

TEERVOET

151^e FOS De Koala's



INHOUDSOPGAVE

INHOUDSOPGAVE.....	1
TEERVOET	3
1. Geschiedenis, wet, leuze & belofte.....	3
1.1. Baden Powell.....	3
1.2. Wet.....	4
1.3. Leuze.....	6
1.4. Belofte.....	6
1.5. Scoutsgroet.....	6
2. Patrouilleleven	7
2.1. Dienstekens.....	7
2.2. Functies binnen een patrouille.....	7
2.3. Structuur eenheid	7
2.4. Raden.....	9
2.5. Uniform.....	9
2.6. Betekenis uniform.....	9
3. Kaart & kompas.....	12
3.1. Materiaal.....	12
3.2. Oriënteren.....	13
3.3. Controle posten / punten vinden.....	15
4. Exploratie.....	19
4.1. Rugzak	19
4.2. Tocht voorbereiden.....	19
4.3. Spoortekens.....	20
5. Schatten	21
5.1. Persoonlijke maten.....	21
5.2. Hoogte schatten.....	21
5.3. Breedte schatten.....	21
5.4. Tijd inschatten.....	22
6. Natuur	22
7. Treingids.....	22
8. E.H.B.O.....	23
8.1. Noodnummers.....	23
8.2. Niet-levensbedreigende wonden.....	23
8.3. Speciale gevallen.....	24
8.4. Ernstige verwondingen.....	25
8.5. Brand, onweer & ongeval.....	26

9.	Seinen	27
9.1.	Morse	27
10.	Bijl, schop, mes & zaag	27
10.1.	Bijl	27
10.2.	Mes	28
10.3.	Schop	29
10.4.	Zaag	29
11.	Knopen & sjorringen	30
11.1.	Achtsteek	30
11.2.	Platte knoop	30
11.3.	Weversknoop	30
11.4.	Timmermanssteek	31
11.5.	Mastworp	31
11.6.	Paalsteek	31
11.7.	Vervangingscheerlijn	32
11.8.	Kruissjorring	32
11.9.	Steigersjorring	33
11.10.	Diagonaalsjorring	33
11.11.	Driepikkelsjorring	34
12.	Vuren	35
12.1.	Tafelvuur	35
12.2.	Weven/ breien	35
12.3.	Gebruik	35
12.4.	Kampvuur	36
12.5.	Yukon kachel	36

1. Geschiedenis, wet, leuze & belofte

1.1. Baden Powell

Hieronder volgt een samenvatting van het leven van Baden-Powell en de oprichting van de scouts-en gidsenbeweging. Wat gekend moet zijn voor Teervoet, staat vetgedrukt.

Het leven van de stichter en het ontstaan van scouting:

Op 22 februari 1857 werd in Londen Robert Powell (Baden, de achternaam van zijn vader, werd later toegevoegd) geboren. Voluit was zijn voornaam Robert Stephenson Smyth. Hij had deze drie voornamen omdat zijn peter 'Robert Stephenson' was (een bekende ingenieur en uitvinder van de locomotief). Hij werd geboren als een van de tien kinderen van professor Powell, die meetkunde doceerde aan de universiteit van Oxford. Roberts vader stierf toen Robert drie jaar was, voor zijn moeder was het een harde klus om rond te komen en de tien kinderen te kunnen onderhouden. Op de middelbare school was Baden-Powell een matige tot slechte leerling. Zijn aandacht ging vooral naar activiteiten zoals tekenen, toneel, spoorzoeken en zeilen. Na de middelbare school en tal van mislukte ingangsexamens aan verschillende universiteiten, koos hij voor een opleiding in het leger. De jonge Baden-Powell maakte dan ook snel carrière binnen het leger en werd onder andere uitgezonden naar India en Afghanistan. In 1884 werd hij als kapitein met zijn regiment naar Durban in Zuid- Afrika gestuurd. In het Zuid-Afrika van die tijd, waren er twee Britse kolonies: de Kaapkolonie en Natal. Verder waren er twee Boerenrepublieken, Oranje-Vrijstaat en Transvaal, waar de nakomelingen van de Nederlandse pioniers een zekere zelfstandigheid hadden. Onder de Boeren en hun leiders heerste een sfeer van opstandigheid, vooral aan de noordwestelijke grens van de Kaapkolonie, waar het stadje Mafeking van strategisch belang was voor de beide partijen.

De Britse veldmaarschalk Wolseley stuurde er Baden-Powell met 1250 manschappen heen. Uiteindelijk gebeurde wat niemand wilde toch: de Boerenoorlog brak uit in 1899. Mafeking, waar Baden-Powell zat met zijn manschappen, werd omsingeld door een goed uitgerust Boerenleger van 9000 man sterk, onder leiding van generaal Cronje. Er volgde een beleg van 217 dagen, waarover in Groot-Brittanie nogal wat om te doen was. Op 27 mei 1900 werd Baden-Powell, ondertussen bevorderd tot kolonel, in het midden van de nacht gewekt. Tot zijn eigen grote verrassing was het zijn broer Baden die hem wekte. Zijn broer was meegekomen met het bevrijdingsleger van Mahon en Plumer. Mafeking was bevrijd en in Londen volgde een triomftocht, naar aloude Romeinse traditie. Als beloning werd Baden-Powell benoemd tot generaal-majoor. Hij kreeg nog een laatste opdracht in Zuid-Afrika: hij moest er zorgen voor de oprichting van een politiekorps voor Transvaal, Oranje-Vrijstaat en Swaziland. In 1903, een jaar na het einde van de Boerenoorlog, werd Baden-Powell teruggeroepen naar Engeland, waar hij inspecteur-generaal van de Cavalerie werd. Spoedig werd hij bevorderd tot luitenant-generaal. In 1899 publiceerde Baden-Powell zijn boek "Aids to Scouting", een handleiding voor militaire verkenners. Toen hij naar Londen terugkeerde, zag hij dat zijn boek door sommigen werd gebruikt bij het verzinnen van allerlei spelen. Daarnaast stelde hij vast dat het niet zo goed ging met de Londense en Engelse jeugd. Er was soms bittere armoede en een grote ongelijkheid voor kinderen van verschillende komaf. Hij sprak met velen over dit probleem. Het gevolg was dat Baden-Powell op het idee kwam om de technieken uit zijn boek, die bedoeld waren voor jeugdige soldaten, buiten het militaire te gaan toepassen. Hij mocht van enkele vrienden een stuk grond op Brownsea Island (Britse Zuidkust) gebruiken om het allemaal eens uit te testen. Op 31 juli 1907 vertrok de boot uit Poole naar Brownsea Island, met aan boord 22 jongens, op weg naar het allereerste kamp. Het kamp op Brownsea Island was echter een groot succes. Als resultaat van dat succes verscheen "Scouting for Boys" in veertiendaagse afleveringen. Later werd dit, op aandringen van de uitgever, ook in boekvorm uitgegeven. In 1908 werd in Humshaugh in Northumberland. Een tweede kamp georganiseerd, met zes getrainde patrouilles, en tegelijkertijd werd er een waterkamp georganiseerd in Buckler's Hard, Hampshire. In september dat jaar werd er in Manchester een bijeenkomst gehouden waarop 1500 verkenners aanwezig waren. Nog een jaar later kwamen er in Londen 10.000 verkenners bijeen en begroetten in Glasgow 6000

nieuwe verkenner de Chief Scout. In 1910 telde de beweging in Engeland al 110.000 leden. En zo ging het ook in andere landen zoals Canada, Australië, landen in Afrika, alsook in België en Nederland. Van in den beginne boden er zich ook meisjes aan. Toen Baden-Powell naar een bijeenkomst in Londen kwam, zag hij ook een patrouille meisjes. Ze stelden zichzelf voor als de Girl Scouts. Dat betekende het begin van de Gidsenbeweging, die aanvankelijk onder de leiding van Baden-Powells zuster Agnes kwam te staan, later onder de leiding van zijn echtgenote Olave Baden-Powell, geboren St.- Clair-Soames. Baden-Powell overleed op 8 januari 1941 in Kenia en werd daar begraven aan de voet van de Mount Kenya. Op zijn graf staat het eindspoor



Figuur 1: Baden Powell

Figuur 2: Grafsteen van Baden Powell

Zoals hierboven omschreven staat is Baden Powell de grondlegger van het scoutisme. Toch is het belangrijk aan te geven dat er aspecten zijn van Powells leven waar we als hedendaagse, inclusieve en diverse scoutsgroep niet achterstaan. Er zijn natuurlijk altijd twee kanten aan een verhaal en deze gaan we als kritische burgers niet uit de weg.

Baden Powell heeft zich ingelaten met racistische, fascistische en anti-semitistische uitspraken. Ook was hij lang een bewonderaar van Hitler en Mussolini, twee van de meest beruchte dictators uit onze geschiedenis. Er zijn stemmen die zeggen dat zijn sympathie beëindigd werd na de Kristalnacht in 1938. Verder stond hij open voor samenwerking met andere jeugdbewegingen, zo ook met de Hitlerjugend, dit aanvankelijk om de gewapende band tussen Duitsland en het Verenigd Koninkrijk te neutraliseren. Er is onenigheid over de accurateheid van deze verhalen maar dat Baden Powell geen blad voor zijn politieke mond nam is een zekerheid.

1.2. Wet

- een gids/een scout is eerlijk;
- een gids/een scout eerbiedigt de overtuiging van de andere;
- een gids/een scout maakt zich nuttig;
- een gids/een scout is een vriend van allen;
- een gids/een scout is vriendelijk & hoffelijk;
- een gids/een scout kan gehoorzamen;
- een gids/een scout staat open voor de natuur & is milieubewust;
- een gids/een scout houdt vol;
- een gids/een scout is ijverig;
- een gids/een scout is zelfbewust en heeft eerbied voor zichzelf en voor de anderen

1.2.1. Een scout/ gids is eerlijk

Als een scout/gids zegt: "Zo is het", dan mag aan zijn/haar woord niet getwijfeld worden. Als hij/zij belooft een opdracht uit te voeren, dan weet je zeker dat het werk gedaan wordt, zo goed en zo vlug mogelijk. Een scout/gids liegt niet, maar heeft de moed om de waarheid te spreken. Hij/zij laat niet toe dat er daar kwaad wordt gesproken over mensen die zijn/haar vertrouwen genieten.

1.2.2. Een scout/ gids eerbiedigt de overtuiging van de andere

Hij/zij blijft trouw aan zijn/haar overtuiging maar weet ook dat er in de gemeenschap en in de troep waarin hij/zij leeft mensen zijn die een andere overtuiging hebben op godsdienstig, filosofisch, sociaal of politiek gebied. Hij/zij zal trachten de overtuiging van de anderen te begrijpen en te respecteren.

1.2.3. Een scout/ gids maakt zich nuttig

Het is zijn/haar plicht niet alleen andere scouts en gidsen behulpzaam te zijn en zich in de troep of patrouille nuttig te maken, maar hij/zij zal elke gelegenheid te baat nemen om een goede daad te stellen, zelfs als dit betekent zijn/haar eigen veiligheid, comfort of plezier op te offeren.

1.2.4. Een scout/ gids is vriend van allen

Hij/zij zal trachten "een vriend voor gans de wereld" te worden en een zal een broeder/zuster voor elke andere scout/gids tot welk land, geloof, ras of klasse hij/zij ook behoort. Een scout/gids kijkt nooit op iemand neer, omdat die bijvoorbeeld armer of minder slim is of een andere huidskleur heeft.

1.2.5. Een scout/ gids is vriendelijk en hoffelijk

Hij/zij is vriendelijk en beleefd tegenover iedereen. Een scout/gids laat nooit toe dat iemand grof is in zijn/haar aanwezigheid. Hij/zij kan een spel verliezen met een glimlach.

1.2.6. Een scout/ gids kan gehoorzamen

Hij/zij respecteert wetten en reglementen, er is geen enkel land, geen enkele ploeg of vereniging die zich kan in stand houden zonder wetten en reglementen, zonder iemand die de leiding heeft en de anderen kunnen gehoorzamen. Kunnen gehoorzamen betekent vertrouwen hebben in de leiding en in zichzelf, wat het algemeen belang ten goede komt.

1.2.7. Een scout/ gids staat open voor de natuur en is milieubewust

In scouting wordt veel tijd doorgebracht in de vrije natuur. Hij/zij houdt van de natuur en acht het van levensbelang de natuur ongeschonden te bewaren. Hij/zij zal er dus voor zorgen nooit planten en bomen te beschadigen en dieren te mishandelen of onnodig te doden.

1.2.8. Een scout/ gids houdt vol

In het dagelijkse leven, zowel in de groep als in de patrouille komen er moeilijke ogenblikken. Hij/zij zal de moeilijkheden niet uit de weg gaan en zal ze vastberaden proberen op lossen zonder de moed te verliezen.

1.2.9. Een scout/ gids is ijverig

Lanterfanter en gemakzuchtige mensen zijn in geen enkele gemeenschap welkom. Een goede scout/gids doet zijn/haar deel van het werk, want hij/zij zou het ook minder prettig vinden dat men na zijn/haar eigen taak nog die van een ander moet opknappen.

1.2.10. Een scout/ gids is zelfbewust en heeft eerbied voor zichzelf en voor de anderen

Eerbied voor jezelf betuig je door zindelijk te zijn op jezelf en je uniform, door rein te zijn in je gedragingen, je woorden en je gedachten. Denk erom dat je de anderen niet eerbiedigt als je hun werk verknoeit, hun rust verstoort, als je je kalmte verliest of hen dwingt naar grofheid te luisteren. Hij/zij heeft een gezonde geest in een gezond lichaam een scout/gids weet van zichzelf, wat hij/zij kan en niet kan.

1.3. Leuze

“Een scout is steeds” “Bereid!”

1.4. Belofte

“Ik beloof te trachten goed samen te werken in de groep, te leven naar de scouts -en gidsenwet, en anderen te helpen waar ik kan.”

De scouts/ gidsenwet is een leefregel, die je zo goed mogelijk moet trachten te volgen om een goede scout gids te worden, een goede burger, veel belangrijker dan de activiteiten en de technieken!

1.5. Scoutsgroet

1.5.1. Scoutsgroet

Onlosmakelijk verbonden met de belofte is de scoutsgroet: als je de scouts- en gidsenbelofte opzegt, maak je de scoutsgroet, en als je de scoutsgroet maakt, herinner je jezelf en anderen aan de belofte. De drie gestrekte vingers stellen namelijk de drie punten van de belofte voor. De duim die de pink bedekt, staat symbool voor de sterkere die de zwakkere beschermt.

De scoutsgroet is niet een teken van onderdanigheid of van discipline, het is een teken van respect voor elkaar. Vroeger mochten alle vrije mannen wapens dragen. Het tonen van de lege rechterhand was een manier om te laten zien dat men geen wapen getrokken had, en dat men elkaar dus als vrienden ontmoette. Slaven en lijfeigenen groetten dus niet.

Je maakt de scoutsgroet met de rechterhand net boven schouderhoogte, de onderarm verticaal omhooggestoken. Wanneer je een hoed zou dragen, raak je met de wijsvinger de rand van de hoed aan. Wanneer je een patrouillevlag of staf in je rechterhand draagt, maak je de groet met de linkerhand, de onderarm horizontaal voor je borst en de wijsvinger tegen de stok.

1.5.2. Linkerhanddruk

Waar ook ter wereld gidsen of scouts elkaar tegenkomen: ze geven elkaar een linkerhand, waarbij pinken in elkaar verstrengeld zijn. Bij formele gelegenheden wordt tegelijkertijd de scoutsgroet gegeven met de rechterhand, maar vaak wordt enkel de hand gegeven.

Het gebruik van de linkerhand verwijst naar een oud Zoeloe-gebruik. Om de linkerhand te schudden, moest men namelijk zijn belangrijkste bescherming – het schild – neerleggen. Scouts en gidsen geven elkaar dus de linkerhand als teken van vertrouwen en vriendelijkheid.

Het verstrengelen van de pinken – waardoor je hand de vorm krijgt van een scoutsgroet, maar ook meer ‘verbonden’ is met de ander – is niet bij alle scouts gebruikelijk, de linkerhand wel.

2. Patrouilleleven

2.1. Dienstekens

De vijf letters bij de dienstekens moeten op een praktische manier worden doorgeseind (bijvoorbeeld: lamp, fluitje...).

Wat bedoeld wordt	Hulwoord (van de eerste letter)	Morse
Aandacht	Al-lo	•—
Formatie	Fruit-ver-ko-per	••—•
Eten	Een	•
Opstaan	Oor-logs-vloot	— — —
Vlaggen strijken	Ver-ken-ners-troep	•••—

Bij het fluiten van "Formatie" gebaart de leiding altijd wat soort formatie ze willen. Er zijn 4 soorten:

Formatie	Armgebaren leiding	Wat er moet gebeuren
U	U	De leden staan in de vorm van een U voor de leiding, in de volgorde van de patrouilles, dit is de meest gebruikte formatie.
Cirkel	Lasso-beweging	De leden vormen dan, zonder leiding, een cirkel in de volgorde van de patrouilles. De PL van de eekhoorns geeft de APL van de dolfijnen dan een hand enzoverder.
Estafette	Beide gestrekte armen naar voren	De patrouilles staan allemaal naast elkaar in rijen. De PL voorop en APL achteraan.
Lijn	1 gestrekte arm naar voren	Alle leden gaan op 1 lijn staan in de volgorde van hun patrouilles, wordt ook wel INDIAANS GELID genoemd.

2.2. Functies binnen een patrouille

Een goede patrouille is een hechte groep waar iedereen samenwerkt aan de bloei en vooruitgang van het geheel. Iedereen heeft er zijn verantwoordelijkheid en functie.

2.2.1. Patrouille leid(st)er

De PL heeft de algemene leiding van de patrouille. Hij zit de patrouilleraad voor en vertegenwoordigt zijn patrouille op de ereraad. Hij verdeelt de functies in de patrouille en zorgt ervoor dat deze ze goed uitvoeren.

2.2.2. Assistent – patrouille leid(st)er

De APL is de rechterhand en plaatsvervanger van de PL en helpt hem/haar in het uitoefenen van zijn functie. Hij/zij kan eventueel zijn/haar PL vergezellen op de ereraad. Hij/zij besteedt bijzondere aandacht aan de nieuwelingen in de patrouille.

2.3. Structuur eenheid

Er zijn meer mensen betrokken bij onze organisatie, voornamelijk achter de schermen, dan men op het eerste zicht zou vermoeden. De Koala's kan als één van de grotere FOS-eenheden gerekend worden, wat een duidelijke structuur en samenwerking noodzakelijk maken. Hieronder een korte beschrijving hoe het allemaal in elkaar zit.

2.3.1. Leden

De grootste deelgroep van de Koala's zijn de kinderen. Zij zijn verdeeld onder 6 takken (Bever, Welpen, Wolven, JVG's, VG's en Seniors) op basis van geboortjaar zodat elke tak 2 generaties telt. Ze staan onder leiding van de leidersploeg die alle scoutsactiviteiten, zoals de wekelijkse vergaderingen, kampen en weekends, organiseren. De leiders en leidsters zijn op hun beurt ook verdeeld over de 6 takken. Elke tak heeft zijn eigen leiding, bestaande uit een Takleid(st)er (TL) en Assistent Takleid(st)ers (ATL). De eenheidsleiding staat aan het hoofd van de leidersploeg en bestaat uit een aantal AEL's (Assistent EenheidsLeid(st)ers) en/of een EL (EenheidsLeid(st)er) die verkozen worden door de Eenheidsraad, de raad gevormd door de gehele leidersploeg. De eenheidsleiding heeft de eindverantwoordelijkheid bij de algemene scoutwerking van de Koala's en is algemeen aanspreekpunt van de ouders en FOS.

2.3.2. STAM

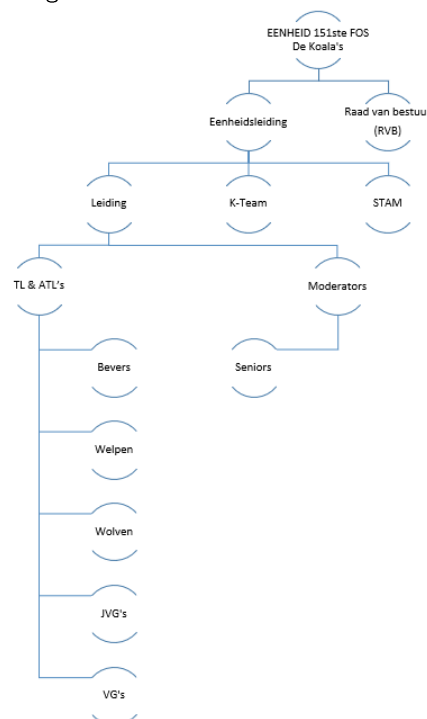
Een laatste speciale subgroep is de Stam. Deze tak is opgericht door ex-leiding die zich graag nog eens engageren om speciale activiteiten te organiseren voor de leiding zoals het leidersweekend.

2.3.3. K-Team

Naast de kinderen zijn er ook de talloze medewerkers die hun steentje willen bijdragen. Sommigen onder hun zijn vaste medewerkers die hun ondersteunende functie realiseren via het K-team (Koala-team). Het K-team is een verzameling van werkgroepjes die elk hun eigen engagement hebben. Dit team zorgt voor een actieve ondersteuning zodat de leidersploeg en eenheidsleiding de werking van de Koala's ten volle kunnen uitvoeren voor de kinderen. Er is bijvoorbeeld een werkgroepje "Feesten" dat 2 keer per jaar een eetfestijn organiseert om de nodige centen binnen te krijgen of een werkgroepje "Gebouwen" dat het nodige onderhoud en reparaties uitvoert. Kort opgesomd zijn er 9 werkgroepjes: Feesten, 't Winkeltje, Gebouwen, Verkopen, Bar, Bezoekdag, Veiligheid-Preventie-Milieu (VPM), Materiaal en K-team-Entertainment. Om dit alles goed te coördineren is er het Kernteam dat naast het opvolgen van de interne werking van het K-team, ook de externe communicatie naar de ouders verzorgt.

2.3.4. VZW

Naast de FOS-groep De Koala's, is er ook de vzw De Koala's. Deze vereniging beheert de lokalen en het grote materiaal zoals al onze tenten. De raad van beheer bestaat uit zowel leiding als leden van het K-team. Elke grote financiële beslissing wordt beslist door deze Raad van Bestuur (RvB).



Figuur 3: Organigram van 151ste FOS De Koala's

2.4. Raden

- Eenheidsraad: Is de vergadering van de EL/AEL met de Takleiders en assistenten.
- Stafraad: Is de vergadering van EL/AEL met de takleiders van iedere tak.
- Troepsraad: Is de vergadering van alle leiders en leden van de tak.
- Takraad: Is de vergadering van de leiders van de tak.
- Eraad: Is de vergadering van de TL, ATL's en de PL's en eventueel APL's.
- Patrouilleraad: Is de vergadering van de PL met alle leden van zijn patrouille.

2.5. Uniform

- Bottines (tegen het verstuiken van voet, goed om te wandelen en spelen in het bos)
- Grijs of donkerkleurige (blauw/zwart) kousen
- Katoenen blauwe broek (lange van Herfst- tot Paasvakantie, anders: verplicht korte)
- Hemd (met kentekens)
- Koala T-shirt
- Koaladas + dasring
- Kentekens:
 - Eenheidsteken van de Koala's (rechterbovenarm)
 - Provinciaalintje (boven Eenheidslintje)
 - Wapenschild Mariakerke (boven rechterborstzak)
 - WOSM of WAGGGS badge (op linkerborstzak)
 - FOS-teken (linker bovenarm)
 - Handjes onder FOS teken (linker bovenarm)
 - FOS België teken (boven linkerborstzak)
 - Badges (onder eenheidsteken van de Koala's)
 - PL-linten (links & rechts van WOSM/ WAGGGS, 2 witte strepen)
 - APL-lint (links van WOSM/ WAGGGS, 1 witte streep)

2.6. Betekenis uniform

2.6.1. Das

De das staat symbool voor onze eenheid: FOS 151ste De Koala's. Bij het oprichten van De Koala's had één van de oprichters toevallig een scoutsdas bij van een andere scoutsgroep. Men koos ervoor om dezelfde kleuren te gebruiken. Toevallig waren dit ook de 2 kleuren van het wapenschild van Mariakerke (zie ook "Wapenschild Mariakerke"): "ROOD en WIT".



Figuur 4: Das 151ste FOS De Koala's

2.6.2. Provinciaalintje

Dit duidt simpelweg de provincie aan van waar De Koala's vandaan komen. De meeste FOS-scoutsgroepen zitten in Oost-Vlaanderen en West-Vlaanderen.



Figuur 5: Provinciaalintje Oost-Vlaanderen

2.6.3. Eenheidskenteken

Het huidige Eenheidskenteken is een Koala in de kleuren van de Eenheid: rood en wit. Heel vroeger was het een Koala in zwart en rood maar dat is om begrijpelijke redenen veranderd.



Figuur 6: Eenheidskenteken

2.6.4. FOS kenteken/ beloftekenteken

Op de linkermouw dragen we het FOS-kenteken dat duidelijk maakt bij welke scoutsvereniging we behoren. De scoutsgroet met de 3 gesterkte vingers verwijst naar de 3 klaverblaadjes op het oude logo. De 2 handjes onderaan mogen pas zichtbaar zijn indien de scouts -/gidsenbelofte gedaan is.



Figuur 7: FOS kenteken

2.6.5. WOSM & WAGGGS Badge

De WOSM (World Organisation of the Scout Movement: Scouts) of WAGGGS (World Association of Girl Guides and Girl Scouts: Gidsen) badge wordt op de linker borstzak genaaid.



Figuur 8: WOSM & WAGGGS Badge

2.6.6. PL -/APL-lintjes

PL- en APL-linten zijn witte linten die op de linkerborstzak komen. PL's dragen 2 witte linten. APL's 1 aan de meeste linkse zijde van de borstzak. Alle Seniors dragen 3 witte linten, zij vormen namelijk altijd 1 grote patrouille zonder PL of APL

2.6.7. Wapenschild Mariakerke

Deze badge als het ware is sinds kort (2010) geïntroduceerd. Het duidt aan waar we als scoutsgroep vandaan komen. In ons geval Mariakerke. De keuze om het wapenschild te gebruiken als uiterlijk kenmerk was dan ook vrij evident.



Figuur 9: Wapenschild Mariakerke

2.6.8. Teervoet, tweedeklasse & eersteklasse

Teervoet en klassewerking is een onderdeel van het scouts- en gidsenleven. Aan deze werking zijn proeven verbonden die je doorheen het jaar en op kampen aflegt. Zodra je alle puntjes behaald hebt mag je met trots en fierheid je teervoet, 2e klas of zelfs 1e klas op je hemd naaien (onder het FOS-kenteken).



Figuur 10: Eersteklasse, teervoet & tweedeklasse badge

2.6.9. Kenteken België

Toont aan dat wij uiteraard uit België komen en lid zijn van een Belgische scoutsvereniging. De blauwe achtergrond en de gouden sterren wijzen aan dat wij ook lid zijn van de Europese unie. Dit kenteken komt juist boven de naad van de linkerborstzak.



Figuur 11: Kenteken België

2.6.10. Badges

Nadat de teervoet behaald is kunnen er badges behaald worden, we verwijzen door naar onze "Badgesboek".



Figuur 12: Badges

3. Kaart & kompas

3.1. Materiaal

3.1.1. Kompas

Een kompas bestaat uit een klein, magnetisch naaldje in een vloeistof dat in een doosje zit. Door het magnetisch veld van de Aarde zal het naaldje zich zo oriënteren zodat het naar het Noorden/Zuiden gericht is. We gebruiken het kompas als volgt: klap het open en leg het kompas op een plat en niet bewegend oppervlak. Wacht totdat de naald stilstaat. De gekleurde punt (meestal rood) wijst naar het Noorden. Let op: Er zijn voorwerpen die een kompas kunnen beïnvloeden zoals een sterke magneet of hoogspanningskabels.

3.1.2. Stafkaart

Het hulpmiddel tijdens een tocht is je stafkaart! Deze verschilt van een gewone stadskartaar waarbij heel wat zaken weggelaten zijn. In de stad moet je gewoon de belangrijke gebouwen/plaatsen en daarbij horende straten terug vinden. Een stafkaart geeft je veel meer informatie dan dat. We overlopen nu de belangrijkste zaken van een stafkaart.

We beginnen bij de legende. Aangezien er veel informatie op je kaart staat, kun je niet altijd weten wat elk symbool of kleurtje precies betekent. Gebruik hiervoor altijd de handige legende!

De stafkaart is een miniatuur versie van de werkelijkheid. Alles wat je rond je ziet, staat erop maar verkleint. Om te weten hoe groot een afstand in de werkelijkheid is op je kaart of omgekeerd gebruiken we een schaal. De meest gebruikte schaal is 1/20.000 of in mensentaal "1 op 20.000".

Een paar tips hoe je het best gebruik maakt van je stafkaart en het best een tocht onderneemt:

- Zorg ervoor dat je kaart altijd goed georiënteerd is;
- Loop niet met je gehele stafkaart open, vouw het mooi op tot het gebied zichtbaar is waar je zult lopen;
- Hou één van je vingers altijd op de positie waar je bent, zo moet je dit niet steeds opzoeken en hoef je niet constant op je kaart te zitten staren (daar verlies je veel tijd mee);
- Controleer of herkenbare zaken die je tegenkomt op tocht, ook op de kaart staan. (Bv.: kerken, hoogspanningskabels, kruispunten, bochten, watertorens, bossen, gebouwen, etc.). Zoniet, dan loop je waarschijnlijk helemaal verkeerd (verwacht nu wel niet dat een hypermodern gebouw op je 10 jaar oude stafkaart staat uiteraard);
- Stippel je route naar het volgende punt al uit bij vertrek. Duid het aan met potlood op de kaart en/of voor experts: onthoud de richtingsaanwijzingen (bv.: tweede links dan eerste rechts dan na de spoorweg rechts dan, enz.);
- Loop niet dwars door bossen of velden waar je geen aanwijzingen hebt of je juist loopt. Volg altijd een pad!
- Gedraag je als scout! Wees beleefd tegen de mensen, loop in herkenbaar uniform, loop niet door privéterrein, e.d.
- Verlies of beschadig de kaart NIET (door bijvoorbeeld de regen)!

De numerieke schaal

Zoals reeds gezegd: de meeste gebruikte schaal is 1/20.000. Dit wil zeggen dat elke werkelijke afstand 20.000 keer verkleind is en je elke afstand op de kaart met 20.000 moet vermenigvuldigen om de werkelijke afstand te krijgen.

Bijvoorbeeld: 1 cm op de kaart is 20 000 cm in het echt of dus 200 m. Eén kilometer (5x200 m) in het echt is dan 5 cm op de kaart. Er bestaan ook kaarten met andere schalen zoals 1/25.000 maar die gebruiken wij zelden. De schaal van een kaart vind je bovendien altijd in de legende! De regel van 3 toepassen is het meest eenvoudige.

Truc: Indien de schaal 1:20 000 is en er gevraagd wordt om van KM in het echt naar cm op de kaart te gaan, doe je ...KM maal 5 = ...cm op de kaart. Indien de schaal bijvoorbeeld 1:25 000 is, dan het is maal 4 i.p.v. 5.

Voorbeeld: Als je 7 cm op een kaart van 1/25.000 meet, dan is de ware grootte als volgt te vinden:
 $1 \text{ cm schaalafstand} = 250 \text{ m ware grootte}$.

Dus $7 \text{ cm schaalafstand} = 250 \times 7 = 1.750 \text{ m} (= 1,75 \text{ km}) \text{ ware grootte}$.

Een 2e manier is iets minder nauwkeurig maar gaat veel sneller en vraagt geen rekenwerk of zelfs een lat! Je neemt een stuk papier met een rechte zijde en legt dit tussen de 2 punten. Je zet op het papier een streepje aan het beginpunt en het eindpunt. Dit papiertje leg je nu op de lijnschaal. Je kunt de afstand gewoon aflezen tot op 20 of 25 meter nauwkeurig.

(Tip: het papier kan ook vervangen worden door een passer of touw)

De grafische schaal

Onder aan de kaart staat gewoonlijk een zwart/wit figuur. In het linker gedeelte kleine blokjes, rechts grotere. Deze figuur geeft de afstanden (in meters of kilometers) weer zoals ze met de kaartschaal overeen komen. Links van de nul is een onderverdeling in 200 of 250m, zelfs tot 20 of 25 meter aangebracht.



Figuur 13: Grafische schaal 1:25 000

De legende

Zoals eerder gezegd vind je heel veel symbolen en kleuren terug op de kaart. Ook al heb je een legende, het is zeer handig om een paar veel voorkomende zaken van buiten te weten:

Symbool	Uitleg	Symbool	Uitleg
	Gebouw		Bosweg
	Kruis		Autostrade
	Kapel		Spoorweg
	Kerk/ Kathedraal/ Basilisk		Hoogtelijnen
	Molen		Hoogspanningskabels
	Nationale weg Hoofdweg		Loofbos
			Naaldbos
	Kerkhof		Gemengd bos

3.2. Oriënteren

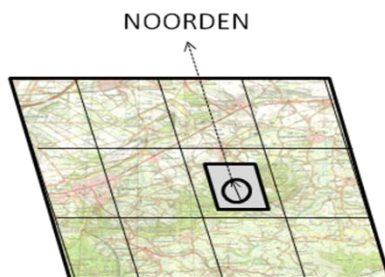
3.2.1. Stafkaart oriënteren

Een volgend zeer belangrijk aspect van een stafkaart is dat het NOORDEN altijd de BOVENKANT van je kaart is. Wanneer je dus een stafkaart gebruikt moet je hem eerst goed ORIËNTEREN! We kunnen dit doen op 2 manieren.

Via kompas

We leggen de kaart op de grond met daarop het kompas.

De wijzer van het kompas zal even ronddraaien tot het naar het Noorden (let op voor hoogspanningskabels in de nabije omgeving, dit kan jouw kompas in de war brengen door magnetische straling) wijst. Dan draai je de kaart totdat de verticale coördinaatlijnen evenwijdig liggen met de naald en de bovenkant in de richting van het noorden ligt.



Figuur 14: Stafkaart oriënteren met kompas

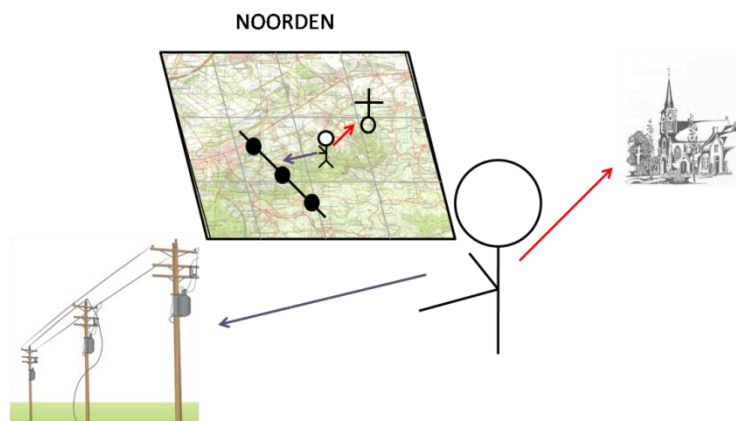
Via omgeving

Je kijkt even rond je heen en zoekt een paar zaken die gemakkelijk terug te vinden zijn op de kaart. Bijvoorbeeld: kerken, hoogspanningskabels, kruispunten, enz.

Je zoekt de gekozen zaken op je stafkaart. Draai dan de kaart zodanig dat je gekozen zaken op de kaart en in het echt in dezelfde richting liggen.

We eindigen met een paar tips hoe je het best gebruik maakt van je stafkaart en het best een tocht onderneemt:

- Zorg ervoor dat je kaart altijd goed georiënteerd is;
- Loop niet met je gehele stafkaart open, vouw het mooi op tot het gebied zichtbaar is waar je zult lopen;
- Hou je duim altijd op de positie waar je bent, zo moet je dit niet steeds opzoeken en hoef je niet constant op je kaart te zitten staren (daar verlies je veel tijd mee);
- Controleer of herkenbare zaken die je tegenkomt op tocht, ook op de kaart staan. (bv.: kerken, hoogspanningskabels, kruispunten, bochten, watertorens, bossen, gebouwen, ...). Zoniet, dan loop je waarschijnlijk helemaal verkeerd (verwacht nu wel niet dat een hypermodern gebouw op je 10 jaar oude stafkaart staat uiteraard);
- Stippel je route naar het volgende punt al bij vertrek uit. Duidt het aan met potlood op de kaart en/of voor experts: onthoud de richtingsaanwijzingen (bv.: tweede links dan eerste rechts dan na de spoorweg rechts dan, ...);
- Loop niet dwars door bossen of velden waar je geen aanwijzingen hebt of je juist loopt. Volg altijd een pad!;
- Gedraag je als scout! Wees beleefd tegen de mensen, loop in herkenbaar uniform, loop niet door privéterrein, ...
- Verlies of beschadig de kaart NIET door bijvoorbeeld de regen!

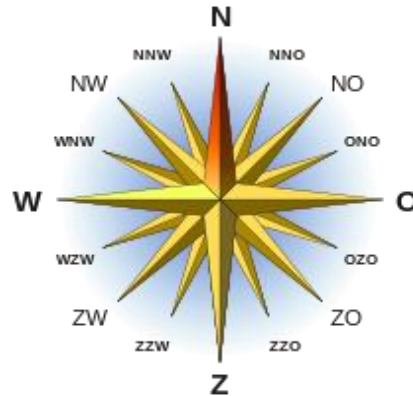


Figuur 15: Oriënteren via de omgeving

3.2.2. Windstreken

De zon gaat op in het oosten en zakt in het westen.

Er zijn 4 hoofdwindstreken, daartussen 4 tussenwindstreken en tussen deze is er nog een opdeling. De hoofdwindrichtingen zijn: Noord, Oost, Zuid, West (of "Nooit Oorlog Zonder Wapens"). De tussenrichtingen worden benoemd door de letters waartussen ze liggen te combineren. Hierbij staat N of Z altijd vooraan: Noordoost, Zuidoost, Zuidwest en Noordwest. De laatste opdeling gaat gelijkaardig waarbij de hoofdrichting altijd vooraan staat: N-NO, O-NO, O-ZO, Z-ZO, Z-ZW, W-ZW, W-NW en N-NW.



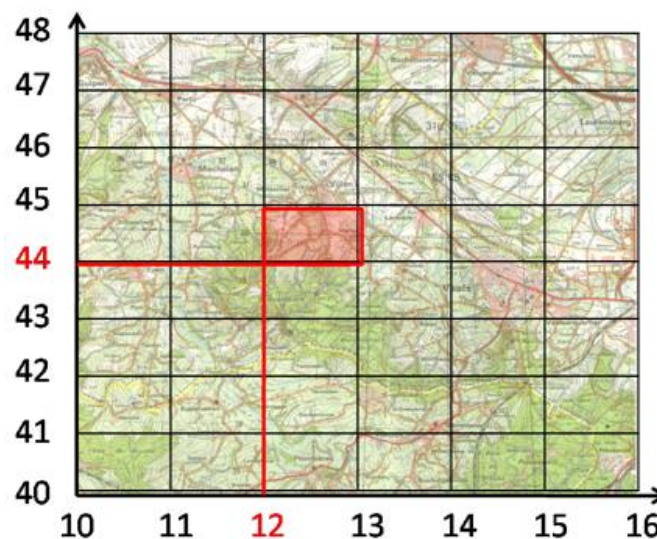
Figuur 16: Windroos

3.3. Controle posten / punten vinden

3.3.1. Coördinaat

Een coördinaat bestaat uit 4 getallen, de eerste 2 zijn bedoelt voor de horizontale as (x-as), de laatste 2 voor de verticale-as (y-as). Het eerste getal van beide groepen (het eerste en derde getal) geeft ons het kadertje waarin het te zoeken punt zich bevindt. We nemen het kadertje rechtsboven omdat België zich op het Noordoostelijk halfrond van de wereld bevindt. de wereld

12 88 44 50
(Horizontaal) (Verticaal)

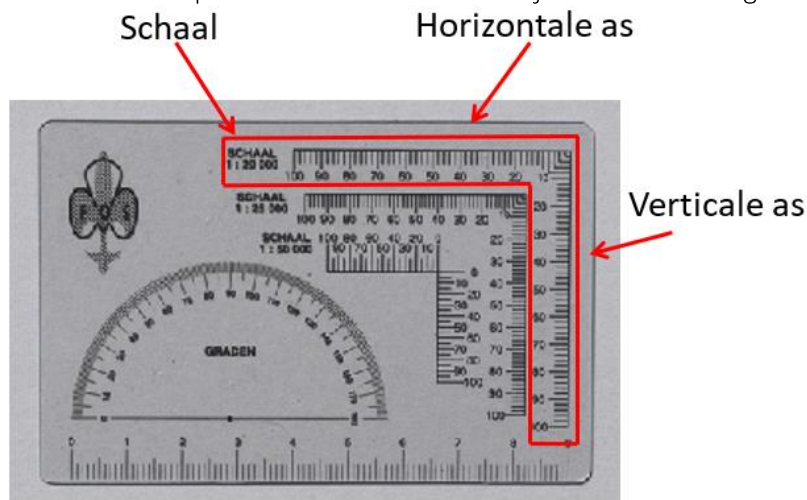


Figuur 17: Coördinaat op stafkaart



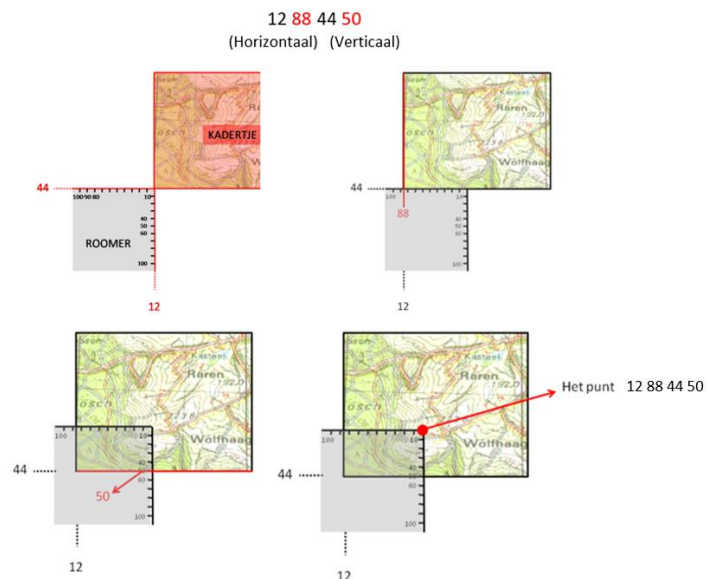
Figuur 18: Noordoostelijk-halfrond

De 2 laatste getallen geven ons de horizontale en verticale afstand tot het punt IN het kadertje. Hiervoor gebruiken we een roomer! Een roomer bestaat uit een verticale en horizontale as verdeeld van 0 tot 100. De meeste roomers hebben 3 verschillende assen. Welke te gebruiken hangt af van de schaal van je kaart. Aangezien wij meestal met een 1 op 20000 kaart werken, moet je de buitenste as gebruiken.



Figuur 19: Roomer

Vervolgens leggen we het nulpunt van de assen in de linker benedenhoek van ons kadertje. We verschuiven dan de roomer naar RECHTS tot we op de horizontale as de waarde van het tweede getal van het coördinaat hebben. Dan schuiven we de roomer recht naar BOVEN totdat de verticale as de waarde van het vierde getal van het coördinaat heeft. Het nulpunt van de assen ligt dan op gezocht punt in het kadertje!



Figuur 20: Coördinaat opzoeken

3.3.2. Methode van de 3 cirkels

Een methode om een plaats te bepalen is de methode van de 3 snijdende cirkels. Hierbij wordt de plaats gevonden door een paar gegeven afstanden van punten op de kaart (zoals kerken, letters van namen, kruispunten...).

Om de methode aan te tonen een duidelijk voorbeeld:

- De gezochte plaats bevindt zich:**
- * 2,75 km vanaf de 2de 'o' in 'stroomke'
 - * 1 km vanaf het puntje van de 'i' in 'Mariakerke'
 - * 5,5 km vanaf het kruispunt van de R4 met de N9

Stap 1:

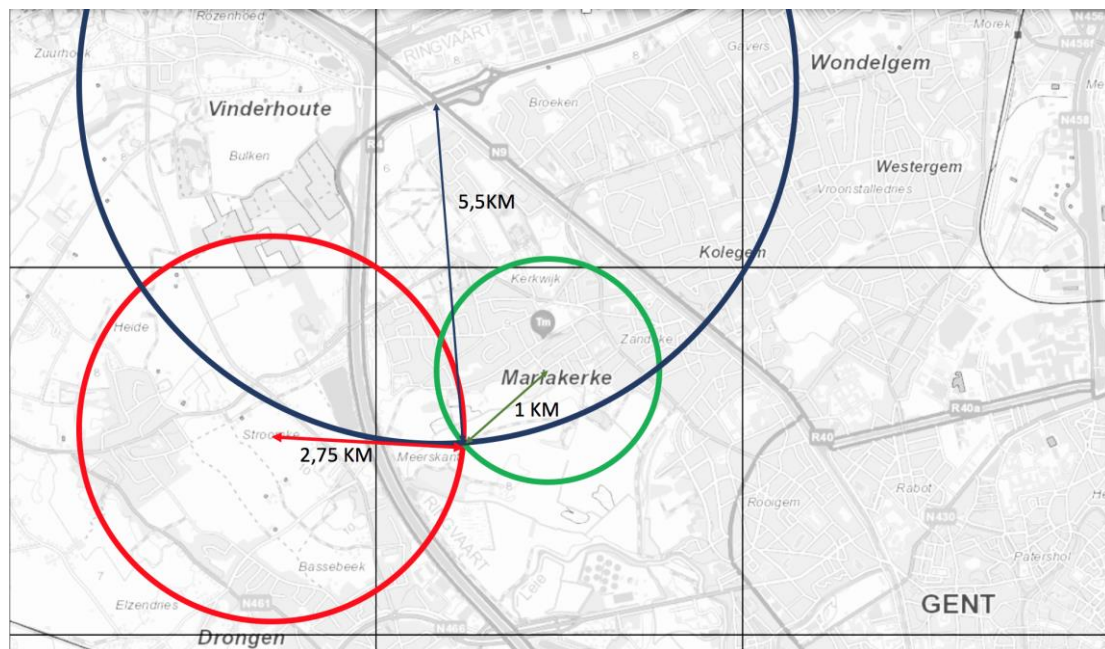
Reken alle werkelijke afstanden om tot lengtes op de kaart via de schaal.

Stap 2:

Teken de drie cirkels met als middelpunt de gegeven punten en als straal de gevonden (door in stap 1 om te rekenen) lengtes.

Stap 3:

De drie cirkels snijden elkaar in 1 punt, namelijk het te zoeken punt.



Figuur 21: Methode van de 3 cirkels

3.3.3. Stripkaart

De stripkaart is een manier om een route af te leggen die zelf niet gekozen kan worden. Een stripkaart is een grote pijl waaraan allerlei streepjes (zowel links als rechts) getekend zijn. Ieder streepje betekent dat men die straat NIET mag inslaan.

Wat heel belangrijk is bij een stripkaart en dat op voorhand meegegeven moet worden is de richting waarin je start. Ter verduidelijking worden naast de linkse en rechtse streepjes kaartsymbolen worden getekend om zich toch wat enigszins te kunnen oriënteren. Een voorbeeld toont de werking van de stripkaart:



Figuur 22: Stripkaart

Zoals te zien is op de stripkaart wordt er gestart in Noordwestelijke richting en beginnen we bij het rondpunt en eindigen we als het laatste streepje gedaan is (tot aan het volgende kruispunt).

4. Exploratie

4.1. Rugzak

Als we op tocht vertrekken, is een gepaste rugzak ideaal om al het nodige materiaal mee te nemen. Er zijn tal van zaken waar je moet op letten bij het dragen en vullen.

Een goeie rugzak begint bij het kopen van één! Vraag aan de winkerverkopers of ze je helpen of een paar hints kunnen geven. Bij het passen is het enorm belangrijk dat de heupbanden goed aansluiten. De bedoeling van een rugzak is NIET het dragen van al het gewicht op je schouders! Je heupen kunnen veel meer gewicht dragen dan je schouders. Zie ook dat alle bandjes goed aangetrokken kunnen worden. Je gaat beter voor een iets duurder alternatief dan een goedkopere versie die na één tocht niet goed blijkt te zijn. Het vullen van een rugzak is niet zo evident als je denkt. Let daarom op volgende puntjes:

- Laad eerst alle zijzakken vol met kleine zaken zoals ondergoed, dan pas de rugzak zelf. Hierdoor kan je veel meer in je rugzak krijgen.
- Prop er ook niet alles gewoon in! Rol en vouw alles en steek het er goed in zodat je geen lucht loopt te vervoeren.
- Steek zaken die je snel nodig hebt op bereikbare plaatsen zoals E.H.B.O.-zakje, kaart, kompas, schrijfgerief, zaklamp, ... (bv. in de zijzakken)
- Steek de zware zaken zo dicht mogelijk tegen je rug zodat het zwaartepunt samenvalt met je rug. Het dragen zal dan veel gemakkelijker gaan.
- Hang GEEN plasticzakjes en gerief aan je rugzak. Dit maakt dat het veel zwaarder zal beginnen wegen dan als het dicht bij je rug zit.
- Hang slaapzak, matje en/of tent onderaan de rugzak.
- Let erop dat je geladen rugzak niet boven je hoofd uitsteekt. Je zwaartepunt komt te hoog en je verliest gemakkelijker je evenwicht.
- Als laatste opmerking, wat heel vaak vergeten wordt, neem GEEN BROL en zaken die je niet nodig hebt mee!

4.2. Tocht voorbereiden

Je hebt nu zelf een aantal tochten en dergelijke achter de rug. Ooit komt misschien wel de dag dat je er zelf één zal opstellen. Daarom staan hieronder enkele vuistregels die je zeker verder zullen helpen.

- Als je een tocht gaat voorbereiden, moet je dit zeer nauwkeurig doen. Neem er zeker je tijd voor.
- Als je een kaart wil gebruiken op de tocht, zorg er dan voor dat je met moderne kaarten te doen hebt. Met een kaart van 1971 ben je bitter weinig.
- Leg een lijst aan van mogelijke opdrachten die je in de tocht wil verwerken.
- Bepaal hoelang de tocht moet duren.
- Hou rekening met de lastigheid van het terrein.
- Ga niet zonder voorafgaande toestemming op privé terrein.
- Akkers, ingezaaide velden en jonge aanplantingen laat je links liggen.
- Hou er rekening mee dat anderen steeds de door jou aangebrachte sporen en boodschappen kunnen uitwissen en/of meenemen.
- Geef duidelijk een begin en het einde van de tocht aan.
- Maak de afstanden tussen de posten en de opdrachten niet te groot.
- Beschrijf duidelijk wat je van de deelnemers verlangt + omschrijf het verkeersreglement.
- Laat anderen jouw tocht controleren. Ze vinden misschien zaken die je over het hoofd hebt gezien.
- Als je een slaapplek nodig hebt, zoek die dan tijdens de voorbereiding van de tocht.

4.3. Spoortekens

	Begin spoor
	Einde spoor
	Te volgen richting
	Afslaan
	Verboden weg
	Gevaar
	Dwaalspoor
	Hindernis te overwinnen
	Splitsen in 2 groepen van 2 en 3
	Bericht verborgen op 3 m afstand en 1 m hoogte in die richting
	Versnelde pas
	Zoek in een omtrek van 30 m
	Verlaten kamp verder op
	Bewoond kamp verder op
	Drinkbaar water verder op
	Ondrinkbaar water verder op

5. Schatten

5.1. Persoonlijke maten

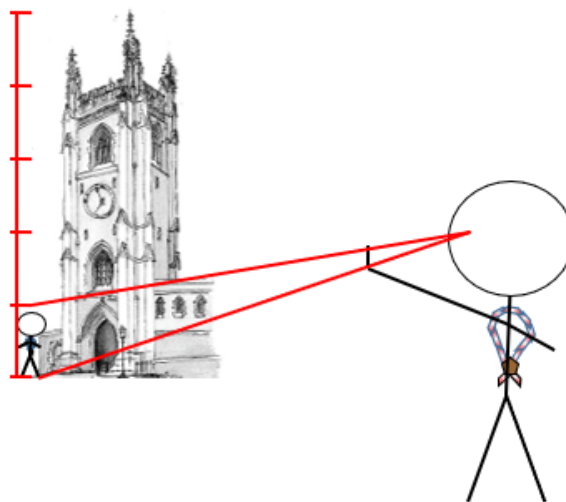
Je persoonlijke maten zijn de lengtes van lichaamsdelen die je kunt gebruiken om bepaalde afstanden te schatten. Je moet deze zelf opmeten en ongeveer weten hoe lang ze zijn. Typisch worden volgende lichaamsdelen gebruikt:

- Voet (of beter je bottine)
- Gewone stap tijdens het wandelen
- Afstand top middelvinger tot elleboog
- Je lengte (top tot teen)

5.2. Hoogte schatten

Dit is een klassieker op tweedaagse: "schat de hoogte van deze boom, toren of kerk!" Hiervoor bestaat een simpele manier waarbij je 2 personen nodig hebt:

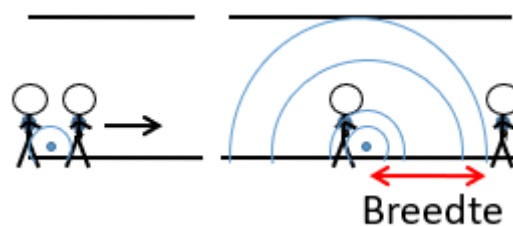
De ene persoon staat aan de voet van de toren. De andere heeft met gestrekte arm een stokje in de hand. Hij/zij stapt achteruit totdat het stokje even groot is als de andere persoon. Dan schat hij hoeveel keer het stokje in de toren past. Dit aantal vermenigvuldigt je met de lengte van de andere persoon en je hebt de hoogte van de toren! Let op: hiervoor moet je natuurlijk je persoonlijke maten kennen.



Figuur 23: Methode om hoogte te schatten

5.3. Breedte schatten

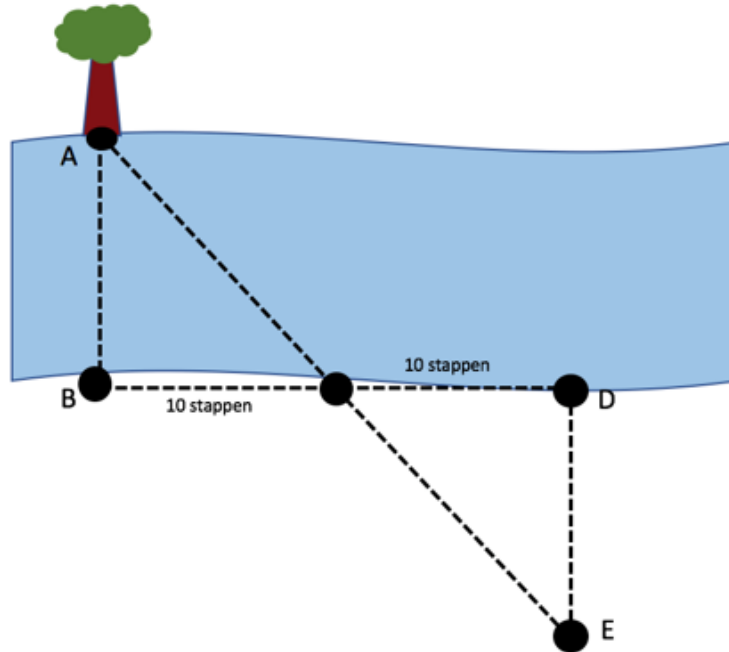
Om de breedte te schatten van een rivier heb je weer 2 personen nodig en een grote steen. Je start aan een plekje aan de oever. De ene persoon gooit de steen vlak aan de oever in het water waarna de andere de eerst ontstane rimpel volgt. De eerste persoon kijkt wanneer deze rimpel de andere over van de rivier bereikt en roept dan "stop". Het aantal stappen dat de tweede persoon heeft gezet is de breedte van de rivier.



Figuur 24: Breedte rivier schatten (methode 1)

Een exactere manier voor het bepalen van de breedte van een rivier steunt op wat driehoeksmetkunde. Deze techniek kan je alleen doen. Je zoekt aan de overkant van de rivier een gemakkelijk herkenbaar herkenningspunt (een grote boom bijvoorbeeld). Je gaat recht tegenover de grote boom staan aan de andere kant van de rivier. Je stapt tien stappen in een willekeurige richting van de rivier en plaatst een tak in de grond, daarna stap je nog eens 10 stappen in dezelfde richting als daarnet en plaatst weer een tak in de grond. Nu loop je loodrecht weg van de rivier tot op het punt waarop je de eerste geplaatste tak en de grote boom op 1 lijn ziet. De tweede geplaatste tak aan de rivier tot dit punt is de breedte van de rivier. Hieronder nog een duidelijke figuur.

Op de figuur is de afstand van A tot B en de afstand van D tot E gelijk.



Figuur 25: Breedte rivier schatten (methode 2)

5.4. Tijd inschatten

Bij het stappen van een tocht wordt er gerekend dat je stapt aan een tempo van 5km/u. Echter, doordat je ook bezig bent met het uitzetten van je tocht aan de hand van specifieke technieken, verlies je tijd. Daardoor kan je rekenen op een vertraging van 2km/u. Je stapt dus aan 3km/u. Daarnaast moet je ook rekening houden met de hoogtes en begaanbaarheid van je paden/wegen. Want ook dit kan je tempo beïnvloeden. Vergeet ook niet van de tijd die je neemt om eventueel te pauzeren in rekening te brengen. In het slechtste geval loop je ook wel eens verkeerd en ook dit zorgt voor vertraging. De boodschap is dus om zo consequent mogelijk de tocht uit te zetten, enkel te pauzeren indien nodig, voor een beperkte tijd. Houd een goed tempo aan. En last but not least, loop niet verkeerd.

6. Natuur

- Natuurboekje maken met uitleg over 5 bomen, 5 planten & 5 dieren + persoonlijke scoutsmotivatatie en visie op de natuur.
- Gipsafdruk van de poot van een dier.

7. Treingids

Het kunnen gebruiken van een spoorwegboekje is eerder verouderd. Wat wel belangrijk is, is dat je doormiddel van de bestaande middelen zoals het internet, de dienstregeling van trein, tram en bus kan opzoeken en gebruiken. Surf naar www.NMBS.be en toon dat je de uren van een bepaalde trein kan opzoeken.

8. E.H.B.O.

Eerste Hulp Bij Ongevallen

8.1. Noodnummers

- Politie: 101
- Internationaal noodnummer in Europa: 112

8.2. Niet-levensbedreigende wonden

8.2.1. Bloedneus

Een bloedneus is meestal niet ernstig, tenzij het slachtoffer een bloeding kreeg na een val op het hoofd.

- Het slachtoffer kalmeren.
- Het hoofd lichtjes naar voor buigen (leespositie) om te vermijden dat het bloed in de keel komt.
- Gedurende minstens 5 minuten onder de verdikking van je neus duwen, zonder tussenin te kijken of het nog bloedt.
- Nadien eventueel bloedstelpende watten of een gaasje in zuurstofwater in de neus aanbrengen.
- Een dokter verwittigen als de bloeding blijft duren (20min.).

8.2.2. Schaafwonde

Een schaafwonde kunnen we oplopen wanneer we op straat vallen. Bij deze wonde is een deel van de opperhuid er af geschaafd. We wassen de wonde eerst uit met water en met een sponsje in de richting van de schaving, om het grote vuil eruit te krijgen. We ontsmetten de wonde indien nodig. Een pleister kan als de wonde niet te diep is. Bij een diepere wonde is een niet-inklevend verband beter.

8.2.3. Snijwonde

Een snijwonde kan veroorzaakt worden door een scherp voorwerp zoals een doorn, mes, enz., ... Deze wonde is veel dieper dan een schaafwonde. We wassen het weer eerst uit met water en met een sponsje (in de richting van de snede anders maken we de wonde groter). Een snijwonde wordt best na het uitwassen altijd ontsmet zodat er minder kans is op ontsteking. Een pleister dient aangebracht te worden voor een heel oppervlakkige snijwonde. Diepere wonden behandelen met hecht strips (dan is een verband niet altijd nodig) of laten naaien door een arts.

8.2.4. Brandwonde

EERST WATER DE REST KOMT LATER:

Onmiddellijk 15 min onder lauw/fris water houden!

Niet rechtstreeks op de brandwonde. Kledij en juwelen verwijderen indien nodig

Brandwonden kan men onderverdelen in volgende types:

- 1e graad:

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

- 2e graad:

Een typisch voorbeeld is een blein die we kunnen krijgen tijdens het stappen (door het schuren van de voet in de schoen). De huid ziet rood maar er zijn nu ook blaasjes op. De boodschap hier is terug fris stromend water! Vervolgens een laag Flamazine en weer wikkelen in verband.

- 3e graad:

De verbranding zit hier veel verder dan de huid. Het vlees eronder is eigenlijk dood en de wonde ziet helemaal zwart. Eerst 20 minuten onder fris stromend water houden, niet rechtstreeks op de brandwonde, nadien wikkelen in natte koude compressen (vingers apart inwikkelen) en ga zo naar het ziekenhuis.

BELANGRIJK: Kleine blaren moeten NIET opengeprik worden. Grote blaren wel openprikken als de kans groot is dat ze vanzelf open gaan.

Hoe?

- Blaar en wonde errond ontsmetten
- Met een naald aan de rand van de blaar inprikken en vocht aflaten
- Nogmaals ontsmetten
- Indien nodig beschermen met een niet-inklevend verband.

8.3. Speciale gevallen

8.3.1. Splinter

Een splinter doet zich al eens voor wanneer je hout aan het sprokkelen bent in het bos. Het gaat dan ook vaak over een scherp stukje hout, maar het kan ook van metaal of glas zijn. Als het uiteinde van de splinter zichtbaar is verwijder je de splinter met een ontsmet pincet. Eens de splinter verwijderd is ontsmet je de huid grondig met ISO Betadine. Daarna dekken we de wonde af met een pleister. Als het uiteinde van de splinter niet zichtbaar of afgebroken is roep je best de hulp in van een verpleegkundige of dokter.

8.3.2. Teek

Een teek is een zeer klein spinachtig dier dat geregeld voorkomt tijdens kampen. Je loopt deze vooral op wanneer je in hoog struikgewas loopt of in het bos. Teken dragen bovendien verschillende ziektes met zich mee, waarvan de belangrijkste de ziekte van Lyme is. Teken bijten zich vast in de huid en voeden zich met bloed. Tekenbeten zijn meestal niet pijnlijk en worden vaak alleen opgemerkt doordat men de teek in de huid ziet zitten. Teken verwijder je door middel van een speciale tekenpincet. Dit laat je best doen door een verpleegkundige of dokter. Schrijf ergens de datum op van de tekenbeet (schriftje of op de huid zelf) en volg de beet toch nog zo'n 3 weken op. Let op eventuele roodverkleuring.

8.3.3. Insectenbeet

Bij insectensteken ontstaat een klein wondje waarlangs een stof in de huid wordt gebracht. Hierop kan het lichaam snel en hevig reageren met plaatselijke zwelling, roodheid, pijn, jeuk. Deze reactie is in de meeste gevallen ongevaarlijk, maar waakzaamheid is geboden. Probeer een nog aanwezige angel zo snel mogelijk te verwijderen. Let op overgevoeligheidsreactie op een insectenbeet!

Indien in de mond gestoken wordt, is er gevaar voor zwelling van de slijmvliezen en de luchtwegen. Dit kan voor ademhalingsproblemen zorgen.

- Beperk de zwelling en de pijn door afkoeling;
- Gebruik Euceta om de jeuk en zwelling te verminderen.
- Raadpleeg een geneesheer wanneer:
- Het aantal steken groot is;
- De steek zich voordoet in mond- of keelholte;
- Je nog een angel ziet zitten;
- Het insect nog ter plaatse zit.

8.3.4. Verstuiking

Wanneer de bewegingsmogelijkheid van een gewricht overschreden wordt, kunnen de gewrichtsbanden uitrekken en zelfs scheuren; dit noemt men een verstuiking. Volgende symptomen treden op:

- Het slachtoffer heeft pijn;
- Het gewricht kan zeer moeilijk of niet meer worden bewogen;
- Soms verkleuring na enkele minuten;
- Zwelling van het gewricht door het vocht- en bloedverlies.
- Je behandelt het best door:
- Het getroffen lidmaat gedurende 15 minuten af te koelen (beperkt de bloeding en de zwelling) d.m.v. een coldpack of een plastieken zak met ijsblokjes in een washandje;
- Beperk bewegingen;
- Breng het lidmaat in hoogstand (omhoog brengen);

- Breng een zalf aan (Voltaren, Flexium, Fastum) die de pijn en zwelling vermindert.

8.3.5. Botbreuken

Bij een breuk treden volgende symptomen op:

- Het slachtoffer heeft pijn (spontaan, bij bewegen of betasten);
- Het slachtoffer kan het getroffen lidmaat niet of nog nauwelijks gebruiken;
- Een abnormale stand van het lidmaat kan optreden als gevolg van een verplaatsing van de botdelen.
- Je behandelt het best door:
 - Er voor te zorgen dat het gebroken lidmaat zo weinig mogelijk beweegt;
 - Verwittig gespecialiseerde medische hulp;
 - Probeer nooit zelf de botstukken op hun oorspronkelijke plaats te zetten;
 - Leg geen geïmproviseerde spalk aan wanneer gespecialiseerde medische hulp niet snel ter plaatse kan zijn.

8.4. Ernstige verwondingen

Ernstige verwondingen zijn onder andere

- Een uitgestrekte wonde;
- Een diepe wonde;
- Een erg bevuilde wonde;
- Veel bloed;
- Een open breuk;
- Een vreemd voorwerp in de wonde;
- Wonden op gevaarlijke plaatsen (vb. oksel, gelaat, oren, geslachtsorganen).

Niet al deze factoren treden noodzakelijk samen op!

Dit doe je het best:

- Stelp de bloeding.
- Leg het slachtoffer neer.
- Breng het bloedend lidmaat omhoog.
- Indien je over steriel materiaal of een zuiver stuk linnen beschikt (zakdoek, handdoek), druk dan daarmee in de wonde (directe druk). De druk moet gedurende ten minste 10 à 15 minuten worden aangehouden. Ook al is het materiaal doordrenkt, blijf drukken en vervang het niet, leg er desnoods nieuw materiaal bovenop.
 - Soms is dit niet mogelijk of inefficiënt en wordt er best indirecte druk uitgeoefend. Dit is de bloedtoevoer onderbreken door tussen wonde en romp de bloedende slagader dicht te drukken tegen het bot.
- Deze handeling met de hand kan vervangen worden door het aanleggen van een steriel noodverband. Als er een knelverband wordt aangelegd, schrijf dan zeker het uur waarop deze is aangelegd naast de wonde. Een knelverband mag nooit langer dan 60 min aan blijven, anders sterft het weefsel af!
- Raadpleeg onmiddellijk een geneesheer.
- Probeer vreemde voorwerpen niet uit de wonde te verwijderen.
- Oefen geen druk uit indien er een voorwerp in de wonde zit.
- Bedek met een steriel kompres, vastgemaakt met kleefpleister of een zwachtelverband.
- Behandel een vuile wonde nooit met een gekleurd ontsmettingsmiddel; het is belangrijk open wonden nooit te ontsmetten met een alcoholisch ontsmettingsmiddel, enkel met een waterig (bv isobetadine).
- Dek de wonde steriel af.

8.5. Brand, onweer & ongeval

8.5.1. Brand

- Als er brand uitbreekt in een gebouw/kamp is het de bedoeling jezelf en anderen zo snel mogelijk in veiligheid te brengen. Hierbij zijn er een aantal dingen waar we rekening met moeten houden. Begin dus niet de held uit te hangen, weg te lopen of je valies te maken!
- Verlaat rustig ZONDER PANIEK het gebouw via de nooduitgangen en geef elkaar een hand zodat niemand achterblijft of verloren loopt in de rook.
- Loop zo gebukt mogelijk en hou een natte doek of zakdoek voor de mond tegen de rook.
- Open geen ramen (door de extra lucht wakker je het vuur alleen maar aan).
- Verzamel op de afgesproken evacuatieplaats zodat de leiding jullie kan tellen.
- Op kamp hebben we een noodbel, wanneer deze wordt geluid ga dan zo snel mogelijk per 2 staan bij de leiding.
- VOLG de leiding en LUISTER naar ze.
- We gaan vervolgens allemaal samen rustig naar de afgesproken evacuatieplaats waar de leiding jullie telt.

8.5.2. Ongeval

- Als je een ongeval ziet gebeuren (op straat bijvoorbeeld) zijn er een aantal dingen die je zeker moet doen!
- Breng JEZELF in veiligheid!
- Zorg ervoor dat omstanders ook veilig zijn
- Kijk hoe de slachtoffers er aan toe zijn MAAR verplaats ze NIET, ze kunnen inwendige wonden hebben die jij niet ziet maar wel erger kunt maken als je ze verplaatst. Geef geen eten/ drinken, indien het slachtoffer geopereerd dient te worden, moet het slachtoffer nuchter zijn.
- Verwittig de hulpdiensten via het noodnummer. Praat rustig en beheerst, begin niet te roepen. Zeg eerst je naam, daarna wat er gebeurd is, HOEVEEL gewonden er zijn, wat voor wonden er zijn en waar het ongeval zich afspeelt. Eventueel vermelden dat je de reanimatie start (indien nodig) en laat de telefoon dan op speaker staan.
- Blijf op de plaats van het ongeval! Als de hulpdiensten toekomen verwachten ze dat er iemand zal zijn die weet wat er gebeurt is en waar de slachtoffers liggen. Aangezien jij gebeld hebt, ben je daar geknipt voor.

8.5.3. Onweer

Dit geldt vooral indien men op kamp is. Bij groot onweer (bliksem, hevige wind, hevige regen...) dient het evacuatieplan van onweer uitgevoerd te worden, wat in het Algemeen Kampboekje staat. Dit zijn vooral volgende zaken:

- Deel van de leiding blijft uiteraard bij de kinderen en brengt de kinderen allemaal tezamen in een grote tent (Maxbi/ eettent of in de Alpino's/ patrouilletenten).
- Het andere deel van de leiding haast zich naar de materiaaltent waar de materiaalmeester de grote pikketten van de eettenten/ patrouilletenten geeft die daarna logischerwijs vlug ingeslagen dienen te worden.
- Eventueel houden de keukenploeg/ leiding te palen van de patrytenten vast indien het hevig waait.
- JVG's, VG's & Seniors dienen onmiddellijk hun vuur te doven en vuur -& eetshelters plat te leggen.
- Volgens het algemeen kampboekje dienen de shakelaars in de bartent/ circustent afgezet te worden, alsook de groep/ generator. Dit gebeurt meestal door AEL's/ EL's.
- Blijf vooral rustig en zing liedjes met de groep.
- Op tocht en kamp ga je niet onder zeer hoge objecten zoals bomen, kerken, palen, enz., ... staan aangezien de bliksem daar sneller kan inslaan. Probeer je zo klein mogelijk te maken door te hurken. Zorg ervoor dat alleen je schoenen contact maken met de grond. De zolen zijn namelijk van rubber, wat elektriciteit (de bliksem) tegenhoudt.

9. Seinen

9.1. Morse

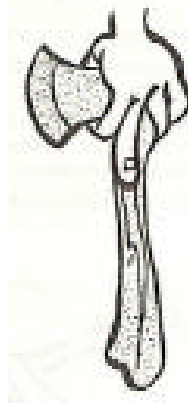
A	Al-lo	•—	O	Oor-logs-vloot	----
B	Bok-ken-wa-gen	—•••	P	Pap-school-lo-per	•—••
C	Co-ca-Co-la	—•—•	Q	Qo-ko-ri-co	---•—
D	Dok-wer-ker	—••	R	Re-vol-ver	•—•
E	Een	•	S	Sein-te-ken	•••
F	Fruit-ver-ko-per	••—•	T	Tom	—
G	Groot-moe-der	---•	U	U-ni-form	••—
H	Her-me-lijn-tje	••••	V	Ver-ken-ners-troep	•••—
I	Ie-mand	••	W	Weers-op-komst	•---
J	Jan-oor-dom-oor	•----	X	Zon-der-ze-ro	—••—
K	Kom-mer-loos	—•—	Y	York-blijft-toch-york	—•---
L	Li-mo-na-de	•—••	Z	Zons-on-der-gang	---••
M	Mo-tor	---	CH	Cho-co-pot-dop	-----
N	Noch-tans	—•			

10. Bijl, schop, mes & zaag

10.1. Bijl

10.1.1. Hoe dragen?

Normaal draagt men een bijl in een hoes, indien dat niet het geval is dan hou je de snede steeds naar de buitenzijde, terwijl de steel tussen wijs- en middenvinger gevat wordt. Een grote bijl wordt ongeveer gedragen zoals een geweer. De kop steunt op de handpalm, met de snede naar voren, de steel leunt tegen de arm en de schouder. Draag nooit een bijl in je broeksriem. Geef de bijl nooit door met de steel vooruit, want door zijn gewicht zou de snede in het been van uw medemens kunnen terechtkomen. Geef de bijl met de kop door, dat is een goede gewoonte. De grote bijl wordt doorgegeven, met de snede in de richting van de persoon die hem overhandigt.



Figuur 26: Bijl vastnemen

10.1.2. Gebruik

- Doe eerst en vooral je bottines aan!
- Gebruik niet teveel kracht bij het hakken, het gewicht van een (goedgeslepen) bijlijzer volstaat.
- Gebruik steeds een houten kapblok.
- Gebruik nooit een bijl met een loszittende steel.
- Hak niet loodrecht op een stuk hout, maar wel met slagen die een hoek van 45° links en rechts maken.
- Na het hakken moeten beide sneden van het hout volledig glad zijn.
- Draag steeds je bijl op een wijze dat hij niemand kan kwetsen.
- Zorg ervoor dat er geen toeschouwers in de nabijheid of de hakrichting bevinden.
- Hou je voet en/of hand steeds buiten bereik van je bijl, zelfs moest deze om één of andere reden uitglijden met de "benen gespreid" kappen).
- Een handbijl hanteert men met één hand.
- Nooit op een "leunend hout", steeds op een "steunend hout".

10.1.3. Na het gebruik

Na gebruik het bijlijzer proper maken en invetten. Bijl terug in hoesje opbergen en in de patrouillekist of materiaalkoffer opbergen.

10.2. Mes

10.2.1. Gebruik

Net zoals een bijl kan een mes flink gevaarlijk zijn als je het op de verkeerde manier gebruikt. Houd daarom steeds volgende regels in acht:

- Wanneer je iets snijdt, dan doe je dit met je armen dicht tegen je lichaam gedrukt.
- Snij steeds van je lichaam weg, nooit naar je lichaam toe.
- Gooi nooit met een mes! Een mes is geen speelgoed.
- Kap nooit met je mes, hierdoor wordt je mes bot en komen er kapjes in je snede.
- Steek je mes niet in de grond, hierdoor gaat je mes roesten en wordt het bot
- Een mes geef je door gesloten door (Opinel of zakmes) of met het handvat naar de ontvanger. Degene die het mes aan geeft houdt het mesblad vast, met de scherpe kant naar boven gericht.

10.2.2. Na het gebruik

Kuis je mes en sluit het (Opinel of zakmes). Slijp je mes (in de bijsluiter van je mes staat het specifieke onderhoud voor je mes)



Figuur 27: Opinel zakmes

10.3. Schop

10.3.1. Gebruik

Plaats de schop, desnoods met behulp van je voet, een beetje schuin in de grond en keer voorzichtig de hoeveelheid aarde om. Als je voelt dat je teveel kracht moet aanwenden om de grond te keren, wring dan niet, maar stop en herbegint door je schop minder diep in de grond te steken. De steel van je schop is immers zeer breekbaar daar waar hij aan het ijzer vastzit.



Figuur 28: Opvouwschop

10.3.2. Na het gebruik

Na gebruik veeg je de aarde met wat gras van de schop. Je wrijft het ijzer droog met wat krantenpapier en wrijft de schop in met wat olie om roest te voorkomen. Bij een plooierschopje moet je goed uitkijken dat er geen zand in het draaimechanisme geraakt.

10.4. Zaag

De kleine boomzaag die wij, scouts, gebruiken is onregelmatig getand en snijdt in beide richtingen.

10.4.1. Gebruik

Laat de zaag gelijklopend in beide richtingen heen en weer bewegen, zonder veel kracht, druk uit te oefenen. Zorg dat het hout dat je wilt doorzagen niet op de grond ligt, laat het rusten op een boomstam.

10.4.2. Na het gebruik

Na het gebruik wordt de zaag ontspannen, gereinigd, ingevet en wordt er een hoes over geplaatst. Het vijlen en "zetten" van de zaag laat je over aan vakmensen, dus dat doe je niet zelf. De zaag wordt bewaard op een droge plek.



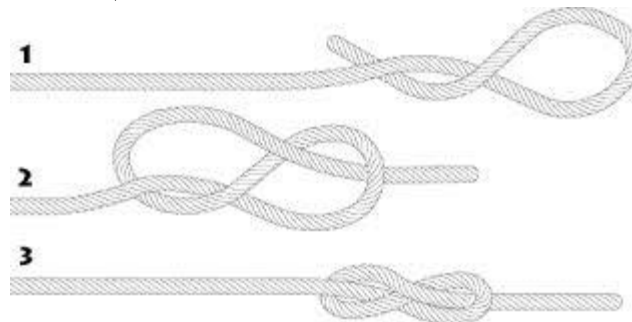
Figuur 29: Zaag

11. Knopen & sjorringen

Beeldend materiaal over hoe je de knopen & sjorringen moet maken:
<https://www.youtube.com/watch?v=oHBDWBjHDS0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1esvGHHi3zZrQITmQmbnTHVLI4LXGvJgg6cxM-4idoe-t95wKqeewxKiQ>
https://www.youtube.com/watch?v=0vuQ-WvTXs8&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3FnF8IYVc_FUAw_0J1HYDTsjxUvUf-dC0SqemtcvEt5Lfr4z6qm320-M0

11.1. Achtsteek

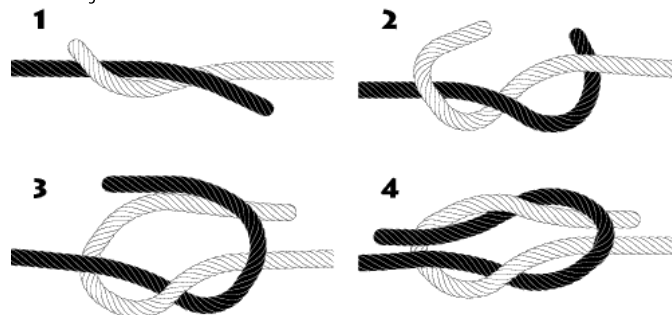
Om ervoor te zorgen dat ons sjortouw niet uitrafelt, leggen we aan beide uiteinden de achtsteek. Deze knoop heeft de vorm van een acht, vandaar de naam.



Figuur 30: Maken van een achtsteek

11.2. Platte knoop

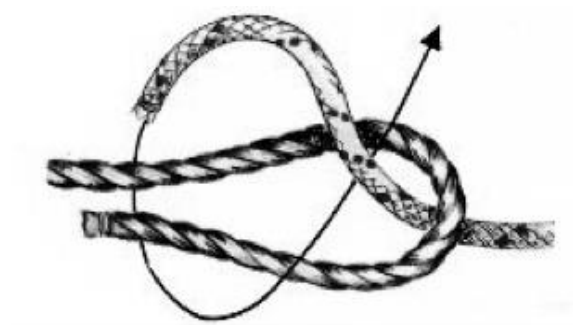
We gebruiken deze knoop om 2 touwen van dezelfde dikte aan elkaar te binden. Het handige aan deze knoop is dat hij zeer gemakkelijk los te maken is.



Figuur 31: Maken van de platte knoop

11.3. Weversknoop

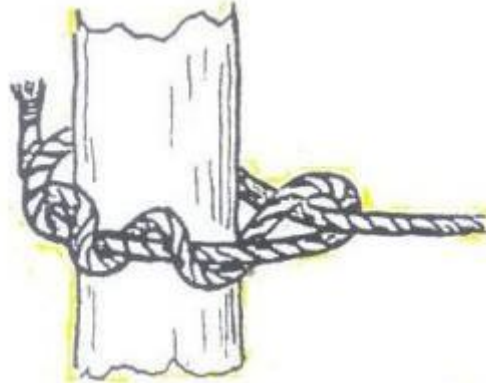
De weversknoop wordt dan weer gebruikt om 2 touwen van verschillende dikte aan elkaar vast te maken. Speciaal aan deze knoop is dat we hem kunnen leggen door te vertrekken van de platte knoop en 1 touwtje anders te steken.



Figuur 32: Weversknoop

11.4. Timmermanssteek

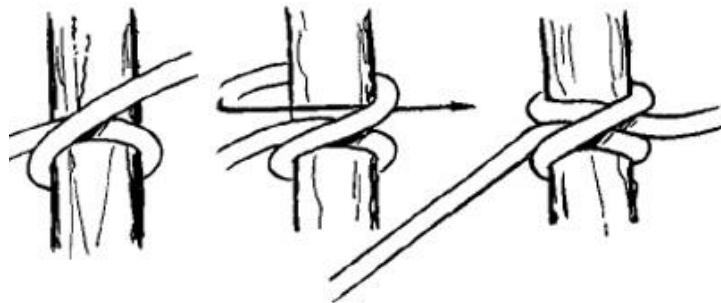
Bij het begin van een sjorring moeten we het touw bevestigen aan één van de sjorbalken. Dit doen we aan de hand van de Timmermanssteek. De locatie van deze steek bevindt zich bij de kruissjorring op de verticale balk, onder de horizontale. Deze steek heeft de eigenschap dat hij zichzelf aanspant waardoor het touw goed vastzit aan de balk.



Figuur 33: Timmermanssteek

11.5. Mastworp

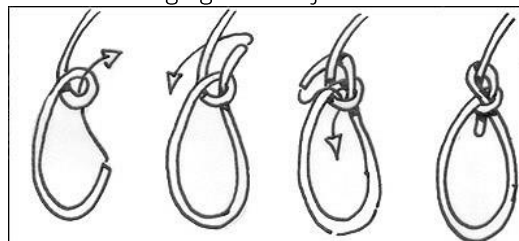
Op het einde van een sjorring moeten we het touw terug vastbinden aan een sjorbalk zodat de sjorring niet loskomt en de spanning erin blijft. Dit doen we aan de hand van de Mastworp. De mastworp dient gelegd te worden op de horizontale balk. Deze knoop is zeer gemakkelijk om aan te spannen. Hij wordt ook gebruikt om de touwen van de vlaggen vast te maken aan de vlaggenmast.



Figuur 34: Mastworp

11.6. Paalsteek

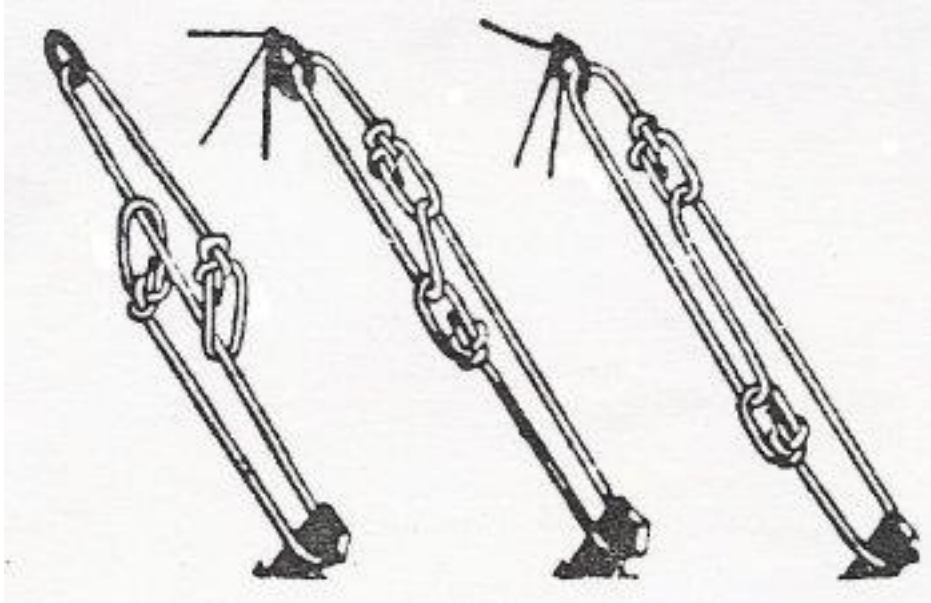
De paalsteek is de meest gekende knoop op de wereld. Hij is onuitschuifbaar en geeft een stevige lus die rond een paal kan gelegd worden. De vervangingsscheerlijn maakt twee keer gebruik van deze knoop.



Figuur 35: Paalsteek

11.7. Vervangingsscheerlijn

Spreekt voor zich; deze knoop leg je als een scheerlijn van een tent etc. Kapot is gegaan. De twee lussen die op Figuur 36 te zien zijn, zijn twee paalsteken.

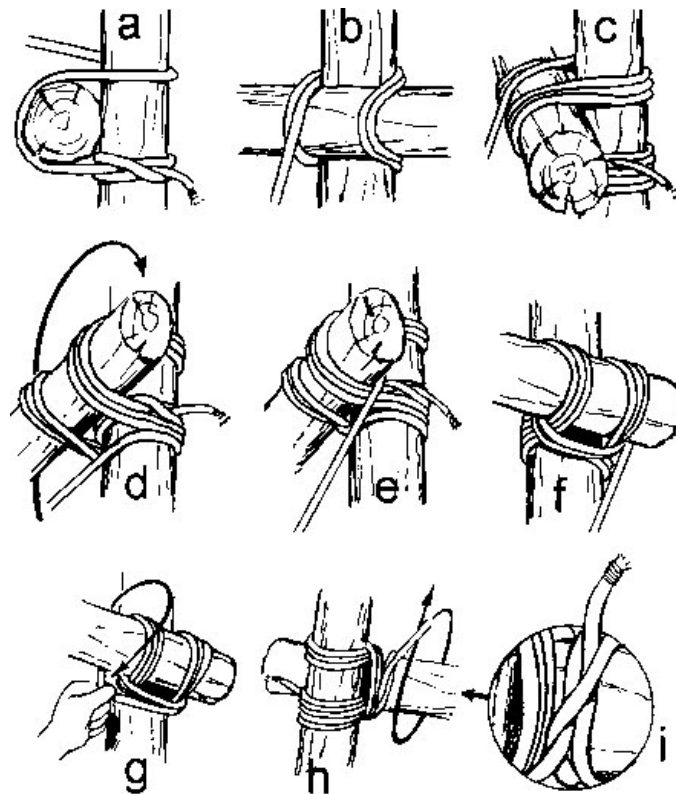


Figuur 36: Vervangingsscheerlijn

11.8. Kruissjorring

Eén van de meest gebruikte en één van de basissjorringen is de Kruissjorring. Deze wordt gebruikt om 2 sjorbalken in de vorm van een kruis aan elkaar te binden. De sjorring zelf bestaat uit een aantal fasen:

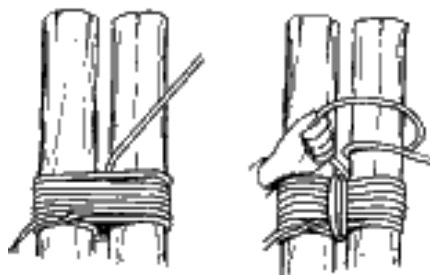
- Leg de sjorbalken op hun plaats, neem een 3 m lang stuk sjortouw (+/- 4 armlengten) en leg er de nodige achtsteken in.
- Begin op de paal die in de grond komt. Leg de Timmermanssteek onder de sjorring (zie stap a op **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**). Merk op: daar leggen ze de mastworp, maar de K oala's doen het met de Timmermanssteek!).
- Begin het parcours af te leggen met het sjortouw en zorg ervoor dat het **GOED AANGESPANNEN** is (zie stappen b & c op **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**). Let erop dat je e steeds het volgende touw naar **BINNEN** legt.
- Vervolgens begin je te woelen, zorg ervoor dat je sjortouw niet schuin over de sjorring ligt. Bij het woelen moet je **EXTRA** goed aanspannen (zet je voet erop) want hierdoor spant de gehele sjorring zeer goed aan. (Stap d, e & f op **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**)
- We eindigen de sjorring met de mastworp. Deze leggen we niet op de balk waar de Timmermanssteek ligt, maar op de andere. Zorg ervoor dat je het touw niet loslaat, anders verliest de sjorring al zijn spanning en mag je opnieuw beginnen. (Stap g, h & i op **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**)



Figuur 37: Het leggen van een kruissjorring

11.9. Steigersjorring

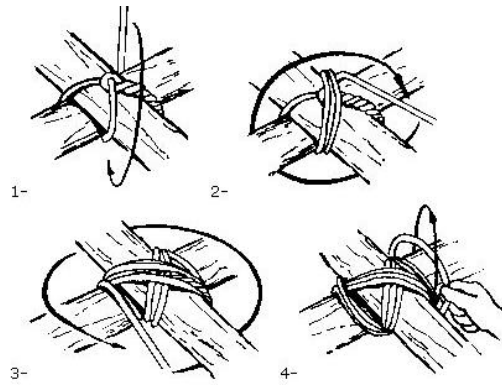
De Steigersjorring is bedoeld om 2 balken EVENWIJDIG aan elkaar vast te maken. Dit kan dienen in een vlaggenmast als je balk niet lang genoeg is of om banken te sjoeren. De 3 knopen: achtsteek, timmermanssteek en mastworp komen hier ook terug met dezelfde functies. Beginnen doe je opnieuw met een timmermanssteek op één van de balken. In plaats van het ingewikkelde parcours van de kruissjorring wikkel je het sjortouw een aantal keren rond de 2 balken waarbij het touw altijd mooi naast elkaar komt. De derde stap is het woelen dat op dezelfde manier gaat zoals bij de kruissjorring. Eindigen doe je met een mastworp op de andere balk.



Figuur 38: Steigersjorring

11.10. Diagonaalsjorring

De diagonaalsjorring wordt gebruikt om twee palen, die elkaar kruisen en beiden naar buiten willen gaan, met elkaar te verbinden. In de praktijk wordt deze sjorring onder andere gebruikt in het midden van een schraag. Je begint met een timmermanssteek om de beide balken te leggen en trekt deze goed aan. Dan maak je een aantal slagen rond de beide balken, in de richting die loodrecht op de richting van de timmermanssteek staat. Dan sla je een gelijk aantal slagen in die richting die gelijk is aan de richting van de timmermanssteek. Vervolgens moet er een gelijk aantal woelingen gelegd worden tussen de beide palen. Om te eindigen gebruik je een mastworp.

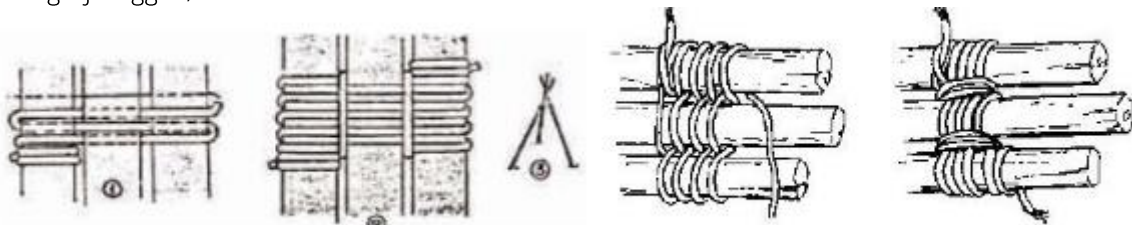


Figuur 39: Diagonaalsjorring

11.11. Driepikkelsjorring

De driepikkelsjorring wordt gebruikt om drie palen met elkaar te verbinden, zodat er een driepoot ontstaat. Je begint met de drie palen naast elkaar te leggen en een timmermanssteek om één van de buitenste palen te leggen. Maak dan een aantal slagen (+/- 6), in een achtvormige beweging (d.w.z. dat als het touw bovenop de ene paal ligt, dat het dan onder de volgende moet liggen, en omgekeerd). Leg dan minstens een drietal woelingen tussen de centrale en de buitenste palen. Om het woelen mogelijk te maken zal je ten andere ook vooraf tussen de palen en houtje steken, daar dicht tegen elkaar aangetrokken worden en het woelen onmogelijk maken. Om te eindigen leg je een mastworp op de buitenste paal, waar de timmermanssteek niet op ligt. Het principe van de driepikkelsjorring kan ook toegepast worden om meerdere palen met elkaar te verbinden (vb. de vierpikkelsjorring).

Opmerking: wil je dat de driepikkel een gelijkzijdige driehoek vormt als hij rechtstaat (in de meeste gevallen is dat zo), dan moet je voor je begint te sjorren, de uiteindes van de palen die op de grond zullen staan, met elkaar gelijk leggen, niet met de uiteindes die in de lucht zullen staan.



Figuur 40: Driepikkelsjorring

12. Vuren

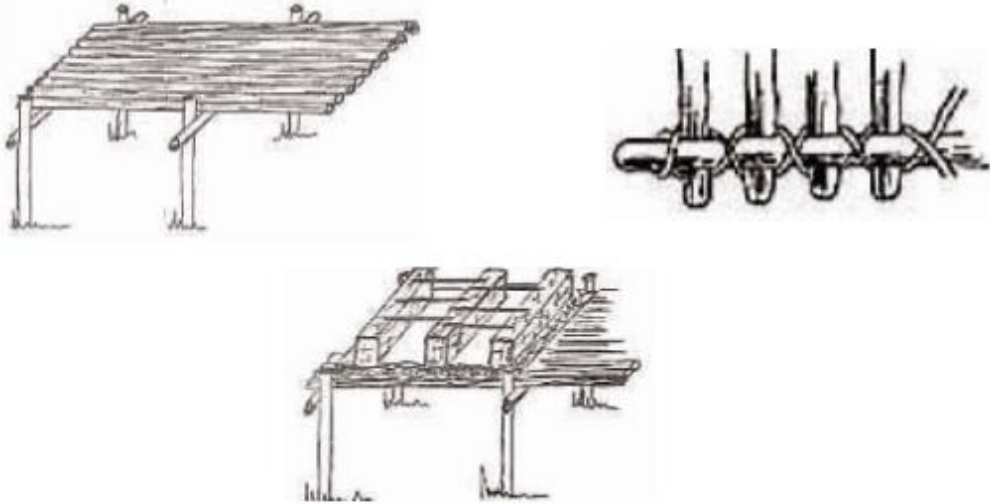
12.1. Tafelvuur

Een tafelvuur biedt twee grote voordelen:

- Bij regenweer kan het niet vol lopen met water
- Je hoeft je niet voortdurend te bukken om te stoken of om in de potten te roeren.

Pionier het tafelvuur niet te hoog zodat iedereen nog in de kookpotten kan roeren.

Sjor het geraamte met kruissjorringen en breien en zorg ervoor dat de 4 verticale balken stevig in de grond zitten. Leg er als bedekking graszoden op, met het gras naar onder. Maak je graszoden dik genoeg! Op die manier kunnen de steunbalken niet verkolen. Deze "vloer" van graszoden modder je tot een vlak oppervlak. Bouw de stenen muren met vuurvaste stenen en modder ze goed. Modder ook de sjorringen zodat deze niet doorbranden. Strooi aarde onder en rond het tafelvuur zodat vallende kolen geen brand veroorzaken! Als laatste leg je de roosters op de muren. Het vuur doof je door er eerst aarde over te strooien en dan water. Leg de opgebrande as en modderresten in de afvalput. Een tafelvuur pionieren we zoals in onderstaande tekening. Om de horizontale sjorbalken aan hun verticale dragers vast te maken, gebruiken we een soort vlechtwerk, beter bekend als breien (zie onder). Onderstaande figuur toont de techniek van het breien (in werkelijkheid liggen de balkjes wel tegen elkaar).



Figuur 41: Tafelvuur

12.2. Weven/ breien

Weven of breien is de techniek die wordt gebruikt bij het vastleggen van de balken bij (vb.) een tafelvuur. Hierbij wordt een basis gesjord (tafelvorm) waarop meerdere balken evenwijdig naast elkaar gelegd worden. Om deze balken vast te leggen wordt er geweven. Het touw wordt d.m.v. een mastworp vast gelegd op de eerste balk en wordt na het weven op de laatste balk opnieuw bevestigd met een mastworp. Op onderstaande tekeningen kan je zien hoe dit wordt gedaan. De 1e figuur is een voorbeeld van een tafelvuur. De 2e tekening toont hoe er moet gewoven worden.

12.3. Gebruik

- Om functioneel te koken heb je best een verdeling van de taken, een kok voor het kookwerk en een stoker om het vuur aan de praat te houden.
- Droog hout dient op voorhand gesprokkeld, verkleint en gesorteerd te zijn.
- Zorg ervoor dat de kok en de stoker niet aan dezelfde kant moeten staan.
- Om snel en goed te koken heb je geen vlam nodig, maar veel hete as.
- Smeer je kookpotten (langs de buitenzijde!) in met detergent, zo voorkom je heel veel poetswerk.
- Zorg ervoor dat er een emmer met los zand in de buurt staat.

12.4. Kampvuur

Een behoorlijk kampvuur kunnen maken en onderhouden:

- Doorgaans kiest men voor een pagodevuur (zie tekening). In het midden bouwt men een piramidevuur, waarrond men dan afgemeten balken stapelt, waarvan de opening naar boven toe geleidelijk vermindert. We laten nog juist genoeg ruimte voor een bussel hout. Bij de opbouw van een piramidevuur plaats je binnenin kleine takjes en droge blaadjes tegen elkaar, hoe meer je naar buiten gaat, hoe dikker je takken worden. Eventueel kan je binnenin wat papier steken, maar een echte scout/gids zou dit zonder moeten kunnen. Zorg ervoor dat je met je vlam nog bij het aanmaakhout kan.
- Let erop dat je bij de voorbereiding van een kampvuur (eigenlijk voor alle vuren) dat je voorraad toereikend is (het hout is vaak sneller op dan je verwacht). Je maakt je vuur natuurlijk op een grote
- open plek in het bos of in de wei. We voorzien blusmateriaal (zand, emmer met water, brandblusser) en blijven bij het vuur tot het volledig gedoofd is.



Figuur 42: Kampvuur

12.5. Yukon kachel

In deze kachel kan je zowat alles verbranden. Het nadeel ervan is dat het veel werk is om hem te bouwen, maar het is de moeite waard, want het hele bouwsel geeft enorm veel hitte af en de bovenkant kan voor koken gebruikt worden. Graaf een cirkelvormig gat van ongeveer 25 centimeter diep met aan 1 zijde een kanaal dat er naartoe loopt. Plaats dan rotsblokken of grote stenen rond de buitenrand van het gat en bouw de schoorsteen op (maak de kachel niet te hoog want dan moet je teveel hout gebruiken!), waarbij je het kanaal overbrugt, en laat hem geleidelijk aan naar binnen toelopen. Laat de bovenste lagen weer wat uit elkaar gaan. Vul tenslotte alle gaten tussen de stenen op met modder. Het vuur is dan goed afgeschermd en de schoorsteen zorgt voor een goede trek. Het vuur steek je aan in het toegangskanaal, als het goed op gang is, duw je het met een dikke stok tot onder de schoorsteen. De mate waarin het vuur moet branden, kan geregeld worden door de bovenste opening smaller of breder te maken.



Figuur 43: Yukon kachel