

WOLVENTECHNIEKEN

151^e FOS De Koala's



INHOUDSOPGAVE

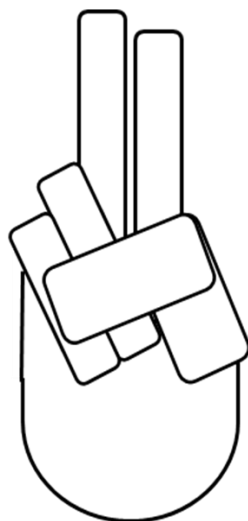
INHOUDSOPGAVE.....	1
TEERPOOT.....	3
1. Wolvengroet.....	3
2. Wet, leuze & belofte.....	3
2.1. Wet.....	3
2.2. Belofte.....	3
2.3. Leuze.....	3
3. Wolventak.....	4
4. Knopen & sjorringen.....	4
4.1. Achtsteek.....	4
4.2. Platte knoop.....	4
4.3. Weversknoop.....	5
4.4. Timmermanssteek.....	5
4.5. Mastworp.....	5
4.6. Kruissjorring.....	6
ZILVEREN WOLF.....	8
1. Knopen & sjorringen.....	8
1.1. Steigersjorring.....	8
2. E.H.B.O.....	8
2.1. Noodnummers.....	8
2.2. Wonden.....	8
2.3. Speciale gevallen.....	9
2.4. Brand, onweer & ongeval.....	10
3. Uniform & rugzak.....	11
3.1. Uniform.....	11
3.2. Betekenis uniform.....	11
3.3. Rugzak.....	13
4. Sport.....	14
4.1. Kleine spelen.....	14
5. Expressie.....	14
6. Kaart & kompas.....	14
6.1. Materiaal.....	14
6.2. Oriënteren.....	16
6.3. Controle posten / punten vinden.....	18
7. Natuur.....	22
7.1. Naaldbomen.....	22

7.2.	Loofbomen.....	22
7.3.	Sporenplanten.....	23
7.4.	Zaadplanten	24
7.5.	Dieren	24
8.	Spoortekens.....	26
9.	Seinen	27
9.1.	Morse.....	27
9.2.	Diensttekens.....	27
10.	Schatten.....	28
10.1.	Persoonlijke maten	28
10.2.	Hoogte schatten.....	28
10.3.	Breedte schatten.....	29
11.	Tent & kamperen.....	30
11.1.	Tent.....	30
11.2.	Houtvuur	30

1. Wolvengroet

De Wolvengroet is afgeleid van de Welpen- en Scoutsgroet. De Wolven beperken zich nog altijd tot hun 2 vingers die de oortjes van de Wolf voorstellen. De pink en ringvinger worden bedekt door de grote duim wat zo goed als de "grotere beschermen de zwakkere" betekend. Het hand wordt niet meer tegen het hoofd gezet maar naast de romp zoals bij de Scoutsgroet.

Voor de rest bestaat een goeie groet uit de benen tegen elkaar houden, een kaarsrechte houding aannemen en de linkerarm op de rug plaatsen. Fier, trots en vooral zwijgzaam groeten met de rechterarm is een teken van respect en verwelkoming dat je overal ziet terug komen (salueren in het leger en politie, een hand geven, ...).



Figuur 1: Wolvengroet

2. Wet, leuze & belofte

2.1. Wet

De Wolvenwet is samengesteld uit de 5 kortste regels van de Scoutswet:

**"Wolf is eerlijk
Wolf is vriend van allen
Wolf kan gehoorzamen
Wolf houdt vol
Wolf is ijverig"**

2.2. Belofte

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

2.3. Leuze

Tijdens de Grote U-formatie (begin en einde van een vergadering) roept elke tak hun leuze, bij de Wolven gaat deze als volgt:

"Wolven ga" "Ervoor!"

3. Wolventak

De Wolventak is opgedeeld in troepen van telkens een 8-tal Wolven. Elke troep heeft zijn eigen kleur met bijhorende kreet (net zoals bij de Welpen). Echter, we kozen ervoor om donkere kleuren (behalve wit) te gebruiken om afstand te nemen van het kind zijn bij de Welpen. De kreten zelf benadrukken belangrijke eigenschappen die de Wolven nastreven. Anderzijds laat de TL op deze manier altijd aan de leiding weten als zijn troep volledig is in de U-formatie. De Wolven horen na hun kreet dan ook stil en aandachtig te zijn. De troepen staan onder leiding van een Troepleid(st)er (TL) en Assistent Troepleid(st)er (ATL). Deze Wolven mogen respectievelijk 2 en 1 gele "V" op hun linkermouw naaien onder het FOS-teken. Zij vormen de ruggengraat van de tak. Algemeen gezegd zijn zij degene die de technieken meester zijn, kunnen omgaan met andere Wolven, hun helpen en begeleiden waar nodig en het goede voorbeeld geven. TL's en ATL's worden op dezelfde manier behandeld als andere Wolven maar de leiding rekent op hun hulp tijdens de activiteiten.

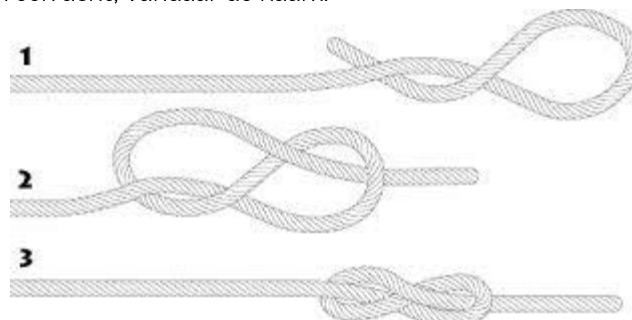
Buiten dit alles hebben de Wolven ook hun eigen belofte. De Beloftelingen blijven tot dan gespaard van de Wet maar zijn hierdoor niet opgenomen in de Wolventak. In principe kunnen ze niet aan hun Zilveren Wolf beginnen vooraleer ze plechtig beloofd hebben, aan de Wolven en leiding, naar de Wolvenwet te leven.

4. Knopen & sjorringen

Beeldend materiaal over hoe je de knopen & sjorringen moet maken:
<https://www.youtube.com/watch?v=oHBDWBjHdSo&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1esvGHHi3zZrQITmQmbnTHVLi4LXGvJgg6cxM-4idoe-t95wKqeewxKiQ>
https://www.youtube.com/watch?v=OvuQ-WvTXs8&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3FnF8IYVc_FUAw_OJ1HYDTsjxUvUf-dC0SqemtcvEt5LFR4z6qm320-MO

4.1. Achtsteek

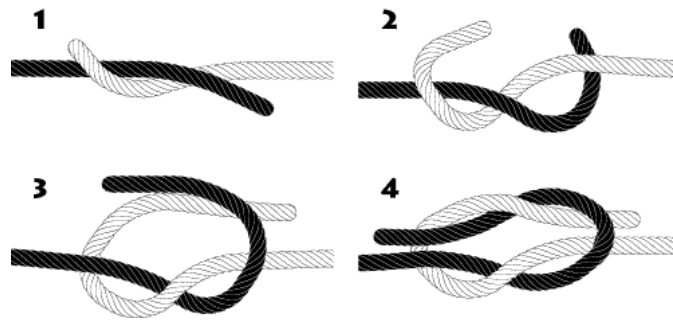
Om ervoor te zorgen dat ons sjortouw niet uitrafelt, leggen we aan beide uiteinden de achtsteek. Deze knoop heeft de vorm van een acht, vandaar de naam.



Figuur 2: Maken van een achtsteek

4.2. Platte knoop

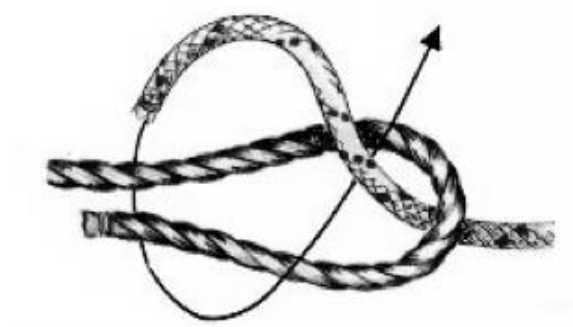
We gebruiken deze knoop om 2 touwen van dezelfde dikte aan elkaar te binden. Het handige aan deze knoop is dat hij zeer gemakkelijk los te maken is.



Figuur 3: Maken van de platte knoop

4.3. Weversknoop

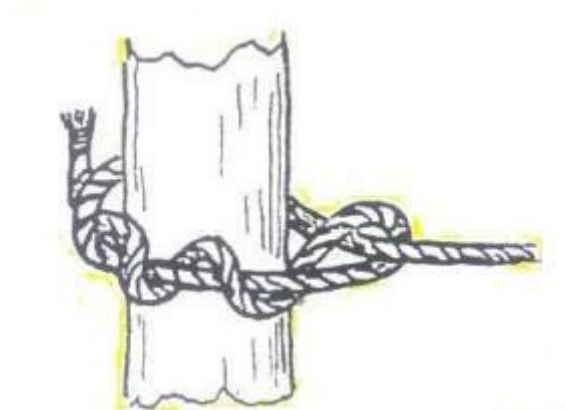
De weversknoop wordt dan weer gebruikt om 2 touwen van verschillende dikte aan elkaar vast te maken. Speciaal aan deze knoop is dat we hem kunnen leggen door te vertrekken van de platte knoop en 1 touwtje anders te steken.



Figuur 4: Weversknoop

4.4. Timmermanssteek

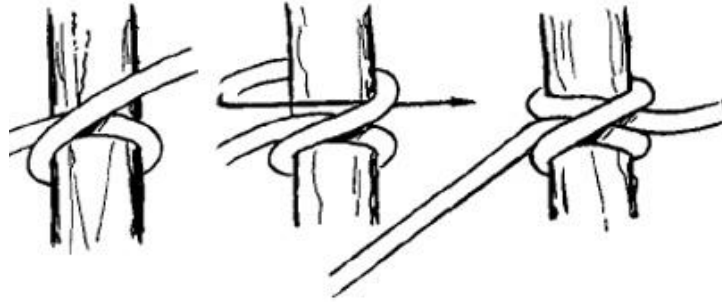
Bij het begin van een sjorring moeten we het touw bevestigen aan één van de sjorbalken. Dit doen we aan de hand van de Timmermanssteek. De locatie van deze steek bevindt zich bij de kruissjorring op de verticale balk, onder de horizontale. Deze steek heeft de eigenschap dat hij zichzelf aanspant waardoor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



Figuur 5: Timmermanssteek

4.5. 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.

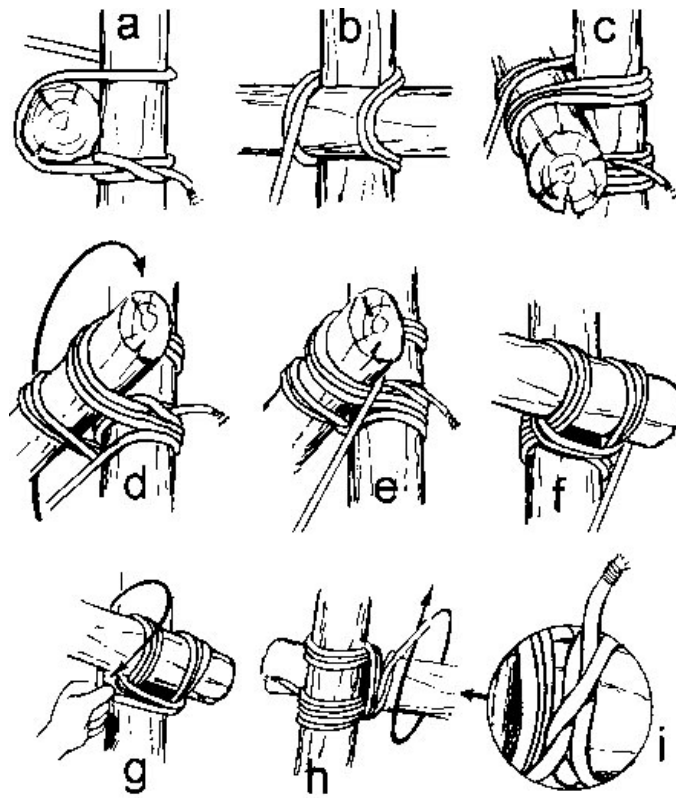


Figuur 6: Mastworp

4.6. 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 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 7: Het leggen van een kruissjoring

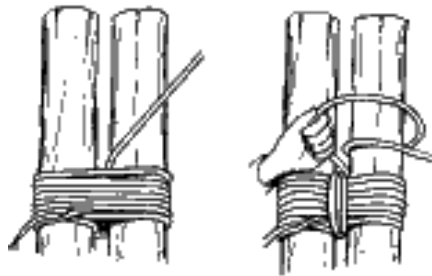
ZILVEREN WOLF

1. 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=OvuQ-WvTXs8&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3FnF8IYVc_FUAW_OJ1HYDTsjxUvUf-dC0SqemtcvEt5LFR4z6qm320-MO

1.1. 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 sjorren. 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 8: Steigersjorring

2. E.H.B.O.

Eerste Hulp Bij Ongevallen

2.1. Noodnummers

- Politie: 101
- Internationaal noodnummer in Europa: 112

2.2. Wonden

2.2.1. 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.).

2.2.2. 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.

2.2.3. 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.

2.2.4. 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 opengeprikt 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 afdalen
- Nogmaals ontsmetten
- Indien nodig beschermen met een niet-inklevend verband.

2.3. Speciale gevallen

2.3.1. 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.

2.3.2. 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.

2.4. Brand, onweer & ongeval

2.4.1. 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.

2.4.2. 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.

2.4.3. 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.

3. Uniform & rugzak

3.1. 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)
 - Troepwolfje (op linkerborstzak)
 - FOS-teken, handjes niet zichtbaar! (linker bovenarm)
 - Belofteteken (boven linkerborstzak)
 - Zilveren Wolf (naast belofte kentekens)
 - Badges (onder eenheidsteken van de Koala's)
 - TL-linten (2 gele linten in de vorm van een V onder FOS-teken)
 - ATL-lint (1 geel lint in de vorm van een V onder FOS-teken)

3.2. Betekenis uniform

3.2.1. 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 9: Das 151ste FOS De Koala's

3.2.2. 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 10: Provinciaalintje Oost-Vlaanderen

3.2.3. 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 11: Eenheidskenteken

3.2.4. FOS kenteken

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 NIET zichtbaar zijn bij ons aangezien dit de Belofte van de JVG's voorstelt.



Figuur 12: FOS kenteken

3.2.5. Troepwolfje

Om duidelijk te maken bij welke troep je behoort, naai je een wolfje met je troepkleur op de linker borstzak.



Figuur 13: Troepwolfje

3.2.6. TL/ ATL-lintjes

De TL's en ATL's kenmerken zichzelf met 2 of 1 gele "V" op hun linkermouw.



Figuur 14: TL/ATL-lintje

3.2.7. Wolven beloftekenteken

Vanaf dat je opgenomen bent in de Wolventak mag je het wolvenkenteken op je hemd naaien. Vanaf de Wolven is het een verplicht kenteken van je uniform.



Figuur 15: Wolven beloftekenteken

3.2.8. Zilveren Wolf

Het streefdoel van elke Wolf is zichzelf bewijzen door alle technieken van de Zilveren Wolf onder de knie te hebben. In die 2 jaar wordt er verwacht dat je tenminste deze badge haalt. Het zal van grote hulp blijken op Groot Kamp!



Figuur 16: Zilveren Wolf

3.2.9. 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 17: Wapenschild Mariakerke

3.2.10. Badges

Nadat je de Zilveren Wolf hebt gehaald, kan je jezelf nog bewijzen met tal van badges. Deze bestaan in tal van thema's, van sportieve proeven, verzamelen tot knutselen. Je kunt zelf kiezen wat je het best ligt.



Figuur 18: Wolvenbadges

3.3. 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, schrijfgierief, 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. Sport

4.1. Kleine spelen

- Vleeshoop
- 2 is te weinig, 3 is teveel
- Felix
- Appartementje
- Dikke Bertha
- Chinese Muur
- Cowboytje
- Koningsbal
- Vlaggenkoers
- Dodgeball
- ...

5. Expressie

Zie Koalazangboekje

6. Kaart & kompas

6.1. Materiaal

6.1.1. Kompas

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.

6.1.2. 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".

De 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!

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 cm schaalafstand = 250 m ware grootte.






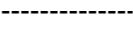



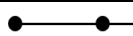




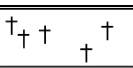
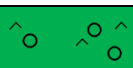
Dus 7 cm schaalafstand = 250 x 7 = 1.750 m (= 1,75 km) ware grootte.

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 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:

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

6.2. Oriënteren

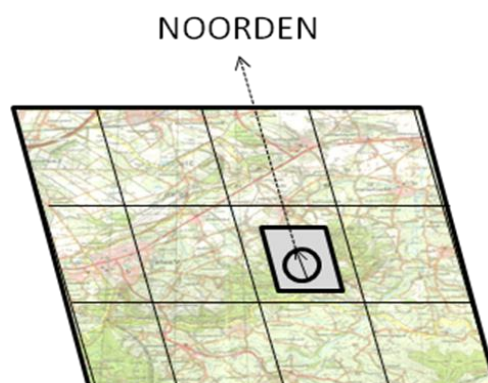
6.2.1. Stafkaart oriënteren

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 19: Stafkaart oriënteren met kompas

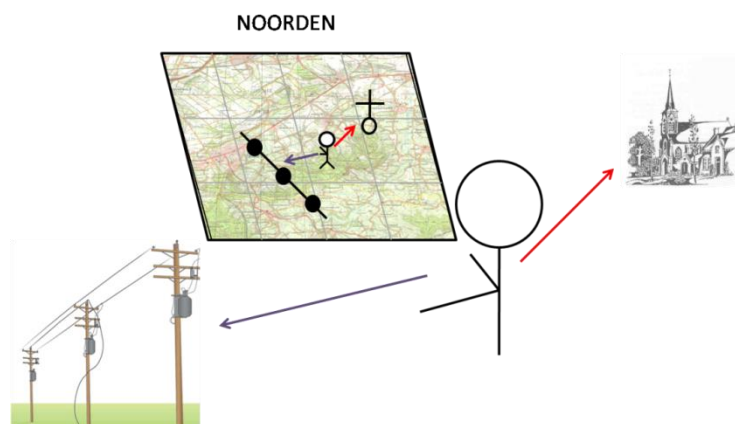
Via omgeving

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!

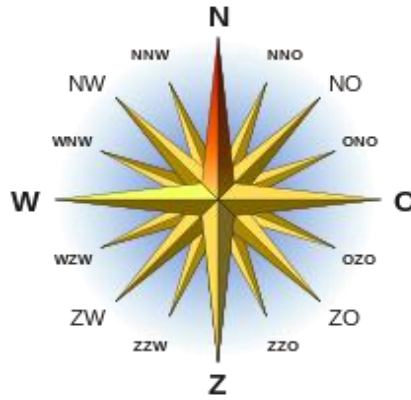


Figuur 20: Oriënteren via de omgeving

6.2.2. 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.



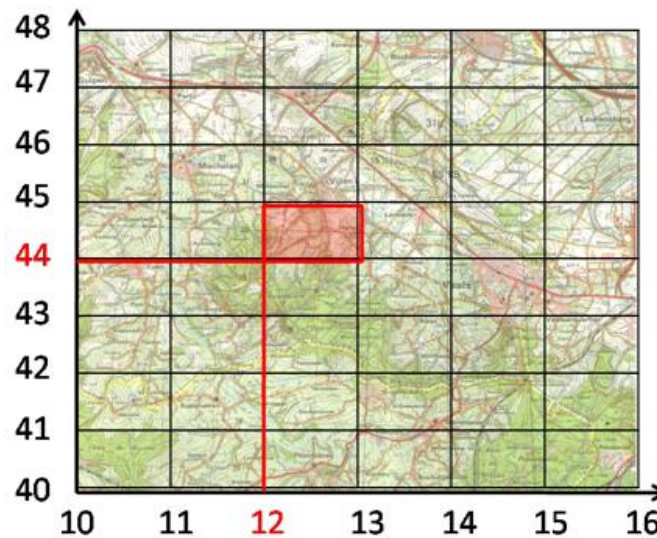
Figuur 21: Windroos

6.3. Controle posten / punten vinden

6.3.1. 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)

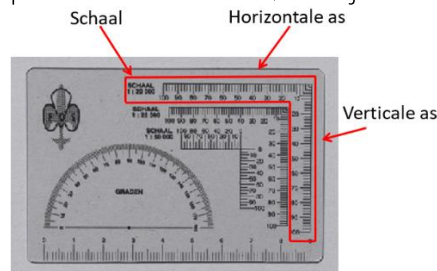


Figuur 22: Coördinaat op stafkaart



Figuur 23: Noordoostelijk-halfrond

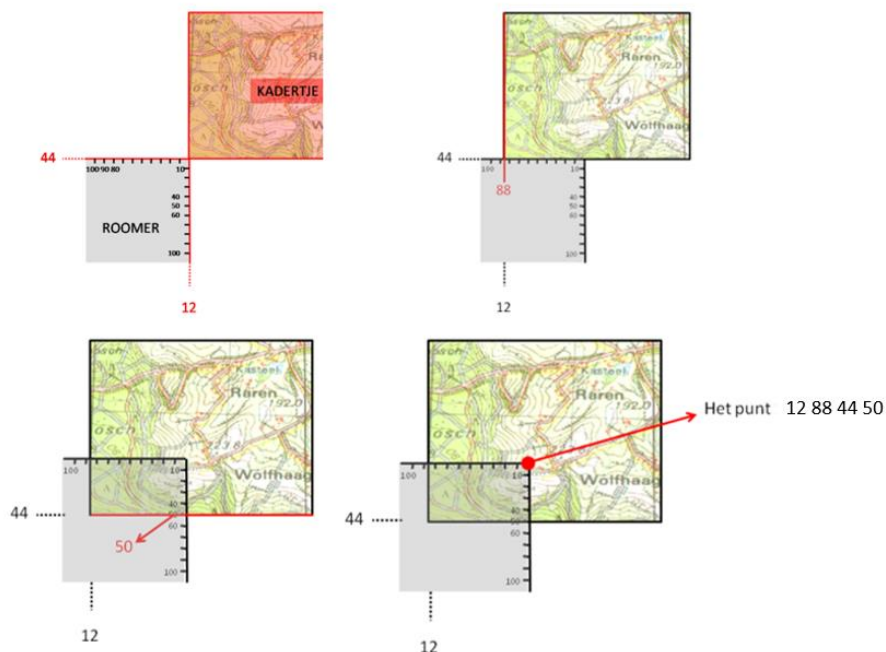
De 2 laatste getallen geven ons de horizontale en verticale afstand tot het punt IN het kadertje. Hiervoor gebruiken we een roomer! Een roomer bestaat uit een verticale en horizontale as verdeeld van 0 tot 100. De meeste roomers hebben 3 verschillende assen. Welke te gebruiken hangt af van de schaal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



Figuur 24: 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!

12 88 44 50
(Horizontaal) (Verticaal)



Figuur 25: Coördinaat opzoeken

6.3.2. 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:

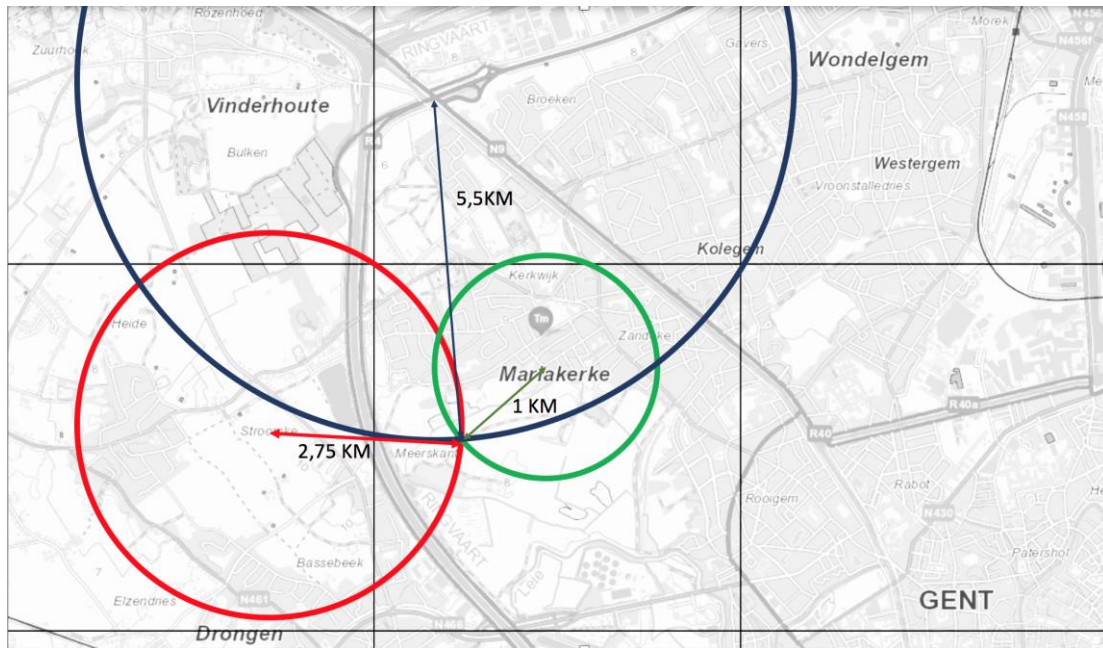
Reken alle werkelijke afstanden om tot lengtes op de kaart via de schaal.

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 26: Methode van de 3 cirkels

6.3.3. 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 27: 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).

7. Natuur

7.1. Naaldbomen

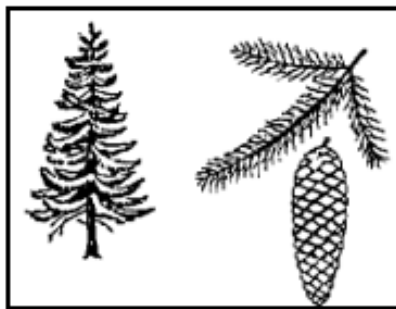
Naaldbomen komen meestal voor op een harde en onvruchtbare bodem zoals in de Ardennen. Ze hebben namelijk niet zo veel voedsel nodig als loofbomen. Ze dragen het hele jaar door naalden (bladeren).

7.1.1. Den

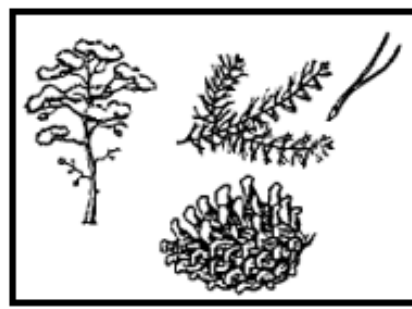
De den is zeer groot, onregelmatige vorm, heeft een kruin van zeer lange naalden, de naalden zijn gegroepeerd in kleine bosjes. Vrucht = dennenappel.

7.1.2. Spar

De spar lijkt op de Den maar er is 1 groot verschil: de naalden. Deze zijn veel kleiner en staan allemaal 2 aan 2 op de takken. Vrucht = sparappel.



SPAR



DEN

Figuur 28: Spar & Den

7.2. Loofbomen

In onze omgeving komen alleen maar loofbomen voor. Deze soorten hebben bladeren die ze elk jaar opnieuw verliezen tijdens de herfst.

7.2.1. Eik

Een enorme, forse en stevige boom. Ze branden heel goed maar traag. Worden ook enorm oud. Vrucht = eikel.

7.2.2. Beuk

Heeft een rechte, gladde, grijsgroene stam. De bladeren zijn bruin en licht getand. Vrucht = beukenootjes.

7.2.3. Tamme kastanje

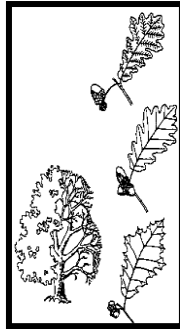
Heeft lange, harde, puntige en sterk getande bladeren. Vrucht = eetbare kastanje

7.2.4. Wilde kastanje

Lijkt op de Tamme Kastanje maar zijn vrucht zit in stekelige bolsters en is niet eetbaar.

7.2.5. Esdoorn

Heeft dikke takken en bladeren met 5 punten en diepe insnijdingen. Vrucht = gevleugelde zaadjes (helikoptertje).



Figuur 29: Eik



Figuur 30: Beuk, Tamme Kastanje, Esdoorn, Wilde Kastanje

7.3. Sporenplanten

In tegenstelling tot bomen hebben planten geen houten stam. Ze kunnen dan ook niet zo groot worden tenzij ze ergens aan groeien. Sporenplanten zijn anders dan Zaadplanten doordat ze zich voortplanten via sporen.

7.3.1. Brandnetel

Heeft behaarde, getande bladeren. Beschikt over gif (goed voor bloedsomloop) als verdedigingswapen wat rode bolletjes veroorzaakt op de huid, jeukt verschrikkelijk.

7.3.2. Varen

Groene waaivormige plant met zeer diep ingesneden bladeren waar dikwijls teken op zitten. Planten zich voort via zaden. Deze worden bevrucht in de bloemen en kiemen dan uit in de grond.



Figuur 31: Varen



Figuur 32: Brandnetel

7.4. Zaadplanten

7.4.1. Madeliefje

Kleine plant met een bloem met witte blaadjes en een geel hartje.

7.4.2. Margriet

Is een madeliefje maar dan groter.

7.4.3. Boterbloem

Zijn bloem is kelkvormig met goudgele kroonblaadjes.



Figuur 33: Madeliefje, Margriet & Boterbloem

7.5. Dieren

Naast de vele soorten bomen en planten op deze wereld, zijn er ook heel wat dieren. Er bestaan heel wat manieren over hoe deze zich voortplanten, eten en overleven. De wetenschap verdeelt alle dieren over klassen volgens deze eigenschappen. We sommen hier onder een aantal op, de meeste zal je wel kennen. Per klasse kun je de dieren nog eens onderverdelen op basis van wat ze eten: Vleeseter (Carnivoor), Planteneter (Herbivoor) of Alleseter (Omnivoor)

Zoogdieren: de baby's worden levend geboren en direct "gezoogd" door de moeder. Dit wil zeggen dat ze moedermelk krijgen. Alle zoogdieren hebben ook longen om te ademen en zijn de grootste dieren die op de Aarde rondlopen. Ze behoren tot de klasse van de gewervelden m.a.w. ze hebben een ruggengraat.

BV.: de mens, hond, koe, paard, giraf, walvis, dolfin, zeehond, leeuw, enz.

Vogels: behoren ook tot de gewervelden en hebben allemaal longen. De jongen worden echter niet levend ter wereld gebracht maar via een ei dat uitgebroed wordt. Ze hebben geen vacht maar veren.

BV.: duif, kip, struisvogel, arend, mus, enz.

Vissen: alweer een gewervelde en planten zich ook voort via het ei. Ze verschillen dan weer door hun schubben en kieuwen. Ze komen dan ook alleen maar voor in water.

BV.: snoek, paling, haai, goudvis, pladijs, enz.

Reptielen: de 4de soort gewervelde legt ook eieren, heeft schubben en heeft ook longen. Deze soort bestaat al heel lang en stamt direct af van de dinosaurussen.

BV.: slang, krokodil, varaan, schildpad, enz.

Amfibieën: de laatste gewervelde is een speciale, deze dieren kunnen zowel op land als in het water leven. Ze leggen ook eieren en hebben een slijmlaag als "huid".

BV.: kikker, enz.

Insecten: als afsluiter vernoemen we eens een ongewervelde soort. Insecten hebben geen ruggengraat, laat staan een skelet. Ze hebben wel een pantser. Alle insecten hebben 6 poten (spinnen hebben 8 poten en zijn dus geen insecten!). Sommige werken samen in enorme kolonies, andere helemaal alleen. De voortplanting bestaat uit de massale productie van eitjes waaruit larven komen. Deze wormpjes groeien dan uit tot het insect. De eitjes kunnen door alle insecten zelf gemaakt worden (bv. bij vliegen) of door 1 speciale (bv. de koningin bij de bijen)

BV.: mieren, wespen, vliegen, muggen, bijen, enz.

8. 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

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	—•			

9.2. Diensttekens

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

Wat bedoeld woord	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 Wolven staan in de vorm van een U voor de leiding, in de volgorde van de troepen, dit is de meest gebruikte formatie.
Cirkel	Lasso-beweging	De Wolven vormen dan, zonder leiding, een cirkel in de volgorde van de nesten. De TL van Wit geeft de ATL van Zwart dan een hand.
Estafette	Beide gestrekte armen naar voren	De troepen staan allemaal naast elkaar in rijen. De TL voorop en ATL achteraan.
Lijn	1 gestrekte arm naar voren	Alle Wolven gaan op 1 lijn staan in de volgorde van hun troepen, wordt ook wel INDIAANS GELID genoemd.

10. Schatten

10.1. Persoonlijke maten

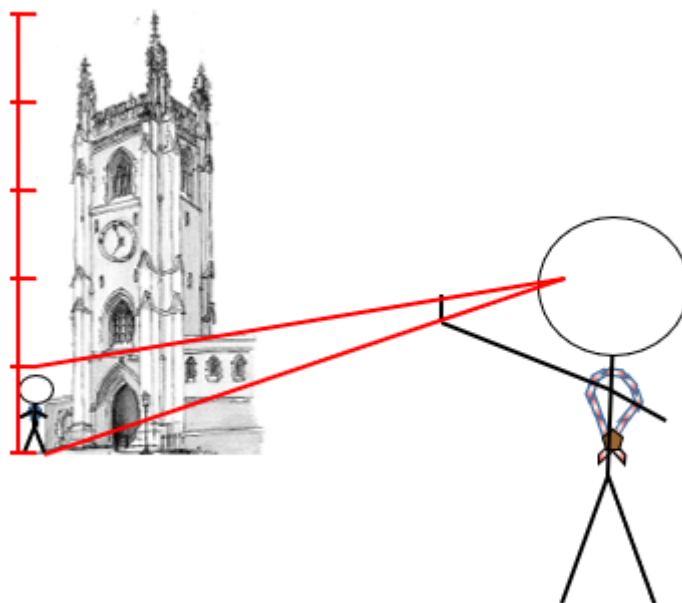
Je persoonlijke maten zijn de lengtes van lichaamsdelen die je kunt gebruiken om bepaalde afstanden te schatten. Je moet deze zelf opmeten en ongeveer weten hoe lang ze zijn. Typisch worden volgende lichaamsdelen gebruikt:

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

10.2. 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:

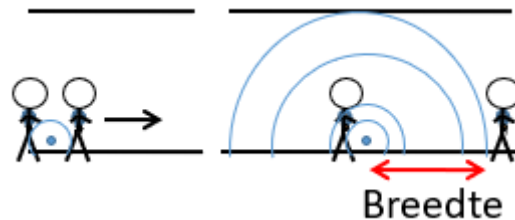
De ene Wolf staat aan de voet van de toren. De andere heeft met gestrekte arm een stokje in de hand. Hij/zij stapt achteruit totdat het stokje even groot is als de andere Wolf. Dan schat hij hoeveel keer het stokje in de toren past. Dit aantal vermenigvuldigt je met de lengte van de andere Wolf en je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



Figuur 34: Methode om hoogte te schatten

10.3. Breedte schatten

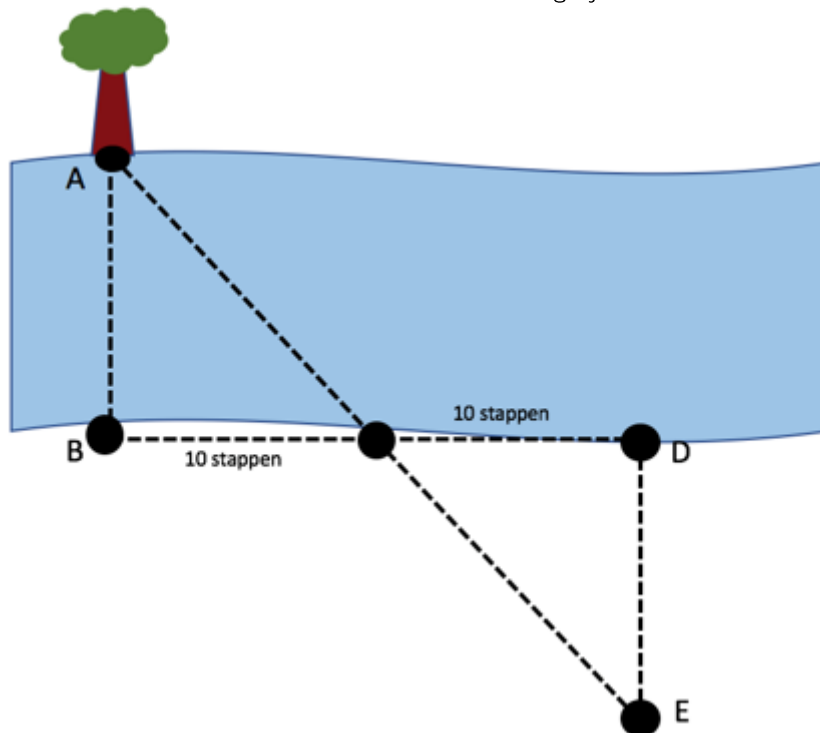
Om de breedte te schatten van een rivier heb je weer 2 Wolven nodig en een grote steen. Je start aan een plekje aan de oever. De ene Wolf gooit de steen vlak aan de oever in het water waarna de andere de eerst ontstane rimpel volgt. De eerste Wolf kijkt wanneer deze rimpel de andere over van de rivier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



Figuur 35: 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 36: Breedte rivier schatten (methode 2)

11. Tent & kamperen

11.1. Tent

Er bestaan veel soorten tenten maar uiteindelijk komen dezelfde regeltjes altijd terug. We gaan hieronder maar een paar belangrijke opsommen. Als Wolf moet je zelf nog geen tent kunnen opzetten dus de meeste zullen gaan over het gebruiken en afbreken van één.

ZORG altijd goed voor een tent en daarbij horend materiaal. Hang niet als een aap aan de tentstokken, berg altijd je haringen en piketten goed op, trek geen piketten of haringen uit, loop niet tussen de scheerlijnen, doe je schoenen uit in de tent, enz. Schade aan een tent is allesbehalve een goedkoop lachertje!

Een tent bestaat altijd uit een buiten- en binnenzeil. Het buitenzeil is waterafstotend en moet goed aangespannen staan zodat het niet binnen regent. Er mag ook niets tegen het buitenzeil AANLEUNEN langs binnen, hierdoor sijpelt de regen wel door.

Bij het afbreken leg je een tent altijd neer, veeg je de zeilen SCHOON waar nodig en kuis je de haringen en piketten. Zorg altijd dat de tent helemaal DROOG is! Als we een natte en vuile tent opvouwen komt deze er volgend jaar als een rottende schoteldoek terug uit.

Het opvouwen zelf bestaat altijd uit het DUBBELVOUWEN van de aparte zeilen en dan er een RECHTHOEK van te maken. Deze rechthoek kunnen we gemakkelijk samenvouwen tot een klein pakje. Let erop dat je de scheerlijnen in het begin allemaal op het zeil legt zodat ze niet langs alle kanten er uit steken.

11.2. Houtvuur

Voor we beginnen met het vuur zelf, moeten we eerst heel wat veiligheidspuntjes in acht nemen en de kampvuurplaats in orde brengen.

Graaf een put en gebruik de graszoden (leg ze omgekeerd!) en stenen om rond de put te leggen. Hierdoor kan het gras rond het kampvuur niet in brand schieten. We gebruiken ook vaak een halve ton in de put.

Voorzie een bidon met water een eventuele brand te blussen en het kampvuur op het einde van de avond te doven.

Noodzakelijk materiaal: schop (om brandende takken terug in het vuur te leggen), vuurbestendige handschoenen, bottines (zodat geen hete kolen in onze schoenen terecht kunnen komen).

Alleen de stokers komen in de buurt van het kampvuur, de rest van de wolven blijven er minstens 2m van weg!

Voor het vuur zelf beginnen we met grote proppen krantenpapier (zodat er veel lucht in zit) met daarop zeer dun hout en een paar dikkere takjes. Dit alles mooi in een wigwamvorm gezet (zodat de lucht er goed aankan). We steken het vuur ONDERAAN (het krantenpapier) aan.

Vervolgens steeds dikkere takken mooi bijleggen, NIET gooien! Zorg ervoor dat er genoeg lucht aan het vuur kan, de takken moeten dus geschrinkt liggen. Om het vuur eventueel aan te wakkeren blazen we er extra lucht in. Dit doen we onderaan, lang en krachtig! Adem de rook niet in m.a.w. we richten ons hoofd altijd weg van het vuur voor het inademen. Zorg dat iedereen op een afstand staat als je gaat blazen!

Op het einde moet het vuur gedoofd worden. Hiervoor gebruiken we de bidon met water erin en besprenkelen we voorzichtig de kolen, NIET in 1 keer uitgieten! Zorg ervoor dat het vuur zeker uit is en de kolen koud zijn.