

Woord vooraf:

Beste Scout

Voor jou ligt de up-to-date versie van het techniekenboek van onze Scouts. Deze is vooral bedoeld voor Jongverkenners en Verkenners, maar voor iedereen die geïnteresseerd is om iets bij te leren of die nood heeft aan een opfrissing kan dit boekje uitermate nuttig zijn!
Voorheen verschenen er reeds 18 versies van dit boekje, wat dit dan ook de 19de versie maakt.

Op een techniekenvergadering en op patrouilletochten worden alle zaken zoals sjourren, kaartlezen, vuur maken, etc uitgebreid uitgelegd en toegepast. Omdat je na verloop van tijd al eens iets kan vergeten, hebben we dit boekje gemaakt zodat je het nog eens kan nalezen. In dit boekje worden er echter ook een heleboel extra technieken toegelicht die maar beperkt aan bod komen op de vergaderingen. Natuurlijk kan je voor vragen ook altijd bij je leiding terecht.

We willen je alleszins veel succes wensen bij het leren van al deze nieuwe technieken en wensen je vooral ook veel plezier!

Een stevige linker

De JVK-leiding van 2021-2022

Edward

Jolijn

Matijs

Jenten

Joppe

Inhoudstafel:

Woord vooraf:	1
Inhoudstafel:	2
I. De basispijlers van Scouting en de Scoutswet:	4
A) Een beetje geschiedenis:	4
B) De wet nader toegelicht:	4
C) Basispijlers van Scouting:	5
D) Thema's:	6
II. Oriëntatie en op tocht:	7
A) De stafkaart:	7
B) Het kompas:	9
C) Oriëntatie met behulp van de natuur:	11
D) Coördinaten:	12
E) Het kalkje:	13
F) Bolleke-pijl:	14
BONUS: Tips voor onderweg	15
III. Knopen en sjorringen:	16
A) Knopen en steken: WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!	16
B) Sjortechnieken: WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!	17
IV. De ideale kamphoek: WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!	17
V. Bijl en zaagwerk:	17
A) Zaagwerk:	17
B) Bijlwerk:	17
VI. Vuur maken:	18
VII. Koken:	19
A) Algemene tips:	19
B) Gouden regels in de keuken:	19
C) enkele kooktips:	19
VIII. Patrouilles en inspectie:	20
A) Patrouilles:	20
B) De inspectie:	21

IX. E.H.B.O:	22
X. Morsecode:	23
A) De woorden methode:	23
C) Enkele belangrijke signalen:	25
XI. Liederer: WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!	25
XII. Overige:	25

I. De basispijlers van Scouting en de Scoutswet:

A) Een beetje geschiedenis:

Toen [Baden Powell](#) de eerste Scoutsgroep in 1908 oprichtte heeft hij gepoogd de beweging een aantal waarden mee te geven. Zo wilde hij voorkomen dat het enkel een club openluchtfanatici zou worden zonder veel samenhang. Hij baseerde zich hiervoor op de code van de Middeleeuwse ridders. Uniek aan deze code was dat het hier geen lijst van verboden betrof of van strikte wetten, maar wel enkele regels waarnaar de ridder zijn leven diende in te richten. Zwakken helpen, fair-play, loyaliteit, enzovoort: het zijn nog steeds waarden die men ridderlijk noemt. De oorspronkelijke Scoutswet was dan ook een naar de jeugd van Baden-Powells tijd aangepaste vertaling van deze riddercode, die tijdens de Scouts en liefst ook daarbuiten van toepassing moest zijn.

Tijden veranderen en de wereld van nu verschilt natuurlijk enorm van de Victoriaanse samenleving waarin Baden Powell opgroeide en leefde. Wat echter niet veranderde zijn de grondwaarden waarop Baden Powells wet gefundeerd werd. Onze huidige wet is dan ook een aan onze tijd aangepaste versie van de Scoutswet van Baden-Powell.

Een (jong)verkenner is een eerlijk en blij kameraad.

Hij doet mee en zet zich in.

Hij wil winnen maar kan verliezen.

Hij is een opmerkzaam ontdekker.

Hij is fijn in zijn optreden.

Hij draagt zorg voor hetgeen hij gebruikt.

Hij helpt graag waar hij kan.

B) De wet nader toegelicht:

Een (jong)verkenner is een eerlijk en blij kameraad.

Met het woord kameraad bedoelen wij dat er een onderlinge solidariteit in een (jong)verkenner-tak dient te bestaan of met andere woorden dat iedereen vriend is van iedereen. Kameraadschap is dieper en intenser dan vriendschap. Een (jong)verkenner is eerlijk en blij tegenover zichzelf en de rest. In het spel duldt hij geen valsdoenerij en tegenover vrienden liegt men niet.

Hij doet mee en zet zich in.

Ook als je het eens minder plezant vindt, wordt er van jou verwacht dat je mee doet. Je maakt deel uit van een groep mensen met verschillende interesses en voorkeuren. Ook jij vindt het prettig dat iedereen meedoet aan je lievelingsspel. Meedoen wil ook zeggen dat je er bent wanneer je kan. Scouting is vrije tijd die niet vrijblijvend zou moeten zijn.

Hij wil winnen maar kan verliezen.

(Jong)verkenner spelen met inzet van al hun krachten en dat betekent: spelen om te winnen. De nodige zelfkritiek is daarbij echter broodnodig. Spelen om te winnen mag namelijk niet betekenen: vals spelen, alle middelen gebruiken om het doel te bereiken, kwaad zijn na een nederlaag, niet tegen je verlies kunnen, bij een overwinning dit er bij het andere team inwrijven, ... Je moet leren hoe het overwinnen van moeilijkheden en mislukkingen een prestatie waardevol maken. Kortom: meedoen moet belangrijker zijn dan winnen!

Hij is een opmerkzaam ontdekker.

Scouting is leven in open lucht, in de natuur. Oog en respect hebben voor de natuur is dan ook onontbeerlijk. Een (jong)verkenner is dan ook zeer leergierig, zowel op het vlak van technieken, als de waarden en ideeën van anderen. Op die manier probeert hij zijn leefwereld te verrijken en te begrijpen.

Hij is fijn in zijn optreden.

Een (jong)verkenner houdt zich aan de spelregels. Hij aarzelt nooit om eens een welgemeende 'dankjewel' te zeggen tegen zijn makkers na die spannende rugbymatch, of tegen de leiding na een fijne vergadering. Hij heeft respect voor iedereen.

Hij draagt zorg voor hetgeen hij gebruikt.

Niet alleen voor andere mensen heeft een (jong)verkenner respect: ook voor al het materiaal dat hij gebruikt heeft hij dat. Dit geldt zowel voor de eigen spullen als de spullen van een ander en al helemaal voor de spullen die van de groep zijn. Ook voor de natuur waarin hij leeft en speelt heeft hij respect: ook hier gebruikt hij namelijk 'spullen' van, bijvoorbeeld hout, rivierwater (om zichzelf te wassen) of zelfs het land waarop hij leeft.

Hij helpt graag waar hij kan.

Echt helpen is iemand van dienst zijn voor hij of zij het uitdrukkelijk vraagt. Met andere woorden: werk zien! Het moet jouw toch niet altijd gevraagd worden?

C) Basispijlers van Scouting:

Scouting wil zijn doel bereiken en zijn principes naleven via een welbepaalde methode. Het verschil tegenover andere jeugdbewegingen wordt gevormd door de keuze die ze maakt in haar werkvormen en activiteiten. Na jaren werking in Scouting hebben een aantal elementen vaste vorm gekregen. Het zijn de basispijlers die een middel zijn om onze waarden te ontdekken en om onze doelstellingen te realiseren: niet meer niet minder. De 5 basispijlers van Scouts en Gidsen Vlaanderen zijn:

- 1) **Engagement:** Je kiest bewust voor de Scouts en zet jezelf in voor de groep. Op jouw kan men rekenen, jij houdt je aan je woord.
- 2) **Zelfwerkzaamheid:** Scouts daagt je uit: je gaat op verkenning en ontdekt jezelf en de wereld zo beter kennen. Je leert al doende en draagt iets bij waarmee de groep vooruitkomt. Je ontplooit je eigen capaciteiten, leert dus op je eigen benen staan en durft initiatief te nemen.
- 3) **Medebeheer:** Je geeft je mening op een respectvolle manier en luistert naar elkaar. Samen nemen jullie je verantwoordelijkheid op en samen zoeken jullie naar de beslissingen die het beste zijn voor de hele groep.
- 4) **Ploegwerk:** Samen sta je sterker. Je leert elkaar kennen, werkt samen en geniet ervan. Je brengt solidariteit in praktijk en geeft iedereen de ruimte zichzelf te zijn en te worden.
- 5) **Dienst:** Als Scouts droom je van een betere wereld. Je helpt elkaar en zet je actief in voor anderen en voor de samenleving. Je zet jezelf belangeloos in. Een 'graag gedaan' is jouw niet vreemd. Onrecht, en de oorzaken ervan, laten jouw niet koud.

D) Thema's:

Een Scout ontdekt zichzelf en de wereld. Daarbij zet Scouts en Gidsen Vlaanderen enkele thema's centraal in zijn werking.

- 1) **Goed omgaan met elkaar:** Samen staan we sterk. Als Scout leer je elkaar kennen en samenwerken. Iedereen is anders, iedereen hoort erbij.
- 2) **Zelfstandigheid en emancipatie:** Een Scout kan z'n plan trekken. Met vallen en opstaan ontdek je jezelf, samen met de groep. Je maakt bewuste keuzes en voelt je verbonden met de wereld.
- 3) **Leefmilieu:** De natuur is onze troef: Scouts gaan op verkenning. Respectvol en milieubewust, tijdens het spel, op kamp en altijd onderweg.
- 4) **Levensbeschouwing:** Scouts durven stilstaan bij zichzelf en samen zoeken naar wat ons verbindt, binnen en buiten scouting. Al stappend delen we wat ons verwondert, van heel hard lachen tot gesprekken over leven en doodgaan. Verhalen mogen ons inspireren tot geloof in iets meer. Uit welke hoek de wind ook waait: we beloven er te zijn voor elkaar.
- 5) **Solidariteit:** Scouts staan met hun voeten in de maatschappij. Je zet zich in voor de samenleving en voor iedereen in je scoutsgroep. Je steekt de handen uit de mouwen. Actie!
- 6) **Wereld:** Je bent trots op je afkomst, maar droomt van een gastvrije, ruimdenkende en vredelievende wereld. Scouts en Gidsen vindt je overal ter wereld. Daarom ontdek je als Scout nieuwe culturen, steek je de grens over of ga je zelf op internationaal kamp: op Jamboree!

II. Oriëntatie en op tocht:

Dit hoofdstuk is een onderdeel waar wij veel belang aan hechten. Je kan je niet op tocht begeven zonder enige oriëntatietechnieken te kennen. In de volgende bladzijden bereiden we jullie theoretisch voor met welke uitdagingen je kan je geconfronteerd worden wanneer je op tocht gaat.

Uit ervaring weten we dat er nog altijd veel JVK's zijn die hier na 2 jaar nog steeds veel moeilijkheden mee hebben. Op zich is er niet moeilijks aan... maar je moet je ervoor inzetten om al deze technieken onder de knie te krijgen. Wanneer je alles goed doorneemt wat in de volgende bladzijden wordt verteld, zou je weinig of geen problemen mogen hebben met dit onderdeel.

Als we over tocht en oriëntatie spreken, hebben we het steeds over 4 belangrijke zaken namelijk: de stafkaart, het kompas, het kalkje en de coördinaten. We zullen elk onderdeel afzonderlijk behandelen.











































A) De stafkaart:

1) De legende:

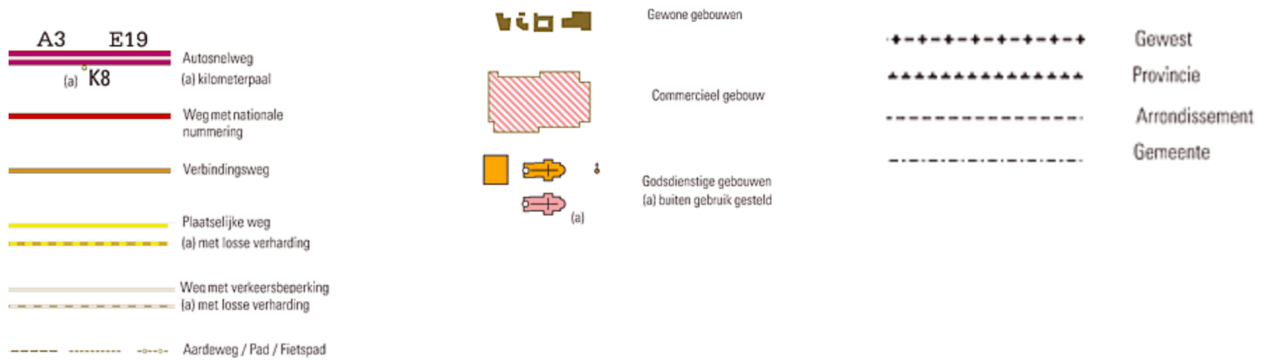
Een stafkaart kunnen we bekijken als een foto van een landschap genomen vanuit een vliegtuig. Een stafkaart is echter nog duidelijker dan een foto aangezien je op een kaart het verschil tussen een weide en een akker kan zien, het verschil tussen een boerderij en een fabriek, enzovoort. Op de stafkaart verdwijnt iedere onduidelijkheid die op een foto zou kunnen bestaan omdat op de kaart de details door tekens worden weergegeven.

De betekenis van die tekens vinden we onderaan de kaart in wat we de **legende** noemen.

Deze tekens moet je dus niet perse vanbuiten kennen, maar het kan geen kwaad om in staat te zijn de belangrijkste te herkennen, zodat het kaartlezen sneller en vlotter verloopt. Hieronder vindt je de belangrijkste tekens voor de nieuwe kaarten.

	Autosnelweg		Bebouwde zone		Grenslijn bepaald gebied (Pretpark, golfterrein, ...)	
	Hoofdweg		Niet-gespecificeerd gebouw		① Spoorweg	
	Secundaire weg		Religieus gebouw		② Stopplaats	
	Verbindingsweg		Kapel		Moeras	
	Plaatselijke weg		Industrieel gebouw		Moerassige grond	
	Weg met verkeersbeperking		Commercieel gebouw		Begraafplaats	
	Weg met losse verharding		Schoolgebouw		Militaire zone met toegangsbeperking	
	Niet meer gebruikte weg		Stadhuis, gemeentehuis		Hoofdhogteliijn	
	Weg in aanleg		Gebouw van openbaar nut of merkwaardig gebouw		Gewone hogteliijn	
	Verkeerswisselaar				Tussenhogteliijn	
	Aardeweg	ANTWERPEN Hoofdplaats van een provincie				Staatsgrens
	Pad	TIELT Hoofdplaats van een arrondissement				Gewestgrens
	Verhard pad	TIENEN Gemeente				Provinciegrens
	Trap	Linde Dorp, gehucht				Grens van een arrondissement
	Waterloop of kanaal, breedte > 3m				Gemeentegrens	
	Intermitterende waterloop of gracht				Grenspaal	
					Centrum van een gemeente	

Momenteel is het NGI (nationaal geografisch instituut) die de kaarten maakt een nieuwe versie aan het maken van de topografische kaarten van België. Daarom zitten we nu een beetje in een overgangperiode van oude naar nieuwe kaarten. Hieronder daarom nog even enkele elementen die tegenover de nieuwe kaart anders zijn op de oude kaart.



2) Andere gegevens op de kaart:

♦ **Het jaar van uitgave, de kaartnummer en de naam** van het gebied dat op de kaart staat.

♦ **De schaal:** Dit geeft weer wat de verhouding is tussen een afstand op de kaart en de overeenkomstige afstand in de werkelijkheid. De kaarten die wij gebruiken zijn op schaal 1/20.000 of 1/25.000. Dat wil zeggen dat 1 centimeter (cm) op de kaart overeenkomt met 20.000 cm (0,20 kilometer) of 25.000 cm (0,25 km) in de werkelijkheid. 5 cm voor 1/20.000 en 4 cm voor 1/25.000 komen dus overeen met 1 kilometer.

♦ **Lengte en breedtegraden:** Dit zijn denkbeeldige lijnen die over de wereldbol zijn getrokken om de positie van een plaats op de aardbol beter aan te kunnen duiden. Van Noord naar Zuid noemen we ze lengtegraden, van West naar Oost noemen we ze breedtegraden.

♦ **Hoogtelijnen:** Deze lijnen verbinden alle punten die op dezelfde hoogte liggen, ze geven dus aan hoe hoog een bepaalde plek ligt ten opzichte van het zeeniveau. Een belangrijke tip: wanneer hoogtelijnen dichtbij elkaar liggen is de helling steiler dan waar de lijnen verder uit elkaar liggen. Als je dit op tocht toepast kan je zo erg steile beklimmingen hopelijk ontwijken!

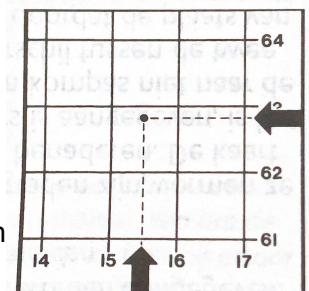
♦ **De grootte van de magnetische declinatie** (voor ons meestal onbelangrijk).

3) Coördinaten:

Kaarten vertonen bijna altijd een stelsel van lijnen. Dit is gebaseerd op lengte- en breedtegraden of op een speciaal coördinatenstelsel. Speciale coördinatenstelsels zijn vaak veel nauwkeuriger dan enkel de lengte- en breedtegraden op de wereldkaart.

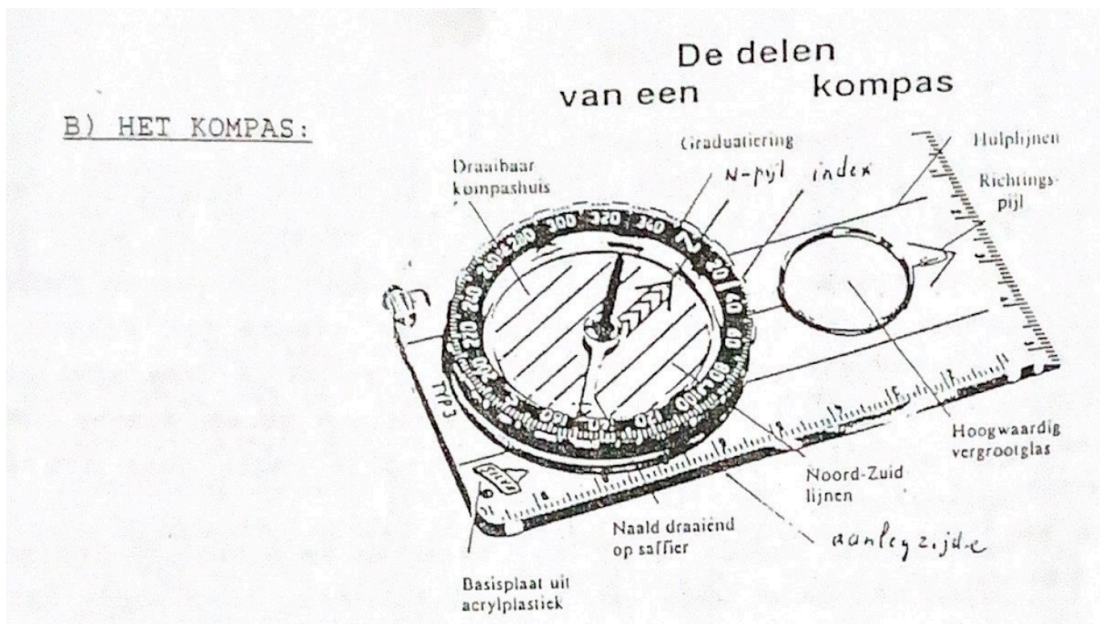
In België gebruiken we het Lambert-Coördinatenstelsel. Het hiervoor vermelde doet er niet zoveel toe, het belangrijkste is dat jullie weten dat hierdoor onze kaarten zijn ingedeeld in nauwkeurige vierkanten die in volgorde nummers of letters kennen.

Zo kunnen we bijvoorbeeld een plaats doorgeven die zich ergens in vak A6 bevindt (met A op de verticale kant van kaart en 6 op de horizontale kant). Of nog nauwkeuriger: zoek de plek die zich op plaats 15,5 (horizontale as) en 62,9 (verticale as) bevindt. Dit klinkt moeilijk, maar is gewoon een kwestie van je kaart goed aflezen.



Later gaan we hier nog wat verder op in (zie pagina 10).

B) Het kompas:



Een kompas is een instrument waarmee je tijdens een speur- of wandeltocht de richting ten opzichte van het noorden kunt bepalen. Het belangrijkste onderdeel van het kompas is de vrij draaiende magnetische naald die zich richt naar de noord-zuid lijnen van het magnetisch veld van de Aarde. Eén kant van die naald wijst altijd naar het magnetische noorden. Vaak is die kant van de naald rood gemaakt!

Verder heeft ieder kompas een schaalverdeling waarop de vier windstreken (Noord/N; Oost/O; Zuid/Z; West/W) staan aangegeven, dit wordt de kompasroos genoemd.

Vaak staan ook de nevenwindstreken op het kompas: NO (Noordoost); NW (Noordwest); ZO (Zuidoost); ZW (Zuidwest). Daarnaast zie je ook een draaibaar kompashuis dat onderverdeeld wordt in 360 graden.

1) Waarvoor gebruik je het kompas?

- 1) **Koerbesteding:** Hiermee wordt het aanhouden van de juiste richting bedoeld.
- 2) **Noordaanduiding:** Hiermee bedoelt men het aanduiden van het Noorden zodat je je kaart kan oriënteren.

Dit wil dus zeggen dat je het noorden van de kaart naar het werkelijke noorden moet richten. De rand van het kompas leg je gelijk met de bovenrand van de kaart (de bovenkant van de kaart is altijd het noorden van de kaart !) en je draait het hele geval tot de naald het noorden aanwijst.

- 3) **Positiebepaling:** zie later bij voorbeeld 2.

2) Hoe een kompas gebruiken?

De naald (de donkerste punt) wijst altijd naar het noorden. Eigenlijk niet helemaal, maar het verschil is voor ons te verwaarlozen. (Dit wordt in wetenschappelijke termen declinatie genoemd). De afwijking verschilt van plaats tot plaats en is veranderlijk met de tijd.

In onze streken is deze afwijking 3° W.

Je moet er altijd opletten wanneer je een kompas gebruikt dat er geen metalen in de buurt zijn omdat deze het kompas beïnvloeden.

Het noorden is gelijk aan 0° . Vervolgens delen we de cirkel in 360 gelijke delen met de wijzers van het uurwerk mee. Oost wordt dus 90° , zuid 180° , west 270° en noord 360° of 0° .

Als je dit weet kunnen we je uitleggen hoe, en in welke omstandigheden, je een kompas in de praktijk moet gebruiken. Dit zullen we je duidelijk maken aan de hand van twee voorbeelden.

Voorbeeld 1: Je moet 200° lopen over 1,5 kilometer. Je voert volgende stappen uit:

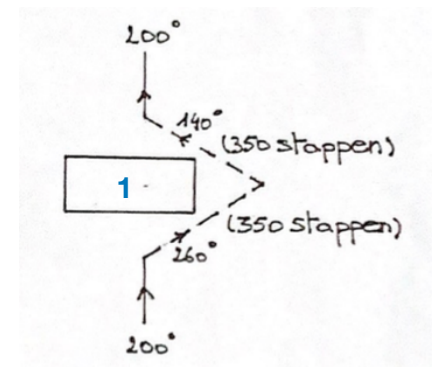
- ◆ Aantal graden (200) aan de index vaststellen. (zie voor de benamingen naar de tekening)
- ◆ Met het kompas ronddraaien tot de naald het noorden op het draaibare kompasshuis aanwijst. (d.w.z. dat het noorden van de windroos samenvalt met de naald.)
- ◆ Als je de juiste richting gevonden hebt (200° is richting het Zuiden/Zuidwesten), staat er van jou alleen nog te wachten dat je de richting strikt volgt over de gegeven afstand. (1,5 km.)

Dit wordt in scoutstermen "**schieten**" genoemd.

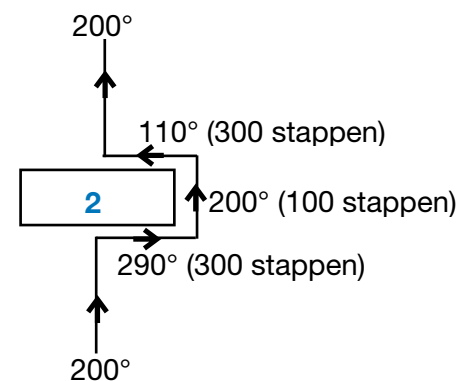
Het lijkt misschien op het eerste zicht heel moeilijk, maar wanneer je deze stapjes eenmaal hebt uitgevoerd, gaat alles vanzelf. Je zal dat wel in de praktijk (op tocht) ondervinden. Het kan gebeuren dat je op een hindernis loopt wanneer je een bepaalde richting aan het lopen bent. Die hindernis kan vanalles zijn: een fabriek, een vijver, een moeras... Je moet dus van je richting (200°) afwijken. Je kunt er dan natuurlijk omheen lopen maar de kans is klein dat je dezelfde richting als daarvoor terug vindt.

Om zo'n probleem op te lossen, geven we je twee mogelijkheden om rond een hindernis heen te gaan zodanig dat je terug op de juiste richting komt als daarvoor. Bij beide methodes moet je op voorhand even inschatten hoeveel stappen je moet lopen om rond de hindernis te geraken, of let je tijdens het stappen goed op wanneer je voorbij de helft van de hindernis bent of volledig voorbij de hindernis.

- ◆ **1)** Een eerste mogelijkheid is om in een gelijkzijdige driehoek (en die heeft drie gelijke hoeken van 60°) rond de hindernis te lopen. We leggen dit uit aan de hand van ons eerste voorbeeld. Je moet 200° lopen. Je gaat deze richting uit tot voor de hindernis. Ga van hieruit de richting uit die een hoek maakt van 60° met de route die je moet volgen. Met andere woorden loop je vanaf dit punt 260° ($200^\circ + 60^\circ$) tot je voorbij de helft van de hindernis bent. Van hieruit leg je evenveel stappen terug af over 140° ($200^\circ - 60^\circ$). Je komt zo opnieuw op je oorspronkelijke richting. In dit voorbeeld zijn er 350 stappen nodig om tot aan de helft te geraken en nog eens 350 om terug op de oorspronkelijke richting te geraken.



- ◆ **2)** Een tweede mogelijkheid is een hoek van 90° te maken voor de hindernis ($200^\circ + 90^\circ$) en bijvoorbeeld 300 stappen over 290° te lopen tot voorbij de hindernis. Dan loop je dwars op de oorspronkelijke route. Eens voorbij de zijkant van de hindernis, maak je opnieuw een hoek van 90° zodat je terug op 200° loopt en nu dus evenwijdig met de oorspronkelijke route loopt. Je loopt een aantal stappen tot je ook in de breedte voorbij de hindernis bent (bv. 100) en maakt weer een hoek van 90° , ditmaal in de tegengestelde richting dan de eerste keer dat je een hoek van 90° maakte (wat hier dus $200 - 90 = 110^\circ$ is). Dan loop je een gelijk aantal stappen (300) terug voorbij de lengte van de hindernis en maak je een laatste keer een hoek van 90° richting de oorspronkelijke richting (200°)



Deze twee methodes lijken op papier veel moeilijker dan ze in werkelijkheid zijn. Als je met het kompas overweg kunt, is dit een fluitje van een cent !

Voorbeeld 2: Je bent op een punt aangekomen. Om te controleren dat je op dat punt bent geweest, vragen wij u soms op hoeveel graden het kerkje in de verte gelegen is van dat punt waar je je bevindt. Je gaat dan als volgt tewerk:

- ◆ Je richt je kompas op het voorwerp (de kerktoren) zodanig dat je dit door het gaatje van het deksel ziet, of alleszins recht voor je kompas staat.
- ◆ Je draait nu de draaibare kompasshuis zo, dat het noorden samenvalt met de naald. (die naar het noorden wijst)
- ◆ Je leest het aantal graden af aan de index. De kerk ligt dan dit aantal graden van het punt waar je staat.

Als je de te volgen stappen van voorbeeld 1 en 2 goed onthoudt en ze bovendien in de praktijk kunt toepassen, kan je echt zeggen dat je met een kompas overweg kunt. Als je het niet meteen onder de knie krijgt, aarzel dan niet om nog eens uitleg te komen vragen.

C) Oriëntatie met behulp van de natuur:

Zoals je ondertussen weet, is het kompas het ideale instrumentje om je te kunnen oriënteren. Toch kunnen we dit ook zonder behulp van een kompas. deze andere trucs om het noorden of andere windstreken terug te vinden (wat op hetzelfde neerkomt) steunen op verschijnsels die je in de natuur tegenkomt.

a) **Oriëntatie met behulp van de zon:** De zon komt 's morgens op in het oosten, 's middags staat ze hoog in het zuiden en 's avonds gaat ze onder in het westen. Wij zien de zon nooit in het noorden omdat wij in het noordelijk halfrond leven.

b) **Oriëntatie met behulp van je uurwerk** (geen digitaal !):

- 1) Kijk op je uurwerk hoe laat het is. Hou wel rekening met de zomertijd. lees de tijd af. (van 0 tot 24 h.)
- 2) Deel dit getal door twee.
- 3) Richt het punt van de wijzerplaat die met het aldus bekomen getal overeenstemt naar de zon.
- 4) Het cijfer 12 duidt het noorden aan.

Voorbeeld: Het is twee uur in de namiddag, dus 14u. Trek daar 2 uur vanaf (zomeruur, in de winter slechts 1 uur vanaf trekken). Deel het resultaat (12u) door twee en richt dan het bekomen resultaat (6) naar de zon. De 12 van de wijzerplaat duidt het noorden aan.

TIP: Omgedraaid weet je aan de hand van de stand van de zon en je kompas hoe laat het is!

d) **Oriëntatie met behulp van de poolster:**

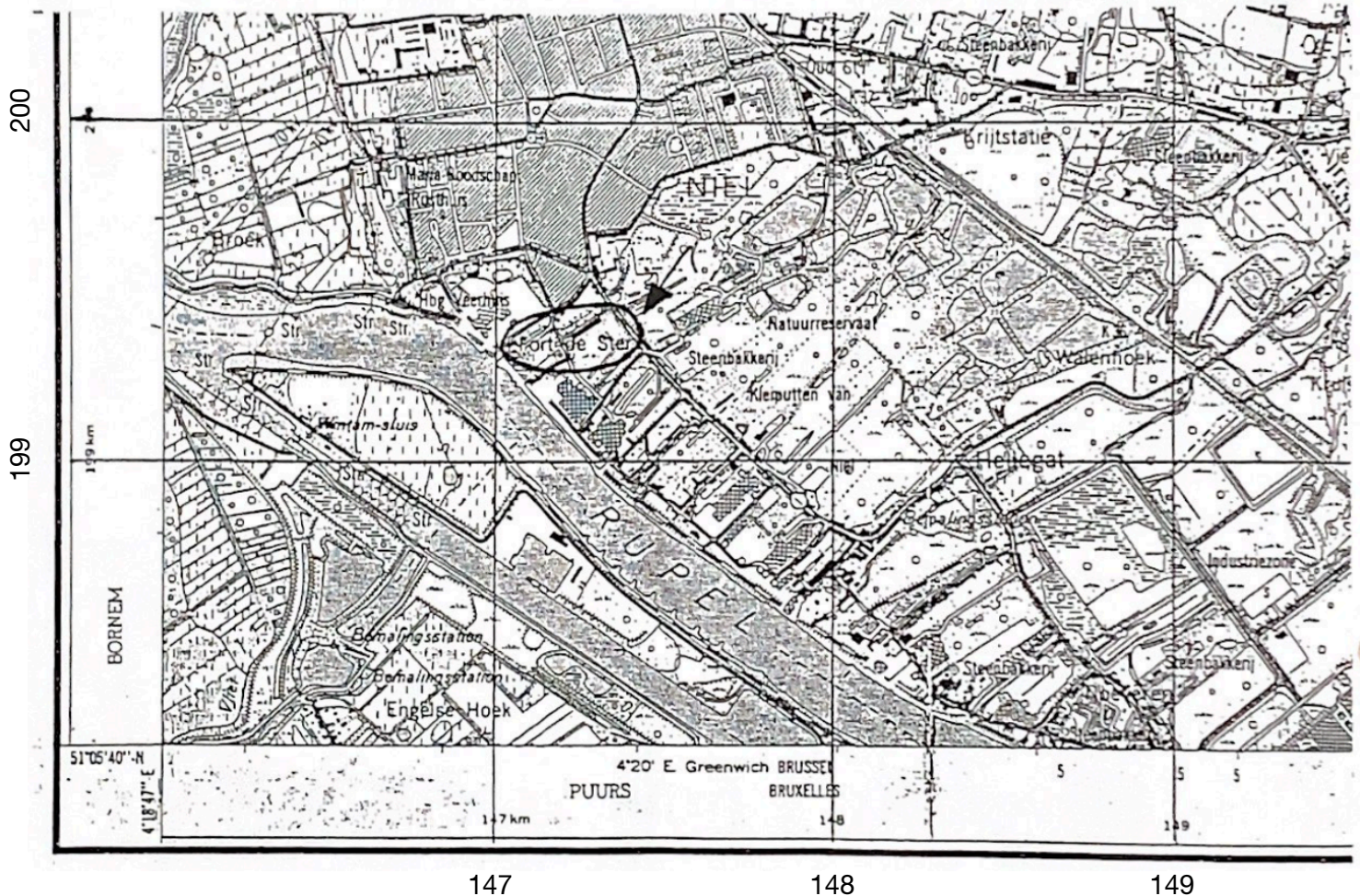
's Nachts kan je het noorden vinden d.m.v. de Poolster. Dit is de helderste ster van het sterrenbeeld 'Kleine Beer'. Dit sterrenbeeld is echter moeilijk te vinden....daarom volgende truc: . We vertrekken van de 'Grote Beer'. Je trekt de verbindingslijn tussen de twee laatste sterren van dit sterrenbeeld door en je verlengt deze afstand vijfmaal. Zo kom je terecht bij de Poolster, die bijna juist in het noorden staat.

e) **andere tips die je een windstreek doen herkennen:**

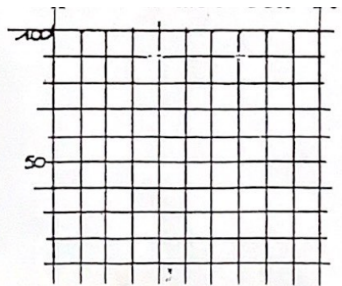
- ➔ Alleenstaande bomen nigen richting N.O te groeien. Dit is omdat in onze streken de overwegende windrichting Z.W. is.
- ➔ Bij een boomstronk tekenen de jaarringen zich dichter bij elkaar langs de noordelijke richting. In zuidelijke richting liggen de jaarringen het verst uit elkaar. (dit komt omdat de zon het wassen van de bomen bevordert langs de zuidelijke zijde.)
- ➔ Bijtende koude wind komt hoofdzakelijk uit noordelijke richting.
- ➔ Windwijzers op kerken, kastelen en andere gebouwen kunnen ook als goed hulpmiddel gebruikt worden.

D) Coördinaten:

Een coördinaat is een getal waarmee je op een kaart heel nauwkeurig een punt kan aanduiden. We leggen het opzoeken van zo'n coördinaat uit aan de hand van een voorbeeld op bijgevoegd kaartje. (deel van de kaart Hoboken-kontich 15/7-8) Op elke stafkaart vind je langs de rand, zowel boven als onder, getallen. De afstand tussen twee opeenvolgende getallen bedraagt op onze kaarten meestal 1 kilometer. We gaan op zoek naar het punt dat overeenstemt met de coördinaat 1473019940.



Het punt ligt $147 + 0,30$ op de horizontale onderverdeling en $199 + 0,40$ van de verticale onderverdeling. Wanneer je zo'n coördinaat moet opzoeken, krijg je van ons ook een "roomer" mee: d.i. een raster van 4 cm op 4 cm met een 10-delige onderverdeling. Elke cm geeft een kommagetal weer. Bv. 3 cm is 0,30, zodat 10 cm gelijk is aan 1. De roomer dient dus om binnen een vak nauwkeuriger te gaan zoeken naar het precieze coördinaat. Je zal, indien er zo'n nauwkeurig coördinaat wordt doorgegeven maximaal tot 2 cijfers na de komma moeten werken.



Hoe ga je nu praktisch te werk ?

Het eerste wat je doet als je een coördinaat moet opzoeken, is bepalen welke je horizontale coördinaat is en welke je verticale. Meestal zullen we eerst het horizontale coördinaat vragen en dan het verticale, maar het kan geen kwaad om het altijd eens na te kijken op de kaart (bv. horizontaal loopt van 140 tot 150 en verticaal van 190 tot 200, dan is in het geval van 1473019940 147 het horizontale en 199 het verticale).

Je krijgt nu twee getallen die elk vijf cijfers bevatten. In ons geval wordt dat 14730 en 19940. Van dit eerste getal neem je de eerste drie cijfers (147), en je zoekt ze op de horizontale

onderverdeling van de kaart. Van het tweede getal neem je ook de eerste drie cijfers (199), die je op de verticale rand van de kaart opzoekt. Je weet nu dat het punt dat je zoekt in het vak moet liggen rechts van 147 (en voor 148) en boven de lijn van 199 (en onder 200).

Om nu het punt nauwkeurig te bepalen gebruik je de roomer. Je legt deze met zijn nulpunt op het snijpunt van de twee snijlijnen 147 en 199. Op de horizontale schaal van de roomer pas je de rest van het eerste getal af (30 ofwel het 3de lijntje) en op de verticale onderverdeling neem je de rest van het tweede getal (40 ofwel het 4de lijntje). Het snijpunt van de twee snijlijnen (30 en 40) is het punt 1473019940 dat je zoekt. In het voorbeeld is dat 'Fort de Ster'. Als je dit één keer zelf uitvoert, zal je zien dat dit eigenlijk best eenvoudig is.

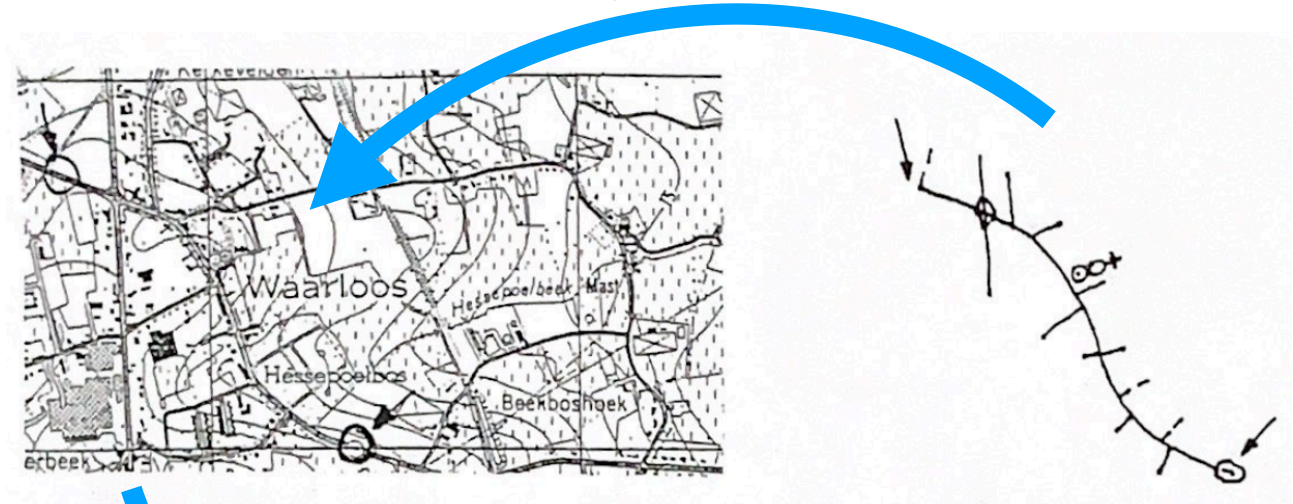
E) Het kalkje:

Een kalkje kan je vergelijken met een stafkaart, maar dan enorm versimpeld. De kalkjes kunnen in twee situaties gebruikt worden:

1. Je krijgt een kalkje waarop de te volgen weg staat afgebeeld zonder zijwegen. Dit moet je dan op de stafkaart zodanig draaien en keren totdat de route samenvalt met de wegen op de kaart.
2. Je hebt geen stafkaart van het gebied waar je je bevindt. Op de kalk staan zowel de te volgen weg als de zijwegen aangeduid. Je moet dus als het ware kaartlopen op een kalkje. Je let dan goed op de vorm van de weg (bv. na die bocht moet je links afslaan) en op het aantal zijwegen dat je al bent tegengekomen (bv. 3 langs rechts en bij de 4de moet je rechts afslagen).

Een voorbeeld van een kalkje:

Leg het kalkje juist op de kaart

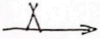




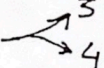






Dat wordt dan



Ziezo, nu zou je over genoeg informatie moeten beschikken om een tocht zonder al te veel problemen te kunnen uitvoeren: je weet hoe een kompas te gebruiken, wat coördinaten zijn, hoe je de verschillende wegen op een kaart kunt onderscheiden, ...

Toch kan een tocht nog in een andere vorm gegoten worden. dan spreken we niet meer louter over een orientatietocht maar meer over een speurtocht of rally. Hiervoor worden er ook bepaalde tekens gebruikt: spoortekens. Dit werkt een beetje zoals de te volgen symbolen van een vooraf uitgestippelde wandeling (bv. voor de blauw-gele wandeling volg je de blauw-gele strepen). De spoortekens vind je steeds aan de rechterkant van de weg. Als er niemand meer volgt, (alleen dan maar !) wis je de tekens uit. de spoortekens kunnen aangebracht worden met allerlei materialen:3 keien, bloemen, twijgen, zand, krijt,.... Hieronder zie je een lijst van de meest gebruikte spoortekens. Probeer deze dan ook te onthouden.

ooo	begin spoor		kamp in die richting
	te volgen weg		drinkbaar water
	versperde weg		geen drinkbaar water
	verdelen (3 links en 4 rechts)		bericht op 3 meter naar rechts en 2 meter hoog
	wacht hier 6 minuten		weg met hindernissen
			einde spoor

F) Bolleke-pijl:

Nog een andere manier om de weg te wijzen, zonder gebruik te maken van woorden, is de methode van het bolletje en de pijl: m.a.w. bolleke-pijl. Het punt waar je je bevindt, is het bolleke, de richting die je uit moet, wordt weergegeven door een pijl. De zijwegen die je links en rechts moet laten liggen, worden aangeduid met streepjes. Het kruispunt waar je moet afslaan stemt overeen met het bolleke van de volgende figuur. Met enkele voorbeelden (zie volgende pagina) begrijp je het zeker!

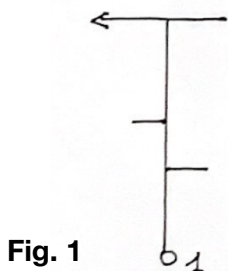


Fig. 1: Je vertrekt op het punt 1 en je gaat de eerste zijweg rechts en links voorbij. Op het volgende kruispunt sla je links af.

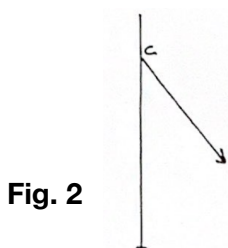


Fig 2: Het bolleke uit fig.2 valt samen met het kruispunt uit fig.1. Je volgt deze weg maar je slaat de eerste zijstraat rechts af.



Fig. 3

Fig. 3: Het bolleke uit fig.3 valt samen met het kruispunt uit fig.2. Je volgt deze weg. Je laat de eerste zijstraat links en rechts liggen, dan steek je een kruispunt over, vervolgens steek je nog een kruispunt over, en dan neem je de eerste zijstraat links.

Zo kunnen er nog honderd verschillende figuurtjes getekend worden. Je ziet al meteen dat dit kinderspel is. Met dit laatste eindigen wij dan ook het hoofdstuk tocht en oriëntatie. Probeer al de knepen die we je in dit deel geleerd hebben toch goed te onthouden. ze komen altijd van pas!!

BONUS: Tips voor onderweg

TIP 1: Draag stevige wandelschoenen van één maat groter! In combinatie met dikke wandelkousen bescherm je je voeten zo het best tegen blaren. Het zijn misschien niet de meest modieuze of lichte schoenen, draag ze toch maar!

TIP 2: Vermijd kledij die kan schuren! Voor te stappen is het niet aangeraden om een losse boxershort te dragen. Soms kan het namelijk gebeuren dat deze losse stof door lang stappen kan beginnen schuren tegen je binnenbenen, waardoor die helemaal geïrriteerd geraken.

TIP 3: Rol je kleren op vooraleer je ze in je rugzak steekt! Je zal merken dat je op deze manier minder plaats inneemt in je rugzak dan wanneer je je kleren opgeplooid in de zak steekt.

TIP 4: Pak wat extra kousen of een handdoekje mee voor onderweg! Hoe langer je je voeten in je wandelschoenen droog kan houden, hoe kleiner de kans op bleien! Vervang bv. rond het middaguur je sokken.

TIP 5: Durf te vragen! Lokale mensen kennen hun eigen dorp het beste: vraag hen desnoods om de weg die je denkt te moeten lopen eens na te kijken. Je kan ook steeds vragen om je drinkbus eens bij te vullen.

III. Knopen en sjorringen:

Vroeger gebruikte men natuurvezel touw, ook wel sisal genoemd, om sjorringen en knopen te maken. Tegenwoordig gebruiken we zogenaamd polyprop-koord, dat uit kunststof gemaakt is. Het is veel steviger dan sisal en gaat dan ook veel langer mee. Bovendien is het ook sterker dan sisal, waardoor ook de sjorringen zelf steviger zijn. Het nadeel is dan weer dat het wanneer het nat wordt, rekt (sisal krimpt en trekt zo aan).

Iedere Scout moet kunnen sjorren. Meer nog: iedere Scout moet excellent kunnen sjorren. Zonder deze vaardigheid zal je namelijk nooit een goede kamphoek kunnen bouwen. Een goede sjorring is een sjorring die ervoor zorgt dat een balk onbeweeglijk vastzit maar die je wel vlot weer los krijgt wanneer dit nodig is. Als de sjorring nog niet goed vastzit volstaat het meestal om de woeling terug los te maken en deze opnieuw extra hard aan te trekken. Dit zul je op kamp sowieso om de 2 à 3 dagen moeten doen bij elke sjorring.

In dit hoofdstuk leer je naast handige knopen ook verschillende sjortechnieken. Zeker de basissjorring en de achtvormige sjorring (driepikkel-sjorring) en de daarbij horende knopen moet je onder de knie hebben. Alle belangrijkste knopen en technieken zullen worden aangeduid met een ster (★).

A) Knopen en steken: **WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!**

1) **Gewone knoop of halve knoop (★):** Dit is de simpele knoop die je bij het knopen van je veters als eerste legt. maak een lus en steek het eind terug door die lus. Op zichzelf heeft de knoop weinig nut, maar is vaak nuttig als eindstop aan een touw of als deel van andere knopen of steken.

2) **Halve steek:** Deze knoop is ook vooral onderdeel van andere knopen en wordt bijna nooit afzonderlijk gebruikt. Je legt hem door het ene uiteinde eerst over, dan onder het andere uiteinde te leggen.

3) Achtknoop:

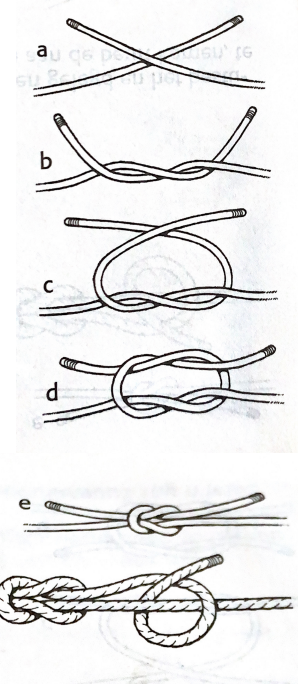
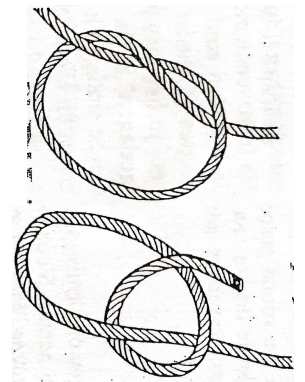
4) Slipsteek:

5) **Platte knoop (★):**

Deze knoop wordt gebruikt voor het aan elkaar knopen van stukken touw van gelijke dikte en zal (als hij goed gedaan is) ook onder flinke spanning goed blijven zitten, terwijl deze toch makkelijk los te maken is. In feite zijn dit 2 halve steken na elkaar.

Stappenplan:

- Neem in je linkerhand het uiteinde van het ene koord vast, en in je rechterhand het uiteinde van het andere koord.
- Breng het rechtereind over het linker (a).
- Breng dit rechtereind nu onder het linker (b).
- Breng nu het linkereind over het rechter (c).
- Breng het linkereind onder het rechter (d).
- Trek de knoop strak door aan beide zijden (links en rechts van de knoop) van het nu één geworden te trekken (e).
- (optioneel) Als je helemaal zeker wil zijn dat je knoop stevig is, maak je met de over gebleven uiteindes een halve steek aan weerszijden van de knoop (f).



- 6) Schootsteek:
- 7) Timmermanssteek (★):
- 8) Paalsteek:
- 9) Mastworp (★):
- 10) Magnussteek:
- 11) Trompetsteek:
- 12) Vissersknoop:
- 13) Visserssteek of ankerworp:
- 14) Topreepsteek:

B) Sjortechnieken: WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!

- 1) Basissjorring of kruissjorring (★):
- 2) Achtvormige sjorring (★):
- 3) Vorksjorring:
- 4) Steigersjorring (★):
- 5) Diagonaalsjorring:
- 6) Woelsjorring:

IV. De ideale kamphoek: WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!

V. Bijl en zaagwerk:

A) Zaagwerk:

- De zaag 'bijt' als er langs de kant van het handvat geduwd wordt. Als we de zaag terugtrekken, mag er niet geduwd worden.
- Controleer op voorhand of er in het hout geen ijzer zit, dat is een zagen vijand.
- Zagen gebeurt met rustige, regelmatige bewegingen. Nooit sleuren of wringen, hierdoor breek je het blad.
- We zagen steeds buiten de steunen, binnen de steunen komt de zaag klem te zitten.

B) Bijlwerk:

a) het dragen van de bijl:

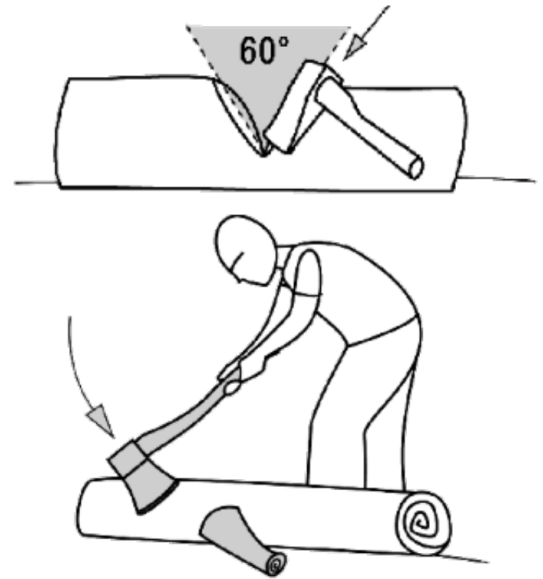
- Draag de bijl nooit over de schouder : als je ze per toeval laat vallen, ligt je hiel open.
- Draag een bijl ook nooit met de steel in de hand , als je bijl je dan ontglipt, vliegt ze recht op de man voor of achter je.
- Draag ze ALTIJD met het ijzer in de hand en de scherpe kant naar voor, de steel rustend tegen je been.
- Grote bijlen draag je op dezelfde manier, maar dan met de steel naar boven, tegen je schouder.



b) Het hakken:

- Wij hakken nooit levend hout! Enkel dood, droog hout is bruikbaar voor het vuur. We gaan dan ook nooit met een bijl in het bos: die blijft veilig in de kamphoek.
- We gebruiken steeds een hakblok. De plaats waar we die balk doorhakken ligt op de hakblok.
- Omstaanders moeten op minstens 3 meter afstand staan. De hakker controleert dit zelf.
- Hak steeds in een V-vorm, nooit loodrecht op de balk. Hiervoor heb je dus de bijl om te beurte aan de linkerkant en aan de rechterkant van je lichaam om te hakken: nooit recht erboven!

- Hak (indien je een handbijl gebruikt!!!) steeds met één hand: zo kan je sneller reageren wanneer je toch eens naast de balk moest hakken. Bij een kliefbijl gebruik je 2 handen!
- Voordat je begint te hakken ga je met je benen gespreid staan en lichtjes door de knieën.
- Hak NOOIT met een bijl waarvan de kop los zit (zelfs al is dat maar een klein beetje)!
- Als je van een dode boom die op de grond ligt de takken wil afhakken, moet je er steeds voor zorgen dat je met beide voeten aan de andere kant van de stam staat.
- Dikke balken zijn sneller doorgezaagd dan doorgehakt. Verspil geen overbodige krachten en tijd.



c) Het wegbergen:

- Nooit slaan we een bijl in de grond, het maakt een bijl bot.
- Nooit laten we een bijl op de grond liggen : het kan iemand verwonden die er per ongeluk op valt.
- Na het werk leggen we de bijl steeds op de vaste heilige plaats vb. materiaalrekje in de patrouillehoek, of liefst gewoon in de patrouillebak
- Bij een pauze tijdens het werk mag je de bijl ook in het hakblok slaan.

OPMERKINGEN:

- Voor je begint te hakken : controleer zorgvuldig of de kop niet los zit!!!
- Een bijl is geen hamer noch een schop !
- Een bijl blijft (net als een zaag) een gevaarlijk ding en is zeker geen speelgoed!

VI. Vuur maken:

1) **VUUR** : zorg dat er wind onder kan.

2) **HOUT** : Voorkeur ; droog en dor hout (beuk, eik, es, naaldhout). Steeds verzamelen voor je begint te stoken en koken, zoek steeds genoeg hout !!!

3) **GOUDEN STOOKREGELS:**

- Maak propfen van krantenpapier: luchtige propfen, en niet van die hele stevige vaste.
- Hier rond maak je een piramide met dunne takjes. Zorg ervoor dat er genoeg op ligt, maar overdrijf niet.
- Op twee a drie plaatsen steken we nu het vuur aan, langs de kant waarvan de wind komt.
- Zolang er ook nog papier mee aan het branden is, nog niet wapperen.
- Geleidelijk aan bouwen we het vuur verder op met groter hout.
- Let er op dat er nog lucht aan je vuur kan (de piramide niet volledig afsluiten met hout)!!!
- Als de hele piramide goed aan het branden is leg je hem plat door er grotere stukken hout op te leggen.
- **STAPEL JE VUUR VERDER ROOSTERVORMIG.** Dit voorkomt verstikking van het vuur en zorgt tevens voor een laag hete as.
- Blijf over de ganse lengte van het vuur **ROOSTERVORMIG** stoken.
- Vergeet niet aan te wakkeren, en blijf steeds waakzaam.



Je kan ook beginnen met een rooster: je vuur zal dan langzamer minder groot worden maar zal sneller assen geven en dus langer aan blijven. Indien je enkel een piramide zou hebben zou je vuur snel groot worden maar zal je vuur dan weer snel uit gaan. Daarom maken we om te koken (waarbij je zowel een vuur nodig hebt dat lang brand en groot is) gebruik van een combinatie van de 2 technieken (zoals hierboven beschreven).

Onthou tot slot steeds dat een vuur eigenlijk uit drie zaken bestaat: ZUURSTOF, BRANDSTOF en WARMTE. Van zodra je een van deze drie zaken wegneemt zal je vuur doven (of niet aan gaan als je één van deze 3 componenten onvoldoende hebt).

VII. Koken:

A) Algemene tips:

- Begin tijdig met de voorbereiding van het eten, zodat deze op het vuur kunnen gezet worden zodra dit vuur klaar is. Begin dus ook tijdig met een vuur te maken waarop je goed kan koken (groot en warm genoeg) en daarvoor moet je natuurlijk tijdig beginnen met hout sprokkelen.
- Klein gesneden stukken zijn vlugger klaar.
- Zorg ervoor dat je potten en pannen niet uitkoken, anders brandt er wat aan!
- Zorg dat je steeds zuiver kookwater, boter, een vork en een houten lepel, keukenhandoeken en vuurhandschoenen klaar hebt liggen.
- Oefening baart kunst! Laat je niet ontmoedigen als je eens iets laat aanbranden, volgende keer gaat het vast al beter!

B) Gouden regels in de keuken:

- Werk met zuivere (gewassen!) handen
- Werk proper en nauwkeurig
- Verspil geen etenswaren, eten kost geld
- Wacht lang genoeg : gaar is alles lekkerder
- Maak na het bereiden van het eten de tafel terug proper, want je moet er meestal nog van eten.
- Zet tijdens het eten afwaswater op, zodat je sneller aan deze minder prettige taak kan beginnen. Zodoende ben je er ook sneller mee klaar.
- Doof na gebruik het vuur om onaangename ver (r) assingen te vermijden.

C) enkele kooktips:

1) **Zet twee potten water op** : 1 voor aardappelen/pasta/groenten/soep en 1 voor de afwas.

2) Soep:

- ➡ Gemaakt van verse groenten : koken in weinig water, zo zijn ze sneller gaar. Als ze gaar zijn voegen we er kokend water aan toe (van een van de potten in punt 1) We laten alles nog even doorkoken. Begin vroeg genoeg, het duurt een tijdje voor de groenten klaar zijn • *
- ➡ Gemaakt van pakjessoep : een beetje water in een gamel doen en daarin oplossen. Als de pot water (uit punt 1) kookt, voeg je deze brei eraan toe. Nog even laten doorkoken.
- ➡ Gemaakt van bliksoep : hier moet geen pot water voor de soep opgezet worden. Wel giet je de inhoud van het blik in de pot en voeg je er een gelijke hoeveelheid water aan toe. Dit breng je vervolgens aan de kook.

3) Patatten:

Nadat ze geschild, gewassen en klein gesneden zijn, doe je ze in de pot met warm water (zie 1) en kook je ze tot ze gaar zijn.

4) Groenten :

De bereidingswijze hangt af van de soort, dus vraag aan de foeriers of de leiding hoe je ze het best klaar maakt en hoelang ze moeten opstaan.

5) Vlees :

- Vethoudend : weinig of geen boter in de pan doen. (vb: worst, spek, gehakt)
- Niet vethoudend : boter in de pan doen, en boter eerst laten smelten vooraleer je begint te bakken.

6) Pudding :

- Zet de melk op tijd op, want het duurt vrij lang voor ze kookt.
- Hou een beetje melk apart, waar je de pudding poeder in oplost.
- Als de melk kookt, voeg je de opgeloste pudding toe, en zet je het mengsel nog even terug het vuur op.
- Als tenslotte de pudding dik begint te worden, pot van het vuur halen en desnoods suiker toevoegen tot de gewenste smaak.

7) Afwaswater :

Zet dit op van zodra en een pot vrij is. Zorg er wel voor dat het ten laatste opstaat als je aan de hoofdschotel begint.

TIJDENS HET KOKEN: Bij twijfel in verband met de bereiding van bepaalde voedingswaren, de foeriers of de leiding raadplegen! Zij weten er alles van.

VIII. Patrouilles en inspectie:

A) Patrouilles:

Het **patrouillesysteem** (werken in ploegen) is een deel van de scoutingmethode. De leden worden hierbij verdeeld in kleine vaste groepjes met een leider uit hun eigen midden. Afhankelijk van de tak worden deze groepjes patrouilles, nesten, of iets anders genoemd. De patrouilles zijn vooral belangrijk op kamp, waar bijvoorbeeld de kamphoek per patrouille wordt opgebouwd en waar je met je patrouille op 2-daagse gaat. Als patrouille wil je bijvoorbeeld dat je kamphoek als eerste op staat en/of het beste in orde is: een goede samenwerking tussen alle leden van de patrouille is dan ook essentieel. Op die manier leer je ook samenwerken met die mensen waar je misschien niet zo goed mee overeenkomt.

Binnen een patrouille is het belangrijk dat iedere (jong)verkenner:

- Leert in een groep samen te werken en het belang van die groep op de eerste plaats te zetten, zelfs al is dit tegenstrijdig met het eigen belang.
- Zijn individuele karakter en wensen kan uiten en dat de groep tracht naar een zo goed mogelijke oplossing voor iedereen te zoeken indien er zich problemen voordoen.
- Zich gehoord en belangrijk voelt en zich thuis voelt.
- Leert van zijn oudere patrouilleleden en op een respectvolle en geduldige manier uitleg probeert te geven aan zijn jongere patrouilleleden.
- Leert om samen met anderen beslissingen te nemen.
- Leert om werk te zien en om de eigen vaardigheden toe te passen waar hij kan.

Binnen een patrouille worden door de leiding aan het begin van het jaar steeds een **patrouilleleider (PL)** en **hulppatrouilleleider (HPL)** aangeduid. Deze hebben eerder een **sturende functie** waarbij ze:

- Leren om respectvol leiding te geven binnen de patrouille en helpen om bepaalde knopen door te hakken zonder daarbij de eigen mening door te drammen.
- Leren luisteren naar de mening van alle patrouilleleden.
- Leren om de groepsleden enthousiast te maken voor een bepaald doordacht idee.
- Leren om de goede sfeer binnen de patrouille te behouden en open, respectvolle communicatie tussen de leden van de patrouille mogelijk te maken.

- Leren om bepaalde taken die moeten gebeuren (bv. tijdens de opbouw van een kamphoek) te delegeren aan de overige patrouilleleden en dit op een vriendelijke doch kordate manier durven vragen.

De PL en HPL zijn dus diegenen waar je binnen een patrouille best naar luistert. Dit wil echter niet zeggen dat zij altijd het grote gelijk hebben of dat hun wil wet is! Een PL en HPL proberen het goede voorbeeld te stellen voor de rest van hun patrouille en leiden zo met zachte hand. Een patrouille zou een hechte groep vrienden moeten worden die naast grappen en grollen, ook samen serieus kunnen werken aan bijvoorbeeld een propere kamphoek.

Een patrouille heeft bij de Jongverkenners steeds de naam van een dier. Deze wordt bij de opening geroepen door de patrouilleleider of HPL als de PL er niet is. De patrouille volgt dan met een kreet die meestal neerkomt op een eigenschap die jullie aan dat dier hebben toegeschreven. De patrouille naam en -kreet wordt tijdens de patrouilleverdeling aan het begin van het jaar beslist door de hele patrouille.

Elke patrouille krijgt ook eigen kleuren die aan het hemd worden gehangen.

B) De inspectie:

Bij het fluitsignaal van de inspectie ga je zo snel mogelijk voor de patrouillehoek staan, met de ganse patrouille op een lijn. Je roept dan je Patrouillekreet, zodat de leiding weet dat je klaar bent voor de inspectie. De Leiding komt aan en zegt : 'pa-kreten' .

Na de patrouille-kreten zegt de PL : 'voor de leiding om te groeten ,groet', waarop iedereen groet tot de leiding zegt : ' hand fiks'. Hierop mag de ganse patrouille zich in rusthouding zetten (= amen op de rug en benen gespreid).

Orde en hygiene zijn heel belangrijk op een kamp. Dus moet er ook steeds orde en hygiene zijn ! Dit wordt door de leiding gecontroleerd op een inspectie. Eigenlijk zou de leiding op eender welk moment in de pa-hoek mogen binnen vallen, omdat de pa-hoek permanent in orde moet zijn. Daarom is het niet altijd aangekondigde inspectie, maar soms onverwacht. Een inspectie zal op kamp minstens 2-dagelijks plaatsvinden. Een kamphoek die in orde is, is de verantwoordelijkheid van de hele patrouille: niet alleen de PL en HPL staan hier voor in!

Speciale aandachtspunten bij de inspectie:

a. Tent:

- Zorg ervoor dat het tentzeil gespannen staat en dat de twee zeilen elkaar niet raken.
- Zorg dat er nergens nattigheid in een rugzak of onder een matras blijft steken.
- Schoenen naast mekaar zetten in de voortent of op het schoenenrek.
- Matjes en slaapzak netjes leggen.

b. eetshelter:

Propere tafel en afwas, en pa-koffer in orde:

- Voeding en niet voeding gescheiden in de pa-koffer
- Het teveel aan foerage terug naar de foeriers brengen
- Lege confituurpotjes zijn handig voor detergent (afwasmiddel) en andere

c. Terrein:

- Al het hout bij mekaar: aan het drogen onder het vuur (gekapt hout) of verzameld nabij het kapblok wat de enige kapplaats is dus de enige plek waar ongekapt hout kan liggen.
- Geen papier en andere laten rondslingeren.
- Vuilniszak niet open, en niet te dicht bij de eetshelter.
- Sjorringen zijn altijd stevig: losse sjorringen trek je opnieuw aan.

IX. E.H.B.O:

Op kamp hebben we soms te kampen met gewonden en zieken en het gebeurt ook wel eens dat men ziek wordt zonder een goede aanleiding (door zogenaamde kampvitamientjes). Hoe dan ook, wij trachten er natuurlijk voor te zorgen dat die zieken en gewonden door ons worden opgevangen. Hieronder geven we een beschrijving van de meest voorkomende ziekte's en wonden en vooral: de beste manier om de onaangename omstandigheden te voorkomen. Het gebeurt namelijk wel eens dat een (Jong)verkenner simpelweg door een gebrek aan kampervaring ziekteverschijnselen begint te voorkomen en daarom geven we graag die preventietips mee. Voorkomen is immers nog steeds beter dan genezen!

Algemene regel:

- Voor de eerste helper : handen wassen, kalm, blijven
- Voor de meeste wondjes : uitwassen, ontsmetten, afdekken van lucht.

Kleine schaafwonden:

- Schaafwonden: uitwassen, uitbruisen met zuurstofwater, ontsmetten met ontsmettingsmiddel, eventueel afdekken met een plakker.
- Snijwonden : zie schaafwonden

Grote wonden:

- Snijwonden : uitwassen, uitbruisen, ontsmetten, afdekken.
 - Gebruik als ontsmettingsmiddel liefst isobetadine.
 - Wanneer een wonde veroorzaakt werd door veroeste voorwerpen moet je de dokter daarover inlichten. Deze kan dan nakijken of het niet nodig is een inspuiting tegen tetanus te geven.

Hoofdpijn:

- Zon kan de oorzaak zijn, dus zorg zelf steeds voor voldoende bescherming ; vergeet voor op kamp nooit een zonnebril, een pet en zonnecrème.
- Temperatuursverschillen kunnen ook tot gevolg hoofdpijn hebben en daarom zorgen we ervoor dat we steeds warme kledij en regengerief bij de hand hebben indien nodig (meenemen op kamp dus).

Tandpijn:

- Soms wordt weleens vergeten dat ook op kamp of op weekend de tanden moeten gepoetst worden !
- Snoepen is lekker, heeel lekker maar slecht, zeer slecht voor de tanden tanden!

Maagpijn:

- Goede en voldoende voeding is een belangrijke vereiste om de maag niet te laten knorren.
- Drank is ook zeer belangrijk ! We drinken op kamp niet van riviertjes of van het eerste het beste kraantje, maar van wat ons door de leiding word aangeboden.
- Opgelet ! was nooit af in rivierwater !

Brandwonden:

- Tegen de zon beschermen we ons door een zonnecrème met een voldoende hoge factor.
- We beschermen ons tegen het vuur door het dragen van vuurhandschoenen (voorzien door de groep)

Verzorging:

- a) Eerste graad : afkoelen met water, ontsmetten met doorzichtig ontsmettingsmiddel, Bio-gaas is zeer handig.

- b) Tweede graad : nooit de blaren openrukken. De verdere verzorging is dezelfde als bij wonden van eerste graad. Indien de blaren toch mochten opengaan : afdoppen, ontsmetten (iso-betadine)
- c) Derde graad : onmiddellijk naar de dokter. Wel afdekken indien mogelijk.

Voetblaren:

- Het belangrijkste verschijnsel is de steeds wederkerende voetproblematiek. We zorgen dus voor een degelijke voethygiene.
- Blaren ontstaan door een wrijving in te nauwe schoenen, te grote of te nieuwe schoenen, tijdens het lopen en wandelen en bij haast alle sporten met aangepast schoeisel. De beste manier om blaren te voorkomen is aangepast schoeisel, wat betekent niet te eng of te groot. Vergeet ook niet je nieuwe schoenen eerst in te lopen vooraleer er grote tochten met te doen. Hetzelfde geldt voor kousen. - Indien je desondanks toch geregeld geplaagd wordt door blaren kan je proberen om preventief tewerk te gaan en op de vele plekken reeds een laagje vaseline aan te brengen of een plakkertje te plakken.

Insectenbeten : de angel verwijderen, uitzuigen, ontsmetten, inzalven en afdekken.

Neushloeding: Gewoon lichtjes vooroverhangen, en je neusvleugels even onder de ogen toenijpen, na enkele minuten zal je neus wet stoppen met bloeden. Bij aanhoudend bloeden, bloedstelpende watten in je neus steken (vaak oranjeleurig).

X. Morsecode:

Genoemd naar de naam van de Amerikaanse natuurkundige : 'Samuel Morse (1791-1872). Hij vond in 1837 de elektrische telegraaf met punt- en streeptekens of met korte en lange lichtseinen uit.

Morse is een techniek die gebruikt maakt van korte en lange signalen om een boodschap door te geven. Deze techniek maakt het mogelijk om berichten op zeer lange en ook kortere afstanden over te maken, zonder daarbij noodzakelijkerwijs gehoord of gezien te worden. Dit is dus zeer interessant voor bosspelen, nachtspelen en op tochten. Het is ook de geknipte manier om geheime berichten door te spelen naar één of andere scout die in je klas zit 😊.

Menig soldaat en ingesloten mijnwerker heeft aan het morsealfabet zijn leven te danken. Even belangrijk als het ontcijferen van de boodschap is echter het seinen van die boodschap. Voor beginners kan het niet traag genoeg gaan. Hou daarom uw boodschappen zo kort mogelijk, maar zorg er wel voor dat ze steeds volledig zijn.

A) De woorden methode:

Deze manier heeft voor elke letter van het alfabet een woord gevonden dat met dezelfde letter begint.

Bijvoorbeeld : G = grootmoeder

Als we nu al die woorden uit het hoofd leren en we splitsen dan die woorden in lettergrepen (dus groot-moe-der), en we daarbij nog weten dat lettergrepen waar een O in voorkomt een streep voorstelt, dan zijn we pas goed vertrokken.

Dus :

- lettergreep met O : één streep (—)
- lettergreep zonder O : één punt (.)
- bijgevolg is de letter G (grootmoeder) in morse — — . want:
 - Groot (met O) = —
 - Moe (met O) = —
 - Der (zonder O) = .

LETTER	Woord	Woord in lettergrepen	TEKEN
A	Aandeel	Aan - deel	. -
B	Boterhammen	Bo - ter - ham - men	- . . .
C	Cocacola	Co - ca - co - la	- . - .
D	Dokwerker	Dok - wer - ker	- . . .
E	Eend	Eend	.
F	Fruitverkoper	Fruit - ver - ko - per	. . - .
G	Grootmoeder	Groot - moe - der	- - .
H	Herenhuizen	He - ren - hui - zen
I	Iemand	Ie - mand	. .
J	Janoomdomoor	Jan - oom - dom - oor	. - - -
K	Koeienoog	Koe - ien - oog	- . -
L	Limonade	Li - mo - na - de	. - . .
M	Motor	Mo - tor	- -
N	Noten	No - ten	- .
O	Oorlogsvloot	Oor - logs - vloot	- - -
P	Papschoolloper	Pap - school - lo - per	. - - .
Q	Qokoriko	Qo - ko - ri - ko	- - . -
R	Revolver	Re - vol - ver	. - .
S	Salami	Sa - la - mi	. . .
T	Ton	Ton	-
U	Uniform	U - ni - form	. . -
V	Verkennerstroep	Ver - ken - ners - troep	. . . -
W	Weeromkomst	Weer - om - komst	. - -
X	Oxidator	Ox - i - da - tor	- . . -
Y	Yogaschoolloop	Yo - ga - school - loop	- . - -
Z	Zonsondergang	Zons - on - der - gang	- - . .

De cijfers volgen een heel logische opbouw: van 1 tot 5 steeds het eerste streepje dat je leest vervangen door een bolletje, en vanaf 6 begin je steeds het eerste bolletje te vervangen door een streep.

CIJFER	TEKEN
1	. - - - -
2	.. - - -
3	... - -
4 -
5
6	-
7	- -
8	- - - ..
9	- - - - .
0	- - - - -

C) Enkele belangrijke signalen:

Dit zijn enkele losse morsetekens die vaak op vergaderingen, weekends en kampen worden gebruikt dus die je best weet.

SIGNAAL	Betekenis
.	Verwittiging formatie, inspectie of vlaggenroet
- - - -	Formatie (J)VK's staan dan binnen 30 sec. in carré.
..	Inspectie (iedere patrouille zet zich op één lijn voor de patrouillehoek).
. - - .	Dit = letter P en betekent dat de patrouilleleiders zich meteen naar de leidingshoek (of daar waar de leiding op dat moment is) begeven.
- . -	Dit = letter K en betekent koks dus betekent dat de foerage (het eten) klaar staat om op te halen aan de leidingshoek.
.....	(Dit zijn 10 punten). Dit betekent dat er een vergissing is gebeurd.

XI. Liederen: **WORDT BINNENKORT NOG AANGEVULD!**

XII. Overige:

<https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/technieken>

<https://www.mpse.nl>

<https://nl.scoutwiki.org/Portaal:Scoutingtechnieken>

<http://docplayer.nl/17084862-Schultegroep-diever-houthak-instructie.html>

<https://www.scoutingeuregio.nl/documents/scouts-instructie-hout-hakken.pdf>

<https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/technieken/bijl-wandelen-en-doorgeven>