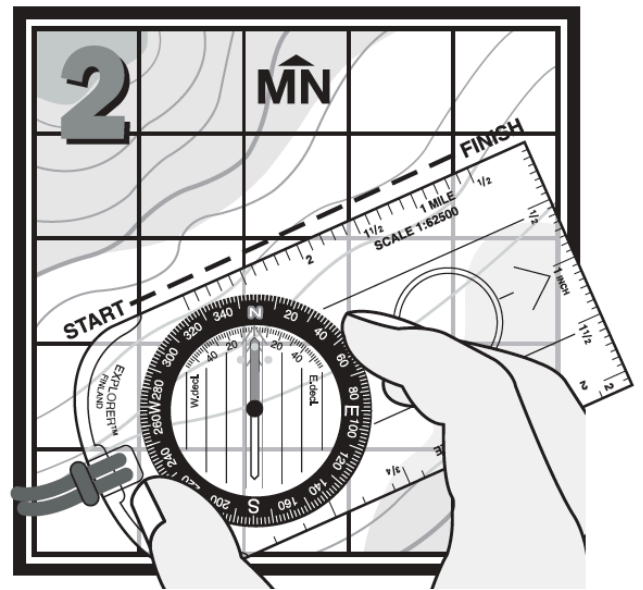
Alvorens je een kaart kan gebruiken moet je ze eerst oriënteren. Zie pagina 46.



### 1. Plaatzen van het kompas

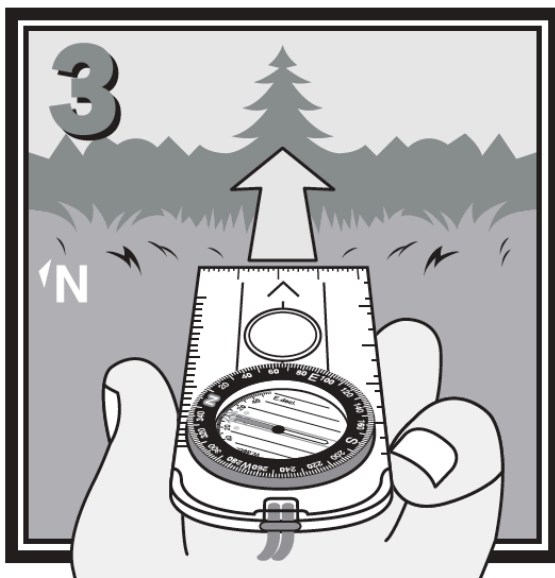
Orienteer eerst je kaart. Plaats daarna je kompas op de kaart, met de rechte rand op de lijn die je gaat wandelen.

\*MN = Magnetische Noorden



### 2. Noorden vinden

Draai aan de kompasdoos totdat de 'N' op het rode gedeelte van de kompasnaald staat. En zodat de lijnen van de kompasdoos evenwijdig zijn met de noord-zuidlijnen van de kaart.



### 3. Jezelf positioneren

Neem het kompas van de kaart en houd het plat (waterpas) voor je met de richtingspijl rechtdoor wijzend.

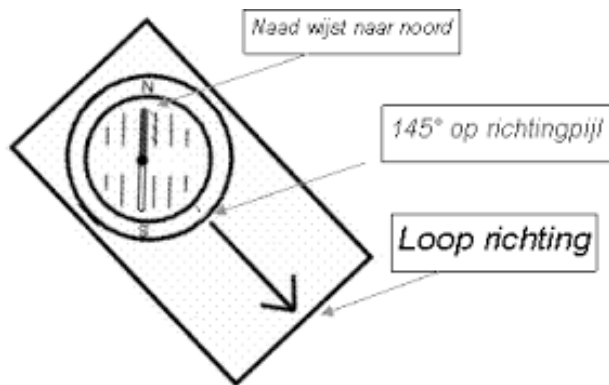
Draai je lichaam tot het rode einde van de magneetnaald direct boven de oriëntatiepijl zit, wijzend naar de 'N' op de wijzerplaat.



### 4. Bestemming bereikt!

Voila! De richtingspijl wijst nu precies richting je bestemming. Kijk op, zoek een herkenningspunt en loop erop af. Herhaal deze procedure tot je je uiteindelijke bestemming bereikt.

## 6.4. Richting Bepalen



### Graden bepalen op het kompas

1. Het kompas horizontaal houden, de looprichting gericht van A naar B.
2. De beweeglijke doos draaien en de vaste pijl (of het noorden) onder de magneetnaald brengen. De rode punt van de naald is het noorden. Tijdens het draaien van het kompasshuis moet het richtingsteken in de juiste richting AB blijven en het kompasshuis horizontaal.
3. De gezochte looprichting aflezen to het richtingsteken.



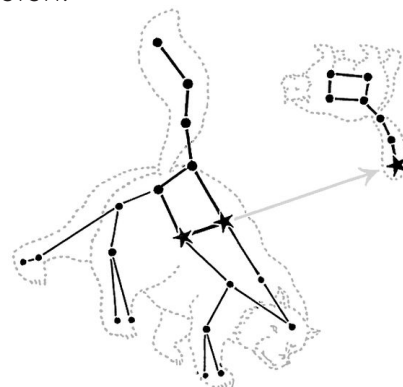
### Noorden bepalen via schaduw

1. Steek een stok in de grond
2. Markeer de tip van de schaduw van de stok als het westen
3. Wacht 15 mins
4. Markeer de tip van de schaduw van de stok als het oosten
5. Verbind de twee markeringen
6. Trek een lijn loodrecht op de verbinding
7. Dit is de Noord-Zuid-lijn!



### Noorden bepalen via de natuur

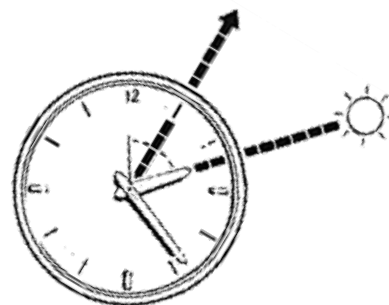
Regen komt meestal van over zee. In ons Belgenlandje is dat het westen. Doordat hierdoor de westkant van de bomen vaak natter wordt dan de andere kanten, zal er hier meer mos groeien.



### Noorden bepalen via de sterren

Als je de Grote Beer kan vinden, kan je de poolster zoeken en zo dus ook het geografische noorden bepalen.

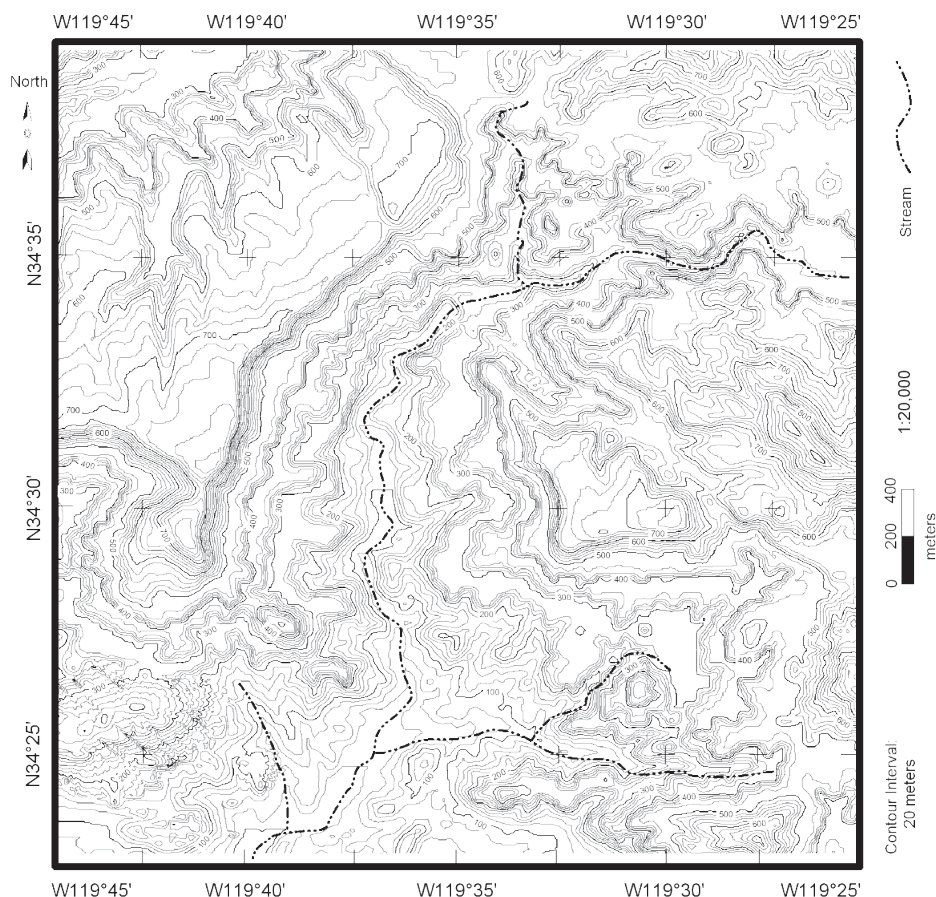
De poolster is de laatste ster in de staart van de Kleine Beer en staat op vijf maal de afstand van de twee uiterste sterren van "het pannetje" van de Grote Beer.



### Het uurwerk en de zon

Houd je horloge horizontaal en richt de kleine wijzer naar de zon. Het zuiden bevindt zich halfverwege de kleine wijzer en de twaalf. Let wel: wij bevinden ons in de tijdszone GMT+1, wat wil zeggen dat we in de winter moeten kijken tussen de kleine wijzer en de 1 en in de zomer tussen de kleine wijzer en de 2 (zomertijd).

## 6.5. Kaartlezen



### Kartografie

Dit is de wetenschap die zich bezighoudt met het ontwerpen van kaarten. Een kaart is een weergave van het terrein met al zijn natuurlijke en kunstmatige elementen op een verkleinde schaal en in een horizontaal vlak.

### Soorten

Om een verantwoorde keuze mogelijk te maken, vestigen we even de aandacht op de verschillende soorten kaarten die er bestaan;

**1. Een wegenkaart**  
(b.v. Michelin, Shell)

**2. Een toeristische kaart**  
(b.v. TV.T.B., V.V.V.)

**3. Een geografische kaart**  
Een kaart met een schaal kleiner dan 1/200.000 b.v. in een atlas

**4. Een topografische kaart**  
Geeft een nauwkeurige en een zo volledig mogelijke voorstelling van het terrein, bv. een stafkaart

De keuze van een kaart wordt bepaald door haar bruikbaarheid. Voor wandelingen is een stafkaart onontbeerlijk.

### Schaal van een kaart

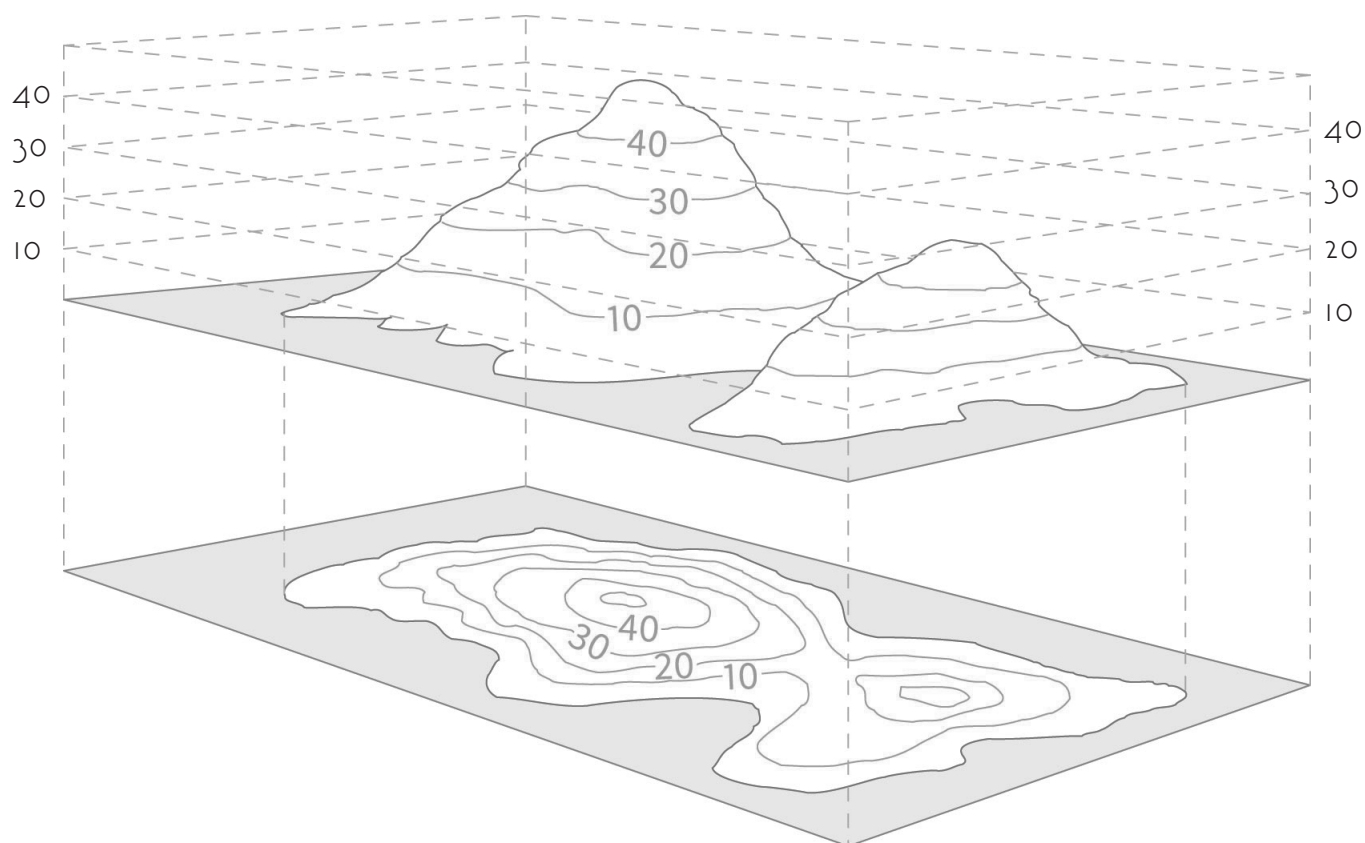
De schaal geeft een verhouding aan tussen de afstanden op de kaart en die in werkelijkheid, bv.

- 1/250.000  
- 1/25.000  
- 1/10.000

Hoe kleiner de noemer van de breuk, hoe nauwkeuriger de kaart.

Om een globaal overzicht van een land of streek te krijgen is een kleine schaal nodig. Voor nauwkeurige details heeft men nood aan een grote schaal.

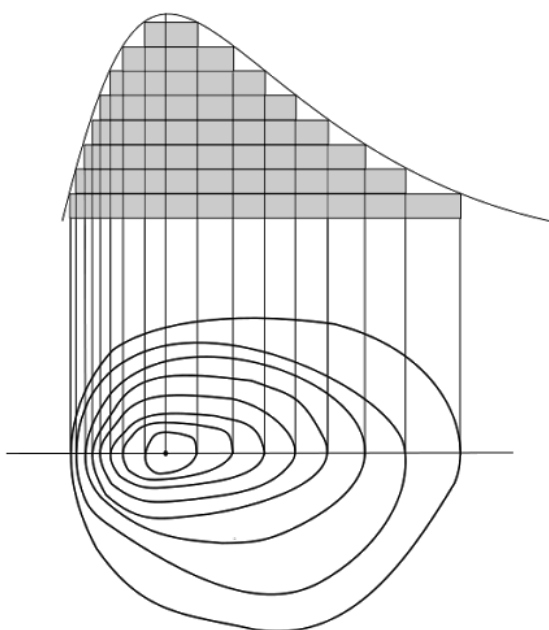
## 6.6. Het reliëf



### Hoogtelijnen

Hoogtelijnen zijn denkbeeldige lijnen die punten op een terrein met elkaar verbinden die op gelijke hoogte liggen. Het getal dat zich bij deze (bruine) lijnen bevindt, bepaalt hun hoogte ten opzichte van de gemiddelde zeespiegel.

Merk op dat de bovenkant van het cijfer altijd wijst naar het hoger gelegen gebied, en vice versa.



### Gelijkhoogteverschil

Het gelijkhoogteverschil is het hoogteverschil tussen 2 opeenvolgende hoogtelijnen. Dit verschil volgens de streek welke de kaart weergeeft, bv. in Vlaanderen: 1m; in de Ardennen: 5m; Oostenrijk: 100m.

### Helling

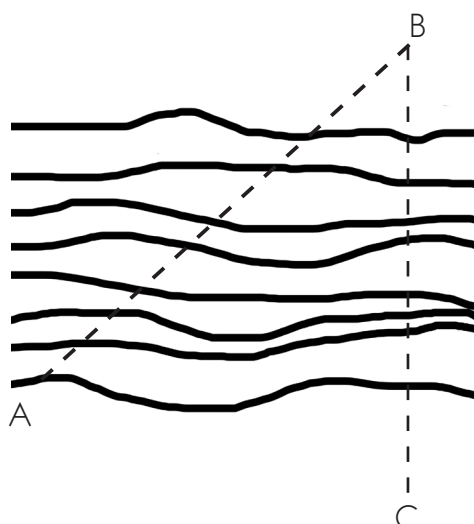
De helling is de verhouding tussen het hoogteverschil van 2 punten en hun horizontale afstand (zie afbeelding links).

Conventioneel neemt men aan dat de helling van het terrein regelmatig is tussen 2 opeenvolgende hoogtelijnen.

Wanneer de afstand tussen de hoogtelijnen constant is, is de helling uniform, wat wil zeggen dat men gelijkmatig stijgt of daalt.

Hoe kleiner de afstand tussen 2 hoogtelijnen, hoe steiler de helling en omgekeerd.

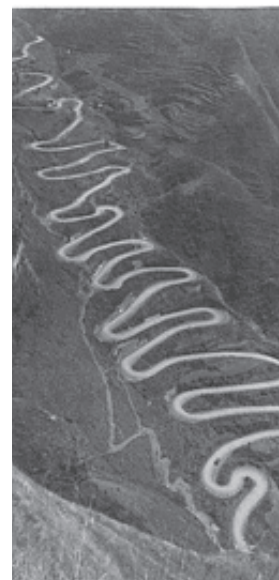
## Route kiezen



De weg met de steilste helling is de weg die loodrecht loopt op de hoogtelijnen (BC) Dit is tevens de moeilijkste weg (zie tekening).

De loodrechte weg is de korste, maar ook de lastigste, en dus ook langer in tijdsduur dan wanneer je een langere afstand zou nemen qua afstand, maar minder steil. Het loont dus om die laatste te nemen.

Vergelijk dit met haarspeldbochten. Deze zijn zo gecreëerd opdat de weg zo min mogelijk steil wordt. Stel je maar eens een baan voor die in 1 rechte lijn van de voet naar de top van de berg gaat! Gekkenwerk.



## 6.7. Legende

Een combinatie van verschillende kleuren en conventionele tekens noemen we de legende van een kaart, waardoor alles een betekenis krijgt. Op elke kaart vind je de gebruikte tekens met hun verklaringen. Laat ons enkele hoofdzaken samenvatten.

### Blauw

- HYDROGRAFIE (water gerelateerd) -

#### Volle lijn

stroom, rivier, beek, gracht

#### Stippellijn

onderbroken waterloop

#### Puntjeslijn

niet bestendig met water gevulde gracht

#### Volle lijn met pijltjes erop

zichtbare waterleiding

#### Gegroepeerde streepjes

Moeras, veen

#### Puntje

bron, fontein, put

### Bruin

- HOOGTEN EN HOOGTELIJNEN -

#### Dikke lijn

Hoofdhoogtelijn (5m hoogteverschil)

#### Dunne lijn

Hoogtelijn (1m hoogteverschil)

#### Lijn met verticale streepjes

Steile helling

#### Afzoming in streepjes

Duin, zandrug

#### Cijfers

Hoogtecijfers

### Rood

- BERUIJBARE BANEN -

#### Volle lijn

Autoweg, baan voor groot of klein verkeer

#### Onderbroken lijn

Smalle of slecht onderhouden weg

### Groen

- BOSSEN EN BEPLANTINGEN -

#### Groene vlekken met zwarte sterren

Naaldbomen

#### Grote cirkels

Hoogstammige loofbomen

#### Kleine cirkels

Boomgaard

#### Dunne puntjes

Kreupelhout

#### Bolletjes

Boomkwekerij

### Zwart

- AANDUIDEND -

#### Lijnen

Wegen, spoorwegen, gebouwen, merkpunten, grenzen, bruggen, terreinen, ...

#### Tekst

Bepaalde afkortingen, plaatsnamen

# 6.8. De stafkaart



## Kaartschaal

Rechtsboven en onderaan in het midden vind je de schaalaaanduiding. In het midden onderaan vind je ook een grafische schaal. Met een meetlatje kan je hier de afstanden uitrekenen.

## Kaartnummer en -naam

Het nummer bestaat uit 1 groot cijfer en 1 of 2 kleine cijfers. Het grote cijfer verwijst naar het kaartblad, de twee kleine cijfers naar de onderverdeling. Handig om omliggende kaarten te bepalen (schema).

## Hoogtelijneninterval

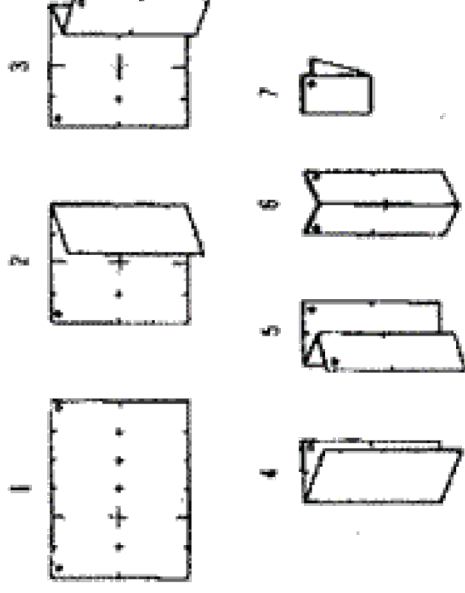
Onder de metrische schaal vind je het hoogtelijneninterval. Dat is het hoogteverschil tussen twee opeenvolgende hoogtelijnen waaruit je dus kan afleiden hoe sterk de weg stijgt die je wil volgen.

## Kaartlegende

Onderaan de kaart vind je de legende: links de benaming van de verschillende symbolen, rechts de gebruikte afkortingen (zie ook p.43).

## Het UTM-vierkantennet

Op de kaarten die de laatste jaren werden herdrukt, wordt het UTM-vierkantennet aangegeven door volle paarse lijnen. Deze lijnen vormen vierkanten van 4 op 4 cm (Wat bij een schaal van 1/25.000 overeenkomt met 1 op 1 km). Deze verkantjes zijn genummerd en handig voor het bepalen van coördinaten.



## Declinatie

Aan de rechterbovenzijde van de kaartrand vind je de declinatie oftewel de afwijking tussen het magnetische noorden, waarnaar je kompas wijst en het aardrijkskundige noorden. Let op: je moet de zwarte declinatie gebruiken als je kaart naar het noorden oriënteert met je kompas langs de Lambertlijnen. Je moet de paarse declinatie gebruiken als je kaart naar het noorden oriënteert met je kompas langs het paarse vierkantennet.

## Jaar van uitgave en herzieningsjaar

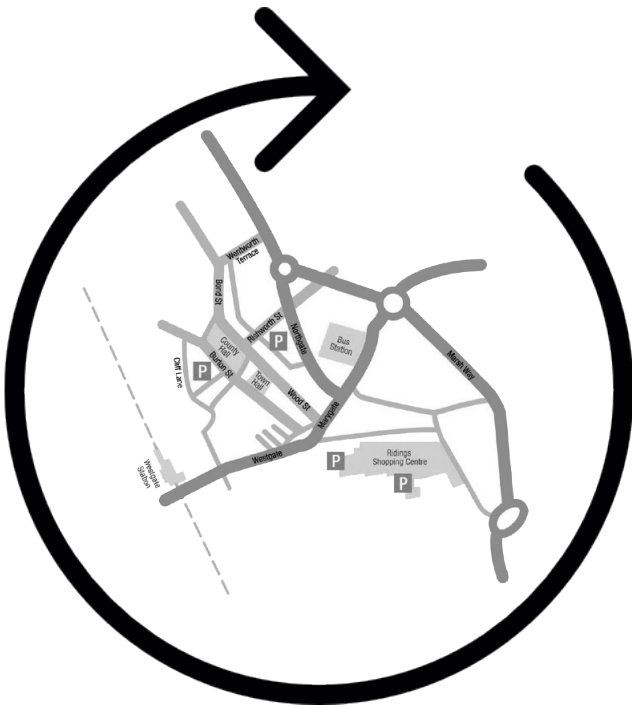
In de rechterbovenhoek vind je het jaar van uitgave. Hou er rekening mee dat de gegevens op de publicatiedatum enkele jaren oud kunnen zijn.

Kijk ook naar het herzieningsjaar links onderaan. Dit is het jaar waarin de gegevens nog eens nagekeken werden. Is het exemplaar van de kaart de laatste 10 jaar herzien, dan is dit waarschijnlijk het meest recente.

## Lambertoördinaten

Indien het UTM-vierkantennet niet op je kaart gedrukt is, kan je zelf de Lambertcoördinaten gebruiken. Deze zijn niet getekend, je moet zelf de korte aanzetstreepjes (om de 4 cm) aan de rand van de kaart met elkaar verbinden, zodat je een net van vierkanten van 1 km op 1 km verkrijgt

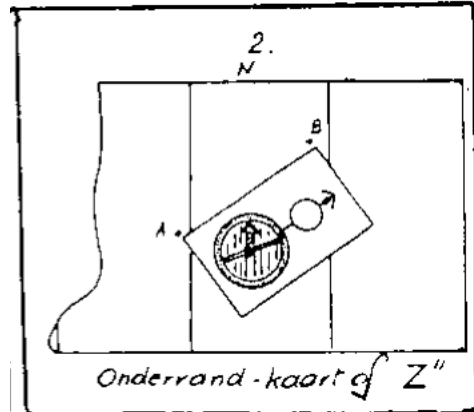
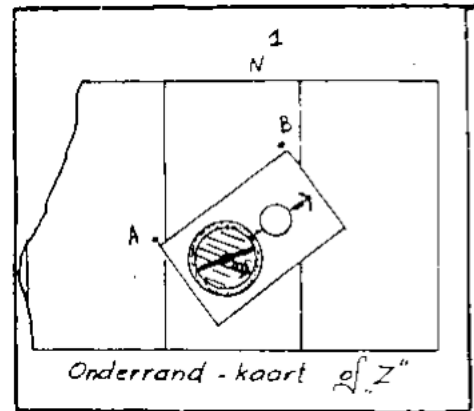
## 6.9. Orientatie



### Kaart oriënteren

Voordat je een kaart kan gebruiken, moet je hem oriënteren. Dit wil zeggen dat de bovenkant van de kaart naar het noorden gericht moet zijn. Dit doe je als volgt:

1. Leg de kaart op een horizontaal vlak.
2. Leg daarna het kompas in een hoek van de kaart, zorg ervoor dat de richtingspijl naar de bovenkant van de kaart is gericht en de draaidoos op 0 graden staat.
3. Probeer dan de kaart met het kompas rond te draaien totdat de magneetnaald evenwijdig ligt met de richtingspijl en de rode kant naar boven.
4. De kaart is nu georiënteerd en klaar voor gebruik.



### Van punt A naar B wandelen

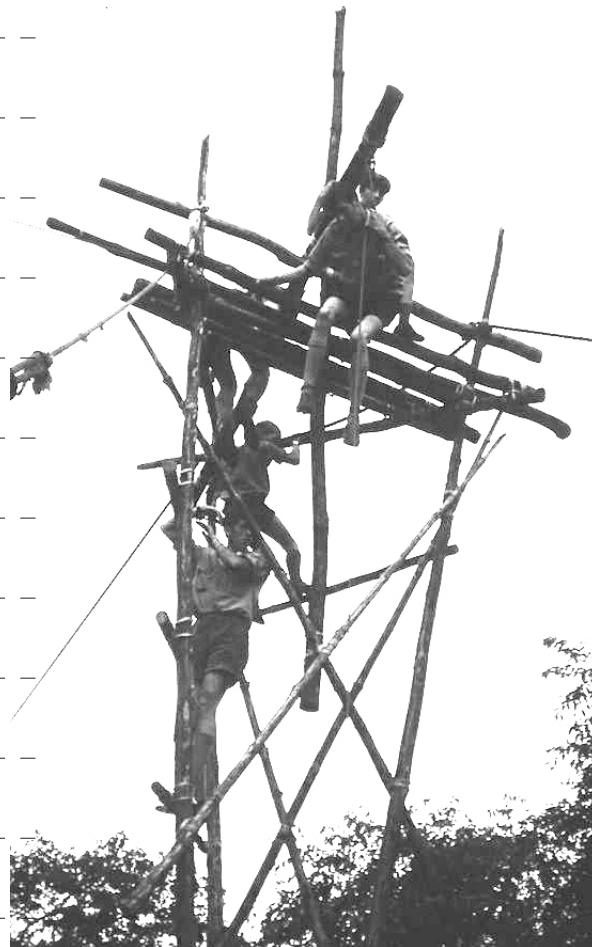
We bevinden ons op punt A en willen naar punt B gaan. Daarvoor moeten we het aantal graden zoeken van B ten opzichte van het Noorden (Zie ook 6.3. en 6.4.).

1. Leg het kompas evenwijdig met aan de richting die je wilt volgen en met de richtingspijl gericht naar de richting die je wilt volgen. Dus van punt A naar punt B.
2. Verdraai daarna de draaidoos van het kompas totdat de evenwijdige lijnen op de doos evenwijdig lopen met de noord-zuidlijnen op de kaart en zodat het noorden van de kompasdoos naar het kaartnoorden wijst.
3. Je kan nu het aantal graden aflezen op de draaidoos tegenover de richtingspijl.

Om nu in werkelijkheid naar punt B te wandelen, haal je het kompas van de kaart en draai heel het kompas tot dat de magneetnaald naar het noorden van de draaidoos wijst. De richtingspijl wijst nu de richting aan die je moet wandelen. Je kan nu best een herkenningspunt zoeken. Dit noemt men een azimut schieten. Als je het herkenningspunt hebt bereikt, zoek je een nieuw herkenningspunt in de richting van de richtingspijl. Dit herhaal je totdat je punt B uiteindelijk bereikt.



## 6.10. Notities



1968, Beerse, 30 jarig bestaan

1969, Beerse, Overgang verkenner naar Jin





**1980, Newcastle, Engeland**

**Vergeet niet!**

**Het noorden staat ALTIJD bovenaan de kaart!**





# EHBO

1. Inleiding	50	5. Blaren	53
2. Een wonde verzorgen	50	6. Splinters	53
3. Eenvoudige wonden	52	7. Teken	54
4. Ernstige wonden	53	8. Brandwonden	54

# 7

## 7.1. Inleiding

Als je als scout een ongeval tegenkomt, zou je voornamelijk het volgende moeten onthouden: je bent geen arts.

Als een eerste-ter-plaatse moet je eerst en vooral een arts of leiding waarschuwen, behalve voor kleine verwondingen. Jouw taak is om bij de patiënt te blijven om erger te voorkomen totdat medische hulp kan komen. Dit kan in de vorm van het voorkomen van een shock, het stoppen van bloeden, het geven van kunstmatige ademhaling, of gewoon het nodige.

## 7.2. Algemeen

Wanneer je een ongeval tegenkomt, handel je altijd volgens de 4 basisstappen van de eerste hulp.

1. Zorg voor (eigen) veiligheid
2. Beoordeel de toestand van het slachtoffer
3. Raadpleeg professionele hulp
4. Verleen verdere eerste hulp



### 2. Beoordeel de toestand

#### 1. Communicatie

Praat met en luister naar het slachtoffer om de aard en oorzaak van de verwonding te kunnen inschatten en het slachtoffer gerust te stellen. Bij ernstigere ongevallen is dit ook belangrijk om het slachtoffer bij bewustzijn te houden.

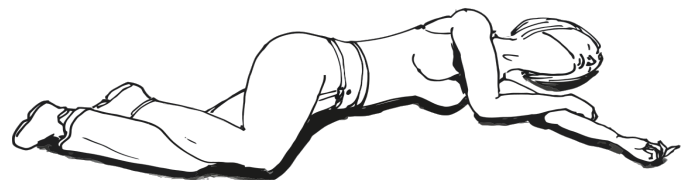
#### 2. Observatie van de gekwetste

Observeer de gekwetste. Let hierbij op het bewustzijn en de ademhaling of observeer de eventuele verwondingen.

#### 3. Positie

Een bewusteloos slachtoffer leg je best in stabiele zijligging. Deze techniek garandeert een vrije luchtweg. Zo vermijd je dat het slachtoffer stikt in braaksel of bloed.

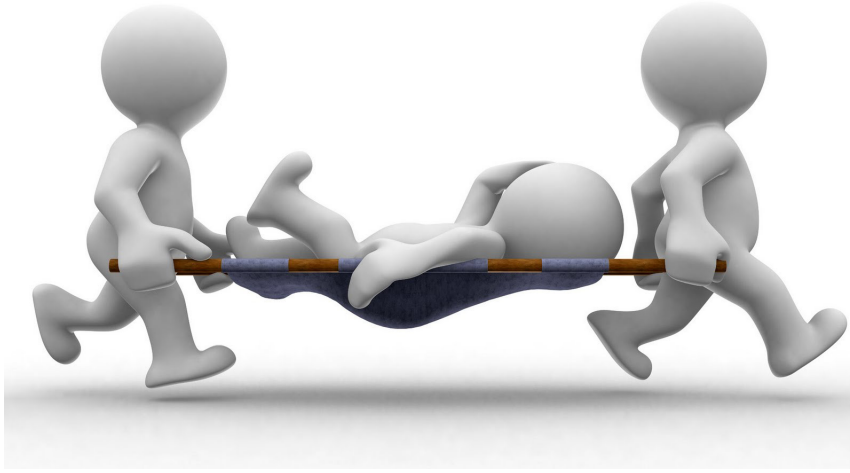
Als je vermoedt dat het slachtoffer een letsel heeft aan de rug of de nek, laat je hem gewoon liggen.



### 1. Zorg voor (eigen) veiligheid

Zorg er voor dat je veilig te werk gaat:

- Kan je het slachtoffer zonder gevaar voor de eigen veiligheid benaderen?
- Moet je bescherming voorzien (handschoenen om bv. een infectie te voorkomen)?
- Moet je het slachtoffer verplaatsen om het in veiligheid te brengen (bij ernstige verwondingen kan je best het slachtoffer laten stil liggen totdat er professionele hulp aanwezig is)?
- Staan omstaanders op een veilige afstand? Kunnen zij eventueel met iets helpen (Bijv. een ambulance bellen of andere mensen op afstand houden)?



### 3. Raadpleeg professionele hulp

Dit doe je natuurlijk alleen als het nodig is.

2 opties

#### 1. Ga zo snel mogelijk naar een dokter!

#### 2. 112 bellen

Wanneer je de hulpdiensten belt (**112**), is het belangrijk om de volgende informatie mee te geven:

##### Waar het gebeurd is

- Straat
- Huisnummer
- Gemeente
- Groot herkenningspunt

##### Wie je bent

- Naam
- Voornaam

##### Wat er gebeurd is

- Het soort ongeval
- Het aantal slachtoffers
- Wat elk slachtoffer heeft

Als je iemand anders de ambulance laat bellen, zorg dat hij of zij nadien terugkomt, zodat je weet dat hulp onderweg is.

Blijf bij het slachtoffer totdat gespecialiseerde hulp arriveert en zij het van jou overnemen.

### 4. Verleen verdere eerste hulp

Hoe je dit doet hangt af van wat er is gebeurd. Je vindt dit terug op de volgende pagina's.

## 7.3. Eenvoudige wonden

Onder een eenvoudige wonde verstaan we:

- Een schaafwonde
- Een kleine snijwonde
- Een ondiepe steekwonde



### 1. Zuiveren van de wonde

Eerst en vooral moet je de wonde en de huid rond de wonde goed uitwassen. De huid er rond mag je uitwassen met water en zeep. De wonde zelf liever niet, want dit kan de genezing langduriger maken.

Na het uitwassen spoel je best de wonde nog eens goed na met zuiver water.

Het zuiveren van de wonde doe je van binnen naar buiten. Zo haal je het vuil uit de wonde.

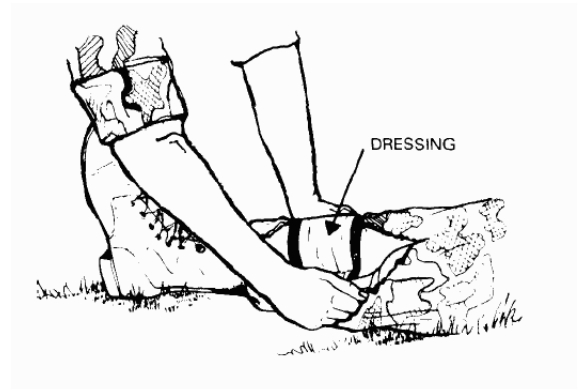
Oppervlakkig gelegen voorwerpen (stukken losse huid) probeer je best te verwijderen. Lukt dit niet, raadpleeg dan een geneesheer na het afdekken van de wonde om verdere infecties te voorkomen.

**Is de wonde veroorzaakt door een roestig voorwerp? Raadpleeg dan steeds een geneesheer, want dan is er gevaar voor tetanus of klem en moet de persoon van de verwonding hiervoor ingeënt worden.**



### 2. Ontsmetten van de wonde

Bij het ontsmetten van de wonde gaan we altijd vanuit het centrum naar de rand van de wonde werken om zo eventueel vuil er nog uit te duwen.



### 3. Afdekken van de wonde

Hier na gaan we eventueel de wonde nog afdekken met een steriel verband.

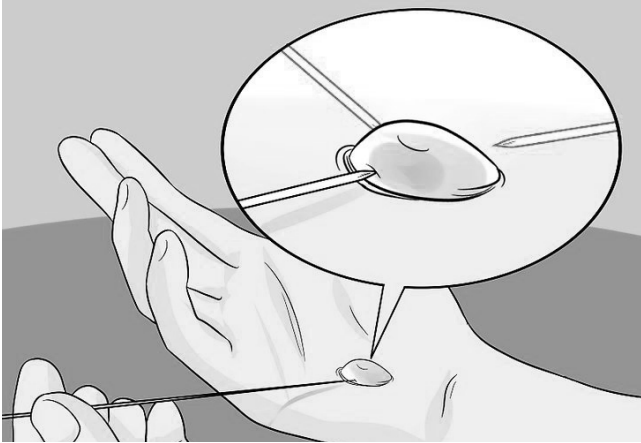
Dit hangt af van de ernst van de verwonding.

## 7.4. Ernstige wonden

Als we te maken hebben met een verwonding die dieper is of groter, dan moet de wonde sowieso **zo snel mogelijk afgedekt** worden met een doek-, zwachtel- of snelverband. Ga nadien naar een geneesheer.

Wanneer we te maken hebben met een ernstige bloeding, **stelp** dan de bloeding door **druk** uit te oefenen en eventueel het gewonde lichaamsdeel omhoog te houden (bij voorkeur boven het hart).

## 7.5. Blaren



### 1. Gesloten blaar

Bedek ze met een pleister indien ze niet hindert. Indien ze wel hindert, prik de blaar open.

- Ontsmet de naald in een vuur (of met een ontsmettingsproduct).
- Ontsmet de blaar en de omgevende huid.
- Prik de blaar aan de randen door.
- Duw het vocht met een compresje eruit.
- Snij de huid niet weg en bet de wonde met een verzorgende zalf.
- Bedek met een steriel verband.

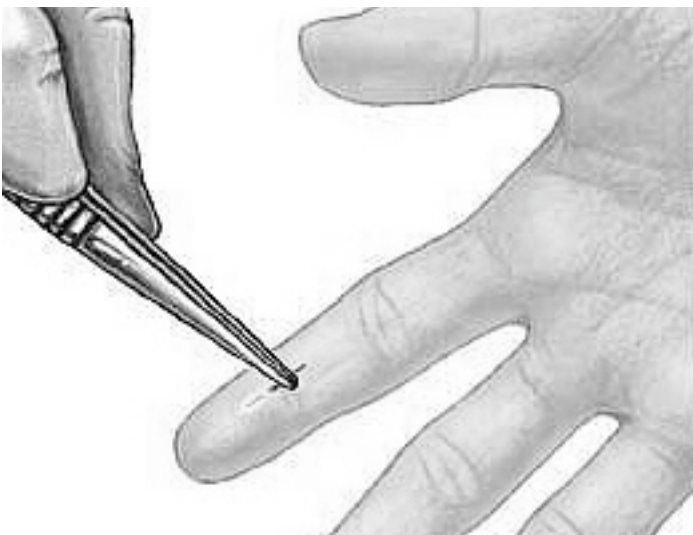


### 2. Open blaar

De blaar is open. Stukken gescheurd weefsel hangen rond de wonde.

- Ontsmet de wonde en de omgevende huid.
- Snij het gescheurd weefsel weg.
- Bet de wonde met een verzorgende zalf.
- Bedek met een steriel verband.

## 7.6. Splinters

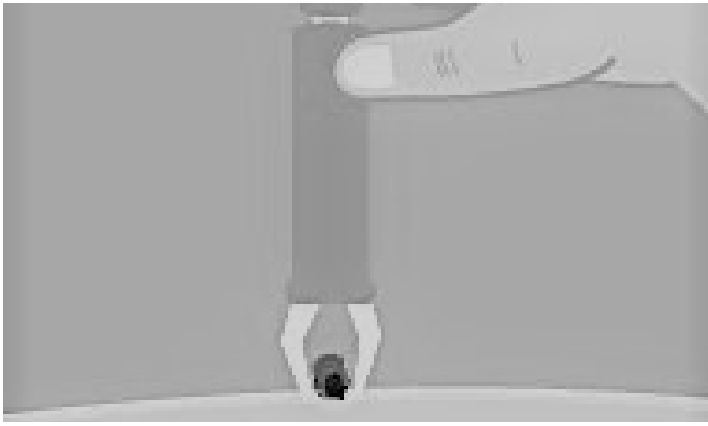


### Verzorging

- Ontsmet de huid rond de splinter.
- Houd de naald in een vlam of ontsmet de naald.
- Prik boven de splinter en breng hem boven de huid.
- Trek met een pincet de splinter eruit.
- Laat de wonde even doorbloeden ontsmet en bedek met een kleefverband.

Een diepgelegen, moeilijk te verwijderen splinter, naald, of bv. een vishaak dek je af met een snelverband waarna je naar de geneesheer gaat.

## 7.7. Teken



### Verzorging

Om een teek te verwijderen gebruik je een teekentang.

- Neem de teek vast zo dicht mogelijk bij de huid.
- Trek de teek uit de huid. (niet draaien)
- Reinig de wonde uitgebreid met water.
- Ontsmet de wonde.

Volg de wonde nog goed op. Een rode ring rond de wonde kan duiden op de ziekte van Lyme.

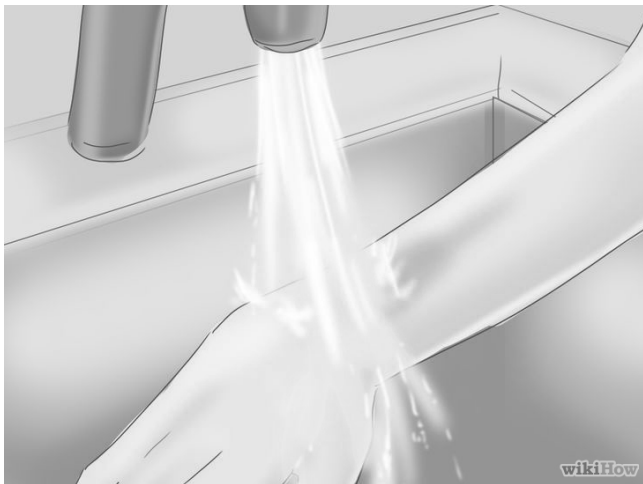
## 7.8. Brandwonden

Voor brandwonden geldt de gouden regel:

**“Eerst water, de rest komt later!”**

### Stromend water

Het is heel belangrijk om de verbrande plaats zo snel mogelijk onder water (lauw stromend water) te houden, om de ernst van de brandwonde zo klein mogelijk te houden.

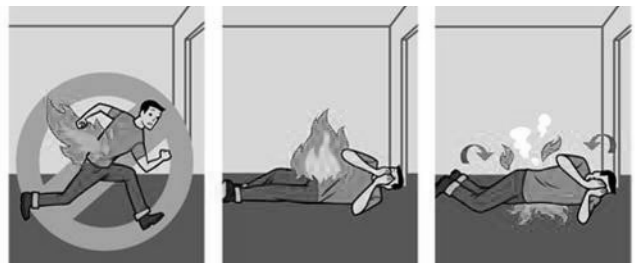


### Indirect contact

Zorg ervoor dat de waterstraal nooit rechtstreeks op de verbrande huid stroomt. Zorg dus voor een indirect contact van water met de huid.

### Tijdsduur

Pas na 10 à 15 minuten mag men hiermee stoppen en een dokter opzoeken indien het om een uitgebreide brandwonde gaat. (blaren -ofwel tweedegraads brandwonden- die groter zijn dan een stuk van 2 euro, zijn derdegraads brandwonden).



### Brandende kleren

- Vermijd dat het slachtoffer begint te lopen. Probeer de persoon te blussen met water.
- Indien geen water in de buurt, wikkel het slachtoffer dan snel in een deken of een groot kledingstuk (mantel). Sluit goed de hals af maar laat het hoofd vrij.
- Bij gebrek aan materiaal kan je het vuur doven door het slachtoffer over de grond te rollen.
- Kledij **uittrekken** indien ze uit **natuurlijke vezels** bestaat.
- Kledij **aanlaten** indien ze uit **synthetisch weefsel** bestaat.





# OUTDOORS

1. Uniform	56	4. Touwen opbergen	60
2. Patrouilletent	57	5. Rugzak	61
3. Bijlen en zagen	59	6. Notities	62



# 8.1. Uniform

<b>3e jaar Kabouters</b>	<b>Belofte Kabouters</b>	<b>3e jaar Welpen</b>	<b>Belofte Welpen</b>	<b>Belofte S&amp;G</b>	<b>Jaarteken</b>	<b>Nesthoekje Kawellen</b>
						
<b>Gidsen</b>						<b>'Lintje'</b>
						
<b>Scouts</b>						<b>Vlaanderen</b>
						
<b>Tricolor (Belgie)</b>						<b>Provincie</b>
						
<b>Groepslintje</b>						
						
<b>Kapoenen</b>	<b>Kawellen</b>	<b>J-Givers</b>	<b>Givers</b>	<b>Jins</b>	<b>Leiding</b>	<b>Jeka</b>
						
<b>Scouting</b>	<b>Scouting</b>	<b>Scouting</b>	<b>Scouting</b>	<b>Scouting</b>	<b>Scouting</b>	



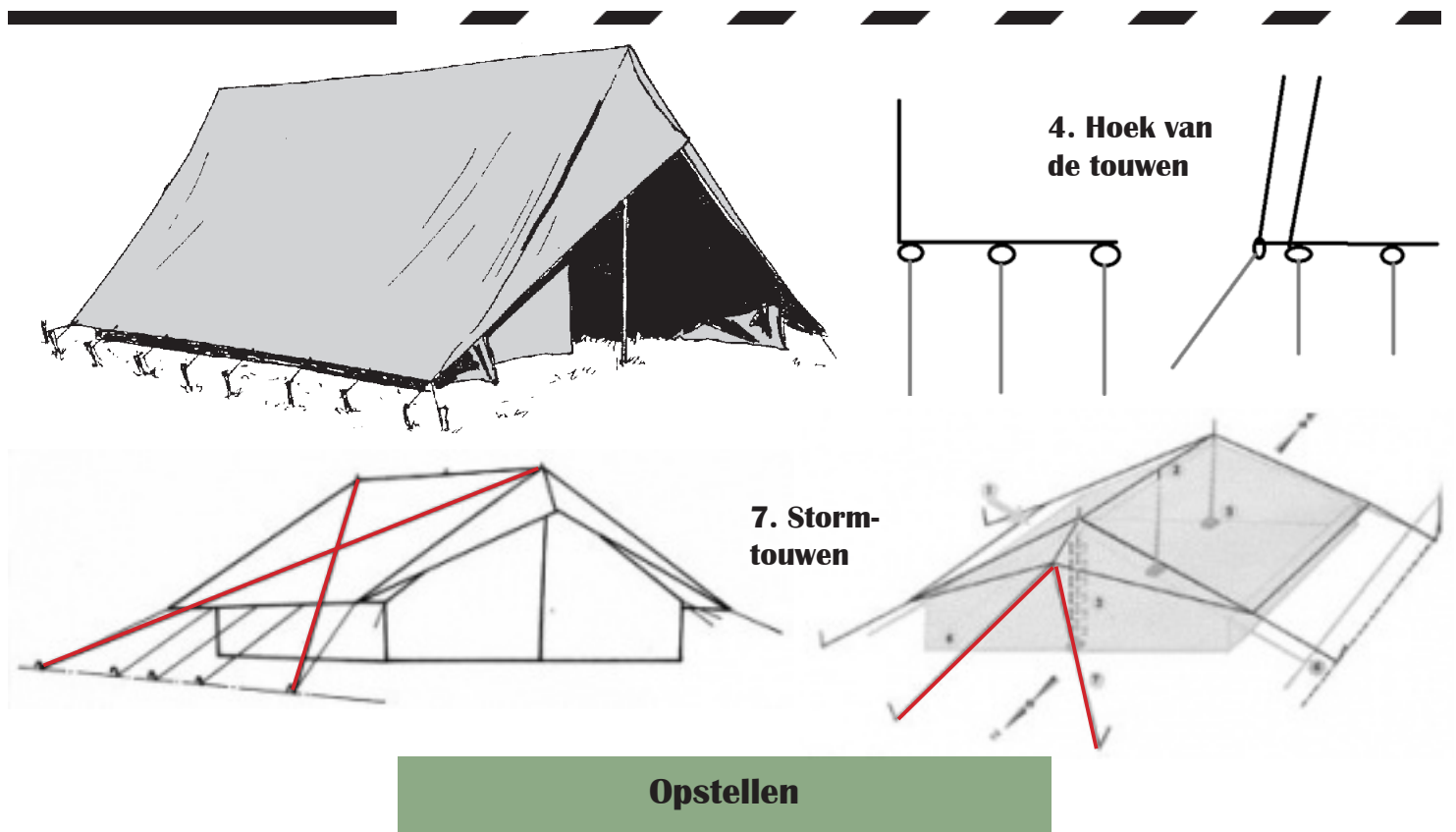
Naai de jaartekens van voorbije jaren op de achterkant!

"Het uniform zorgt voor broederschap, want wanneer deze algemeen wordt aangenomen, verdwijnen alle verschillen van klasse en afkomst"

- Robert Baden-Powell -



## 8.2. Patrouilletent



### 1. Locatie

Zorg voor een vlak terrein, schraap bulten weg, haal takken, dennenappels, stenen weg.

Zorg dat de locatie niet vochtig is en op een hoog punt staat.

Harde grassen betekenen zompige ondergrond. Leem/kleigrond absorbeert slecht water en kan grote plassen veroorzaken.

### 2. Windrichting

De wind moet over het buitenzeil heen glijden en mag zeker niet door de tent kunnen waaien. De nok van de tent best volgens de Noord-Zuidas plaatsen want de wind komt in België meestal uit het Westen.

### 3. Rechtzetten

Leg eerst je **grondzeilen** klaar. Leg daarna het **buitenzeil** open met de buitenkant naar de grond gericht. Leg de **binnentent** op het buitenzeil met de binnenkant van de binnentent naar boven en plooi deze daarna eenmaal dicht.

Steek de **nok** door de lussen van de binnentent (goed kijken of de gaten in de nok overeenkomen met de gaten in de binnentent voor de palen). Kruip onder de binnentent en steek de pinnen van de **palen** in de nok.

### 4. Aanspannen

Controleer of de **flappen** van de binnentent dicht zijn. Zet daarna de tent recht en span eerst de **hoeken** van de binnentent aan. Daarna de hoeken van het buitenzeil. Trek alle **spanlijnen** recht door. Op de hoeken, afhankelijk van de naad aan de tent, in een hoek van 45°.

(Zie tekening)

### 7. Storm-touwen

Zorg ervoor dat alle piketten van de binnentent op 1 lijn staan, en alle piketten van het buitenzeil ook op 1 lijn, evenwijdig met die van de binnentent.

### 5. Vermijd raakpunten

Binnentent en buitenzeil mogen elkaar niet raken, dat veroorzaakt lekken als het regent.

Span ze daarom goed op, zo klapperen ze ook niet mee in de wind.

Eventueel buisjes tussen binnen en buitenzeil om dit te vermijden.

### 6. Grondzeil blijft binnen

Om ervoor te zorgen dat bij regenweer geen water binnenkomt, mag het grondzeil nooit buiten liggen. Plooi de wanden van de binnentent naar binnen en leg het grondzeil er op.

Je kan ook nog de lussen van de binnentent vastmaken met priemen (dunne piketten)

### 7. Stormtouwen

Stormtouwen zorgen voor extra stevigheid van de tent. In principe enkel bij storm nodig, maar kan altijd uit voorzorg geplaatst worden.

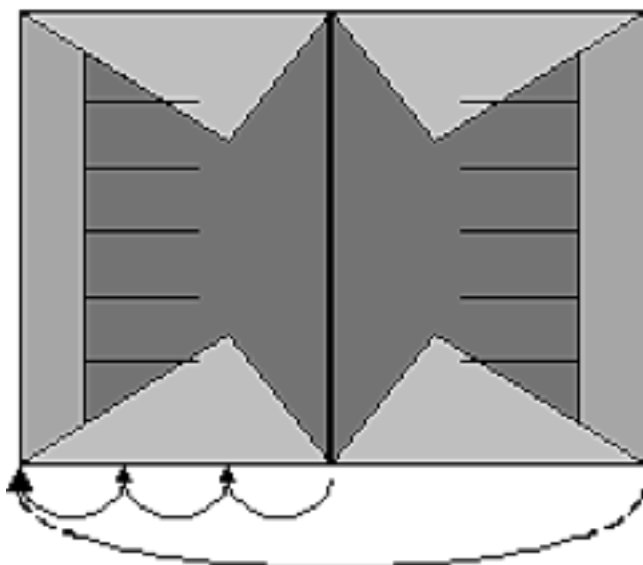
Je kan ze best naar binnen opspannen, zo kan er niemand over vallen (tekening links vs rechts)

### 8. Palen enkel voor tent

Gebruik palen nooit om iets op te hangen. Dit trekt ze scheef.

### 9. Grachtje

Graaf nog eventueel een grachtje rond de tent bij regenweer.



## Afbreken

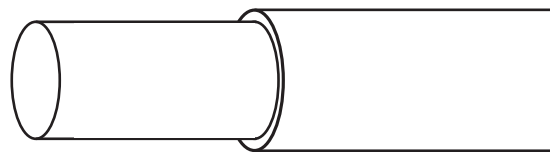
- Zorg ervoor dat de tent volledig leeg is.
- Tent pas neerleggen als alle piketten eruit zijn (check, check, dubbel check!)
- Vouw de zijkanten van de binnentent en touwen naar binnen. Er ontstaat nu een rechthoek.
- Vouw de tent eerst dubbel, dan naargelang de zak!
- Binnen- en buitenzeil kan je eventueel in elkaar plooiën om plaats te besparen.
- De tent en grondzeilen moeten volledig droog zijn, als ze nog nat zijn of je twijfelt hang je ze even op in het lokaal.
- Klop de piketten goed af, en stop ze in de pikettenbak.
- Tenten halfjaarlijks openleggen om te verluchten.
- Meld eventuele schade direct bij de materiaalmeesters.
- Zeilen en palen moet je steeds goed bij elkaar houden.

**Graaf bij regenweer greppeltjes onder de rand van het buitenzeil en voor de kant van de tent die het hoogst op de helling staat. Zo stroomt het water mooi via de greppeltjes naar beneden.**

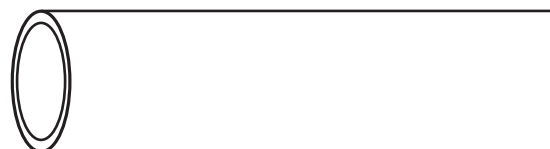


## Jargon

### Mannelijke palen



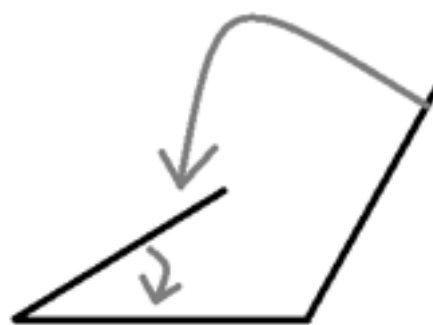
### Vrouwelijke palen



### In 2 opvouwen



### In 3 opvouwen



### In 4 opvouwen



## 2-2-3-4 regel

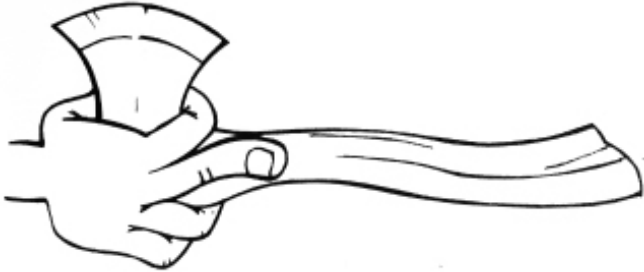
Weet je niet goed in hoeveel je een tent moet opvouwen? In 2-2-3-4 werkt altijd!

Grondzeilen en de armatuurtent kan je best vouwen tot een lange sliert en dan oprollen.

## 8.3. Bijlen en zagen

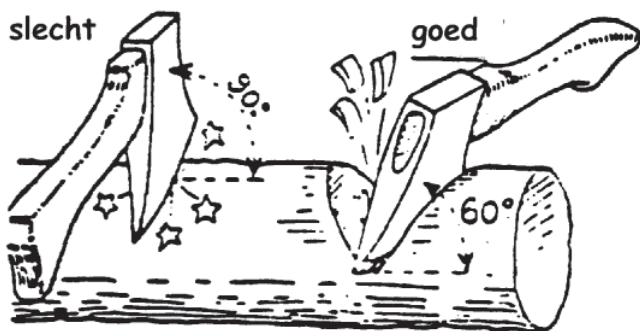
Een bijl of een zaag zijn gevaarlijke dingen. Zorg ervoor dat je:

- uitkijkt voor wegvliegende takken
  - geen bijlen (of zagen) zomaar laat rondslingeren
  - bijlen altijd hanteert via de volgende richtlijnen
- bijlen of zagen altijd onmiddellijk met beschermingshoes terug legt in het materiaalhok



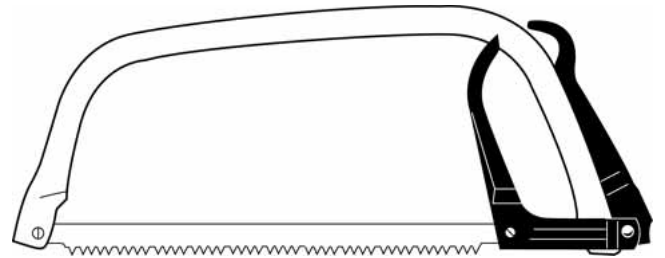
### Voor het hakken

1. Kijk uit dat er niemand in de buurt staat wanneer je gaat hout hakken.
2. Controleer steeds of de bijlkop nog goed vastzit op de steel.
3. Geef een bijl door met de bijlkop eerst en de snede naar boven, zodat diegene die het aanneemt de bijl bij de kop kan vastnemen.



### Tijdens het hakken

1. Een handbijl (of beverbijl) hou je vast met 1 hand.
2. Plaats een balk op een houten kapblok.
3. Zorg dat het hout goed ligt, zodat het niet wegrolt wanneer je aan het kappen bent.
4. Om een tak door te hakken, hak je links en rechts in een hoek van 45° tot 60°.
5. Draag de bijl altijd met de kop naar boven en de snede naar voor. Hou de steel vast tussen wijs- en ringvinger. Je middelvinger hou je tegen de steel. Zo is de kans op verwonding kleiner wanneer je zou struikelen.
6. Kap altijd naar beneden van je benen weg! De bijl kan altijd plots wegschieten en zo ongelukken veroorzaken.

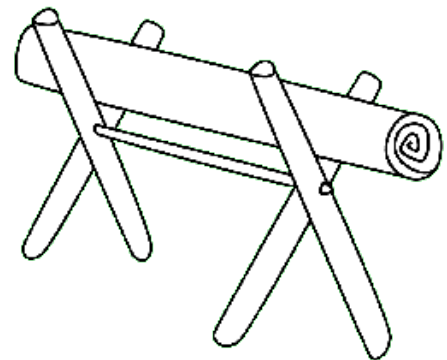


### Zagen

Hout zagen is veel gemakkelijker en veiliger dan hout hakken. Het is bovendien veel minder vermoeiend. Zorg dus liever voor een goede handboog dan een hakbijl (Behalve wanneer je natuurlijk schilfers nodig hebt om een vuur te maken).

Gebruik bij het zagen steeds de volle lengte van het zaagblad, zo verbruik je minder energie en kan je langer volhouden.

Ontspan het zaagblad als je een zaag opbergt en doe de zaagbeschermer op het zaagblad.



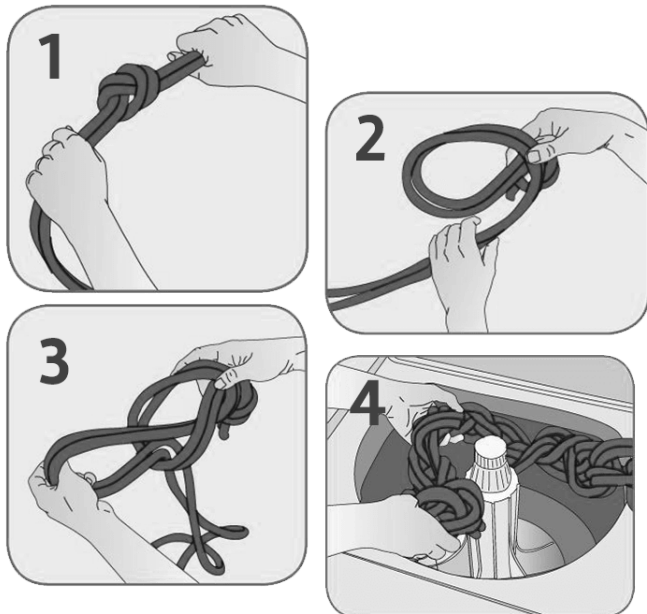
**Een scherpe bijl is veiliger dan een botte! Je zal sneller uitschuiven bij een botte bijl.**

**Hak dus ook niet in de grond, want daar wordt een bijl zeker bot van.**

## 8.4. Touwen opbergen

Om te vermijden dat touwen in de war raken, of zelfs kwijt, is het belangrijk deze systematisch op te bergen.

Voordat je begint met het opbergen van een touw, zorg dat de **touwen droog** zijn om schimmels te voorkomen.



### Ketting

Een ketting van touwen is een handige manier om een groot aantal lange touwen op te bergen. Eens deze ketting gevormd is, kan je ook gemakkelijker de touwen in een wasmachine steken om proper te maken.

Bundel de touwen samen per +/- 10 en dezelfde lengte. Volg dan de volgende stappen:

#### 1. Knoop

Knoop de touwen op ong 5-10 cm van het einde vast.

#### 2. Lus

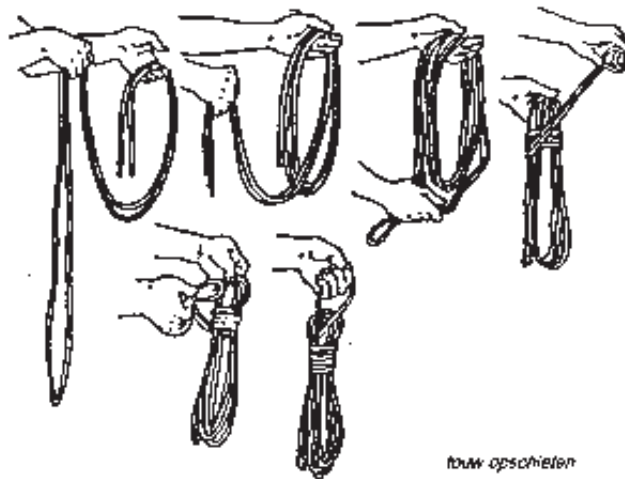
Maak een lus met het lange eind op het korte eind.

#### 3. Doorsteek

Steek het lange eind door de lus van stap 2 om zo een nieuwe lus te maken zoals afgebeeld bovenaan.

#### 4. Herhaal

Herhaal stap 3 tot het einde.



### Lus

Als je een enkel touw netjes wil wegleggen of ophangen, dan gebruik je best de volgende methode;

- Leg het touw losjes in de hand aan 1 uiteinde van het touw.
- Draai het touw rond je hand, terwijl je een lus maakt (grootte naar wens)
- Blijf dit doen tot je ong nog een halve meter touw overhebt.
- Draai nu dit uiteinde dwars over de lussen die je net gecreëerd hebt.
- Steek de laatste 10cm onder een woeling door.

Je kan ook het touw dubbel plooiën zoals op de afbeelding, met de losse einden beginnen, en van de midden plooi op het einde een lus maken door dat einde onder door een woeling te steken.

Met een korter touw kan je dezelfde methode hanteren. In plaats van het touw in losse lussen te draaien, draai je deze best strakker rond je hand om simpelweg kleinere lussen te bekomen.

## 8.5. Rugzak

Het is belangrijk om tijdens een tocht een rugzak te dragen die zo min mogelijk tot last is. Denk daarom altijd goed na hoe je deze klaarmaakt voor vertrek.

Werk altijd van binnen naar buiten en van onder naar boven.

Denk praktisch na! Wanneer heb ik de spullen nodig? Kan ik er snel bij?



### Voor het pakken

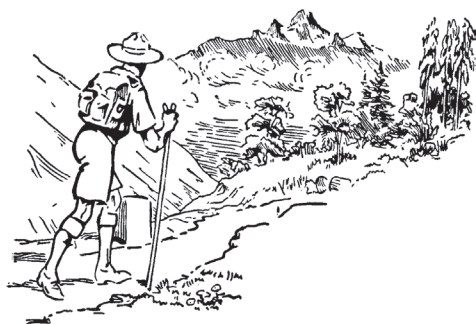
#### 1. Compressiebanden

Maak alle compressiebanden losser om maximale binnenruimte te bekomen.

#### 2. Positie

Leg de rugzak op zijn rug of zet hem rechtop tegen een muurtje.

Nu ben je klaar om je spullen erin te gaan doen.



### Tips & Tricks

- Neem van alles kleine verpakkingen mee. Neem dan met de hele groep één fles shampoo of zonnebrandcrème, schoenvet, reserveonderdelen enz... mee, of allemaal een kleintje. Zo verdeel je de last.
- Vaak is een slaapmatje (met daarin de tentstokken) het enige dat echt aan de buitenkant van je rugzak moet hangen, simpelweg omdat het er niet meer in past. Zorg er dan voor dat het niet kan gaan slingeren en dat het niet in de weg kan gaan zitten.
- Zorg ervoor dat er geen harde dingen tegen je rug kunnen prikken.



Internal Frame



External Frame

■ Heavy ■ Medium ■ Light

### Onderaan: Licht gewicht

- Stop je slaapzak onderaan. Het is licht en zo kan je er snel aan.

### Midden: Zwaar tot medium gewicht

- Doe de zwaarste dingen tegen je rug aan en zoveel mogelijk net boven de heupgordel, maar onder je schouderbanden.
- Stop hier geen tent (tenzij je een goede extra rits hebt in het onderste gedeelte) want die kun je bij aankomst op een camping met slecht weer niet snel uitpakken.
- Nadat de grote dingen in zijn gepakt, prop je er aan alle kanten de kleine dingen naast. Ondergoed en sokken zijn hier bijvoorbeeld uiterst geschikt voor en het scheelt je een boel stouwen aan het einde.

### Bovenaan: Licht en handig gerei

Alles wat je onderweg nodig kan hebben (zonnebrand, paspoort, eten, kaart en kompas enz.), stop je bovenin of in de kap. Hou rekening met dingen die kunnen gaan lekken.

## 8.6. Notities



1979, Buré, Jinkamp

**Vergeet niet!**

**Als je de natuur betreedt, laat je ze ook  
achter zoals de natuur hoort te zijn...  
Ongerept!!**





# EXTRA

1. Het weer lezen	64	6. Reddingstechnieken	68
2. Rooksignalen	64	7. Communicatie	69
3. Vuur maken	65	8. Navigatie	71
4. Knopen	66	9. Survival tips & Tricks	72
5. Sjorringen	67	10. Notities	77



## 9.1. Het weer lezen

Meestal is er bij de kampplaats wel een informatiepunt waar het weerbericht te halen valt. Maar wat als je een trektocht maakt door de wildernis? In openlucht bij een meer in Zwitserland slaapt waar niemand anders te bereiken is?

In dat geval is het handig om te weten welk weer te verwachten. Er zijn zo enkele trucjes om het weer te lezen.

Rood vannacht, da's waar de herder op wacht (Er komt een mooie dag aan)  
Rood 's ochtends vroeg, de dag dat hij natte kleren droeg (regen die dag)

Een gele zonsondergang betekent wind  
Vale gele zonsondergang betekent regen  
Dauw en mist des ochtends betekent mooi weer  
Lage nevel betekent mooi weer

Hoge nevel betekent wind (wanneer de zon over de wolken reist, hoog boven de horizon)  
Zachte wolken betekenen mooi weer  
Wolken met een harde rand betekenen wind  
Gekartelde of bubbelwolken betekenen harde wind

Wanneer de wind zingt voor de regen,  
kunt ge weer gaan zeilen met Zijn zegen.  
Wanneer de regen huilt voor de wind,  
zorg dan dat ge de touwen goed vastbindt.

## 9.2. Rooksignalen

Het zal je misschien verbazen, maar in het begin van de scouts moesten de scouters allemaal kunnen communiceren via rooksignalen. Niet onlogisch, als je bedenkt dat vele van de overlevingstechnieken in dit dossier ook originieren van de indianen. De rooksignalen gaan als volgt:

### Vorbereiding

1. Maak een normaal vuur
2. Van zodra het goed begint te branden, bedek het dan met groene bladeren, gras of aangedampt hooi, om het te doen roken.

### Techniek

1. Bedek het vuur met een vochtig deken.
2. Neem het deken weg voor een trekje rook
3. Bedek het vuur weer met het deken

Voor een korte trek haal je het deken 2 tellen weg, en 8 tellen er terug op. Voor een lange trek haal je het deken weg voor ongeveer 6 tellen.

### Boodschap

#### Gevaar

3 grote trekken traag na elkaar

#### Strijd/Ruzie

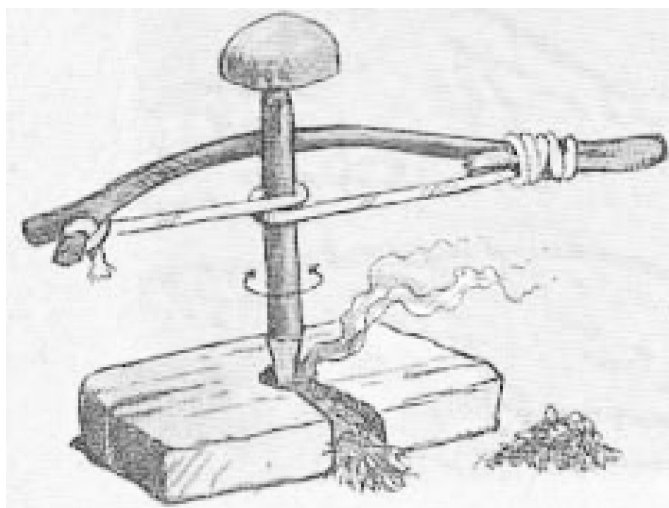
3 kleine pufjes na elkaar

#### Stop

Een langdurige kolom rook



## 9.3. Alternatieve manieren om vuur te maken



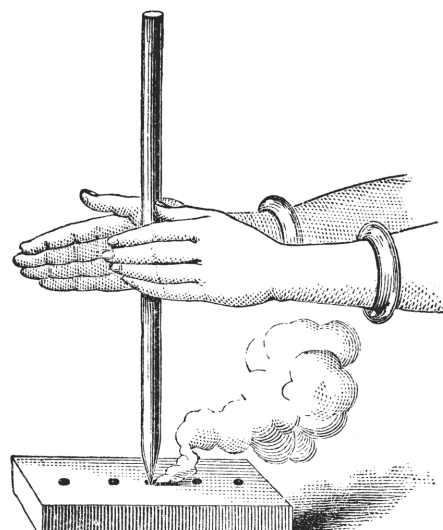
### Vuur met boog

#### Materiaal

Steen, rechte stok, boog, plank, tondel

#### Techniek

1. Maak een soort 'sleutelgat' in de plank, zoals op de tekening en vul de driehoekvorm met tondel
2. Plaats de rechte stok in het ronde gedeelte van het sleutelgat.
3. Plaats de boog rond de rechte stok zoals op de tekening
4. Neem met de ene hand de steen en druk recht naar beneden op de rechte stok.
5. Met de andere hand, neem de boog en beweeg deze in 1 lijn naar voor en achter.
6. Herhaal tot het tondel begint te smeulen en branden.



### Vuur met handboor

#### Materiaal

Rechte stok (1 - 1.5 cm) van bv. roos, vlier of wilg of teunisbloem of toorts en plank van zacht hout, bv. wilg of lind

#### Techniek

1. Kerf met een mes een klein gaatje in de plank
2. Draai de stok een beetje in het gaatje tot de vorm goed zit
3. Zorg dat de stok stevig drukt op het putje, en begin neerwaarts met je handen te wrijven zoals op de tekening. Blijf ontspannen!
4. Eens beneden, houd de stok met een hand vast bovenaan, zodat ie op z'n plek blijft. Dit is om hitteverlies in het putje tegen te gaan
5. Breng de andere hand naar boven en begin bij stap 3.
6. Herhaal tot het tondel begint te smeulen en branden.

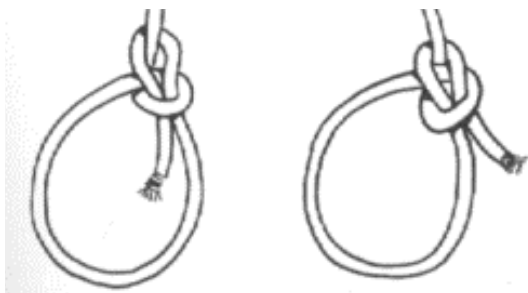
**Je hoeft niet altijd naar een aansteker te grijpen als je geen lucifers bij de hand hebt!**

**Een bril of vergrootglas (soms in je kompas) kunnen een hittepunt veroorzaken en zo tondel aansteken.**

**Alsook een zwavelstok als je die bij de hand hebt!**

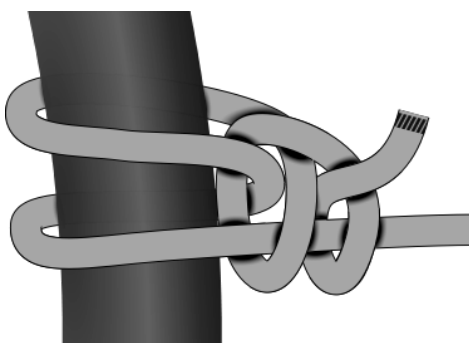
## 9.4. Handige knopen

Buiten de knopen die eerder zijn uitgelegd in hoofdstuk 3, zijn er nog veel meer knopen die in verschillende situaties van pas kunnen komen. Hieronder vind je enkele van die knopen.



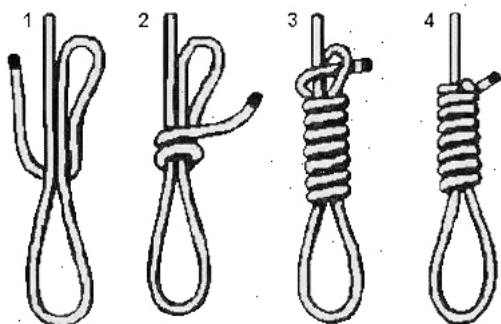
**Spaanse paalsteek**

Een Spaanse paalsteek is net zoals een gewone paalsteek, maar dan met het korte uiteinde aan de buitenkant.



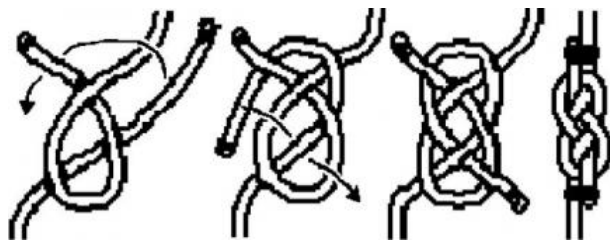
**Ankersteek**

Stabiele steek, wordt bijvoorbeeld gebruikt bij een musketon of anker.



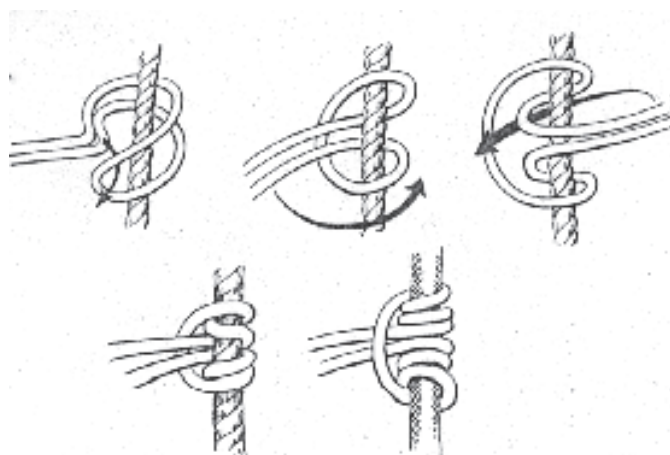
**Strop**

Een stevige, verschuifbare lus.



**Karaaksteek**

Deze steek verbindt twee uiteinden van touwen die onder hoge spanning staan.



**Prusikknoop**

Knoop aan een ander touw onder hoge spanning.

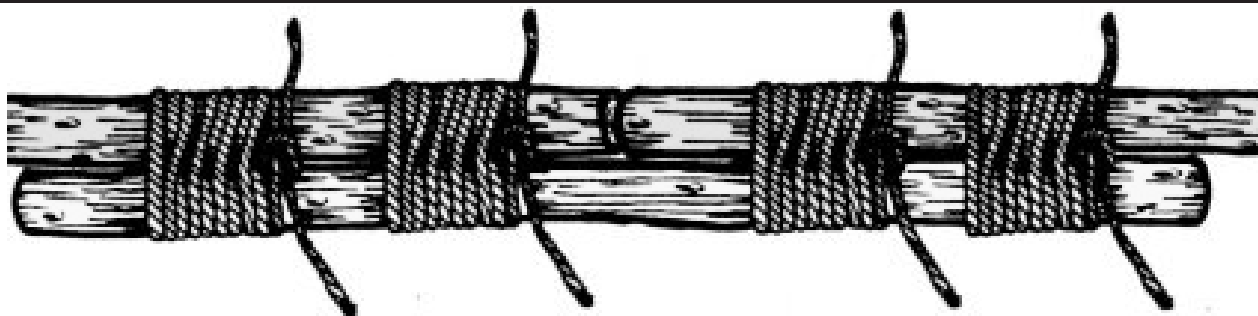


**Stropeind**

Een doorgetrokken strop, om een knokel aan het einde van een touw te maken. Zo kan je een uiteinde zwaarder maken.

## 9.5. Handige sjorringen

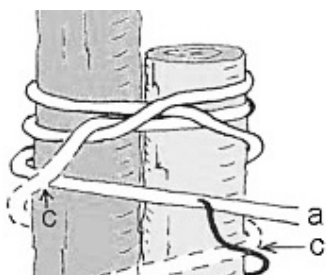
Alsook voor de sjorringen, is er bijvoorbeeld nog de steigersjorring, een handige sjorring wanneer je met te korte balken worstelt.



**Steigersjorring**

De steigersjorring wordt gebruikt om twee balken die in mekaar verlengde liggen met elkaar te verbinden door er een derde balk als spalk aan vast te maken. Dat betekent dat bij deze sjorring de constructie gedragen wordt door de balken en niet door het sjortouw. Het touw houdt de balken enkel bij elkaar. Voor deze sjorring moet je dus geen overdreven dik touw gebruiken.

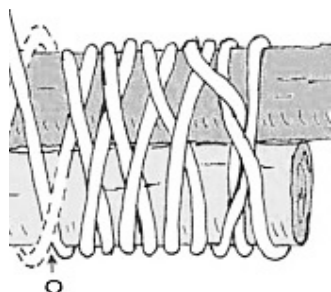
Gebruik een spalk met de juiste lengte; ideaal is een verhouding van 1 op 3. Om twee balken van 6m te verbinden gebruik je best een spalk (verbindingsbalk) van 2m.



**Stap 1: Beginknoop; Mastworp**

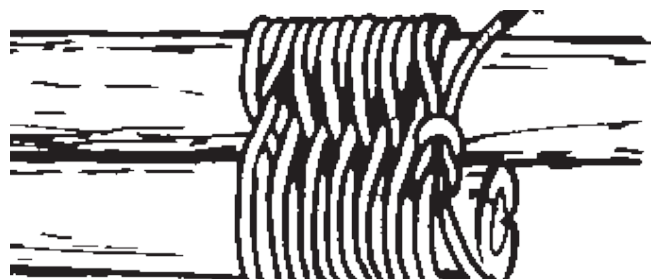
Maak bij elke uiteinde van een balk een sjorring! 4 in totaal dus.

Leg het midden van het touw om de twee balken heen en maak daar een mastworp.



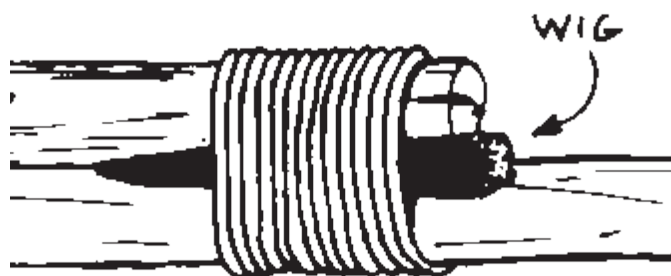
**Stap 2: Windingen**

Sla het ene uiteinde van het touw om de balken heen en nadien het andere uiteinde, zodat de touwen elkaar kruisen aan 1 kant van de balken. Aan de andere kant liggen ze netjes naast elkaar.



**Stap 3: Eindknoop; Platte knoop**

Verbind de uiteinden van de touwen op het einde met een platte knoop.



**Stap 4: Wiggen**

Als de 4 sjorringen zijn gelegd, sla dan per sjorring twee wiggen tussen de balken en het touw, aan elke kant van de sjorring 1. Zorg ervoor dat de wiggen ALLE slagen aantrekken.

Sla de wiggen van boven naar onder zodat ze er niet uitgetrapt kunnen worden.

## 9.6. Reddingstechnieken



THE FIREMAN'S KNOT.



HOW USED.



FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5

### Dubbele paalsteek

De dubbele paalsteek is een handige manier om iemand naar boven of beneden te vervoeren. Steek de benen in 1 lus en wikkel de andere lus onder de oksels van het slachtoffer. Hijs hem of haar nu zachtjes naar boven of beneden.

### Brandweergreep

Dit is een handige greep om bewusteloze slachtoffer (zonder ernstig nek-of ruggenletsel) te verplaatsen.

Bij iedere reddingsactie, of het nu om mensen in een brandend gebouw of drenkelingen gaat, denk altijd aan

#### **EIGEN VEILIGHEID EERST**

Kan je niets doen zonder jezelf in gevaar te brengen? Bel onmiddellijk de hulpdiensten!

NOODNUMMER: 112



## Brancard

Als scout heb je altijd het juiste materiaal bij om een brancard te maken; je hemd! Volg de volgende stappen zodat je de gewonde veilig kan vervoeren in 'no time':

### 1. Mouwen

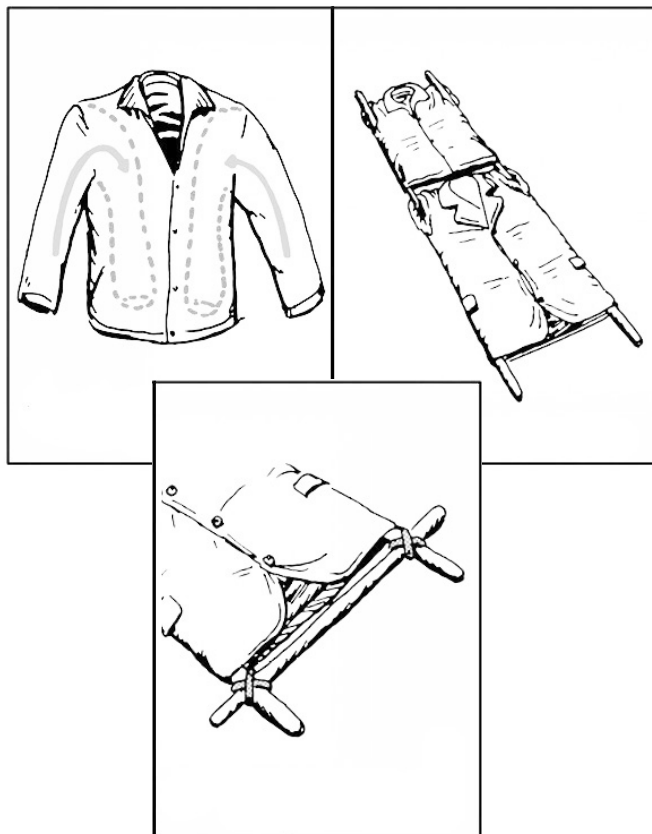
Vouw de mouwen van 2-3 hemden (afhankelijk van de lengte van het slachtoffer) binnestebuiten.

### 2. Palen

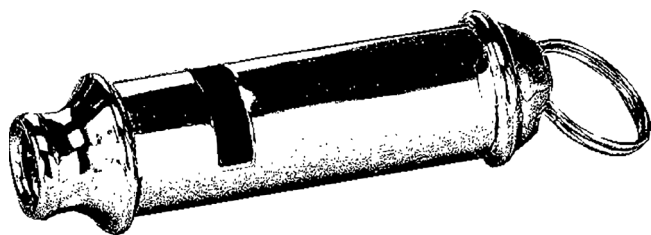
Steek 2 lange palen of takken door de mouwen van de hemden.

### 3. Dwarsstokken

Deze stap is niet per se nodig, maar mocht je nog tijd hebben, kan het handig zijn om aan de uiteinden nog dwarsstokken te sjoeren om de stabiliteit te verbeteren en het schuiven van de hemden te voorkomen.



## 9.7. Communicatie



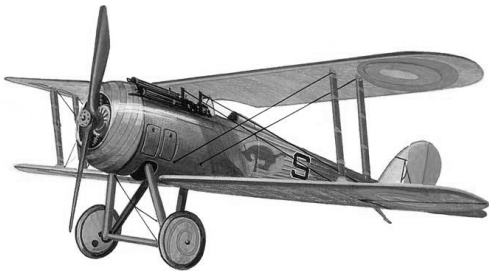
'Scout'-fluitje

Dit fluitje heeft een lagere toon. Het is vooral handig in omgevingen waar veel weerkaatsing mogelijk is, zoals in de bergen en bossen.



'Metropolitan' fluitje

Wanneer je weet dat je naar open velden trekt, neem dan zeker dit fluitje mee. Het klinkt schel en reikt zo over verre afstanden.



## Woordalfabet

Om duidelijk een boodschap over te brengen via walkie-talkie, werkt men soms in codes. Deze codes bestaan soms uit letters, die officiële benamingen krijgen. Deze benamingen zijn ook handig wanneer je een woord moet spellen en duidelijk moet weergeven of je bijvoorbeeld een 'n' of een 'm' bedoelt.

A	ALFA
B	BRAVO
C	CHARLIE
D	DELTA
E	ECHO
F	FOXTROT
G	GOLF
H	HOTEL
I	INDIA
J	JULIET
K	KILO
L	LIMA
M	MIKE
N	NOVEMBER
O	OSCAR
P	PAPA
Q	QUEBEC
R	ROMEO
S	SIERRA
T	TANGO
U	UNIFORM
V	VICTOR
W	WHISKEY
X	X-RAY
Y	YANKEY
Z	ZULU



## Noodsignaal

Een internationaal gekend noodsignaal is "SOS", de afkorting van "Save Our Souls" of "Red Onze Zielen". In morsetekens is dit drie maal kort (S), drie maal lang (O) en opnieuw drie maal kort (S). Dit noodsignaal wordt zes keer na elkaar verzonden, gevolgd door een minuut stilte en dan opnieuw zes keer na elkaar. Dit wordt herhaald tot er reactie komt.

Als je een SOS-signaal opvangt, probeer je in de mate van mogelijke en op een veilige manier te ontdekken wat er aan de hand is. Je verwittigt zo snel mogelijk de leiding of de hulpdiensten (politie, brandweer,...).

Een SOS-signaal is, net zoals het noodnummer 112, een signaal dat je enkel mag gebruiken als je echt in nood bent.

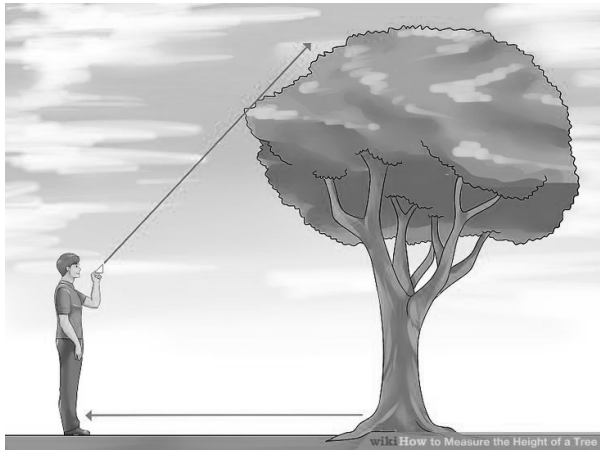
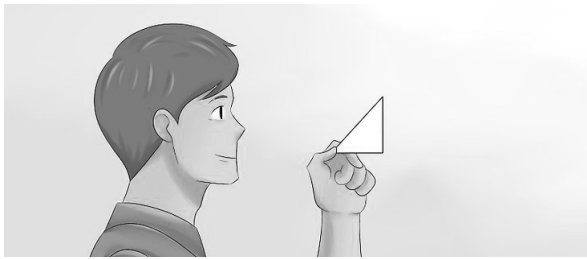
Rechtdoor	Linksaf	Rechtsaf

## Spoortekens

Ben je op verkenningstocht? Ben je verdwaald? Wil je een groep achter jou laten weten welke route je genomen hebt? De tekens boven zijn handig om te weten welke route te volgen.

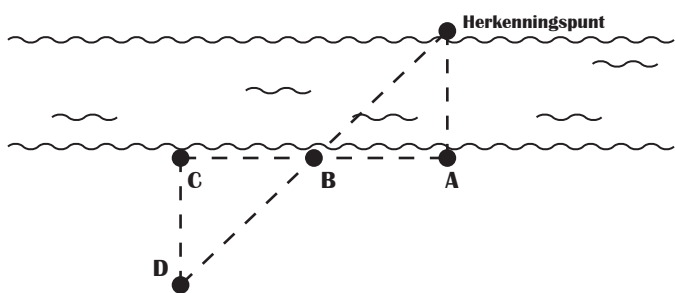


## 9.8. Navigatie



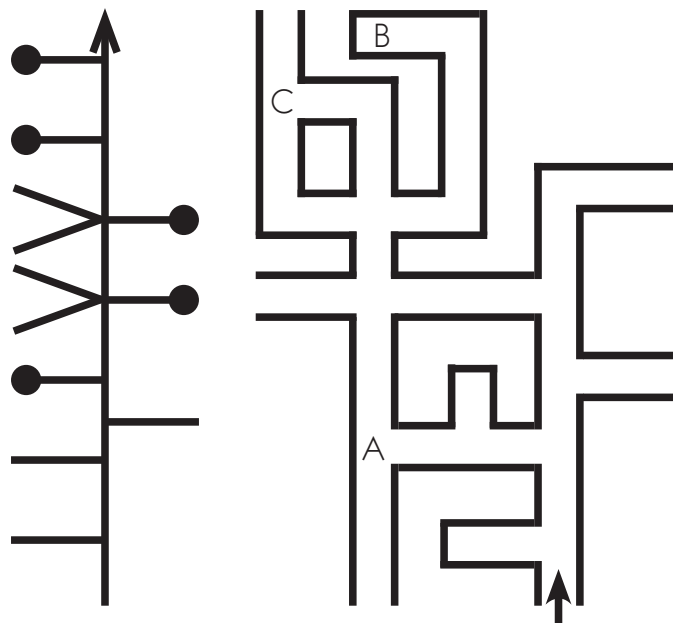
### Hoogte bepalen

1. Neem een papier en maak een driehoek met 1 hoek van  $90^\circ$ . Dit maakt dat je een driehoek krijgt met 2 gelijke zijden.
2. Richt de driehoek zoals afgebeeld richting de boom, zo laag mogelijk.
3. Kijk van de linkerhoek van de driehoek naar de top van de boom.
4. Wanneer ze op 1 lijn liggen (de langste kant van de driehoek), meet dan de afstand tot de boom. Dit is ook min of meer de hoogte van de boom.



### Breedte van een rivier bepalen

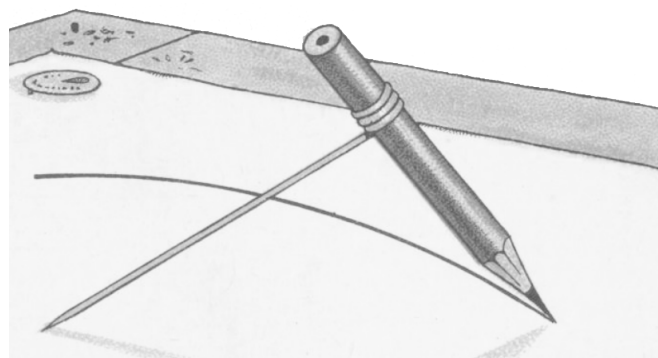
1. Stap van punt A (Loodrecht op een herkenningspunt aan de overkant) 20 stappen mee langs de rivier. Dit is punt B.
2. Stap nog eens 20 stappen verder. Dit is punt C.
3. Loop loodrecht weg van de rivier, tot jij, punt B en het herkenningspunt op 1 lijn liggen. Dit is punt D.
4. Afstand CD is de breedte van de rivier.



### Visgraat

Een visgraat is een vereenvoudiging van de route. Op deze manier kan je een route uitstippelen zonder een kaart te hoeven te gebruiken! Weet jij waar de schat ligt aan de hand van de visgraat?

Oplossing: b



### Radius trekken

Op een kaart is het soms handig om te weten of er voorzieningen zijn binnen een bepaalde afstand -en dus straal- van je positie. Omdat je waarschijnlijk niet altijd een passer bij de hand hebt, is deze tip erg handig.

1. Pin een uiteinde van een touwtje met een lus op de positie waar jij je bevindt.
2. Bevestig een potlood aan het andere eind.
3. Draai het touwtje rond de pin.
4. Voila! Een cirkel!

## 9.9. Survival Tips & Tricks

Over het algemeen bestaan er 3 soorten survival:

### 1. Oorlogsurvival

Dit is overleven in een oorlogssituatie, waarbij je (zeker als scout) niet gezien mag worden. Hierbij worden technieken gebruikt om sporen uit te wissen (bv. van een vuur) en om er vooral zo weinig mogelijk te maken.

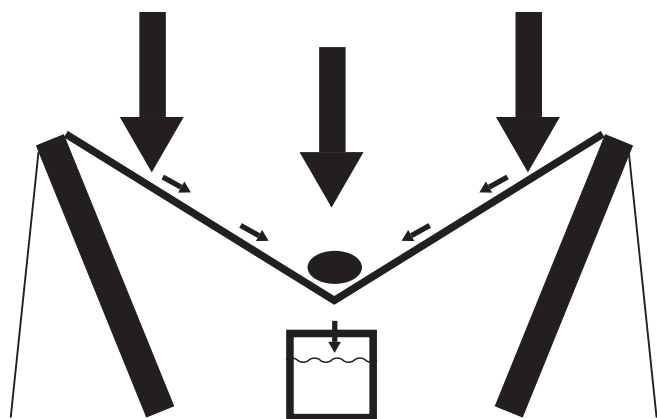
### 2. Burgersurvival

Hier zijn voornamelijk technieken nodig waarbij er iemand in nood is. Technieken waarbij men dus net wel moet opvallen. Dit gaat bijvoorbeeld om seinen en tekens achter te laten omtrent je locatie. Alsook eten en warmte zoeken met zeer beperkte middelen. Dit is het soort survival waarvan de meeste technieken worden uitgelegd in de volgende pagina's.

### 3. Stadsurvival

Dit is een soort survival die we allen kennen, omdat we er dagelijks onbewust mee bezig zijn. Dagelijkse overleving. We zorgen voor onze veiligheid in vormen van onze gordel aan te doen in de auto, 's nachts de deuren op slot te doen, de lampen aan te doen op de fiets, enz....

Zoals gezegd, gaat het in hoofdstuk 9 vooral over burgersurvival, maar er komen ook puntjes aan bod die men in oorlogsurvival en stadsurvival terugvindt.



#### Regenwater opvangen

Eerder werd uitgelegd wanneer er regen zal vallen. Hoe vangen we de regen echter op?

1. Sla een paar stokken in de grond, verstevig deze met touw.
2. Verbind een zeil aan deze stokken.
3. Leg een steen in het midden zodat het zeil in het midden naar beneden blijft en klaar is kees!

Sla voor of na de regen een gat onderaan de steen in het zeil om daarna op te vangen met een emmer.

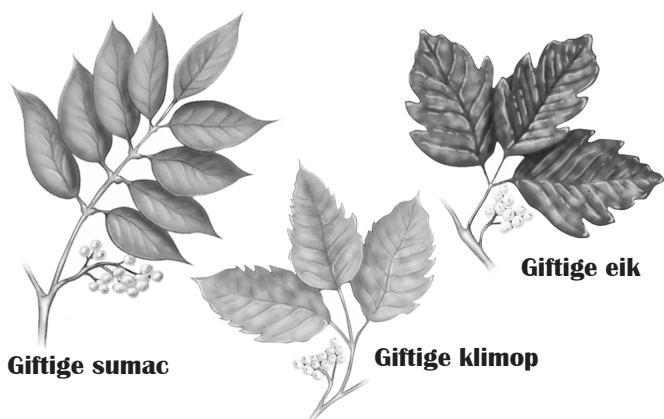


#### Bevroren rivier oversteken

Belangrijk om te weten is dat wanneer je door ijs zakt, je maar 2-3 minuten kan overleven in water onder het vriespunt.

Het is daarom van vitaal belang dat je zoveel mogelijk je gewicht verspreidt, wanneer je je op ijs begeeft. Ga als het moet zelfs liggen en spreid je armen en benen zo veel mogelijk tijdens het vooruit bewegen.

Onthoud, net als bij een speldenbed geldt; Zo weinig mogelijk gewicht per vierkante cm, hoe beter!



## Giffige planten herkennen

Planten bevatten veel vitaminen en mogen niet ontbreken in het survivalmenu. Maar hoe kan je giffige planten herkennen? Volg de volgende stappen en laat minstens een uur tussen elke stap.

### 1. Ruiken

Neem wat groen in de hand en druk de bladen plat zodat er wat vocht uitkomt. Ruikt het naar amandelen? Dan is het slecht nieuws! Deze plant kan giffig zijn!

### 2. Uitsmeren

Smeer het sap van de bladeren over gevoelige huid, zoals bv. je oksel. Volgt er geen irritatie? Volg dan de volgende stappen.

### 3. Op de tong

Leg het blad op de tong. Prik het in je mond? Dan is het waarschijnlijk een giffige plant!

### 4. Onder de tong

Steek het blad onder de tong. Prikte het op de tong niet, maar nu toch wel? Dan is het alsnog een giffige plant.

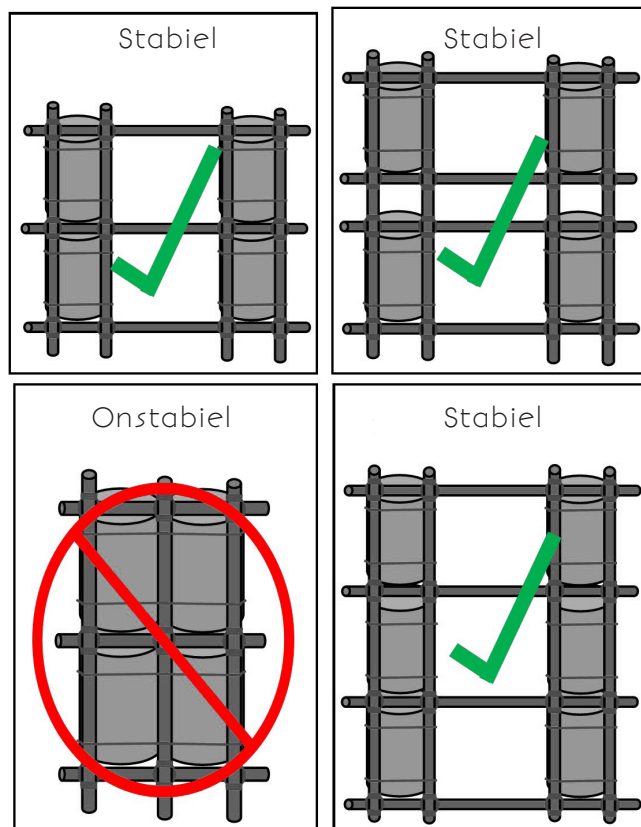
### 5. Kauwen

Begin zachtjes op de bladen te kauwen. Als je tong of lip of wang niet opzwelt of irriteert, dan kan je doorgaan naar stap 6.

### 6. Inslikken

Begin de bladen al in te slikken, langzaam. Vergeet niet dat deze stappen minstens een uur duren. Dus, speelt er na een minstens een uur nog niets op, dan is de plant eetbaar.

Mocht je toch de indruk krijgen dat je een giffige plant hebt ingeslikt, eet dan houtskool! Houtskool neemt de giffige stoffen in zich op.



## Vlotten bouwen

Uiteindelijk is een vlot bouwen gemakkelijker dan je zou denken.

### 1. Kruissjorringen

Creëer ruimtes (dunner dan de ton) om de tonnen in te leggen met sjorbalken en maak deze vast met kruissjorringen. Hoe verder je de tonnen uiteen legt, hoe stabiel.

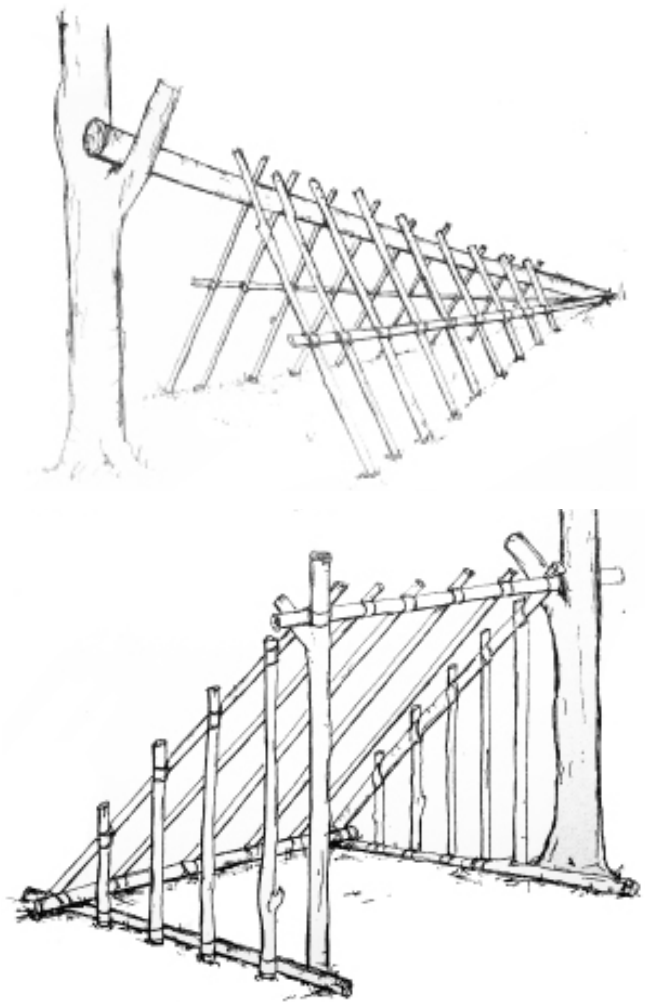
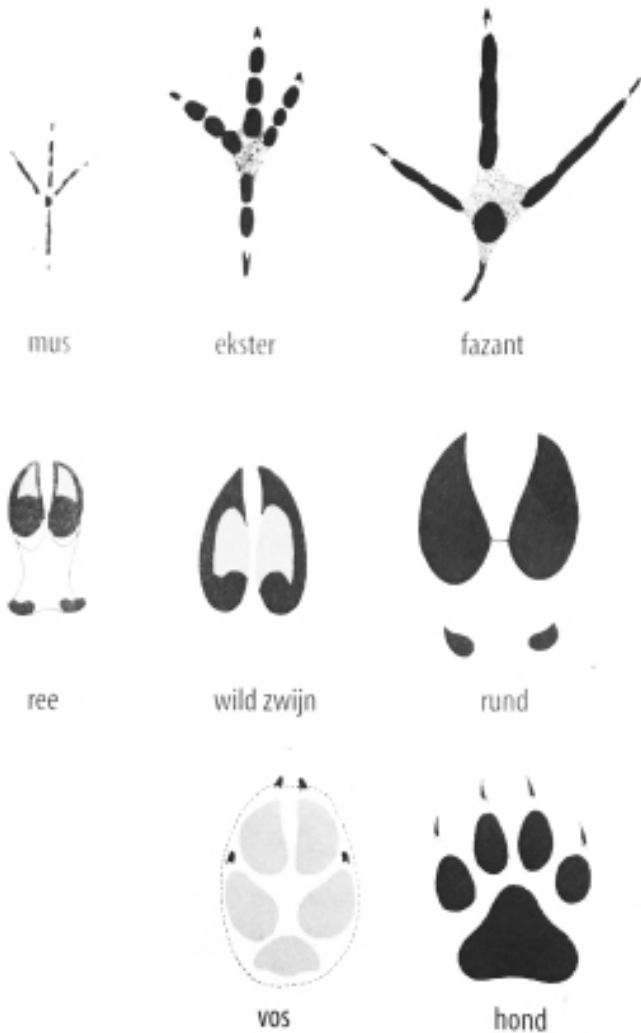
### 2. Weven

Leg de tonnen in de voorziene ruimtes. Het is belangrijk dat ze op de balken rusten en er niet doorvallen. Weef deze tonnen vast met touw.

### 3. Omdraaien

Draai de constructie om, en voila! Het is klaar.

Nu kan je nog kiezen om het plateau verder te bewerken door er platen op te leggen. Je zou het vlot ook verder kunnen uitbouwen, maar dit is alvast de basis.



## Dierensporen

Van alle dieren zie je en hoor je de vogels wel het meest. Omdat ze snel opvliegen, is het niet altijd eenvoudig om ze te herkennen. Iedere vogel heeft een eigen gezang.

Om zoogdieren zoals vossen, reeën en everzwijnen te zien, zal je heel stil moeten zijn. Hun aanwezigheid kan je wel achterhalen via de sporen die ze achterlaten: plukjes vacht aan een prikkeldraad, pootafdrukken in de sneeuw of modder, uitwerpselen of etensresten.

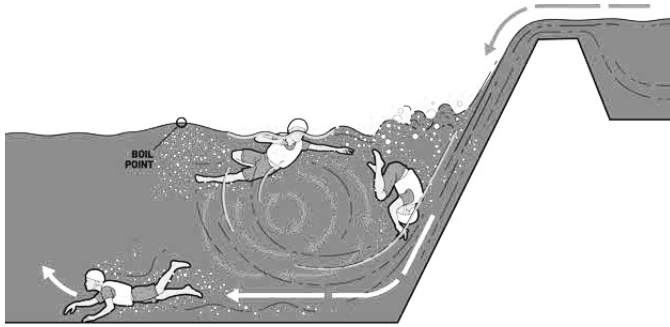
Roofvogels eten hun prooi op met huid en haar. Omdat niet alles even goed verteert, braken ze nadien de resten weer uit onder de vorm van braakballen. In braakballen van ulen zie je zelfs nog kleine beentjes zitten.

Wild volgt altijd een pad. Zet je vallen dus altijd op zo'n pad. Als je wild tegenkomt, loop niet weg, maar ga gewoon van het pad af. Het wild zal je gewoon passeren. Wees wel voorzichtig met een moeder die haar kleintjes bij zich heeft. Zij zijn erg gevaarlijk!!

## Onderdak bouwen

Een takkenhut bouw je het best tegen een boom. Laat een stevige steunpaal leunen in een vork of op een zijtak van een boom. Tegen deze steunpaal zet je stevige takken. Sjoer ze eventueel aan elkaar vast. Bedek het geraamte met sparrentakken, varens, rietstengels, lichte graszoden of weef er soepele takken met bladeren doorheen. Op die manier probeer je de muren van de schuilplaats zo dicht mogelijk te maken. Gebruik stevige takken als steunpalen en zeker geen rot hout.

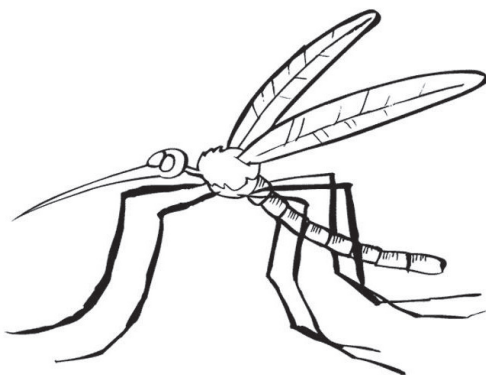
Ook zonder boom als steun kan je een takkenhut bouwen. Steek twee rechtopstaande staken stevig in de grond. Bevestig een lange rechte tak als nok. Daartegen bevestig je een aantal stevige takken zodat er een afdak wordt gevormd. Weef takken met bladeren tussen de schuine takken tot je een stevig en dicht vlechtwerk hebt.



## Ontsnappen uit kleine dammen

Gebaseerd op een waargebeurde situatie van de zomer van 2008 in de scouts van Beerse, geven we je graag ook deze tip mee. Het slachtoffer kon gelukkig gered worden!

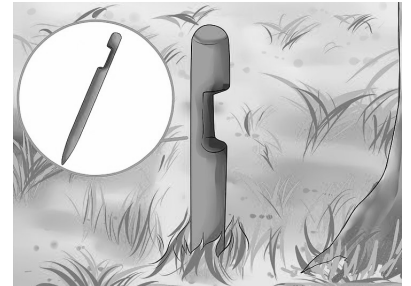
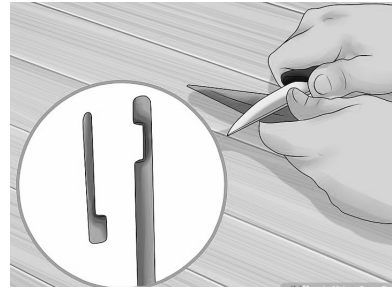
1. De plek waar het water dat horizontaal stroomt beneden en waar de waterval aankomt en geen plek heeft om weg te stromen, ontstaat er een draaikolk. Deze is zeer gevaarlijk en kan zelfs een ervaren zwemmer gevangen houden! Blijf dus uit de buurt van deze kolken! Dammen als deze worden gebruikt voor stroomregeling en zijn erg moeilijk te zien!
2. Als je er toch in verzijlt geraakt, zwem naar de achterkant van de kolk.
3. Draai mee met de kolk.
4. Zorg dat je onder de kolk ligt, daar is de kracht het minst.
5. Zwem weg onder de kolk door.



## Bescherming tegen muggen

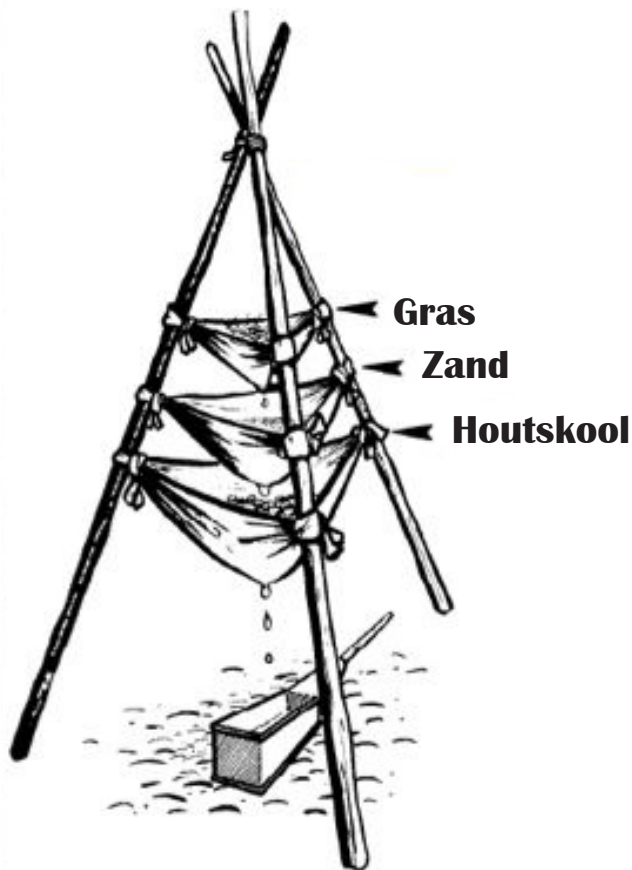
Als je achterblijft ergens, of je bent verloren gelopen, of je bent simpelweg ergens aan het wandelen en je hebt geen bescherming voor muggen bij, dan bestaat er een (vuil) middeleke.

Smeer je in met **modder**! Dit houdt de muggen weg.



## Een val zetten

1. Kerf een mond, of haak, in 2 stokken. De ene stok iets groter en dikker dan de andere.
2. Maak een scherpe punt aan de dikkere stok en steek 'm in de grond.
3. Bind een touw aan een buigbare tak of boom.
4. Bind de dunnere stok aan het andere uiteinde van het touw, en haak het aan de dikkere stok.
5. Maak een lus aan de haak met eten in. Wanneer een dier het stokje aanraakt, springt de val!!



### Water filteren

1. Sjur een driepikkel.
2. Bevestig 3 handdoeken of stof waar water door kan sijpelen.
3. Vul de bovenste doek met gras, die eronder met zand, en daaronder met houtskool.
4. Laat er water doorsijpelen en vang het propere water op in een emmertje.



### Warmte poncho met theelichtje

Men kan veel doen met een poncho. Onderdak creëren, beschermen voor regen, maar ook zich warm houden! Dit gaat als volgt;

1. Ga op een tas of balk of iets hoger dan de grond zitten.
2. Neem een theelichtje en steek deze aan.
3. Plaats het theelichtje tussen je benen
4. Doe de poncho aan en drapeer het voorzichtig ook over je benen.
5. Blijf zo zitten. Je zal meteen merken dat het warm wordt onder de poncho.

“Probeer de wereld altijd een beetje beter achter te laten dan hoe je ze gevonden hebt. Als het jouw beurt is om te gaan, kan je de wereld gelukkig verlaten met het gevoel dat je in ieder geval geen tijd hebt verspild, en je je uiterste best hebt gedaan.”

- Robert Baden-Powell -



## 6.10. Notities

1979, Beerse, Overgang





**1958, Lourdes, Buitenlands kamp (Gidsen)**





**2016, Zwitserland, Adelboden, Buitenlands kamp**

**1968, Beerse, 30 jarig bestaan  
Martha Agemans, Oprichtster**



**SCOUTS**  
**GIDSEN** beerse

St. -Rita & André de Thaye



Jong-verkeners 2005



Jaren '50



Jaren '50



Jaren '50



Jaren '50



1957



Verkeners 2003



Hechtel, 1953



Aosta, 1975



Eupen, 1959



Jin, 1993



Teuven, Gidsen 1987



Beerse, 1963



Arendonk, Verkeners 1959



Zwitserland, Gidsen 2016



Duitsland, Verkeners 1958