

Techniekvereisten | Terug

Belofte Eisen | Top

1. Wet, belofte en leuze: kennis van de tekst
2. Groet en zijn betekenis
3. Formaties
4. Organigram: eenheidsleiding, takleiding, assistenten + noties rest van de leiding
5. Uniform
6. Pa-leven: functies & taken

Teervoet | Top



1. Kaartlezen
2. Natuurspoortekens
3. Persoonlijke maten
4. Telefoneren
5. E.H.B.O.
6. Morse
7. Spoortekens
8. Knopen
9. Mes, Bijl, Schop, Zaag, Hamer
10. Hout en afwas
11. Tent
12. Apebrug
13. Explo

1. Kaart en kompas | Terug

- Wat is een kaart?
- Grafische en Metrische schaal + korte uitleg.
- Voornaamste conventionele tekens.
- Windroos met 16 windstreken en graden.
- Oriënteren van de kaart met kompas.
- Gebruik van de kaart op een gewone weg met aan duiding van de belangrijkste merkpunten.

2. Natuur | Terug

- Kennis en toepassen van de geleerde natuurspoortekens.

3. Persoonlijke maten | Terug

- Kennis van eigen persoonlijke maten.
- Gebruik ervan.

4. Telefoneren | Terug

- Een leider opbellen en hem een korte boodschap geven.

5. E.H.B.O. | Terug

- Verzorgen van een schaaf-, snij- en brandwonde, bloedneus en verstuijing.
- Kennis en leggen van een driehoeksverband aan arm, hand en voet.
- Verplaatsing van gewonden: pompiersgreep, stoel, ondersteuning met 1 of 2 personen en lendegreep.
- Telefoonnummers van hulpdiensten, antigifcentrum en een boodschap doorgeven.

6. Morse | Terug

- De letters EISH, TMO, AUV en NDB.
- De kampsignalen: Jongverkenner, Zuivel, Pl's, Fourage en Corvee.

7. Spoortekens | Terug

1. De 19 spoortekens zoals aangeleerd in de techniek.

8. Knopen | Terug

- Kunnen leggen: achtsteek, platte knoop, mastworp, timmermansteek, weversknoop, oprollen van een touw, kruissjorring en driepikkelsjorring.
- Gebruik ervan kennen.
- Verschil weten tussen knoop, steek en een worp.

9. Mes, Bijl, Schop, Zaag, Hamer | Terug

- De vereisten kennen van de voornoemde voorwerpen kennen.
- De techniek kennen om ze te gebruiken.
- De manier kennen om ze te onderhouden.

10. Hout en afwas | Terug

- Hout van een goede kwaliteit kunnen verzamelen om een vuur te laten branden.
- De vuur-eigenschappen kennen van verschillende houtsoorten.
- De producten en de techniek kennen om op een afdoende wijze op een kamp af te wassen.

11. Tent | Terug

- Kunnen uitleggen hoe een patrouilletent wordt opgesteld.
- De techniek van op- en ontspannen kennen.

12. Apebrug | Terug

- Met goed resultaat en op de goede wijze over een apebrug zijn gegaan.

13. Explo | Terug

- Op een actieve wijze hebben deelgenomen aan een exploratietocht of 2 tochten.

Tweede Klas | Top



1. [Wet](#)
2. [Historiek](#)
3. [Kaartlezen](#)
4. [Kompas](#)
5. [Azimut-lopen](#)
6. [Noorden bepalen](#)
7. [Weerkennis](#)
8. [Kim](#)
9. [Schatten](#)
10. [Trein & telefoongids](#)
11. [E.H.B.O.](#)
12. [Morse](#)
13. [Gipsafdrukken](#)
14. [Knopen](#)
15. [Vuren](#)
16. [Koken](#)
17. [Kamptechnieken](#)
18. [Tent](#)
19. [Commandokoord](#)
20. [Balspel](#)
21. [Zang & sketch](#)

1. Wet | Terug

- De scoutswet kennen.
- De betekenis van de verschillende punten kennen en kunnen uitleggen.

2. Historiek | Terug

- Het verhaal en de verschillende data kennen van het ontstaan en de groei van scouting.

3. Kaartlezen | Terug

- Het gebruik van de verschillende schalen en het berekenen van afstanden.
- Initiatie in de betekenis en het gebruik van hoogtelijnen.
- Het gebruik van coördinaten en een roomer.
- Kaart oriënteren zonder kompas, aan de hand van merktekens uit de omgeving.
- Driehoeksbeplating.
- Declinatie.

4. Kompas | Terug

- De onderdelen van een kompas kennen.
- Het verschil tussen een Sylva en een Lensatic kompas kunnen uitleggen.
- Feilloos een kaart kunnen oriënteren met een kompas.
- Aan de hand van een azimut een richting kunnen bepalen, zowel bij dag als bij nacht.

5. Azimut-lopen | Terug

- Een azimut kunnen lopen, zowel overdag als 's nachts.

6. Noorden bepalen | Terug

- Een schets kunnen maken met de Grote Beer en de Kleine Beer en hoe je er het noorden mee kan bepalen.
- De methode kunnen uitleggen om met een horloge en de zonnestand het noorden te bepalen.
- Dit toepassen in de praktijk.

7. Weerkennis | Terug

- In grote lijnen kunnen uitleggen welke factoren ons weer bepalen en in welke mate.
- Aan de hand van de techniek en de verschijnselen in de natuur een bescheiden voorspelling kunnen maken van het toekomstige weer, bvb op kamp.

8. Kim | Terug

- Kim-spelen (smaken, voelen, ruiken, horen en onthouden) met goed resultaat (16/20) hebben afgelegd.

9. Schatten | Terug

- Beplating van de breedte van een rivier met de methode van de steen, de hoed van Napoleon en de methode van de driehoeken.
- Beplating van de hoogte van een object met de methodes van het potlood.

10. Trein & telefoongids | Terug

- Aan het station op de tabellen, aan de hand van een treingids, of op het internet de aankomst of vertrekuren van een willekeurige trein kunnen bepalen.
- Weten waar de afkortingen IC, IR en L voor staan.
- Aan de hand van een telefoonboek volgende zaken kunnen bepalen: aan de hand van een naam en adres een telefoonnummer opzoeken, idem met de naam van een handelszaak en de speciale telefoonnummers bepalen (zoals inlichtingen, wekdienst, enz...).

- Het nummer van de brandweer, politie, ambulance, anti-gifcentrum en het internationale noodnummer weten.

11. E.H.B.O. | Terug

- Alle teervoet technieken EHBO beheersen.
- Transport van gekwetsen: teervoet, de Rautek-greep en de draagberrie.
- Kruisverbanden van gewrichten.
- Alle driehoeksverbanden (hand, voet, arm, hoofd, oog) + steunverband voor verstuiking aan enkel.
- Kennis en gebruik van eenvoudige geneesmiddelen.
- Beginselen van mond-op-mondbeademing en verstikking.
- Beginselen van het Heimlich maneuver.

12. Morse | Terug

- Theoretische kennis van alle letters en cijfers.
- Theoretische kennis van de verschillende seinmethodes (fluitje, vlaggen, manieren van opschrijven en seinen).
- Een eenvoudig bericht kunnen opvangen en ontcijferen.
- Een eenvoudig bericht kunnen seinen.

13. Gipsafdrukken | Terug

- De techniek gipsafdrukken minstens 1 maal gevolgd hebben.
- Met goed resultaat een originele gipsafdruk gemaakt hebben.

14. Knopen | Terug

- De knopen van teervoet blindelings beheersen.
- Volgende knopen kunnen leggen: kruissjorring, diagonaalsjorring, driepikkelsjorring, steigersjorring, platformsjorring, verkortingssteek, paalsteek en scheerlijn.

15. Vuren | Terug

- Blijk geven van inzicht in de houtkeuze.
- Een jagersvuur kunnen bouwen en kennis hebben van de techniek om een pyramide-vuur, een graszode- vuur, een tafelvuur en een stenenvuur te bouwen.
- Met succes een jagersvuur aanleggen en voldoende lang aanhouden om een maaltijd te koken.

16. Koken | Terug

- Minstens 1 gekookte maaltijd voorbereiden en klaarmaken voor een voltallige patrouille.
- Vereisten: groente kuisen en koken, vlees voorbereiden, kruiden en bakken.

17. Kamptechnieken | Terug

- Minstens 1 groot kamp hebben meegemaakt, en hierbij hebben blijk gegeven van de basiskamptechnieken (koken, tenten, hout verzamelen, afwas, enz...) te kennen, en er op afdoende wijze aan deel te nemen.

18. Tent | Terug

- Het opstellen van een patrouilletent en seniortent leiden.

19. Commando-koord | Terug

- De techniek beheersen om over een commando-koord te gaan.
- Dit minstens 1 keer in de praktijk gedaan hebben.

20. Balspel | Terug

- Een origineel balspel op papier zetten volgens de regels van de kunst (W,W,W,W & H).
- Dit geven voor de JVG tak.

21. Zang & Sketch | Terug

- Een liedje aanleren aan de JVG's en het zingen.
- Alleen of met aanverwanten een sketch brengen voor de rest (=paasavond).

Belofte Eisen | Terug

Voor je belofte eisen moet je kennen: Wet | Belofte | Leuze | Groet | Formaties | Organigram | Patrouilles | Uniform
Voor 2e klas moet je kennen: De uitleg van de wet

Wet | Top

1. Een gids/scout is eerlijk
2. Een gids/scout eerbiedigt de overtuiging van de anderen
3. Een gids/scout maakt zich nuttig
4. Een gids/scout is een vriend van allen
5. Een gids/scout is vriendelijk en hoffelijk
6. Een gids/scout kan gehoorzamen
7. Een gids/scout staat open voor de natuur en is milieubewust
8. Een gids/scout houdt vol
9. Een gids/scout is ijverig
10. Een gids/scout is zelfbewust en heeft eerbied voor zichzelf en voor de anderen

Uitleg | Top

1. Is eerlijk
Je bent steeds eerlijk, zowel wat betreft het uiten van meningen die je erop nahoudt als in andere zaken (bv geld, gedane beloftes, ...).
2. Eerbiedigt de overtuiging van de anderen
Zowel op godsdienstig, filosofisch, sociaal en politiek vlak respecteer je steeds het feit dat anderen er andere ideeën kunnen op nahouden. Je blijft echter zelf trouw aan je eigen opvattingen, zonder daarom deze van de anderen tegen te werken.
3. Maakt zich nuttig
Je probeert je ten dienste te stellen van de anderen door te helpen waar je hulp nodig is, zelfs zonder dat erom gevraagd wordt
4. Is een vriend van allen
Iedereen is gelijkwaardig, ongeacht opvatting, rijkdom, huidskleur, uiterlijk, ... Niemand heeft het recht om neer te kijken op een ander. Dit betekent echter niet dat je vriendschap moet "kopen" door anderen hun opvattingen over te nemen als die niet stroken met jouw ideeën.
5. Is vriendelijk en hoffelijk
Je bent vriendelijk en beleefd tegenover iedereen. In het spel kun je verliezen "met een glimlach".
6. Kan gehoorzamen
Opdat de samenwerking tussen de mensen vlot zou verlopen wordt onze maatschappij bestuurd door middel van regels, reglementen en wetten. Kunnen gehoorzamen betekent dat je deze regels volgt: het is een blijk van vertrouwen in de mens zelf. Als een regel volgens jou echter fout is, heb je de plicht om, op een beleefde manier, te reageren.
7. Staat open voor de natuur en is milieubewust
De natuur is de bron van alle leven: bestudeer haar en bescherm haar. Denk eraan: natuurbescherming begint bij jezelf! Sorteert, laat de kraan niet onnodig lopen, de lamp niet onnodig branden, ...
8. Houdt vol
Ga moeilijkheden niet uit de weg, maar overwin ze en leer uit je tegenslagen.
9. Is ijverig
Heb geen schrik om je handen "vuil te maken". Werklust, ijver, zin voor initiatief en inzet ontwikkelen je karakter.
10. Is zelfbewust en heeft eerbied voor zichzelf en voor de anderen
Verzorg jezelf: zowel je geest als je lichaam. Denk erom dat je de anderen niet eerbiedigt als je hun werk verknoeit, hun rust stoort, als je je kalmte verliest of hen dwingt naar grofheid te luisteren. Je aanvaardt niet dat er kwaad gesproken wordt over anderen.

Belofte | Top

Ik beloof te trachten

- * goed samen te werken in onze groep
- * te leven naar de scouts- en gidsenwet



* en anderen te helpen waar ik kan.

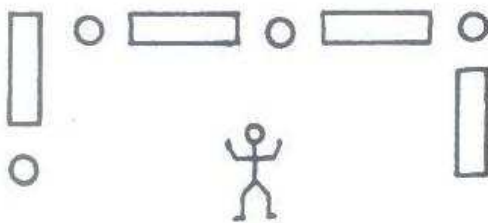
Leuze | Top
Steeds bereid

Groet | Top

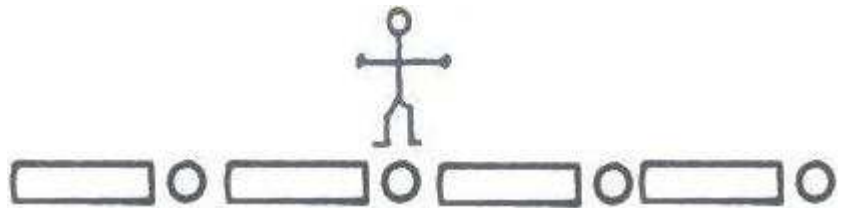
De 3 gestrekte vingers staan voor de 3 punten van de belofte. De duim ("dikke vinger") die op de pink ("dunne vinger") ligt, stelt voor dat de grote altijd de kleine beschermt.

Formaties | Top

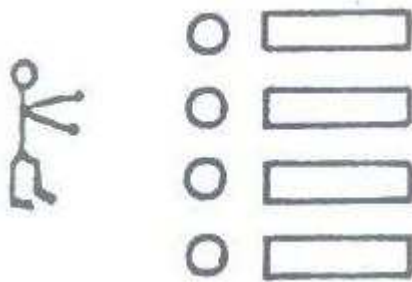
U-Formatie



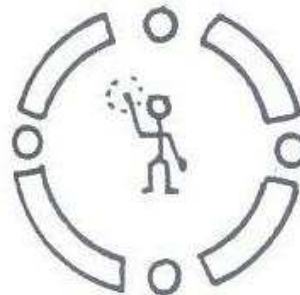
Frontformatie



Estafetteformatie

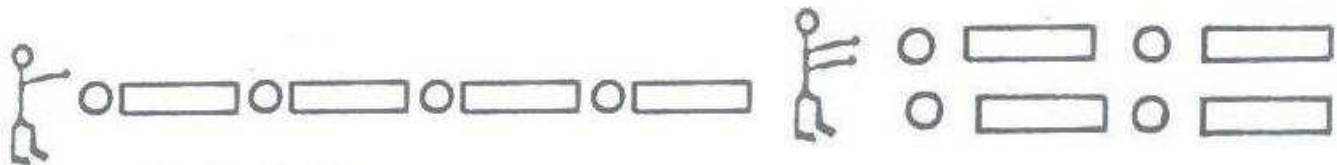


Cirkelformatie



1 Gelid (of "Indiaans Gelid")

2 Gelederen



Organigram | Top

Van het organigram moet je de grote lijnen kennen: vooral de eenheidsleiding, de takleiding en de verschillende soorten linten.

EL = EenheidsLeider (lichtblauwe linten)

AEL = Adjunct EenheidsLeider (lichtblauwe linten)

TL = TakLeider (groene linten)

EATL = Eerste Assistent TakLeider (rode linten met groen stukje)

ATL = Assistent TakLeider (rode linten)

HL = HulpLeider

EL: Baribal
AEL: Forel
AEL: Hert

Bevers

TL: Timalia
HL: Hinde
HL: Panda

Teerpoten

TL: Yak
HL: Tokeh
HL: Mustang
HL: Fret
HL: Mink

Wolven

TL: Das
EATL: Giraf
ATL: Mees
HL: Cheetah
HL: Valk
HL: Panter

JVG's

TL: Lama
EATL: Ooievaar

VG's

TL: Saki
ATL: Leeuw

Patrouilles | Top












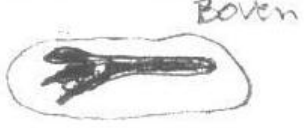


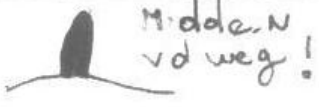



Een goede patrouille is een familie waar iedereen samenwerkt aan de bloei en de vooruitgang van het geheel. Iedereen heeft er zijn verantwoordelijkheid en functie.

1. Patrouilleleider: De P.L heeft de algemene leiding van de patrouille. Hij/zij staat altijd vanvoor de patrouille.
2. Hulppatrouilleleider: De H.P.L is de rechterhand en plaats vervanger van de P.L en helpt hem/haar met het uitoefenen van zijn/haar functie. Hij/zij besteedt bijzondere aandacht aan de nieuwelingen in de patrouille. Hij/zij staat altijd vanachter de patrouille.


Uniform | Top



Natuurspoortekens

Met takken	Uitleg van het spoorteken	Met stenen
1. 	Beginspoor	
2. 	te volgen weg	
3. 	hindernis overschrijden	
4. 	pas versnellen	
5. enkel met stenen (vooraanzicht) 	opdracht in de omtrek van 5 passen	bovenaanzicht met stenen 
6. 	dwaalspoor (terug naar laatste spoorteken)	
7. 	gevaar	
8. 	taboe (niet ingaan)	! 
9. 	eindspoor	

Spoontekens

①  : beginspoor

②  : te volgen weg


③  : pas versnellen

④  : taboe


⑤  : dwaalspoor

⑥  : gevaar

⑦  : vijandschap
(daarvoor)

⑧  : vriendschap

⑨  : eindspoor


⑩  : bewoond kamp

⑪  : onbewoond kamp

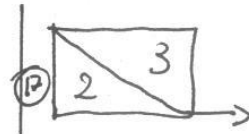
⑫  : splitsen
I links
III rechts

⑬  : drinkbaar water

⑭  : ondrinkbaar water

⑮  : hindernis
overschrijden

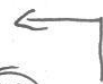
⑯  : in 10 passen een opdracht
en ontbrek van



: 2 m ver
en 3 m hoog
een opdracht



: 3 passen
van een opdracht



: links afslaan

⑰



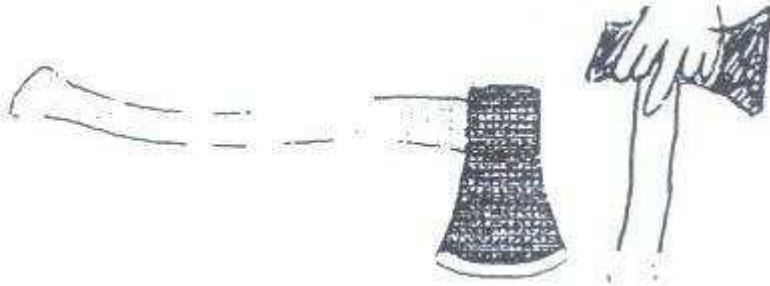
: rechts afslaan

(ps: bij elke teken moet
er 120° bijstaan)

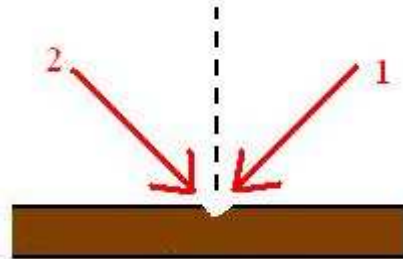
Techniek Mes-Bijl-Schop-Zaag-Hamer | Terug

- Mes**
- * Wanneer je met een mes snijdt, moet je weten dat het absoluut noodzakelijk is met het mes van het lichaam weg te snijden. Je moet er ook steeds op letten dat er niemand in de richting staat waar je naartoe snijdt.
 - * Wanneer een mes wordt doorgegeven, gebeurt dit steeds met het handvat naar de persoon die ontvangt.
 - * Messen zonder zakjes worden niet toegelaten, tenzij het plooiessen zijn.
 - * Een mes wordt altijd gebruikt om mee te snijden, nooit om mee te hakken (een mes is geen bijl), noch om mee te smijten.
 - * Laat nooit een mes in de grond zitten. Reinig het steeds met olie of vet wanneer je het voor een tijdje opbergt. Reinig nooit met boter, want boter bevat zout en zout tast het lemmet van je mes aan.

- Bijl**
- * Draag een bijl steeds zoals op de figuur staat afgebeeld.



- * Draag steeds stevige hoge schoenen wanneer je gebruik maakt van een bijl. Afketsen is immers altijd mogelijk, en zo kan je steeds in de voet terecht komen.
- * Kijk altijd of er zich niemand in de omtrek (2 á 3 meter) bevindt vooraleer je begint te hakken.
- * Controleer of de steel van de bijl nog stevig vast zit, anders kan je de bijl verliezen bij het hakken.
- * Hak altijd onder een hoek van 45°. Zo maak je optimaal gebruik van de snijdende kant van de bijl. Wissel ook altijd af bij het kappen: eerst langs links, dan langs rechts. Zo gaat het hakken het snelst vooruit.



- * Indien je een zijtak van een tak wil afhakken, hak dan altijd aan de kant van de grootste hoek. Zo gaat het hakken makkelijker en gaat je bijl minder snel vast zitten.



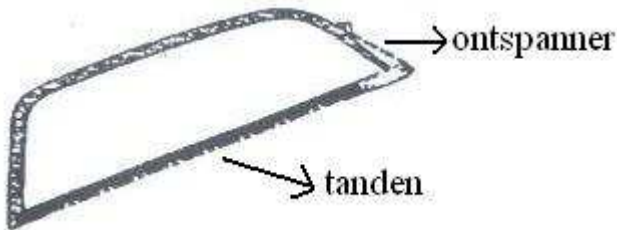
- * De ideale vorm van een goede bijl is met een ronde snede ipv een rechte (zie figuur). Het ideale handvat heeft twee lichte golvingen.
- * Het is eveneens noodzakelijk bij het hakken gebruik te maken van de volledige lengte van het handvat. Zo kan je optimaal kracht geven.
- * Draag nooit je bijl in de broekriem. Je laat nooit een bijl in de grond zitten of in de regen liggen. Je hakt ze steeds vast in een (dode) boom of in een hakblok. Reinig de bijl op dezelfde manier als een mes, maar wikkel ze achteraf nog eens in in krantenpapier.

- Schop**
- * Wanneer je een putje moet graven, ga dan steeds met de ene voet op de schop staan om ze in de grond te drijven. Stamp de schop nooit in de grond, hier maak je de schop snel kapot mee.

- * Een schop is niet gemaakt om takken van bomen te verwijderen, hak er dus nooit mee.
- * Het is uitermate noodzakelijk de schop na ieder gebruik te reinigen. Dit slaat vooral op het scharnierpunt en de schroefdraad. Wanneer deze 2 punten niet goed worden onderhouden, zal de schop na verloop van tijd niet goed meer open of dicht gaan.
- * Een schop reinig je als volgt: eerst en vooral verwijder je alle zand en vuil, om ze vervolgens in te vetten of in te oliën. Nadat dit gebeurd is, wikkelt men de schop in krantenpapier (uiteraard niet de steel).

Zaag

- * Een zaag wordt steeds over de schouder gedragen, met de tanden naar voor.



- * Wanneer je de zaag niet gebruikt, moet je ze ontspannen door de hendel te lossen.
- * Nooit wringen met het zaagblad om breken te voorkomen. Net als bij het gebruik van een bijl moet je een ondersteunende balk gebruiken.
- * Laat een zaag ook niet zomaar op de grond liggen: hang hem (niet te hoog) aan een tak.
- * Het onderhoud van de zaag: zie voorgaande voorwerpen, behalve het krantenpapier.

Hamer

- * Wanneer je een hamer gebruikt, bvb om haringen in te slaan, zal je steeds de steel op het uiteinde vastnemen en de haring onder een hoek van 45° in de grond drijven.



- * Wanneer de hamer losgekomen is van de steel kan je de steel laten uitzetten door hamer en steel in een emmer water te plaatsen. Zo zet het hout van de steel zich uit en komt de hamer weer goed vast te zitten. Droog de hamer achter af.
- * Onderhoud is idem als de voorgaande.

Besluit

Je moet steeds alle veiligheidsmaatregelen in acht nemen, zijnde botinnen dragen, geen toeschouwers dichtbij laten staan en gecontroleerd materiaal gebruiken. Na het gebruik moet je je materiaal reinigen en onderhouden. Het is eveneens vanzelfsprekend dat je alle materiaal na gebruik terugplaatst, en het niet buiten laat rondslingeren.

Ten slotte is het verboden met bijlen, messen, schoppen, zagen en hamers te gooien. Indien dit wordt gedaan, wordt de techniek afgenomen en moet deze opnieuw afgelegd worden.

Techniek Hout & Afwas | Terug

Was altijd af met warm water, omdat dat beter gaat. Doe er afwasmiddel bij.

Je mag niet zomaar rakelings afwassen, maar van minst vuile en minst vette dingen naar vuilste en fettigste dingen.

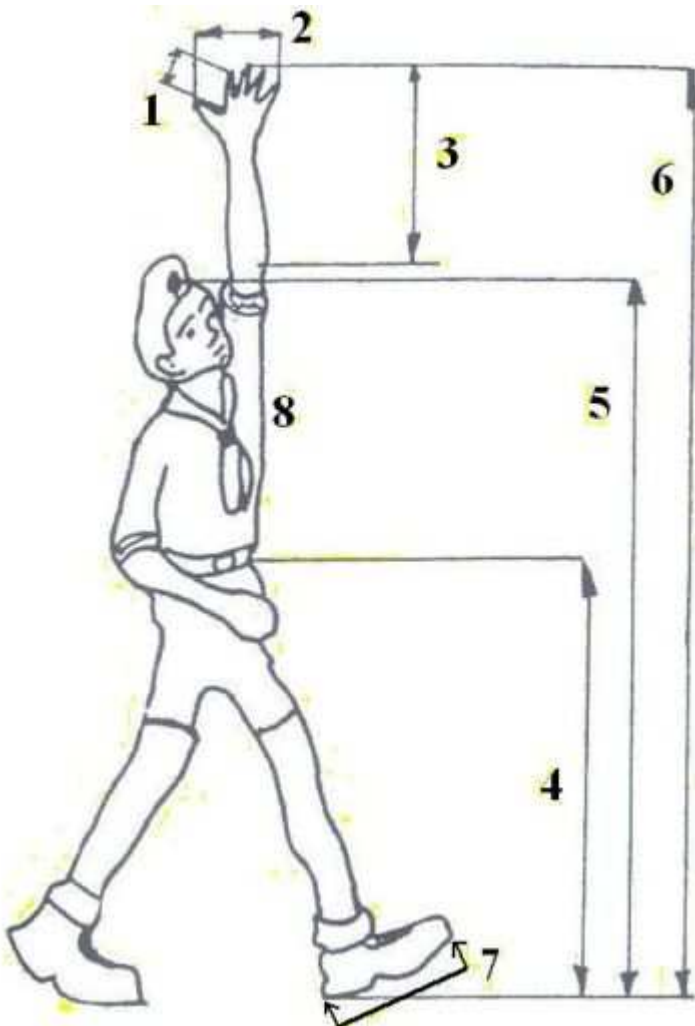
We wassen in de volgende volgorde af:

- Glazen
- Bestek
- Potjes, kommetjes en tassen
- Borden
- Pannen en potten
- Vuurstaven

Gebruik bij de vuilste en fettigste dingen een beetje extra afkuismiddel en een sponsje.

Techniek Persoonlijke Maten | Terug

Een bijzonder handig hulpmiddel bij het bepalen van afmetingen van iets zijn je persoonlijke maten. Als je weet dat jouw gespreide hand van de top van de duim tot de top van je pink 16 cm bedraagt, dan kan je al veel gemakkelijker bepaalde afstanden en oppervlakten schatten. Hieronder zijn de maten die je moet kennen voor techniek Persoonlijke Maten voor Teervoet.



1. Kleine span (wijsvinger-duim)
2. Grote span (pink-duim)
3. Hand-elleboog
4. Grond-heup
5. Grond-hoofd (lichaamslengte)
6. Grond-hand van gestrekte arm
7. Voet (met schoen)
8. Afstand tussen 2 handen met gestrekte armen

Verder moet je ook je passen kennen op 100 meter. Dit is heel handig als je een azimuth moet doen. Als je weet dat je 1000 meter moet stappen, moet je weten hoeveel passen dit voor jou is. Indien je 125 passen doet op 100 meter, zal je dan 1250 passen moeten doen.

Techniek Morse | Terug

Om een bericht aan iemand te geven die ver weg is, kan je het doen in morse. Elke letter van het alfabet en alle cijfers hebben een unieke combinatie van "punten" (.) en "baren" (-). Zo wordt elk woord omgezet in morse en verzonden naar de andere persoon via een fluitje of met behulp van vlaggen (zie "Seinen" hieronder).

Op kamp gebruiken wij ook een paar letters als signalen. Zo staat de J voor "Jongverkenners- Jonggidsen", de F voor "Fourage", de C voor "Corvee", de Z voor "Zuivel" en de P voor "PI's". Deze letters zijn samen met EISH, TMO, AUV en NDB kennen voor techniek Morse voor Teervoet.

Voor 2e Klas moeten alle letters en cijfers gekend worden, en moet er kunnen geseind worden.

Het alfabet

Letters gevormd door enkel strepen of punten:

E	.	T	-
I	..	M	--
S	...	O	---
H		

Letters in serie:

A .- N -.

U ..- D -..

V ...- B -...

Sandwichletters:

R .-. K -.-

P ---. X -.-

F ... L ...

W -- G --.

Q --.- Y -.-

Speciale letters:

J .--- Z ---. C -.-.

Er bestaan vele trucken om deze letters te onthouden. Zo kan je aan elke letter een woord verbinden. Een lettergreep met een O staat dan voor een baar, en een lettergreep zonder een O staat voor een punt.

Zoals C (-.-) kan je verbinden aan CO (-) CA (.) CO(-) LA(-) Coca cola dus. Nog eentje: Q: KO KO RI KO. Probeer er zelf nog te vinden!

Cijfers:

1 .---- 2 ..--- 3 ...-- 4- 5

6 -.... 7 ---.. 8 ----. 9 ----. 0 -----

Seinen

Een seinploeg bestaat minimum uit 2 personen. De ene dicteert het bericht in morse (de gehele letter ineens) en staat achter de tweede, die het bericht seint. Een ontvangstploeg bestaat eveneens uit minimum 2 personen. De ene dicteert het ontvangen bericht aan de schrijver (in morse). De schrijver schrijft op zonder ook maar 1 moment naar de seinpost te kijken. Elke keer een letter geseind is, wacht de seiner ongeveer 2 seconden. Zo weet de ontvangsploeg dat de letter geëindigd is. Indien een woord geseind is, wacht de seiner ongeveer 5 seconden. Indien er bij het seinen een fout wordt gemaakt, doet de seiner 7 punten om aan te duiden dat hij een fout heeft gemaakt. Zo kan de ontvangsploeg de vorige letter wissen. Indien er met vlaggen geseind wordt, heeft de seiner een vlag in elk hand en toont hij aan dat hij gaat beginnen met seinen door zijn vlaggen gekruist boven zijn hoofd te houden. Wanneer hij gedaan heeft met seinen, houdt hij de vlaggen gekruist beneden.

Een punt wordt geseind door enkel de rechterarm gestrekt opzij te houden, en een baar door beide armen gestrek opzij te houden.

Techniek Knopen | Terug

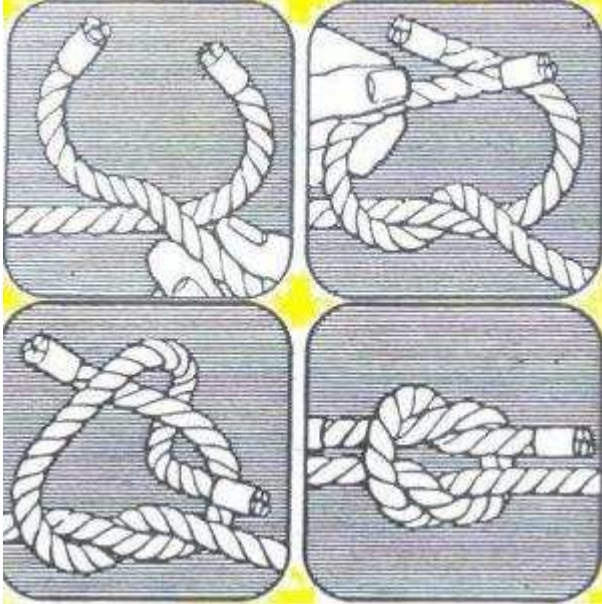
Techniek knopen worden onderverdeeld in knopen, steken en worpen. Knopen zijn er om 2 touwen met elkaar te verbinden. Steken zijn op 1 touw. Worpen zijn touwen die aan een boom of balk worden gedaan.

De Teervoet knopen: Platte knoop, achtsteek, weversknoop, timmermanssteek en mastworp.

De 2e Klas knopen: paalsteek, scheerlijn, verkortingsteek, kruissjoring, diagonaalsjoring, driepikkelsjoring, steigersjoring en platformsjoring.

Platte knoop | [Top](#)

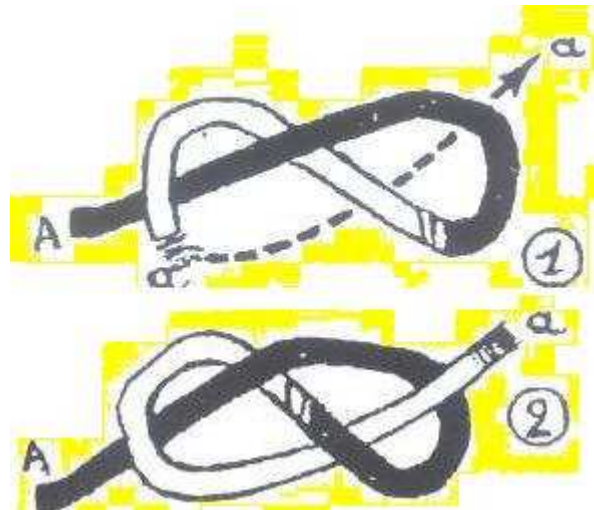
Deze wordt in het dagelijkse leven veel gebruikt. Hij dient om 2 touwen van **gelijke dikte** aan elkaar te bevestigen.



Achtsteek | [Top](#)

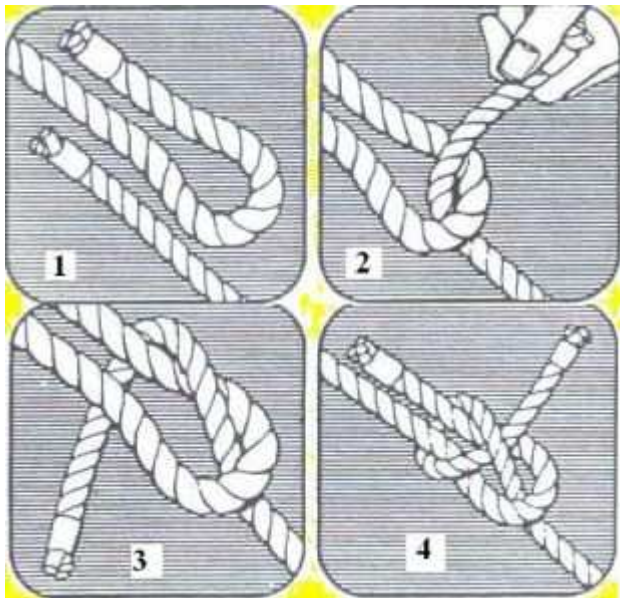


Deze knoop wordt gebruikt om een spanner aan een scheerlijn te bevestigen. Ook wordt het gebruikt om het uitrafelen op het einde van een touw te voorkomen.

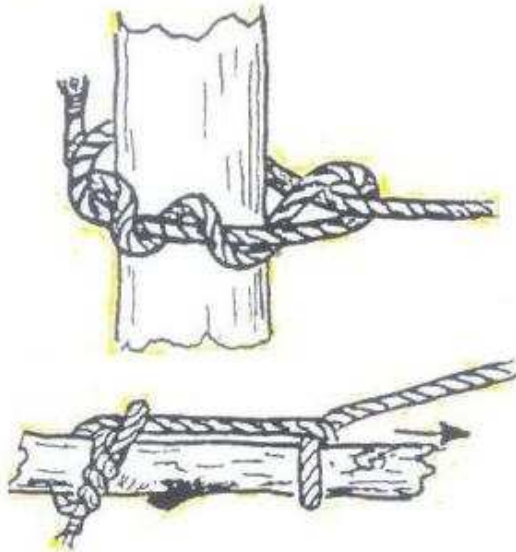


Weversknoop | [Top](#)

Deze knoop wordt gebruikt voor het bevestigen van 2 touwen van **ongelijke dikte**. De bocht wordt gemaakt in het dik touw, dit is omdat het dikke touw moeilijker te bewegen is, en zodat het dunne touw zich rond het dikke wentelt en zo goed vast zit.



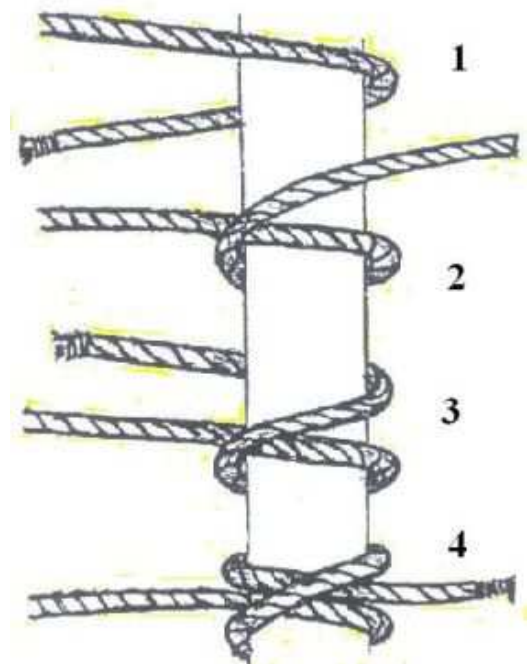
Timmermanssteek | [Top](#)



Wordt gebruikt onder andere als het begin van een diagonalsjorring, voor het slepen en hijsen van palen, ...

Mastworp | [Top](#)

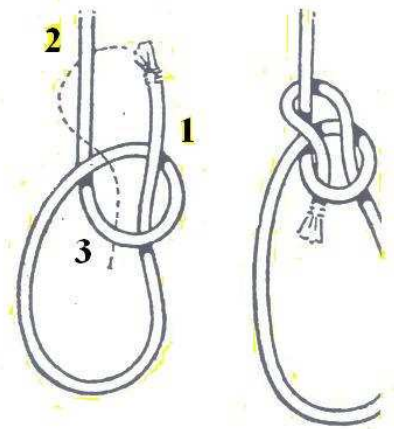
Wordt onder andere gebruikt voor het einde van een diagonalsjorring. Hij houdt het best als er een constante kracht op staat.



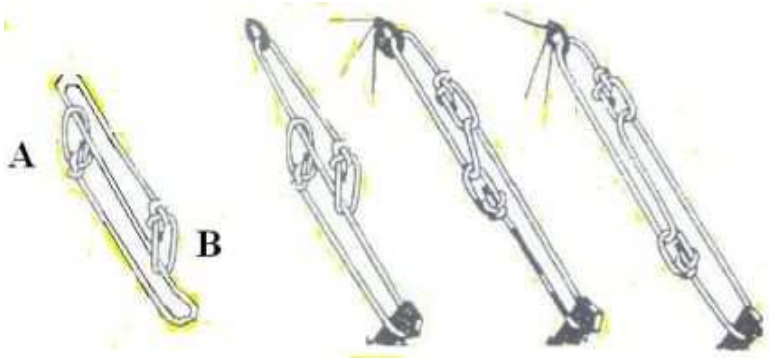
Paalsteek | [Top](#)

De paalsteek wordt gebruikt om een tijdelijke, niet dicht trekkende lus in een lijn te leggen. Hij is van toepassing bij EHBO, redding, **een tentharing**, ...

1. Het konijntje komt uit zijn holletje.
2. Hij gaat rond de boom.
3. En gaat terug in zijn holletje.



Scheerlijn | [Top](#)



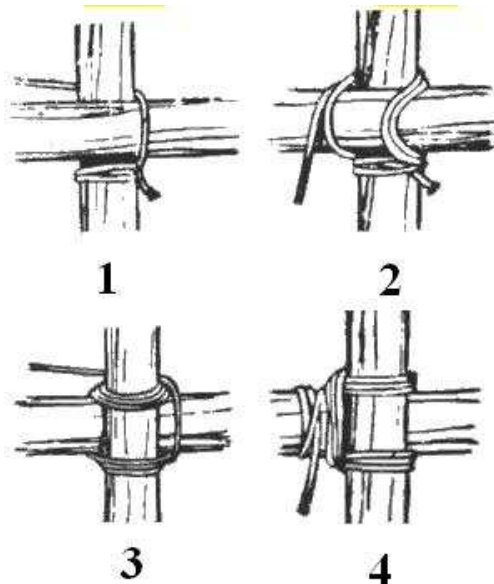
Dit is een toepassing van de paalsteek. Leg in 1 uiteinde van het touw een paalsteek A. Steek het andere uiteinde door de lus van de paalsteek. Ga er vervolgens rond en leg dan nog een paalsteek B, met de lus rond het touw dat door de lus gaat. Dit doe je door, vóórdat het konijntje uit zijn holletje komt, hij rond dat touw gaat.

Verkortingssteek | [Top](#)

Deze steek wordt gebruikt om een touw te verkorten.



Kruissjorring | [Top](#)

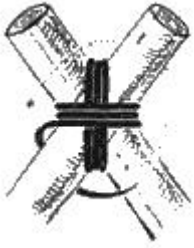


Dit is de basissjorring die je veel legt op groot kamp, en héél belangrijk is! Zorg dat je hem dus goed kan leggen.

1. Begin met een timmermansteek aan de balk aan wie de andere gaat hangen.
2. Wentel nu het touw rond de 2 balken zoals op de tekening. Zorg dat je touw steeds onder spanning staat, dus laat nooit je touw los.
3. Na dit ongeveer 4 maal gedaan te hebben, begin je te woelen. Dit is het touw tussen de 2 balken aanspannen door er rond te gaan. Dit is heel belangrijk, dus moet goed gedaan worden, aangezien het de sjorring heel stevig maakt. **Het aantal woelingen is altijd 1 meer dan het sjoeren.**
4. Je eindigt de sjorring met een mastworp rond de hangende balk.

Diagonalsjorring | [Top](#)

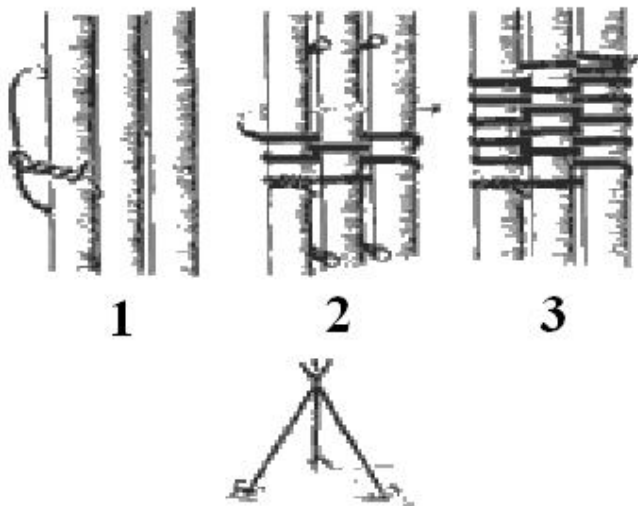
Deze sjorring leg je als de balken héél schuin aan elkaar moeten vastgemaakt worden.



Leg eerst een timmermansteek rond de 2 balken. Wentel het touw dan 3-4 maal langs 1 kant van de kruissing, en vervolgens evenveel langs de andere kant van de kruissing. Hierna doe je de woeling zoals bij de kruissjorring, namelijk tussen de 2 balken rond het touw. Eindig met een mastworp.

Driepikkelsjorring | [Top](#)

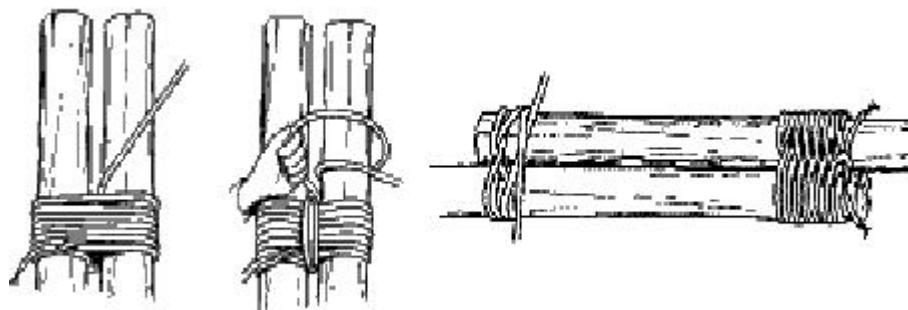
Deze sjorring is belangrijk voor vele constructies. Indien je geen gebruik kan maken van bomen, zet je 2 driepikkelsjorringen tegenover elkaar. Hier kan je dan de andere balken aan sjorren om zo bijvoorbeeld een tafel te maken.



Leg 3 balken van ongeveer dezelfde grootte naast elkaar, met de onderkant gelijk.

1. Leg eerst een timmermansteek rond de linkerste balk.
2. Vervolgens wentel je het touw rond de balken zoals op de figuur: eerst ga je boven de balk ernaast, dan onder die ernaast, dan weer er boven, enzovoort. Dit doe je zo'n 3-4 keer.
3. Dit wordt dan je resultaat. Hierna woel je tussen de balken om het touw aan te spannen. Doe dit niet té hard, aangezien de balken nog makkelijk uit elkaar moeten getrokken worden.
4. Zet de balken recht, trek de middelste naar achter en de 2 anderen wissel je van plaats. Zo gaat de middelste balk gaan liggen op de 2 andere en heb je een stabiele constructie.

Steigersjorring | [Top](#)

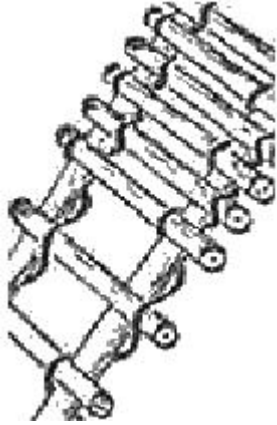


Deze sjorring gebruik je om 2 balken met elkaar te verlengen.

1. Wentel het touw gewoon rond de 2 balken, zo'n 5-6 keer.
2. Woel tussen de 2 balken om het aan te spannen.
3. Doe dit nogmaals en voila, de steigerjsjorring!

Platformsjorring | [Top](#)

Deze sjorring gebruik je om de balken op een platform vast te leggen.



1. Zorg dat je 2 dwarse balken hebt waar al de andere balken op liggen om het platform te maken.
2. Leg een timmermansteek op de dwarse balk, aan het begin van de balken.
3. Nu wentel je het touw op dezelfde manier als de kruissjorring rond de balken, door het touw boven en onder te leggen.
4. Ben je aan het uiteinde gekomen keer je op dezelfde manier terug, waarna je de sjorring 1x gedaan hebt. Doe dit nog 1 keer.
5. Woel de sjorring door tussen de liggende balken en de dwarser te gaan (alles in 1 keer).
6. Leg een mastworp.
7. Zo neem je telkens 3-4-5 balken per keer (naar eigen keuze).

Techniek Tent | Terug

Voor teervoet moet je kunnen uitleggen hoe een patrouilletent wordt opgesteld. Verder moet je ook weten waarom men soms een tent ont- of opspant.

Voor 2e klas moet je het opstellen van een patrouilletent en seniortent leiden.

Ontspannen of opspannen | [Top](#)



's Avonds of bij (kans op) regen moet je de tent ontspannen. Dit is om scheuren te voorkomen.

's Ochtends span je de tent dan weer op.

Opspannen doe je door het ijzertje van de scheerlijn naar boven te duwen. Ontspannen doe je door het ijzertje naar beneden te duwen.

Een patrouille tent opstellen | [Top](#)

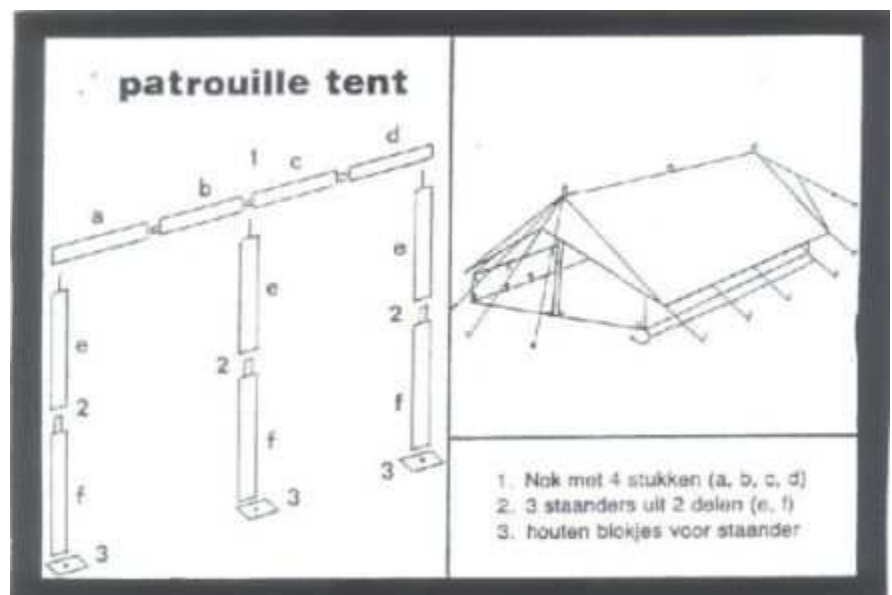


1. Grondoppervlakte reinigen en zo vlak mogelijk maken
2. Grondzeil openspreiden.
3. Tent openplooien op de grond.
4. Vier delen van stalen nok in mekaar steken. Daarna 3 standers in mekaar steken.
5. Nok onder de tent, langs de nokband en tussen de noklussen steken.
6. Met 3 personen gelijktijdig de nok met opliggende tent omhoog heffen en standers onder nok plaatsen door de pinnen van de standers door de openingen in de stalen nok en de nokringen van het zeil te steken.
7. De tent opspannen met de koorden en de tentharingen. De slibband van de tent vastmaken aan het grondzeil met de draadpiketten.
8. Hierna dubbeldak openplooien en over de tent werpen. Aanspannen met koorden en

tentharingen. Er voor zorgen dat de nokringen over de pin van de 3 standers gespannen wordt.

Belangrijk:

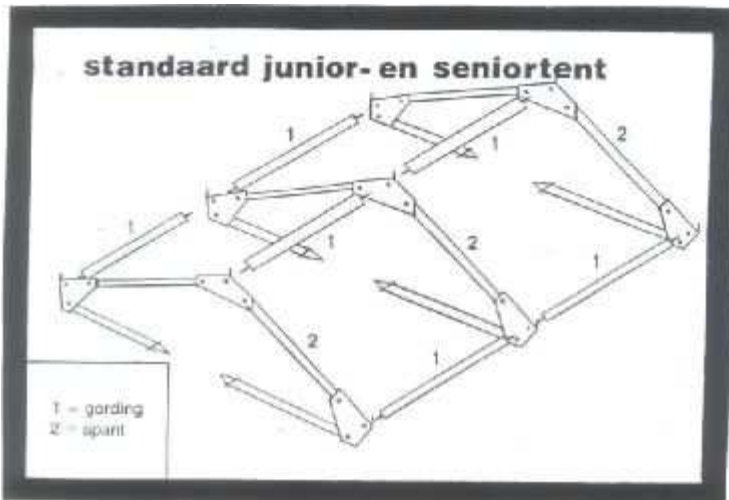
- Ter bescherming van het grondzeil dienen steeds de meegeleverde mastplaatjes onder de 3 standers geplaatst te worden.
- Bij het opbreken vermijden van de tent gewoon te laten in mekaar storten. Alzo breekt men de pinnen van de standers en wordt het zeil beschadigd.



Een seniortent opstellen | Top



1. De spanten openplooiën in de vorm van een driehoek en verbinden met de gordingen voor nok en zijkanten. Vastankeren in de gleuven van de spant.
2. Het dak van het geraamte bedekken met het tentzeil. De nokband van het zeil juist op de nok leggen en de ringen ervan over de pennen van de spant haken.
3. Drie personen (1 per spant) plooiën gelijktijdig de staanders van de spant aan 1 zijde van de tent open. Hierna idem voor de andere zijde. Bij deze 2 handelingen dient het tentzeil op de nok en het bovenste gedeelte van de spant te blijven liggen.
Belangrijk: Vermijd dat het tentzeil bij het openplooiën van de staanders gekneld wordt tussen de scharnieren van de spanten.
4. Na het openplooiën van alle spanten het zeil langs alle zijden laten afzakken. De tent verankeren en vastzetten met de tentharingen en kabels. Let hierbij op de afstanden tussen de poten van de staanders. 4,90 m. (deurzijde) x 5 m (muurzijde)
- 5.



Techniek Kaartlezen | Terug

Te kennen voor Teervoet: Wat is een kaart, schalen, conventionele tekens, windroos en oriënteren met kompas.
Te kennen voor 2e klas: Hoogtelijnen, coördinaten & roomer, oriënteren zonder kompas, driehoeksbepaling en declinatie. Ook moet je een hele tocht alleen kaartlezen.

Wat is een kaart? | Top

Wij werken altijd met topografische kaarten. Een kaart is een verkleinde weergave van de werkelijkheid onder een schaal. Deze wordt gemaakt aan de hand van luchtfoto's. Huizen, bossen, kerken, e.d. worden weergegeven door conventionele tekens, dit zijn symbolen op de kaart die een bepaald iets voorstelt. Zo staat voor een kapel. Verder staat de bovenkant van de kaart voor het Noorden.



Schalen | Top

Metrieke schaal

De metrieke schaal is de verhouding van de afstand in werkelijkheid tot de afstand op de kaart. De schalen die wij gebruiken zijn die van 1/20000 (oudere) of die van 1/25000 (nieuwere). Een schaal van 1/20000 betekent dus dat 1 cm op de kaart overeenkomt met 20000 cm of 200 meter in de werkelijkheid.

Zo kan je dus makkelijk afstanden berekenen. Indien je een azimuth moet doen van 5,3 cm op een kaart met schaal 1/20000, komt dit overeen met $5 \times 200\text{m} = 1000\text{m} + 0,3 \times 200\text{m} = 60\text{m} = 1060\text{m}$.

Grafische schaal

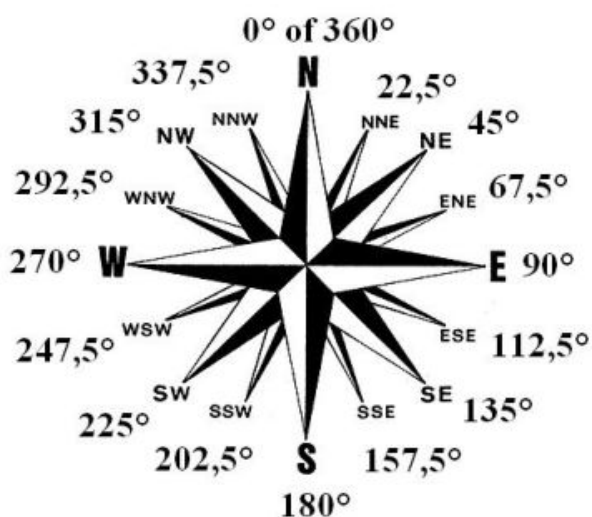
Deze schaal geeft de afstanden weer zoals ze met de kaartschaal overeenkomen. Indien je dus 5,3 cm moet doen, meet je 5,3 cm af op de schaal en zie je direct met hoeveel meter dit overeenkomt. Hieronder staat ter illustratie zo een schaal. Let wel, het staat in Yards.



Conventionele tekens | Top

Zoals eerder gezegd wordt alles op de kaart gezet met behulp van conventionele tekens. Deze zijn heel belangrijk om je te kunnen oriënteren. Hier vind je de belangrijkste conventionele tekens.

Windroos | Top



Zoals je weet is de aarde verdeeld in windrichtingen. De hoofdwindrichtingen zijn Noorden (boven), Oosten (rechts), Zuiden (onder) en Westen (links). Er bestaan vele trucken om deze volgorde NOZW te onthouden: Nooit Oorlog Zonder Wapens of Nooit Opstaan Zonder Wekker.

Met een kompas kan je zien waar het Noorden en dergelijke zich bevindt. Indien je dus naar het Noorden moet gaan, kijk je daarvoor op je kompas.

Er bestaan echter ook tussenwindrichtingen: NO (rechtsboven), ZO (rechtsonder), ZW (linksonder) en NW (linksboven). Vergeet niet dat Noorden of Zuiden altijd de eerste letter moet zijn, dus ON is fout!

Ook zijn er de tussentussenwindrichtingen: NNO, ONO, OZO, ZZO, ZZW, WZW, WNW en NNW.

Je kan de windrichtingen ook indelen in graden. Zo staat het

Noorden voor 0° (begin van de cirkel) of 360° (einde van de cirkel), het Oosten voor 90°, het Zuiden voor 180° en het Westen voor 270°.

De tussenwindrichtingen zijn ertussen, dus je moet telkens $+ 90/2 = 45^\circ$ doen: NO = $0+45=45^\circ$, ZO = $90+45=135^\circ$, ... De tussentussenwindrichtingen zijn nogmaals hiertussen, dus je moet telkens $+ 45/2 = 22,5^\circ$ doen: NNO = $0+22,5=22,5^\circ$, ONO = $45+22,5=67,5^\circ$, ...

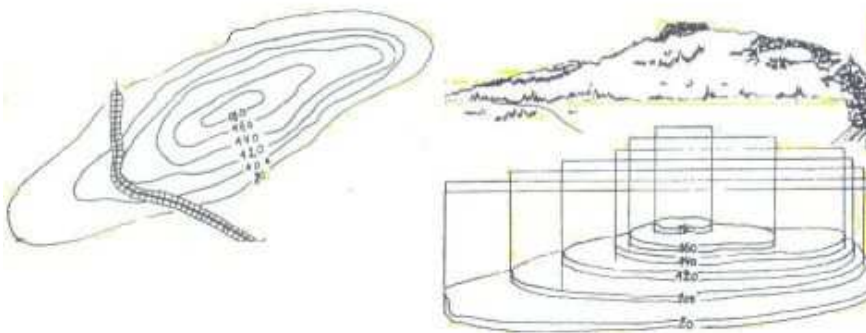
Oriënteren met kompas | [Top](#)

Tijdens het lopen van een tocht moet je je vaak oriënteren om te weten waar je je bevindt. Indien je een kompas hebt, gaat dit redelijk makkelijk. Aangezien je weet dat de bovenkant van je kaart voor het Noorden staat, moet je deze met behulp van je kompas naar het Noorden richten. Zo zal alles in de werkelijkheid mooi samenvallen met de kaart: de weg waar je je op bevindt zal op dezelfde manier kronkelen als op de kaart, de bossen staan aan dezelfde kant van de weg als op kaart, enzovoort...

Oriënteren zonder kompas | [Top](#)

Ook oriënteren zonder kompas is doenbaar. Dit kan je door bepaalde dingen in de werkelijkheid te herkennen en deze op de kaart te vinden. Indien je een aantal dingen ziet die duidelijke conventionele tekens zijn, kan je makkelijk je positie vinden. Indien je bijvoorbeeld links van je een bos zit, rechts een weide, achter je een baan breder dan 7 meter en voor je een kapel, kan je met deze gegevens op de kaart zoeken waar dit overeenkomt.

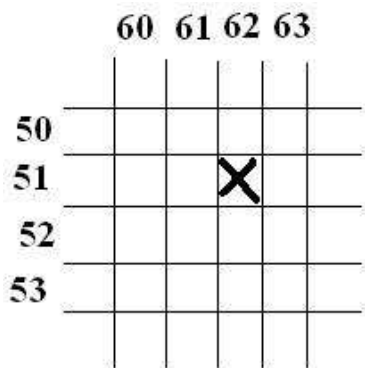
Hoogtelijnen | [Top](#)



Op een kaart worden bergen en dalen aangeduid met behulp van hoogtelijnen. Een hoogtelijn is een verbindingslijn van alle punten die op dezelfde hoogte boven de zeespiegel liggen. Deze lijn is een kronkelende bruine lijn. Bij elke hoogtelijn staat een getal: deze staat voor de hoogte. Het verschil tussen 2 hoogtelijnen is meestal +/- 5 meter.

Indien, zoals op de figuur, de getallen naar het midden toe stijgen, dan stelt dit een berg voor. Omgekeerd, indien de getallen naar het midden toe dalen, dan stelt dit een dal voor. Hoe dichter de hoogtelijnen bij elkaar staan, hoe steiler het stijgen of dalen zal zijn. Hoogtelijnen kan je dus ook goed gebruiken om je te oriënteren: indien je op een berg staat zoek je op de kaart een berg.

Coördinaten & roomer | [Top](#)

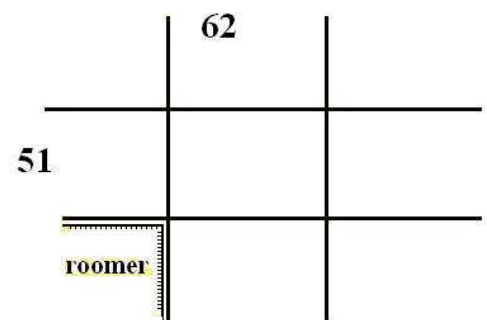


Op de kaart zie je horizontale en verticale lijnen. Dit is het vierkantennet. Deze lijnen stellen de hoofdcoördinaten voor.

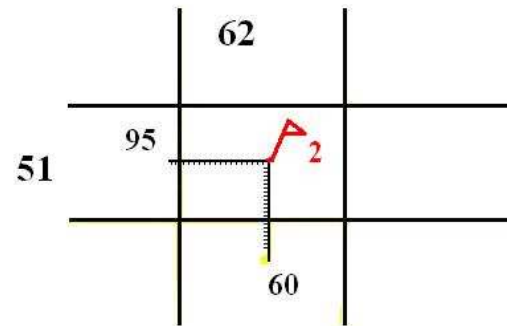
Indien iemand je coördinaten geeft, dan is het in de vorm van **62/95//51/60**. Hier zijn de hoofdcoördinaten 62 en 51. Eerst zoek je op de kaart bij de horizontale coördinaten naar 62 en dan bij de verticale coördinaten naar 51. Deze 2 lijnen volg je tot ze samenkomen in een vakje. In dat vakje staat dan het volgende punt.

Elk vakje van de hoofdcoördinaten is dan nog eens onderverdeeld in tussencoördinaten. Deze waarden staan tussen 0 en 100. Met deze ga je de precieze lokatie van het volgende punt vinden.

Onze coördinaat was 62/95//51/60, dus de tussencoördinaten zijn 95 en 60. Eerst leg je je roomer linksonder het vakje van de hoofdcoördinaten, met zijn uiteinde aan de kruising van de 2 hoofdcoördinaatlijnen.



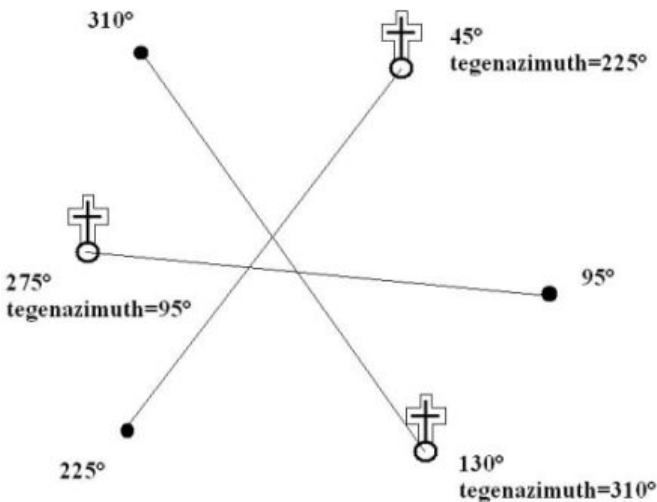
Vervolgens beweeg je de roomer eerst horizontaal naar rechts tot je op de roomer aan het streepje van 95 komt. Hierna beweeg je de roomer vertikaal naar boven tot je aan het streepje van 60 komt. Het uiteinde van de roomer duid dan het punt aan. Haal je stift boven en duid het punt op de kaart aan met een vlaggetje en zijn cijfer.



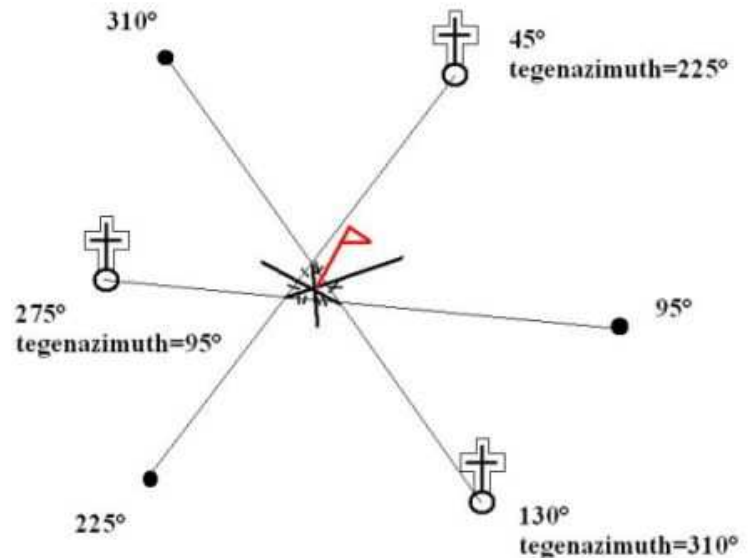
Driehoeksbeplating | [Top](#)

Een ingewikkeldere, maar zeer effectieve manier van plaatsbepaling is de driehoeksbeplating. Hierbij moet je van waar je staat 3 herkenbare punten zien. Dit moeten punten zijn die uniek zijn op de kaart, vb een bepaalde kerk. Indien je een kapel neemt, kan je deze op de kaart makkelijk vergissen met een andere kapel. Nadat je 3 punten hebt, moet je bepalen op hoeveel graden ze van je staan. Haal hiervoor dus je kompas boven. Hierna moet je van elk punt hun **tegenazimuth** bepalen: indien het aantal graden kleiner is dan 180, tel je er 180 bij op. Indien het aantal graden groter is dan 180, trek je er 180 van af. Stel dus dat een kerk van Gent op 280° van je staat, dan is de tegenazimuth $280-180=100^\circ$.

Vervolgens trek je op de kaart van elk punt de lijn van de tegenazimuth. Indien alles perfect is uitgevoerd, komen de 3 lijnen op precies 1 punt samen. Meestal is dit niet zo, dus je kom je een driehoek uit zoals in de figuur.



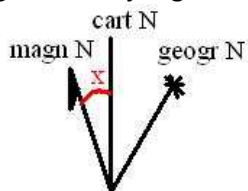
Je weet dus alvast dat je in die driehoek bevindt. Om hier dan de exacte locatie uit te vinden, moet je van elke hoek de zwaartelijne uitvoeren, dit is een lijn die door het midden van de tegenoverstaande zijde gaat. Deze 3 zwaartelijnen komen dan samen in 1 punt, zijnde jouw locatie!



Declinatie | [Top](#)

Men weet dat de aarde een gigantisch magnetisch veld heeft. Dat komt omdat de kern van de aarde voor een groot deel bestaat uit dikvloeiende gesmolten ijzerhoudende magma. Omdat die magma langzaam beweegt blijft de reusachtige magneet van de aardkern niet in dezelfde positie zitten. Zo komt het dat het **magnetische Noorden** (=het Noorden dat een kompas aanwijst) niet samenvalt met het **cartografisch Noorden** (=het Noorden van de aarde, de "bovenkant" dus).

Je kompasnaald richt zich dus niet naar de Noordpool, maar wel naar de magnetische pool die er een eindje vandaan ligt. Die afwijking noemt men de **magnetische declinatie** en is die "x" op de tekening.



Op elke kaart staat er rechtsboven wat de declinatie was op die plek van een bepaald jaar.

Voorbeeld staat er op de kaart "Gent-Destelbergen 22/1-2" een declinatie van $2^\circ 03'$ in het jaar 1999 ($1^\circ = \text{graden} = 60' = \text{minuten} = 60'' = \text{seconden}$, $1^\circ = 60 \times 60 = 3600''$).

Aangezien elk jaar het magnetische Noorden $7'$ naar het Oosten draait (dichter bij het cartografisch Noorden dus), moeten we berekenen wat de declinatie van 2008 is. $2008 - 1999 = 9$, dus het magnetisch Noorden is $9 \times 7' = 63' = 1^\circ 03'$ verschoven. Het was $2^\circ 03'$, dus $2^\circ 03' - 1^\circ 03' = 1^\circ$. De magnetische declinatie is dus nu 1° . **Wat betekent dit?** Als je nu een azimuth doet van 60° , moet je daar dus 1° bijtellen om juist uit te komen. Dit lijkt weinig, maar als je een lange afstand aflegt kan 1° veel verschil maken.

Techniek EHBO | Terug



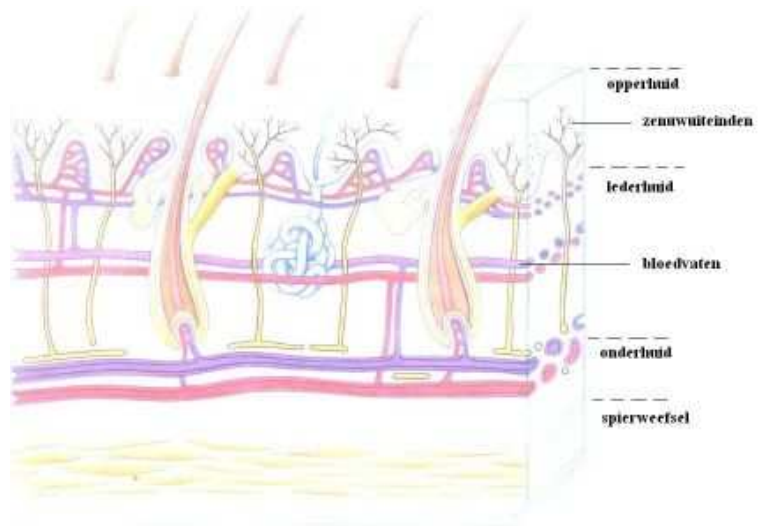
E.H.B.O. staat voor **Eerste Hulp Bij Ongevallen**. Deze techniek zorgt dat je een goede basis hebt om mensen een eerste verzorging te geven bij ongevallen. Voorbeeld heeft iemand een ernstige hoofdwonde, dan kan je deze verzorgen zodat hij erna naar de dokter kan gaan.

Voor **Teervoet** moet je kennen: verzorgen van een huidwonde, een bloedneus en een verstuiking. Je kan leggen: een driehoeksverband aan arm, hand en voet. Je kan doen: de pompiersgreep, het stoeltje, ondersteuning en de lendegreep. Verder ken je de telefoonnummers van de hulpdiensten en het antigifcentrum.

Voor **2e Klas** moet je kennen: eenvoudige geneesmiddelen. Je kan doen: de Rautek greep en de draagberrie. Je kan leggen: kruisverbanden en alle driehoeksverbanden. Je kent de beginselen van reanimatie, verstikking en het Heimlich maneuver.

Huidwonden | Top

Huidwonden zijn beschadigingen van de huid, waarbij de normale samenhang van de huidlagen verbroken wordt. Dit gaat samen met **bloedverlies**, hetgeen komt omdat de bloedvatjes beschadigd zijn. Afhankelijk van de plaats en diepte van de wonde kunnen ook aders of zelfs slagaders getroffen zijn. Verder is er ook **pijn**. Dit komt door de talrijke zenuwen in de huid die instaan voor de waarneming van pijn. De hoeveelheid pijn hangt af van het aantal zenuwuiteinden dat werd geraakt. Hoe meer zenuwuiteinden werden geraakt, hoe sterker de pijn. De meest voorkomende wonden zijn de schaafwonden, de snijwonden en de brandwonden.



Schaafwonden | Terug

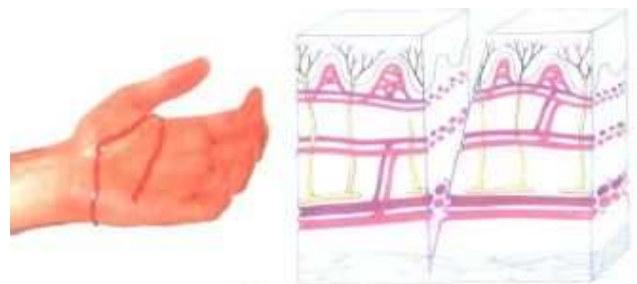
Situatie: Een schaafwonde is een heel oppervlakkige wonde, waarbij enkel de bovenste huidlaag is afgeschaafd. Het wordt meestal veroorzaakt door het glijden over een ruw oppervlak, bvb bij het vallen met de fiets. Een schaafwonde doet vaak veel pijn, dit komt er veel zenuwuiteinden beschadigd zijn.

Verzorging: Een schaafwonde is vaak bevuild door het glijden over het oppervlak, deze wonde moet dus uitgekuisd worden. Je neemt een washandje met zeep en reinigt de wonde door van

binnen de wonde naar buiten toe te wrijven. Zo wrijf je de vuiligheid weg in plaats van ze verder in de wonde te duwen. Hierna ontsmet je de wonde met zuurstofwater of isobetadine. Spoel dan nogmaals met water. Leg er een gaasje op en een pleister.

Snijwonden | Terug

Situatie: Bij een snijwonde wordt de samenhang van de huid verbroken door een scherp voorwerp zoals een mes of een stuk glas. Het bloedt fel omdat vele bloedvaten dwars doorgesneden zijn. Het doet vaak minder pijn dan een schaafwonde aangezien er minder zenuwuiteinden geraakt zijn. Er kunnen ook onderliggende weefsels, zoals spieren, geraakt zijn.



Verzorging: Een snijwonde kan ook bevuild of met ziektekiemen besmet zijn. De werkwijze voor de verzorging is net zoals bij de schaafwonde. Indien het een ernstige snijwonde is die diep is en veel bloed, hoe dan het lidmaat in **hoogstand**. Dit is het op een hoogte brengen dat hoger ligt dan het hart. Zo stelp je het bloed aangezien het bloed er moeilijker naartoe stroomt.

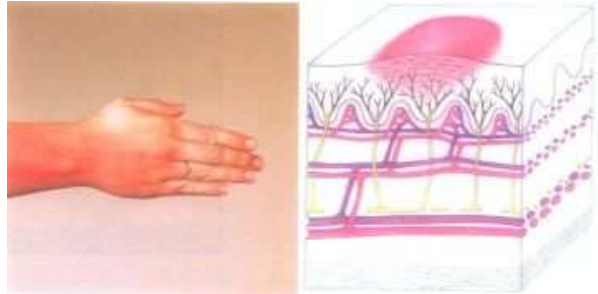
Brandwonden | Terug

Een brandwonde is een beschadiging van de huid en eventueel de onderliggende weefsels ten gevolge van warmte, wrijving, elektriciteit, straling of scheikundige producten. De brandwonden zijn onderverdeeld onder 3 graden: de 1e graad, de 2e graad en de 3e graad.

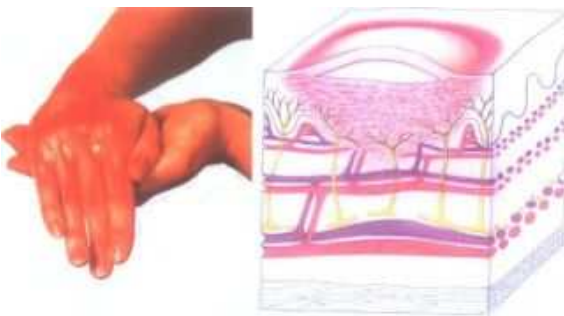
1e graad | Terug

Situatie: Hierbij is enkel de opperhuid beschadigd. De huid gaat er rood uit zien. Het kan ook licht gezwollen zijn.

Verzorging: Begin direct met de brandwonde zo'n 10-15 minuten onder koud stromend water te houden, zodat de wonde wordt afgekoeld. Doe er flammazine op.



2e graad | Terug



Situatie: Hier komen er blaren tevoorschijn. De 2e graad brandwonde is zeer pijnlijk, omdat zowel de opperhuid als de lederhuid is beschadigd, en de zenuwuiteinden sterk geprikkeld worden.

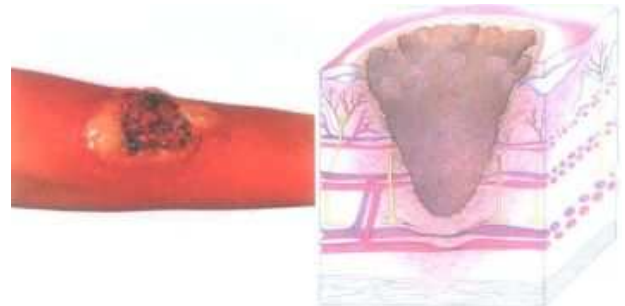
Verzorging: Indien de blaren groter zijn dan een muntstuk van 1° of op een gevoelige plaats liggen (ogen, geslachtsdelen, ...) spreekt men van een **ernstige brandwonde**. Kom dan niet aan de brandwonde! Breng het slachtoffer naar het ziekenhuis.

In het ander geval spreekt men van een lichte brandwonde. Zoals bij de 1e graad hou je de brandwonde eerst onder koud stromend water. Indien de blaren niet opengesprongen zijn, prik ze dan niet open! Daardoor vergroot je het infectiegevaar. Indien de blaren wel opengesprongen zijn, moet je de wonde reinigen en ontsmetten met zuurstofwater. Doe er flammazine op.

3e graad | Terug

Situatie: Deze brandwonde ziet er zwart uit. Het is niet pijnlijk, aangezien de hele huid verbrand is en alle zenuwuiteinden zijn vernietigd. Rond de 3e graad brandwonden liggen echter vaak 1e - en 2e graad brandwonden die wél pijnlijk zijn.

Verzorging: Hierbij doe je zoals bij de ernstige 2e graad brandwonde: kom niet aan de brandwonde en breng het slachtoffer naar het ziekenhuis.



Bloedneus | Top



Situatie: Je krijgt een bloedneus na een slag of stoot op je neus, door hevig te niezen of te snuiten, in je neus te peuteren, door de warmte of de zon, een vreemd voorwerp in je neus, ... Een bloedneus is meestal ongevaarlijk, maar als het bloed in de keelholte loopt of het bloeden niet stopt wordt de situatie ernstig.

Verzorging: Laat het slachtoffer zitten, het hoofd lichtjes voorovergebogen. Zorg dat hij door de mond ademt. Laat hem gedurende 10 minuten ononderbroken de neusvleugel dicht tegen het neustussenschot (net onder het neusbeen) knijpen (zie figuur). Steek geen watten in de neus! Zorg dat het slachtoffer de eerste uren zijn neus niet snuit of in de neus peutert, hierdoor kan de bloedneus opnieuw beginnen.



Verstuiking | Top

Situatie: Dit gebeurt als de gewrichtsbanden worden uitgerokken of zelfs gescheurd, het gewrichtskapsel wordt beschadigd of omgevende bloedvaten, zenuwen en andere weefsels worden beschadigd. Door slecht neerkomen bij een val, verkeerde beweging, omslaan van de enkel, ... Het slachtoffer heeft pijn en kan het getroffen lidmaat maar moeilijk gebruiken. Het kan zwellen en blauw kleuren.



Verzorging: Bij een verstuiking moet je de **ICE** regel toepassen:

ICE = ijs: Afkoelen gedurende 15 minuten door onder koud stromend water te houden, het onder te dompelen, een plasticzak met ijsblokjes op houden, een Cold Pack gebruiken, ...

I = Immobilisatie: het lichaamsdeel onbeweeglijk houden door te stoppen met de lichaamsbeweging en te rusten.

C = Compressie: aanbrengen van een licht drukkend verband.

E = Elevatie: het lichaamsdeel hoog houden, vb het slachtoffer ligt op de grond en zijn been ligt op de stoel.

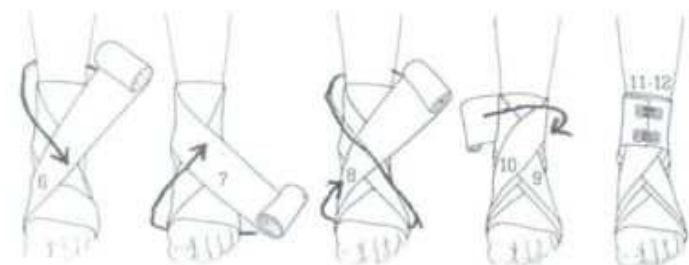
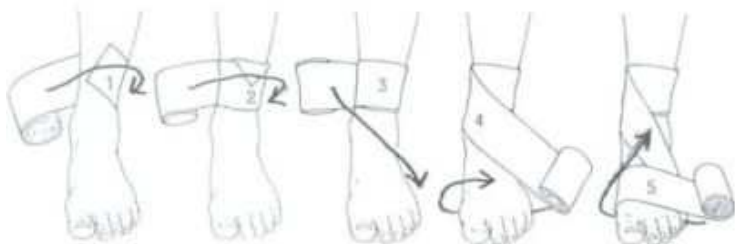
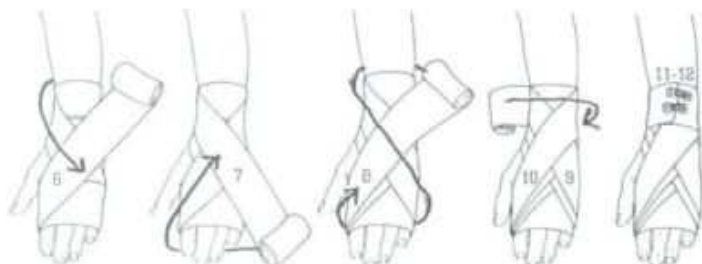
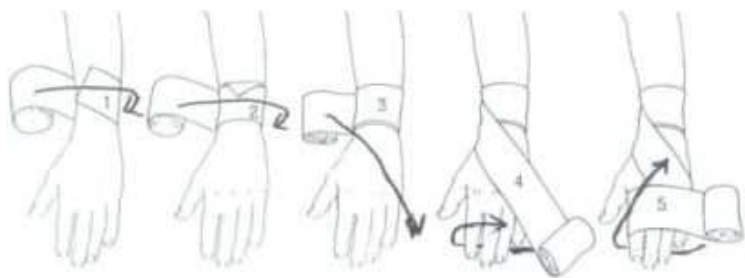
Verbanden | Top



Alle verbanden worden met een zwachtel gemaakt. Na het aanleggen van het verband, moet je nagaan of je het niet te los of te strak hebt aangelegd. Een te los verband verliest zijn functie, een te strak verband belemmert de doorbloeding. De belangrijkste verbanden zijn de kruisverbanden, de scharnierverbanden, de spiraalverbanden en de driehoeksverbanden

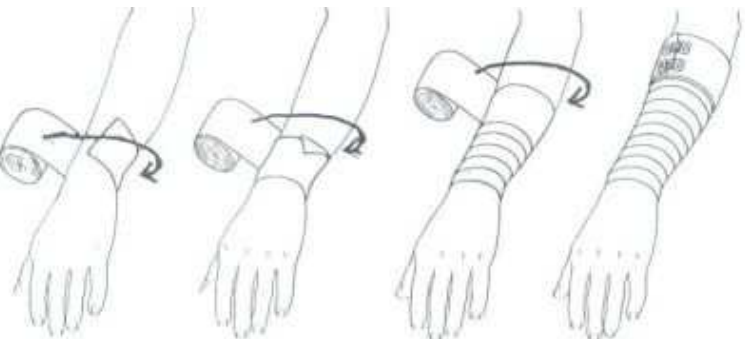
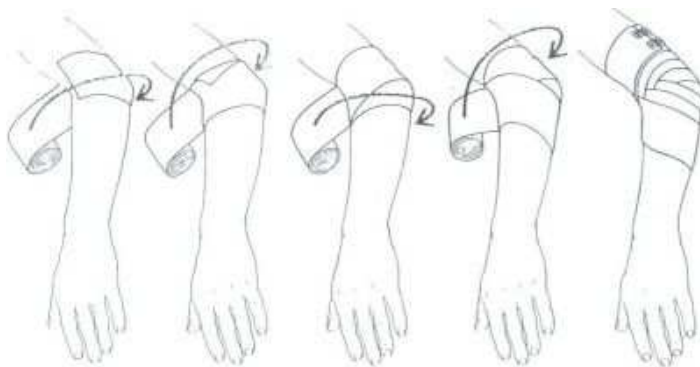
Kruisverbanden | Terug

Deze zijn drukkende verbanden zodat het ondersteunt, het immobiliseert en de zwelling tegengaat. Zorg dat de hand of de voet in een natuurlijke positie staat die niet ongemakkelijk is en geen pijn doet.



Scharnierverbanden | Terug

Deze wordt gebruikt voor bij de elleboog of de knie. Hij zit zodanig dat het gewricht nog makkelijk kan geplooid worden.



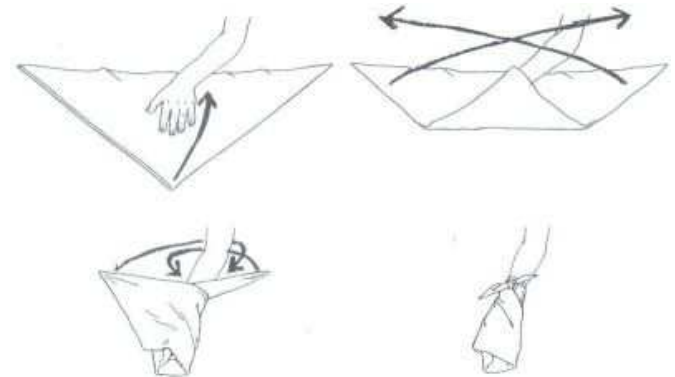
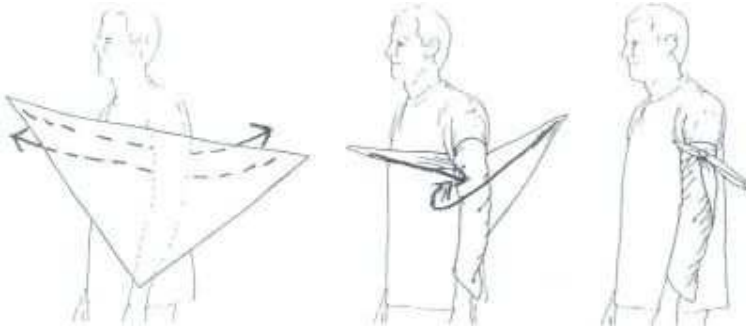
Spiraalverbanden | Terug

Wordt gebruikt bij een wonde of letsel aan een lidmaat.

Driehoeksverbanden | Terug

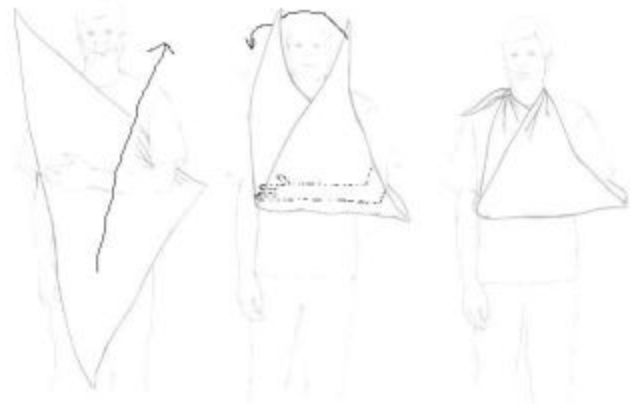
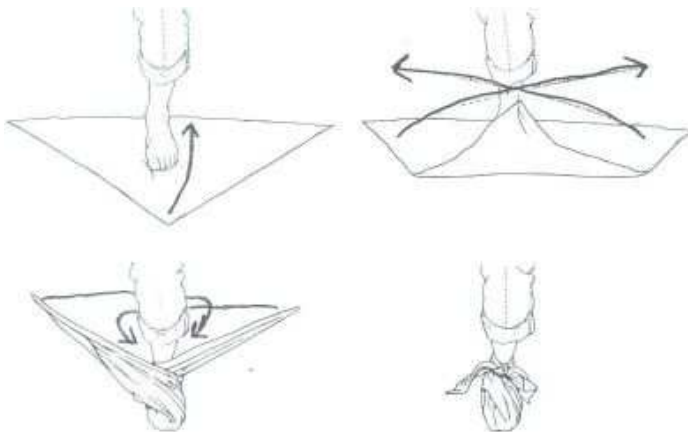
Aan de arm

Aan de hand



Aan de voet

Als draagdoek:



Evacuatietechnieken | Top

Verschillende situaties hebben verschillende verplaatsingstechnieken, hier zie je de belangrijkste. Een belangrijke regel is echter: **verplaats een slachtoffer niet nodeloos!** Je kan makkelijk dingen vergeren door een slachtoffer te verplaatsen. Indien het een levensbedreigende situatie is, zoals bij een brand, is het belangrijk het slachtoffer zo snel mogelijk te verplaatsen. Indien het echter een niet-levensbedreigende situatie is, mag het enkel indien je bvb naar een kraan moet met het slachtoffer, of als deze in een auto moet om naar de dokter te rijden. De belangrijkste zijn de Rautek greep, de pompiersgreep, de lendegreep, het stoeltje, de draagberrie, op de rug dragen en de ondersteuning.

Pompiersgreep | Terug

Lendegreep | Terug

Rautek greep | Terug

Deze greep pas je toe in een noodsituatie waar een slachtoffer die bewusteloos is moet geëvacueerd worden.



- Leg de armen tegen het lichaam aan.



- Kniel achter het hoofd van het slachtoffer.
- Schuif één hand onder de hals en de andere tussen de schouderbladen. Hel het hoofd en schouders voorzichtig op en schuif zelf dichterbij.



- Til de rug van het slachtoffer op en breng het in zittende positie. Ondersteun het slachtoffer aan de schouders.



- Sleek je beide handen onder de oksels van het slachtoffer en grijp één voorarm van het slachtoffer:
 - neem indien mogelijk de niet-gekwetste arm
 - neem met je ene hand de pols vast en met je andere hand de onderarm net voor de elleboog



- Plaats jezelf vervolgens in hurkzit, zonder de arm van het slachtoffer los te laten. Het slachtoffer zit nu tussen je gespreide benen. Zorg dat je voeten lichtjes gespreid staan om een beter steunvlak te hebben.
- Druk de armen van het slachtoffer goed tegen de borstkas aan.



- Kom met gestrekte rug recht en trek het slachtoffer mee omhoog tot het op je dijen steunt.
- Stap achterwaarts. Sleep je been waarop het slachtoffer rust:
 - wees voorzichtig, aangezien je zelf niet ziet waar je stapt en geen hand vrij hebt om te steunen
 - breng het slachtoffer naar een veilige plaats.



- Leg het slachtoffer neer. Voer hierbij de techniek in omgekeerde volgorde uit:
 - ga eerst in lichte spreidstand staan
 - zak dan door je knieën, met gestrekte rug, tot in hurkzit
 - laat de arm van het slachtoffer los
 - ondersteun de schouders
 - ondersteun hoofd en de hals
 - leg het slachtoffer voorzichtig neer

Stoeltje | Terug

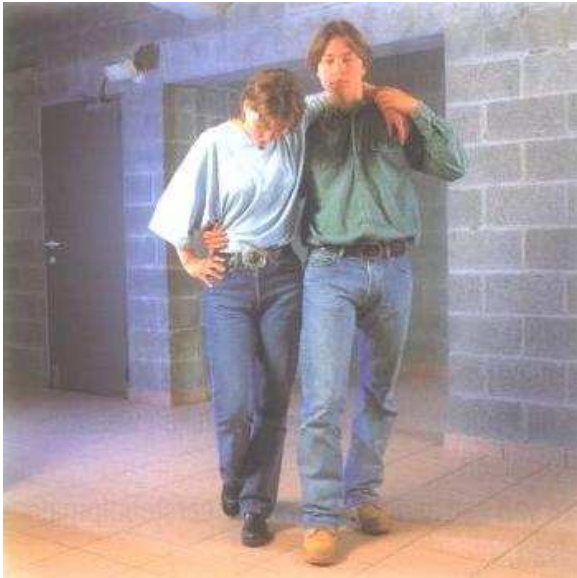
- Neem met je linker -of rechterhand dezelfde hand van de andere helper vast.

- Neem elkaar vast bij de polsen: dit is steviger.
- Zorg ervoor dat 1 van de 2 helpers de juiste hand vrijhoudt om het gekwetste lidmaat van het slachtoffer te kunnen ondersteunen.
- De andere helper kan met zijn vrije hand de rug van het slachtoffer ondersteunen.



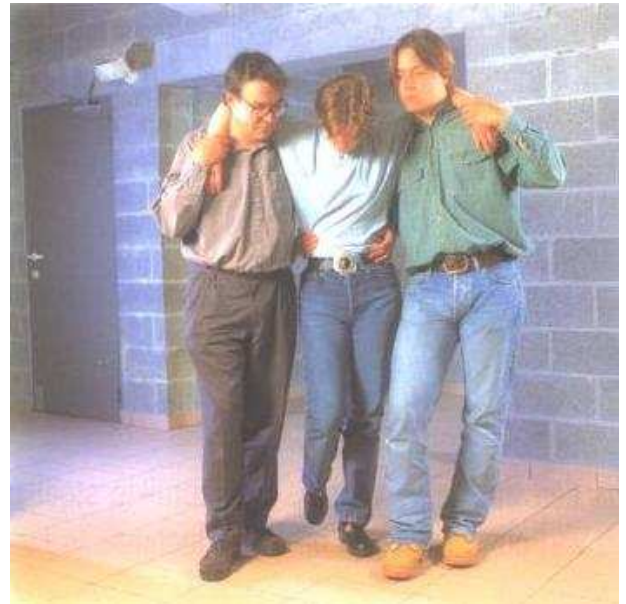
Ondersteuning | Terug

Deze techniek gebruik je indien het slachtoffer moeilijk kan stappen indien hij bvb zijn voet heeft omgeslaan.



Alleen:

- Ga langs de niet-gewonde zijde staan.
- Plaats je ene hand rond de rug of heup van het slachtoffer.
- Leg de arm van de gewonde over je schouder en neem de pols vast.
- Ondersteun het slachtoffer terwijl je langzaam gaat stappen.
- Pas je bewegingen aan die van het slachtoffer aan: hij geeft het tempo aan.

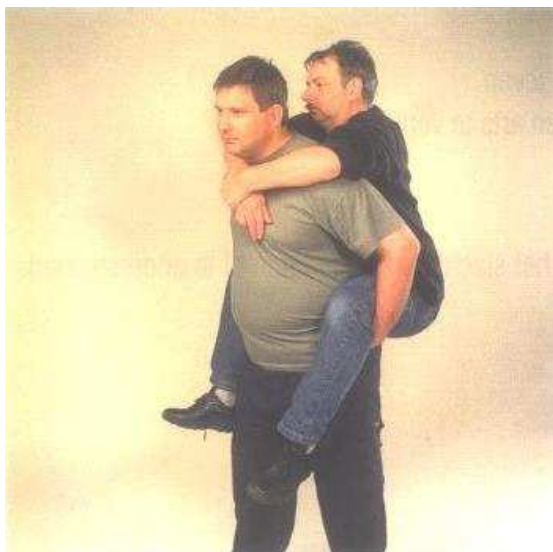


Met 2:

- Leg de armen van het slachtoffer om de schouders van de 2 hulpverleners.
- Neem elk een hand van het slachtoffer vast.
- Leg je vrije arm om de heup van het slachtoffer
- Stap op dezelfde manier als je met alleen zou stappen.

Draagberrie | Terug

Op de rug dragen | Terug



Nog een makkelijke manier van vervoeren is gewoon het slachtoffer op je rug dragen.

- Ga hiervoor voor het slachtoffer staan zodat je beiden in dezelfde richting kijkt.
- Laat het slachtoffer de armen rond je hals slaan.
- Buig door je benen terwijl je het slachtoffer op je rug helpt, met de benen boven je heup.
- Ondersteun de benen.

Geneesmiddelen | [Top](#)

Flammazine

Flammazine werkt pijnstillend, verkoelend en ontstekingsremmend. Het is het ideale geneesmiddel om te gebruiken bij brandwonden.



Zuurstofwater



Catalase in het bloed zorgt voor vrijstelling van zuurstof uit de waterstofperoxide. Dit zorgt voor de verwijdering van vuil uit de wonde en voor uitschakeling van bacteriën in de wonde. Ideaal dus voor huidwondes.

Isobetadine

Isobetadine is een ontsmettend middel. Het is een soort van "roodsel". Het is echter niet zo proper, dus we verkiezen zuurstofwater.



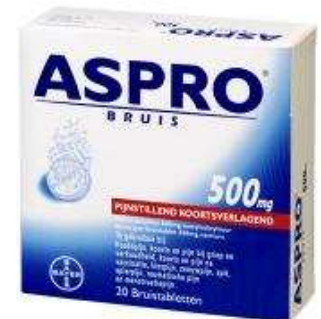
Dafalgan



Een pijnstillend geneesmiddel tegen hoofdpijn. Dit is echter een zeer stevig middel, enkel te gebruiken bij heel ernstige hoofdpijnen. Gebruik liever een bruistablet.

Aspro bruistablet

Een pijnstillend geneesmiddel tegen hoofdpijn. Zachter dan een Dafalgan.



Imodium

Tegen diaree.

Motilium

Gebruiken in geval van misselijkheid.



Verstikking | [Top](#)

Dit kan voorkomen als er een voorwerp of voedsel of drank in de ademhalingswegen zit. Dit kan zeer gevaarlijk zijn, aangezien het kan lijden tot overlijden aangezien het slachtoffer niet (goed) meer kan ademen. Het eerste wat je dan moet proberen is op de rug slaan. Indien op de rug slaan niet lukt moet het Heimlich maneuver toegepast worden.

Op de rug slaan | [Terug](#)

- Ga achter het slachtoffer staan en blokkeer jezelf tegen het slachtoffer: plaats hiervoor 1 voet tussen de voeten van het slachtoffer en breng je heup tegen het slachtoffer aan.



- Laat het slachtoffer lichtjes voorover buigen.
- Steek 1 arm onder de oksel door en plaats je hand ongeveer ter hoogte van het middenborstbeen.
- Moedig het slachtoffer aan om te hoesten en sla enkele malen met de hiel van je hand tussen de schouderbladen.
- Herhaal dit een 5tal keer.

Heimlich maneuver | Terug

Dit maneuver is heel drastisch en mag niet zomaar toegepast worden als oefening, doe het dus enkel als het echt moet! Pas het ook niet toe bij zwangere vrouwen of baby's.

- Plaats jezelf stevig tegen het slachtoffer aan.
- Zorg dat het slachtoffer lichtjes naar voren gebogen is.
- Hou je armen rond de buik van het slachtoffer
- Plaats de duimzijde van een vuist tegen de middellijn van de buik, tussen de navel en de ribben.
- Neem de vuist met je andere hand vast en trek die krachtig naar jezelf toe en naar boven, in een vloeiende beweging.
- Herhaal deze techniek tot het vreemd voorwerp verwijderd is.



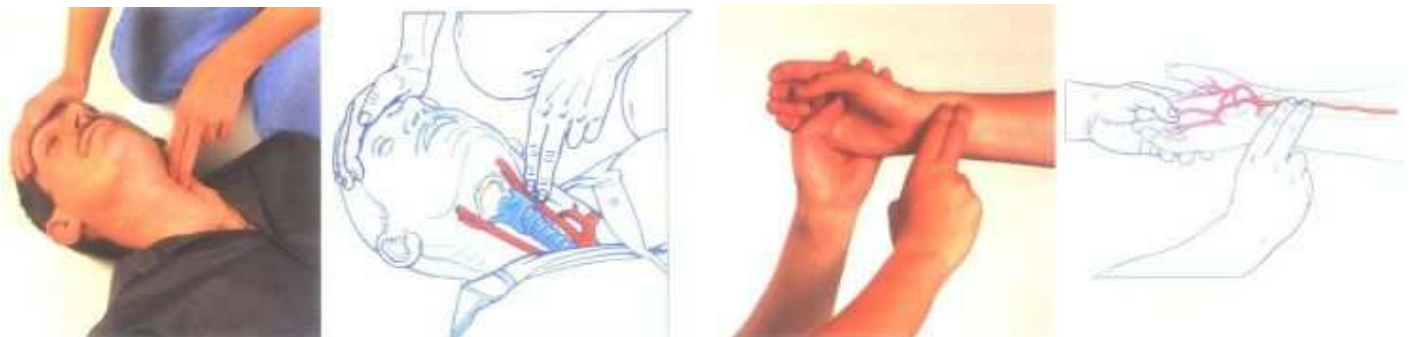
Reanimatie | Top

Indien je bij een slachtoffer toekomt, moet je eerst controleren of hij bewusteloos is. Dit doe je door zachtjes hem heen en weer te schudden en luidop te vragen of alles OK is. Indien het slachtoffer bewusteloos blijft, moet je zijn hartslag controleren. Indien het slachtoffer geen hartslag heeft, moet je zo snel mogelijk de hulpdiensten bellen en zeggen dat je met een slachtoffer zit die bewusteloos is en geen hartslag heeft.

Ondertussen begin je met de reanimatie. Wanneer het hart stopt met kloppen, valt de bloedcirculatie in het lichaam stil. Hierdoor ontstaan in allerlei vitale organen een tekort aan zuurstof. Bij reanimatie zorg je voor een toevoer van bloed naar het hart en de hersenen, en voor de circulatie van zuurstof in het bloed. Hiervoor moet je eerst de ademhalingswegen vrijmaken. Dan doe je 30 hartmassages. Vervolgens doe je 2 mond-op-mond beademingen. Dan blijf je hartmassages afwisselen met mond-op-mond beademingen tot de hulpdiensten er zijn.

Hartslag controleren | Terug

Een hartslag moet je voelen bij een slagader. De makkelijkst te voelen plaatsen hiervoor zijn de hals en de pols. Dit doe je door met je wijs -en middenvinger te drukken op de desbetreffende plaats van de slagader (zie figuur). Doe dit niet met je duim, want in je duim zit ook een slagader dus je zou je eigen slagader kunnen voelen.



Ademhalingswegen vrijmaken | Terug



Bij een bewusteloos slachtoffer moet je zo snel mogelijk de ademhalingswegen vrijmaken, omdat de spieren van het slachtoffer hun spanning verliezen. Daardoor bestaat het gevaar dat de tong in de keelholte zakt. Je kan dit gevaar uitschakelen door het hoofd van het slachtoffer voorzichtig naar achter te kantelen (=hyperstrekking). Zo vloeit zuurstof optimaal binnen. Til tegelijkertijd de kin omhoog (=kinlift). Zo zorg je voor vrije ademhalingswegen.

Hartmassage | Terug

- Kniel naast het slachtoffer.
- Plaats de hiel van je ene hand in het midden van de borstkas van het slachtoffer.
- Plaats de hiel van je andere hand bovenop het eerste hand.
- Haak je vingers in elkaar. Zorg ervoor dat je geen druk zet op de ribben van het slachtoffer.
- Zorg ervoor dat je schouders recht boven de borstkas van het slachtoffer staan. Duw met gestrekte armen het borstbeen 4 á 5 cm loodrecht naar beneden.
- Laat elke keer de borstkas weer volledig naar boven komen. Zo kan er bloed terugstromen naar het hart. Laat je handen wel niet van het borstbeen loskomen of verschuiven.
- Geef op deze manier 30 hartmassages aan een ritme van ongeveer 100 hartmassages per minuut. Dat is iets minder dan 2 hartmassages per seconde.



Mond-op-mondbeademing | Terug



- Kantel het hoofd van het slachtoffer opnieuw naar achteren en voer de kinlift uit.
- Laat je ene hand op het voorhoofd van het slachtoffer liggen. Knijp met je duim en wijsvinger de neus van het slachtoffer dicht.
- Laat de mond een beetje opengaan, maar blijf de kinlift aanhouden.
- Adem normaal in, buig voorover en sluit je mond goed over de mond van het slachtoffer.
- Blaas gelijkmatig lucht in de mond en kijk intussen of de borstkas naar boven komt. Neem ongeveer 1 seconde tijd per beademing.
- Hou het hoofd van het slachtoffer nog steeds gekanteld en blijf de kinlift aanhouden. Richt je hoofd op

en kijk of de borstkas terug naar beneden gaat bij het uitademen.

- Adem opnieuw normaal in en geef een 2e beademing.

Techniek Historiek | Terug



In het betrekkelijke rustige London (Oxford) op **22 februari 1857** in het gezin van professor (en dominee) Stephenson Smyth werd een zoon geboren: **Robert Baden Powell**. Die later Lord Baden Powell zou worden of Gilwell.

Al op jonge leeftijd toont BP interesse voor de natuur. Hij ging vaak op avontuur met zijn broer. Hun gezin bestond uit 7 kinderen.

Hij deed mee aan de open examens voor het leger. Tot zijn grote verbazing was hij geslaagd voor dit examen en zijn loopbaan in het leger kon beginnen. Hij volgde de lessen aan de militaire academie te Sandhurst en deed dienst in India, Afghanistan en Zuid-Afrika.

Tijdens de **boerenoorlog 1899-1900** kwam hij op het idee om **jonge mannen te gebruiken om de vijand te gaan bespieden**. Die jonge mannen waren sneller, beweeglijker en kleiner dan zijn soldaten. Ze konden gemakkelijker onopgemerkt naar de vijand sluipen en de voorraad wapens en manschappen bestuderen en later verslag komen uitbrengen. De jongens werden opgedeeld in kleine groepjes.

In de boerenoorlog werd er gevochten door de Britten tegen de boeren van Zuid-Afrika, een volkje dat eigenlijk bestond uit zoeloe's. Er werd ook gevochten in Transvaal.

Toen ze die oorlog "wonnen" ging BP op bezoek bij een stamhoofd en de man gaf hem een linkerhand in plaats van een rechter en zei het volgende: "een dappere man geven wij de linkerhand".

Hij merkte ook op dat de engelse soldaten later op de dag minder en minder gewond raakten. Want 's morgens stonden de soldaten klaar met hun rode uniformen, blinkende helmen en witte laarzen klaar om ten strijde te trekken en 's avonds kwamen ze terug met hun hemd volledig onder de modder, hun helm vol met resten van takken en die witte laarzen waren zwart geworden. Ze hadden zich als het ware (onbewust) onzichtbaar gemaakt in de jungle. Daarom droegen zijn verkenners ook kaki-hemden.

Zijn ervaringen met de verkenners schreef hij neer in een boek "Aids to scouting". Toen hij in 1903 terugkeerde naar Engeland zag hij dat veel jongens zijn raadgevingen uit het boek volgden en hij besloot een programma uit te werken speciaal voor deze jongen.

In 1907 beproefde hij zijn ideeën tijdens het eerste kamp op Brownsea eiland. Hij deelde de jongens in 4 patrouilles: de ravenpatrouille, de wolvenpatrouille, de stierenpatrouille en de wulpenpatrouille. Hij leerde de jongens kamperen, koken, vallen maken voor dieren, wondverzorging en hij leerde hen ook sluipen.

Een uniform hadden ze nog niet maar zelf droeg BP een korte broek en een hoed met 4 deuken met daarop een lelie. Hij gaf de verkenners wel een lint met de kleuren van hun gekozen patrouilledier. **Na dit kamp schreef hij een tweede boek "Scouting for boys"**. Het werd een enorm succes en iedereen wou hem volgen. Hij gaf zijn carrière op in het leger en wijde zijn verdere leven aan de engelse jeugd.

Weldra breidde scouting zich uit naar alle landen van de wereld. **In 1909 werd hij benoemd tot een lord "Sir Baden Powell" in Engeland door de Koninklijke familie.**

Op een Rally in Crystal Palace in 1910 waren er ook meisjes. Toen BP hen vroeg wat zij waren zeiden ze hem dat ze "girl scouts" waren. Dat gaf BP de gedachte op zijn zus Agnes te vragen om iets voor de meisjes te doen.

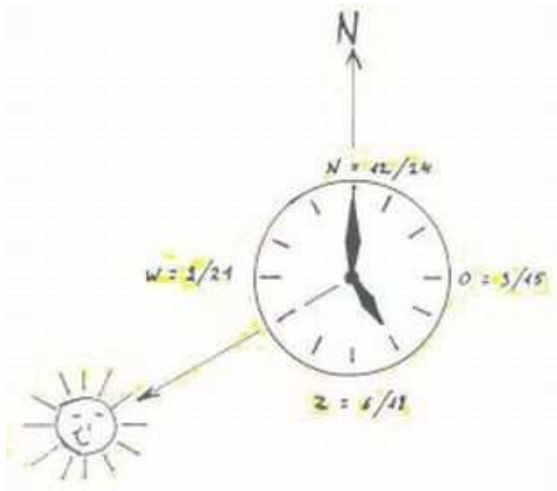
Agnes Powell gaf de start aan een meisjesbeweging nadat ze het boek "How girls can help build up the empire" had geschreven. De girl scouts hielden zich vooral bezig met de etiketten, wondverzorging, koken en kamperen.

Het organiseren van de beweging verliep nogal stroef en er was veel kritiek. In de herfst van 1914 kwam daar verandering in, toen BP zich zelf met de meisjesorganisatie ging bezig houden. Hij reorganiseerde de beweging en schreef een nieuw handboek samen met zijn zus.

Er waren ondertussen al zoveel verkenners en gidsen dat BP vond dat ze elkaar eens moesten ontmoeten. Dit gebeurde op de **eerste jamboree in 1920 in Londen in de Olympiade** (een groot gebouw). Er werd daar ook een wereldbureau opgericht dat nog steeds bestaat en zich nu in Genève bevindt.

Op 8 januari 1941 is Baden Powell gestorven. Hij is dus 83 jaar oud geworden. Hij ligt begraven in Kena, naar zijn wens. Op zijn grafsteen staat vermeld: "Robert Baden Powell, Chief Scout Of The World". Ook staat er het kenteken van de scouts en gidsen en het eindspoor.

Techniek Noorden Bepalen | Terug



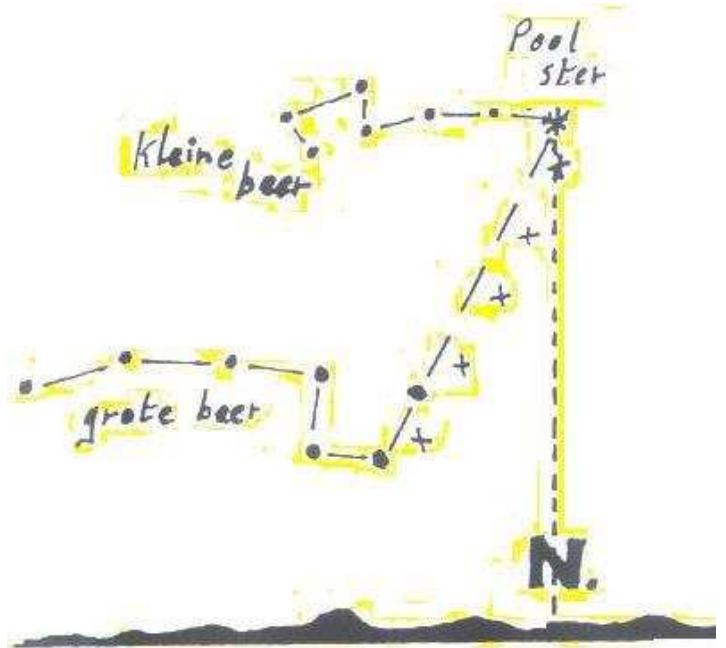
Met behulp van het uurwerk

Met een voorbeeld: we lezen op ons uurwerk 17u00. Hier trekken we bij zomertuur 1 uur van af (bij wintertuur 2) = 16u00. Dit delen we door 2 = 8u00. De kleine wijzer, die hier naar 8 wijst, richten we naar de zon, en de grote wijzer, die hier naar 12 wijst, duidt het noorden aan.

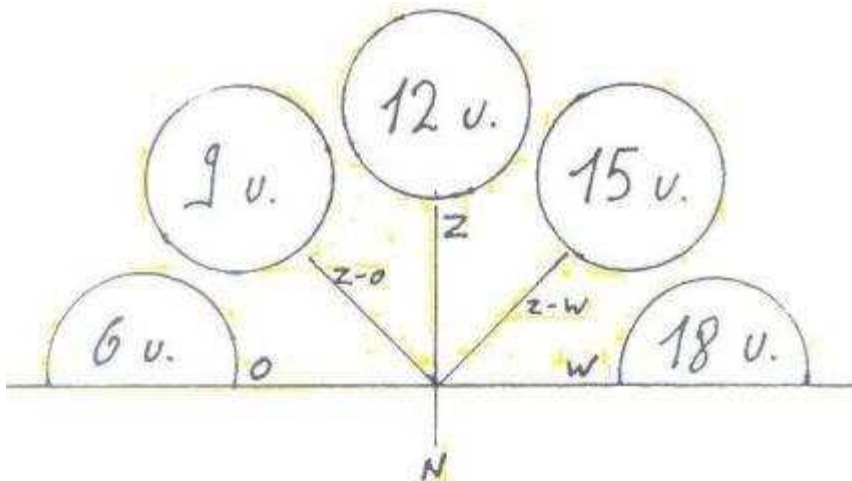
Met behulp van de sterren

Twee sterrebeelden die gemakkelijk te vinden zijn, zijn "de kleine beer" en "de grote beer". Met deze twee is dan ook de poolster te vinden. Dit is de enigste ster die een "vaste plaats" heeft. Hij is ook heel helder. Als je van de poolster een loodrechte lijn naar de aarde trekt, dan is daar het noorden.

De poolster is de eerste ster van de kleine beer, maar indien je de kleine beer niet vindt (deze is meestal moeilijker te vinden dan de grote beer) kan je hem vinden met behulp van de grote beer. Dit doe je door het stukje van de laatste 2 sterren van de grote beer te nemen, en deze in het verlengde nog eens 4x doen. De ster waar je op uitkomt is dan de poolster.



Met behulp van de zon



Het volstaat te weten dat de zon 360° aflegt in 24 uur en dat 's middags, wanneer de zon in haar hoogste punt staat, de zon in het Zuiden is. De zon staat om ongeveer 6 uur in het Oosten en om ongeveer 18 uur in het Westen. Hiermee is het vrij makkelijk zich door middel van de zon te oriënteren.

Techniek Kompas | Terug

Algemeen

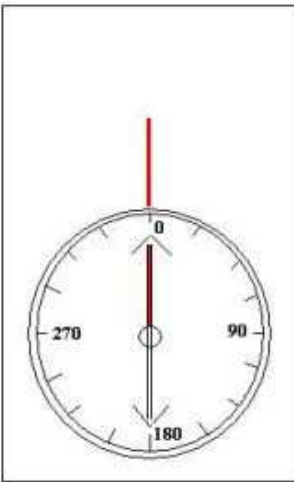
Er bestaan veel verschillende soorten kompassen. Een kompas heeft alleszins altijd een magneetnaald die het Noorden aanduidt. Het stuk van de naald dat het Noorden aanduidt is meestal in het rood gekleurd. Verder heeft een kompas meestal ook een draaibare cirkelrand, waarop de verdeling van de kompasroos is aangeduid: alle tussenwindrichtingen en alle graden staan hier op. Ook is er een afleespunt.

Ijzernen voorwerpen in de nabijheid van het kompas beïnvloeden de stand van de naald. Ga met het kompas dus niet in de buurt staan van auto's, elektriciteitspalen, ...

Er is een verschil tussen het magnetische en het geografische Noorden, zie hiervoor [Techniek Kaartlezen](#).

Azimut

Azimut doen



Indien je op een tocht een azimuth krijgt, is dit onder de vorm van: 61° , 5,3 cm. Dit betekent dat je in de richting van 61° 5,3 cm (=1060 m, zie [Techniek Kaartlezen](#)) moet stappen. Leg je kompas mooi plat op je gestrekte hand, zodat hij evenwijdig met de grond is.

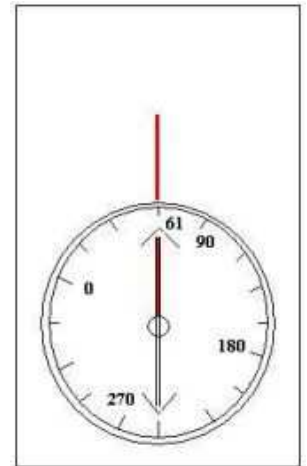
Stel dan de hoek in op je kompas door de draaibare cirkelrand te draaien tot de gewenste graden aan het afleespunt staat.

Draai dan rond je as terwijl je de kompas op dezelfde manier vasthoudt. Blijf draaien tot het rode stuk van de naald, die het Noorden aanduidt, terug wijst naar de 0° van het Noorden. Nu sta je gericht naar 61° .

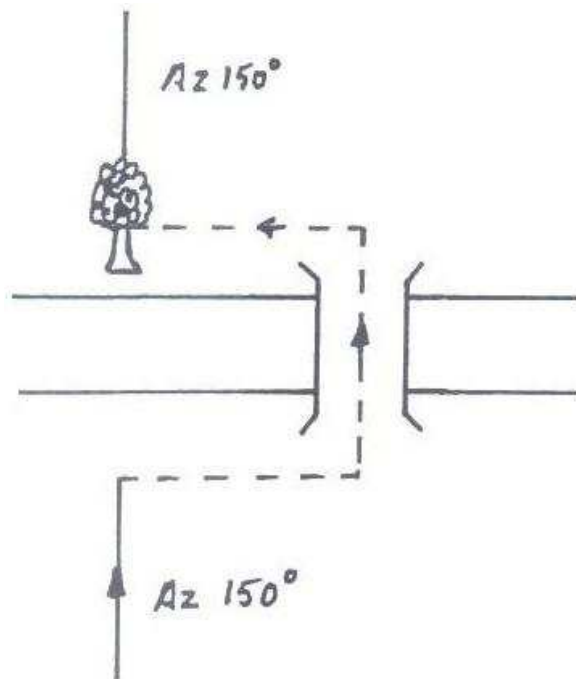
Indien je niet te ver op 61° een herkenningspunt kan zien, vb een lantaarnpaal, kan je hierop "schieten". Je gaat hier naartoe terwijl 2 personen hun passen tellen om de 1060m te doen. Hier aangekomen doe je exact hetzelfde. Indien je voor een grote

weide staat, blijf je best rechtdoor stappen terwijl je zorgt dat de rode naald op je kompas naar het Noorden blijft wijzen.

Na het toekomen op elk herkenningspunt neem je best een tegenazimut (zie [Techniek Kaartlezen](#)) om te zien of je wel juist hebt gewerkt.



Hindernis overschrijden



Indien je bij het lopen van een azimuth een hindernis tegenkomt, vb een rivier die je moet overbruggen maar die te breed is om over te springen, moet je wat trucken uithalen. Je kan hier zwaar wiskundige formules op los laten, maar de makkelijkste manier is toch deze:

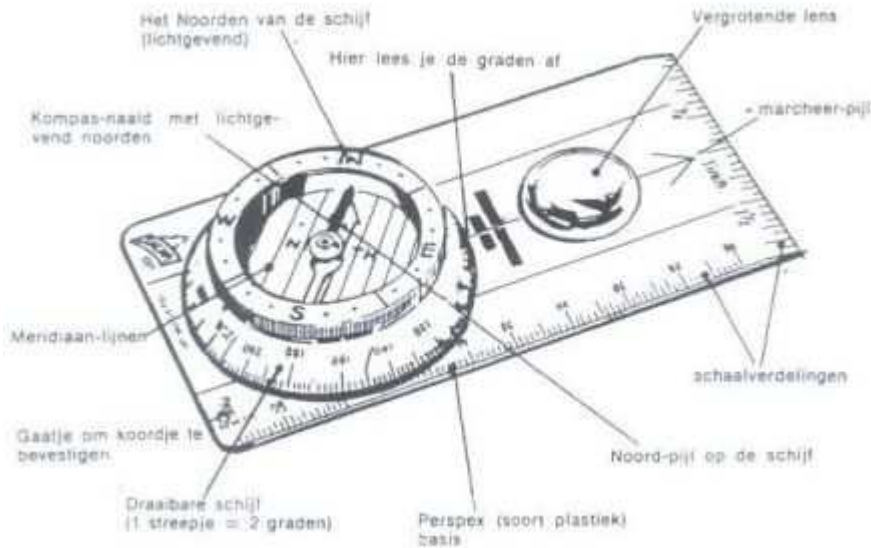
Aangekomen bij de hindernis laat je een herkenningspunt achter (een stok in de grond). Je stapt dan evenwijdig met de hindernis tot het punt waar je kan oversteken. Dan tel je bij het oversteken je passen tot je voorbij de hindernis bent. Hierna stap je weer evenwijdig met de hindernis tot je aan de overkant van je herkenningspunt staat. De passen die je hebt geteld zijn dan gelijk aan het stuk dat je zou moeten gestapt hebben. Dan kan je weer verder doen!

Soorten kompassen

De meest gebruikte kompassen zijn het Silva kompas en het Lensatic kompas.

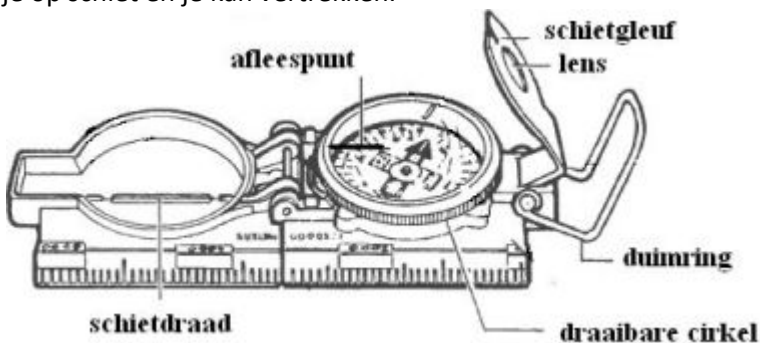
Silva kompas

Dit kompas is heel praktisch en gemakkelijk te gebruiken. Het heeft ook een van pas komend maatlatje. Het is doorzichtig, dus je kan het op je kaart leggen en erdoor kijken. Een belangrijk nadeel is echter dat je er heel slecht mee kan schieten. Je schiet er dus best niet mee, maar houd hem in je hand bij het lopen van een azimut.



Lensatic kompas

Dit kompas is wat groter en lomper dan het Silva kompas. Hij is echter heel praktisch om te schieten. Indien je wil schieten doe het kompas open en plooi je de duimring helemaal naar beneden. Dan steek je er je duim door en leg je je wijsvinger onder het kompas. Zo heb je hem goed vast. Eerst zet je de graden goed, om dan door de schietgleuf te kijken, zodanig dat deze gleuf volledig de schietdraad omvat. Dan zoek je een voorwerp (een speciale boom ofzo) waar je op schiet en je kan vertrekken.



Techniek Weerkennis | Terug

- Luchtdruk
- Wolken
- Natuurelementen
- Windrichtingen
- Beaufort
- Meettoestellen

Luchtdruk | Top

Trage daling: Het weer verslechtert opmerkelijk.

Plotse daling: Wind en regen.

Dus wanneer de luchtdruk daalt zal het weer verslechteren.

Snelle stijging: Goed weer van korte duur

Trage stijging: Voor lange tijd goed weer

Dus bij een stijgende luchtdruk zal het goed weer worden.

Tussen de luchtdruk en de kans op regen bestaat een verband. Namelijk hoe lager de stand van de barometer hoe groter de kans op neerslag. Ook kun je aan de hand van de luchtdruk een verwachting voor het soort weer opstellen. In de onderstaande tabel kun je zien wat voor weer het wordt aan de hand van de luchtdruk.

Hiervan moet je enkel de minimale en maximale waarde kennen, en welk voor deze voorstellen.

Luchtdruk in hPa	Regenkans	Weer
870 - 970	90%	Zware storm
970 - 980	90%	Storm
980 - 990	90%	Veel regen
990 - 1000	80%	Regen of wind
1000 - 1003.3	70%	Regen of wind
1003.3 - 1006.7	60%	Regen of wind
1006.7 - 1010	50%	Wisselvallig weer
1010 - 1015	40%	Wisselvallig weer
1015 - 1020	30%	Wisselvallig weer
1020 - 1030	20%	Goed weer
1030 - 1033.3	10%	Mooi weer
1033.3 - 1084	10%	Zeer mooi weer

Wolken | Top

Afzonderlijke wolken: Goed weer.

Verschillende wolkentypes samen: Slecht weer.

Stratuswolken (lage wolken): rood bij ondergaan van de zon :

Mooi weer

Dit is een wolkenlaag op geringe hoogte, die aan mist doet denken. Uit een dergelijke laag stapelwolken valt hoogstens wat motregen of motsneeuw.



Cirruswolken (schaapjeswolken): Hoog.....Regen



Wolken, die bestaan uit hoge ijskristallen met een vezelige structuur. Cirruswolken zijn meestal ijle vederwolken. Cirrus betekent: toefje of haarlok.

Cumuluswolken (stapelwolken) bij zeer warm



weer.....Onweer

Stapelwolk. In verticale richting sterk ontwikkelde wolk, waarvan de bovenkant min of meer koepelvormige uitwassen vertoont. Cumuluswolken vormen soms rijen of aaneengesloten zones. Deze strekken zich uit in de richting van de overheersende wind.

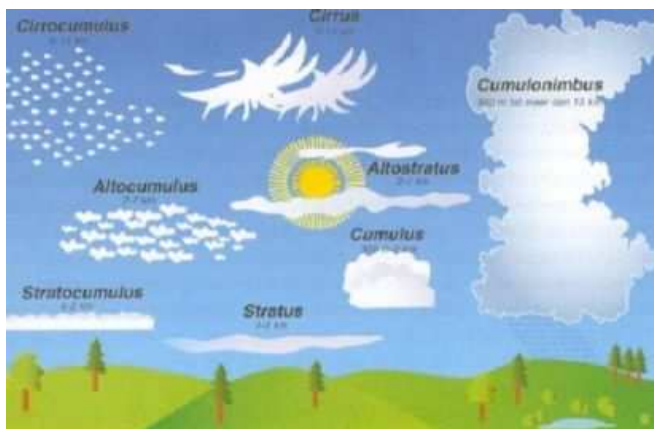
Nimbuswolken (regenwolken) hangen laag en zijn grijs.....Regen

Wolk die neerslag brengt. Men onderscheidt verschillende soorten nimbus-wolken.

Wanneer de nevel 's morgens optrekt zonder wolken te vormen dan mag je goed weer verwachten.

Wanneer het 's morgens helderder is, dan voorspelt dit weinig goeds.

Ter informatie:



Niveau	Wolkenbasis	Geslacht	Afkorting
Hoog	5-13 km	Cirrus	CI
		Cirrocumulus	CC
		Cirrostratus	CS
Middelbaar	2-7 km	Altostratus	AS
		Stratocumulus	SC
		Stratus	ST
Laag	0-2 km	Nimbostratus	NS
		Cumulus	CU
		Cumulonimbus	CB
Verticaal	0,3-2 km		

Naturelementen | [Top](#)

Mooi weer:

- De dieren zijn bedrijvig, vlinders, bijen, muggen enz. De zwaluwen vliegen hoog.
- De zon gaat helder onder.
- De sterren schitteren.

Slecht weer:

- Kikkers kwaken niet en blijven onder water, katten beginnen hun kop te wassen, de zwaluw vliegt laag.
- De maan heeft een kring.
- De zon gaat rood onder.
- Bloemen sluiten zich.

Windrichtingen | [Top](#)

N-wind: Koud en droog

NO-wind: Koud, droog en scherp

O-wind: Koud, droog : voorspelt mooi weer

ZO-wind: Bij heldere hemel heerlijk

Z-wind: Warm in de zomer, zacht in de winter

ZW-wind: Zacht vochtig

W-wind: Regen

NW-wind: Winter koud en regen, zomer koel en regen

Beaufort | [Top](#)

De schaal van [Beaufort](#) wordt gebruikt om de snelheid van wind aan te duiden. Het handige aan deze tabel is dat er geen gebruik wordt gemaakt van windsnelheden. Men kan dus de windsterkte aanduiden aan de hand van kenmerken in de natuur.

Beaufort	Benaming	Maatstaf in de natuur
0	Stilte	Rook stijgt recht omhoog
2	Flauwe koelte	Bladeren ritselen
4	Matige koelte	Beweegt kleine takken, wervelt stof en papertjes
6	Stevige bries	Beweegt grote takken, telefoondraden zingen
8	Stormachtig	Takken breken af, lopen wordt ernstig verhinderd.
10	Zwarne storm	Bomen ontwortelen, grote takken breken af
12	Orkaan	Verwoest alles op zijn baan

Meettoestellen | [Top](#)

Temperatuur

Het meten van de temperatuur gebeurt met een thermometer. Deze wordt opgehangen in de zon op een plaats waar er wind is. We moeten de temperatuur altijd op hetzelfde tijdstip aflezen.



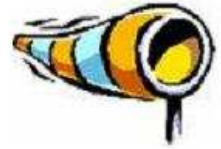
Luchtdruk



De luchtdruk wordt gemeten met een barometer. Ook dit moeten we op een vast tijdstip aflezen. Luchtdruk wordt uitgedrukt in hPa of mbar.

Windrichting

Wordt vastgesteld a.d.h.v een windwijzer. Kan een stuk stof aan een tak zijn. Zie vliegveld: ronde windvanger (meestal rood met wit).



Windkracht



Wordt bepaald met een anemeter. We kunnen ons ook behelpen met een schaal van beaufort.

Luchtgesteldheid

Wordt bepaald door het wolkenstype. Dit zien we met onze ogen.

Neerslag



Wordt gemeten met een pluviometer.

Techniek Commandokoord | Terug



Een commandobrug is een brug die gemaakt is met 1 commandokoord. Om hierover te geraken gebruiken we de methode waarbij we op het koord liggen. De ideale is positie is: de armen beide voor het lichaam gestrekt, 1 been dat naast het lichaam hangt als evenwicht en het andere been (waarvan de voet op het touw ligt) volledig gepluoid.

Om vooruit te schuiven op het koord onderneemt men volgende stappen:

Men heft de borstkas een beetje op, men trekt en duwt zich voort respectievelijk met de armen en het been dat op het touw ligt, men ligt zich terug neer op het koord en neemt dan terug de ideale positie in. Men herhaalt deze bewegingen tot men aan de overkant is van het commandokoord.

Indien men omgekeerd aan het commandokoord hangt en men er zich terug wil opleggen doet men het volgende: begin lichtjes met je evenwichtsbeen te schommelen en probeer je dan met een snelle zwaai van je evenwichtsbeen over de commandokoord terug op het koord te leggen.

Tip: Op het moment je dit doet moet je proberen je lichaam zo dicht mogelijk naar de commandokoord toe te trekken. Voor deze techniek moeten de JVG's bottines aandoen en liefst stevige kleren.

Techniek Vuren | Terug



Plaats

- Op een open vlakte, niet te dicht bij het bos of struiken en niet te dicht bij andere groepen.
- Zorg ervoor dat alle brandbare materialen voldoende ver van je vuur liggen.
- Bepaal de windrichting (meestal westen) en zorg ervoor dat de wind je niet hindert.
- Leg voldoende brandhout in de buurt zodat je je vuur niet hoeft alleen laat om hout te gaan zoeken.

Hout

- Kies droog en dor hout. Alle hout dat nog buigt, omdat er nog sap in zit, brandt niet goed en geeft alleen maar rook.
 - Om je vuur aan te steken gebruik je best naaldboomhout (vermijd berkenhout).
 - Eens je vuur goed brandt, mag je dik loofboomhout (es, beuk,...) gebruiken.
- Het is niet de vlam, maar de gloeiende kolen die warmte geven. Zorg ervoor dat de wind goed in je vuur zit. Steek je vuur aan langs de windzijde, waar je je hout kunt bereiken.
 - Ook als het geregend heeft moet je het vuur in gang krijgen. Al het sprokkelhout is dan nat. Dik hout is echter nog droog vanbinnen. Daarom kan je van de dikke takken schilfers snijden die relatief droog zijn. Gebruik deze dan om je vuur aan te steken. Eens je vuur aan is kan je het natte hout drogen naast je vuur.

Veiligheidsmaatregelen

- Verlaat nooit je vuur vooraleer je weet dat het goed gedoofd is.
- Begraaf geen brandende takken en gooi geen smeulende as weg.
- Gooi geen halve emmer ineens op je vuur, maar verdeel het water mooi over het vuur. Om ervoor te zorgen dat je vuur goed gedoofd is, steek je met een schop je vuur eens open en giet daar nog wat water op. Pas als het gestoom en gesis ophoudt is je vuur uit en mag je het begraven.
- Bij brand verwittig je zo snel de leiding.

Het jagersvuur

- Een jagersvuur is een greppel die we graven van +/- 10 cm breed, die we verstevigen met 2 dikke balken langs de zijkanten en eventueel een balk op het einde van het vuur.
- De greppel mag niet te diep zijn; maar je moet er wel voldoende hout in kunnen leggen. Ook de wind moet goed in het vuur kunnen spelen.
- Leg eerst een grote droge hoop dennaalden in de greppel met een kleine opening. Daarop leg je dan een hoop dunne droge takjes. Eens het vuur brandt gebruik je dikkere takken.
- Leg je brandhout in het vuur niet mooi naast elkaar maar leg het geschrinkt op elkaar, zo kan er meer zuurstof bij.
- Zorg ervoor dat je iets bij de hand waarmee je je vuur kunt aanwakkeren vb. een hoed of een bord.

Techniek Gipsafdrukken | Terug

De JVG's zoeken een geschikte vorm waar ze een afdruk van willen maken en kiezen een plaats waar ze de afdruk gaan maken.

Vorbereiding

- Verwijder alle overvloedige voorwerpen zoals takjes en steentjes uit je indruk. Doe dit zonder de indruk te beschadigen en gebruik eventueel een pincet. Alle voorwerpen die mee zijn ingedrukt moet je laten zitten anders beschadig je het spoor.
- Om de indruk te verstevigen kan je gebruik maken van haarlak.
- Rond het spoor maak je een afbakening van papiertjes en takjes om het te ver uitvloeien van gips te voorkomen.

Gewone werkwijze met plaaster

- Neem een kommetje (meestal half doorgesneden bal) en meng voorzichtig de plaaster met het water. Als alle klonters verdwenen zijn en de plaaster begint op te stijven mag je het voorzichtig over je vorm gieten (niet te bruusk anders beschadig je het spoor).
- Als de plaaster ongeveer 1 cm dik is mag je stokjes of vliegengaas gebruiken om je gipsafdruk te verstevigen. Daarna giet je er plaaster bij tot je afdruk minimaal 2,5 cm dik is.
- Om te weten welke afdruk van jou is kerf je je naam en datum in de nog zachte plaaster met een mes of dergelijke.
- Als het afgietsel voldoende hard is mag het voorzichtig verwijderd worden en op een plaats gelegd worden waar het verder kan drogen.
- Indien je gips vuil is mag je, nadat het hard is geworden, het afborstelen met een zachte borstel (een schildersborstel).
- Bescherm bij regenweer je gipsafdruk met plastic zodat je gips de kans heeft om volledig te drogen.

Techniek Balspel | Terug

Bij het maken van een balspel, moet je deze uitschrijven met de Wie, Wat, Waar, Wanneer, Hoe en Materiaal methode. Zo is het meteen overzichtelijk en duidelijk wat en wanneer het gespeeld wordt. Zorg dat je spel origineel is, dus zomaar voetballen is niet goed.

Hier een voorbeeldspel:

Wie: JVG's in 2 groepen

Wat: Balspel

Waar: Park bij schooltje Gent

Wanneer: Zaterdag 17 mei 2008

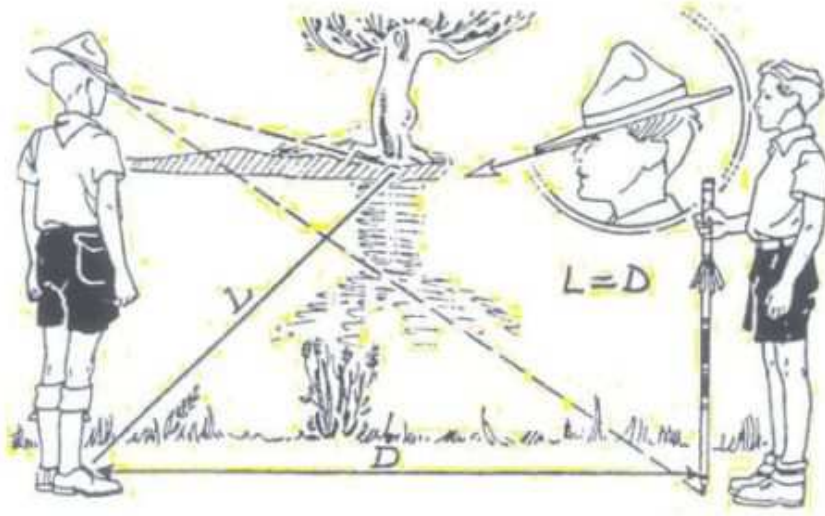
Hoe: Het spel wordt in 2 groepen gespeeld. Iedere groep heeft 1 das in hun goal liggen. Met een bal spelen ze eerst tienbal. Wanneer een groep 10 heeft krijgen ze een punt en is het de bedoeling om 2 dassen in hun goal te hebben (eigen das en de das van de tegenstanders). Wie het eerst 2 dassen heeft krijgt 2 punten bij.

Materiaal: 1 bal

Techniek Schatten | Terug

Er bestaan vele trucs om afstanden te schatten. Dit is vooral handig indien je bijvoorbeeld een rivier moet schatten. Dit kan je nu eenmaal niet afpassen, dus moet je het met een techniek bepalen.

Methode van Napoleon

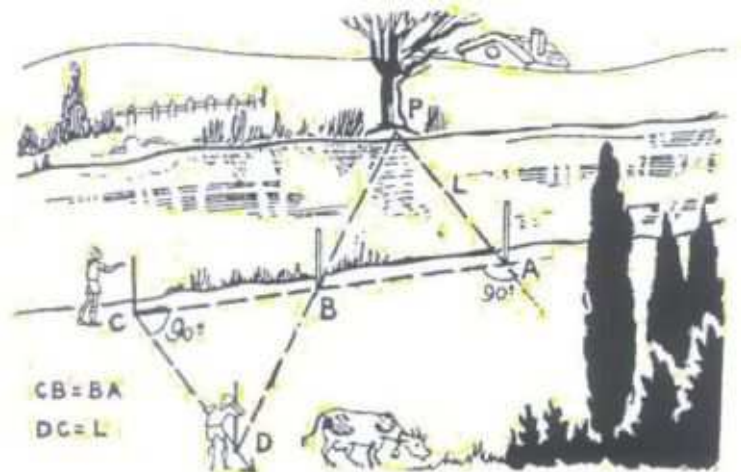


De persoon die schat plaatst zich aan de rand van de te bepalen breedte en zet zijn hoed op zijn hoofd, zodanig dat de rand samenvalt met de overzijde van de breedte. Hij draait zich en de 2e persoon stapt verder totdat de schatter net de schoenen maar kan zien van de 2e persoon. De afstand die de 2e persoon heeft gestapt is dan gelijk aan de breedte die men moest schatten.

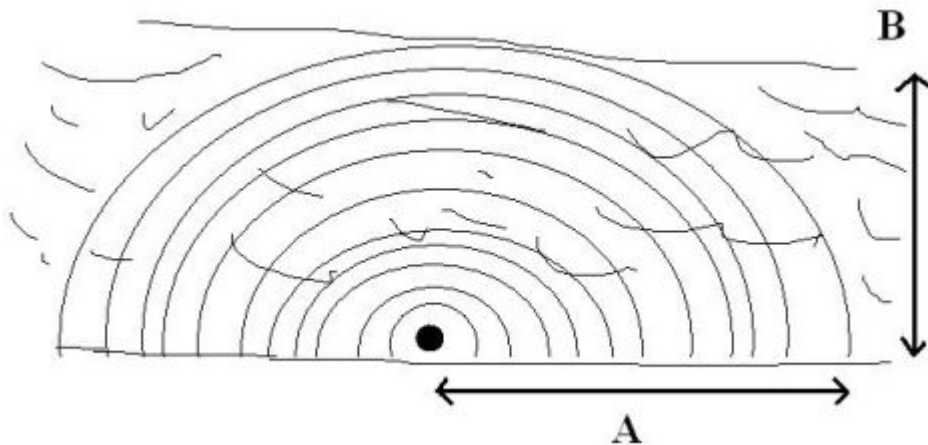
Methode der driehoeken

Om te beginnen neem je een merkpunt aan de overzijde van de te bepalen breedte (P). Plaats dan een merkpunt loodrecht op de te bepalen breedte, vb een paal in de grond (A). Pas 5-10 meter af en plaats een 2e merkpunt (B). Pas dezelfde afstand nogmaals af en plaats een 3e merkpunt (C). Ga nu loodrecht achteruit tot je het merkpunt aan de overzijde (P) en het middelste merkpunt (B) op 1 lijn ziet. De afstand tussen jou en C komt overeen met de breedte die je moest schatten.

Pure wiskunde dus! Heerlijk.



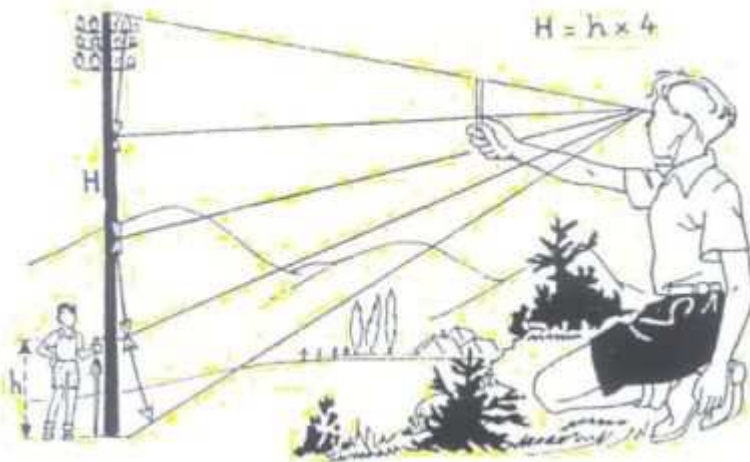
Methode met de steen



Dit gebruik je als je de breedte van een rivier moet bepalen. Laat aan de rand van het water een steen vallen. Volg de eerste golf tot die de overzijde bereikt en kijk dan aan jouw kant tot waar de eerste golf reikt. De afstand van jou tot daar (A) is gelijk aan de breedte van de rivier (B).

Let op! Deze methode is onnauwkeurig bij stromend water of wanneer er een fikse wind staat.

De potloodmethode



Je gaat op een bepaalde afstand van het te schatten voorwerp staan. Je neemt een potlood en houd hem gestrek voor je gezicht. Een 2e persoon staat naast het voorwerp. Je neemt de grootte van de persoon die overeenkomt met het potlood (gebruik je vinger om een stuk van het potlood te doen), en past dit af op het te schatten voorwerp. Indien de 2e persoon bvb 4x in het voorwerp komt, is de grootte van het voorwerp = lengte persoon \times 4.

De methode van het neerklappen



Met een potlood bedek je de hoogte van het te schatten voorwerp. Dan laat je je potlood neerklappen. Je laat iemand stappen vanaf het voorwerp tot aan het einde van je potlood et voila!