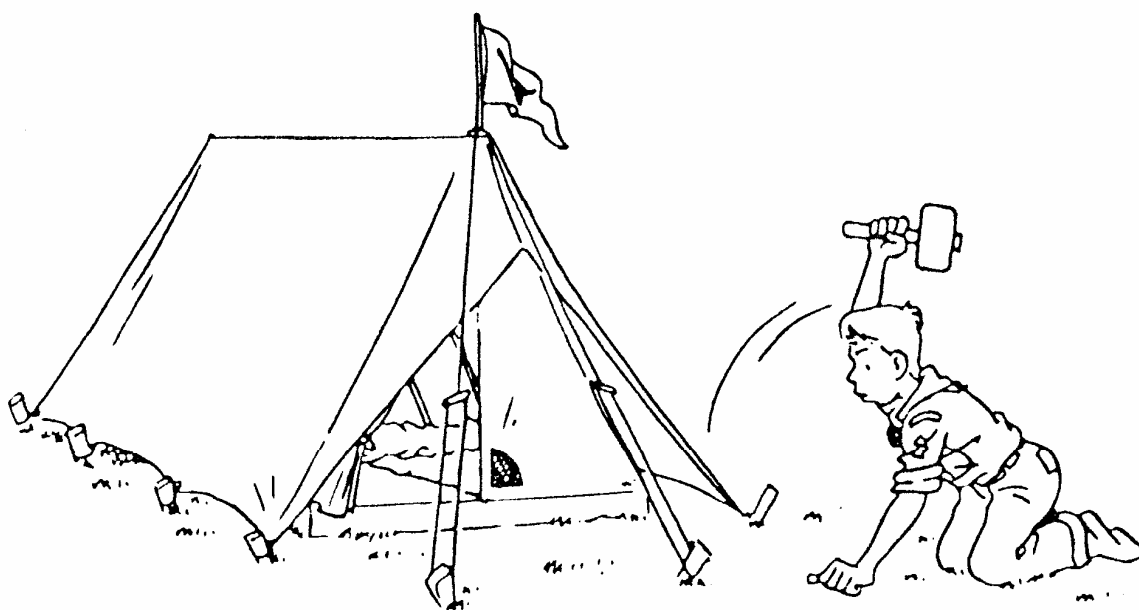


# STANLEY 55

Park Oostduin  
Den Haag



NAAM: \_\_\_\_\_

**Versie 3, oktober 2005**




---

 INHOUDSOPGAVE

1.	Voorwoord .....	4
2.	Even voorstellen .....	5
3.	Scouting Algemeen .....	6
3.1	Wat is Scouting eigenlijk ? .....	6
3.2	De geschiedenis van de Scouting .....	6
4.	De Scouts .....	7
4.1	Structuur van de troep .....	7
4.2	Opkomsttijden .....	7
4.3	Speciale afspraken .....	7
5.	Scoutinggebruiken .....	8
5.1	De scoutwet .....	8
5.2	De Scoutgroet .....	8
5.3	De Belofte .....	8
5.4	Het Installatieteken .....	9
5.5	Sint-Joris-dag .....	9
5.6	De Hike .....	9
6.	Klasse-eisen .....	10
7.	Veiligheid en E.H.B.O. ....	11
7.1	Verbranding .....	11
7.2	Wat te doen bij brand .....	12
7.3	Vlam in de pan .....	12
7.4	In brand staan .....	12
7.5	Gebruik van blusmiddelen .....	13
7.6	De belangrijkste punten van EHBO .....	13
7.7	Behandeling van kleine ongevallen .....	14
7.7.1	Blaren .....	14
7.7.2	Snij- en schaafwonden .....	16
7.7.3	Kneuzingen .....	16
7.7.4	Verstuiking .....	16
7.7.5	Neusbloeding .....	16
7.7.6	Vuiltje in het oog .....	17
7.7.7	Brandwonden .....	17
7.7.8	Snelverband .....	18
7.7.9	Vingerverband .....	18
7.7.10	Mitella .....	18
8.	Kamperen .....	20
8.1	Persoonlijke bagage .....	20
8.2	Kamperen in tenten .....	21
8.2.1	Hoe zet je je tent op? .....	21
8.2.2	Wonen in je tent .....	21
8.2.3	Opruimen .....	23
8.3	Bijlen, messen, zagen .....	23
8.3.1	Bijlen .....	23
8.3.2	Messen .....	25
8.3.3	Zagen .....	25
8.4	Houtvuren .....	26



---

8.4.1	Vuur aanleggen .....	26
8.4.2	De stookplaats .....	26
8.4.3	Vuurtypen .....	27
9.	Communicatie .....	29
9.1	Morse-tekens, Nederlands en internationaal alfabet .....	29
9.2	Vlaggen en / Semafoor .....	30
10.	Pionieren en schiemanen .....	31
10.1	Knopen .....	31
10.2	Sjorringen .....	34
10.3	Splitsen .....	37
11.	Zwerven en navigatie .....	39
11.1	Kompas .....	39
11.2	Kaart .....	41
11.3	Coördinaten .....	42
11.4	Voettocht tips .....	43
	Bijlage : Klasse eisen .....	44



## 1. Voorwoord

Voor je ligt het handboek van de Stanley 55 Scouts met alle wetenswaardigheden die er zijn. Bewaar dit handboek dus goed, want er staan dingen in die je altijd weer nodig hebt, bijv. wat je standaard mee moet nemen op een weekendkamp of zomerkamp.

Het handboek is bestemd voor alle Scouts, maar uiteraard mogen ook je ouders en anderen die eens willen weten wat er nou allemaal gebeurt bij de "padvinders", die nu allemaal scouts heten, er natuurlijk in lezen.

Vanzelfsprekend staan wij altijd open voor goede ideeën en suggesties om dit handboek nog mooier en nog completer te maken. Natuurlijk zullen er ook onderwerpen (nog) niet in staan, maar voor vragen staan wij als leiding altijd open.

De meest uiteenlopende onderwerpen zal je in het handboek terugvinden, zoals knopen, kompassen, EHBO en een lijst met activiteiten welke je gedurende je Scoutingtijd kan doorwerken om diverse insignes te behalen. Het handboek hoeft niet van voor naar achteren gelezen te worden, je kan het ook per onderwerp lezen van wat je interesseert of nodig hebt.

Wij wensen iedereen heel veel leesplezier.

De Scouts-leiding



## 2. Even voorstellen ...

Je zult ze allemaal wel in meer of mindere mate kennen: de leiding, de altijd aanwezige niet-leiding leden, de bij speciale projecten en dagen "geleende" ouders, de bestuursleden en natuurlijk alle 'auto-rij-ouders'. Allemaal mensen zonder wie de scouting absoluut niet zou kunnen draaien. Iedereen weet het wel, maar toch nog even genoemd: De Stanley 55 wordt volledig gedraaid en gedragen door vrijwillige en enthousiaste mensen, waarbij véél tijd wordt gespendeerd.

Wat zij ervoor terug krijgen is; heel veel plezier, een goede en nuttige tijdsbesteding en niet te vergeten, het allerbelangrijkste; de lol en liefde die de kinderen uitstralen, waar we het uiteindelijk toch voor doen.

De Scouts zijn onderdeel van de totale Stanley 55 groep, wat bestuurd wordt door een kundig bestuur, waardoor alle officiële zaken keurig gestroomlijnd zijn en waardoor wij als Scoutsleiding ons kunnen bezig houden met de belangrijkste leden: de kinderen.

Omdat de Stanley 55 een stichting is bestaat er een groepsraad, waarin een deel van het bestuur, alle leiding en de adviseurs van de onderdelen zitten. De groepsraad neemt beslissingen die betrekking hebben op de dagelijkse/wekelijkse gang van zaken.

Op de achtergrond zijn ook heel vaak diverse andere mensen bezig, die ons regelmatig helpen met allerlei zaken, waarbij we vooral de ouders willen noemen die ons bij drukke dagen bijstaan en de rij-ouders, zonder hen komen we nergens en daarom zullen wij altijd een beroep op hen blijven doen. Tevens willen wij ook het "thuisfront" noemen, want zonder hun steun zouden wij nooit zoveel tijd aan scouting kunnen besteden.

Natuurlijk staat wij altijd open voor suggesties, opmerkingen en kritische noten. Wanneer de leiding niets hoort dan is er de veronderstelling dat iedereen tevreden is. Om goed te kunnen draaien en goed samen te werken is een goede communicatie tussen allen een vereiste en nogmaals ..... wij staan open voor alles. Neem dus gerust contact met ons op.



### 3. Scouting Algemeen

#### 3.1 Wat is Scouting eigenlijk ?

"Scouting" is het engelse woord voor "*verkennen*". Dit kan op verschillende manieren: op het land, op het water en in de lucht, dit zijn allemaal verschillende groepen.

Voor alle groepen en voor onze eigen groep staat centraal: het samen met andere jongens en meisjes er op uit trekken en samen dingen ontdekken en avonturen beleven op een manier die thuis bij pa en ma niet mogelijk is (of mag jij thuis in de tuin een kampvuur aanleggen??).

We doen dit allemaal in kleinere groepen van personen waarmee je actief bezig bent in en met je omgeving. Door allerlei activiteiten wordt je daardoor ook steeds behendiger op allerlei gebied. Hier ligt natuurlijk ook een grote uitdaging: dingen doen die je normaal niet kan doen of waarvan je denkt dat je ze niet kunt. Maar je zult zien dat na verloop van tijd je meer dingen kan en dat je ook leert om samen te werken met anderen om zodoende nog beter je doel te bereiken. Maar ook heel belangrijk blijft natuurlijk dat je plezier en spanning in jouw groep beleeft.

#### 3.2 De geschiedenis van de Scouting

Het Scoutingspel is omstreeks 1900 bedacht door Robert Stephenson Smyth Baden-Powell (geb. 1857). Tijdens zijn loopbaan in het leger schrijft hij een boek met daarin allerlei technieken en aanwijzingen voor verkenners in het leger. Omdat dit boek ook enorm aanslaat bij de jeugd besluit hij om in 1907 een proefkamp te houden voor 21 jongens. Tegenwoordig zijn er ongeveer 24 miljoen jongens en meisjes in meer dan 120 landen die het scoutingprogramma spelen.



In Nederland werd de eerste scoutinggroep in 1910 opgericht. Scouting Nederland heeft nu ongeveer 125.000 leden. Om alles een beetje goed en overzichtelijk te kunnen regelen is er een hoofdkantoor: het "Landelijk Bureau".



## 4. De Scouts

### 4.1 *Structuur van de troep*

Vijf tot zeven scouts vormen samen een patrouille. Elke ploeg heeft een Patrouilleleid(st)er (= **PL**) en een assistent patrouilleleid(st)er (= **APL**). Deze PL's en APL's hebben een speciale functie binnen de ploeg: zij zorgen ervoor dat iedereen uit de ploeg er is bij het "Openen" en "Sluiten" en staan opgesteld rond de vlaggenmast, zij zorgen dat alles binnen een ploeg goed verloopt, zij hebben de meeste kennis over de scoutingactiviteiten, zij begeleiden nieuwe scouts binnen een ploeg en maken hen wegwijs.

Al met al belangrijke functies, waarvoor op een bepaald moment iedereen in aanmerking kan komen. In ieder geval moet een PL alle klasse-eisen hebben afgetekend.

### 4.2 *Opkomsttijden*

Elke zaterdagmiddag "draaien" de Scouts. De opkomst is van 14.00 tot 17.00 uur. Het kan zijn dat op bijzondere dagen niet wordt gedraaid of andere opkomsttijden zijn. Dit is altijd te vinden op het rooster van de scouts op de website. Ook wordt dit mondeling doorgegeven bij de opkomsten.

### 4.3 *Speciale afspraken*

**Deze afspraak is speciaal bestemd voor ouders:** Mocht een scout, om wat voor reden dan ook, niet kunnen komen op een zaterdag, wees dan zo vriendelijk om ons dit in alle gevallen te laten weten. Het is voor ons van belang om te weten, omdat als een Scout niet aanwezig is, we er van uit kunnen gaan dat hij/zij "gewoon" thuis is....

Veel scouts komen op de fiets, wanneer er onderweg iets gebeurt dan denken wij dat de Scout thuis is terwijl thuis gedacht wordt dat hij of zij op de scouting is. Bel daarom, minimaal een dag van te voren, bij de leiding af.

Nog iets over eten en drinken: iedere scout krijgt tijdens het draaien drinken en soms ook te eten. Mochten er dingen zijn die een scout echt niet mag, kunnen ouders hierover contact met ons opnemen. Alleen dan zullen wij er rekening mee houden, tot die tijd geldt: eten/drinken wat de pot schaft, al is het maar een beetje.



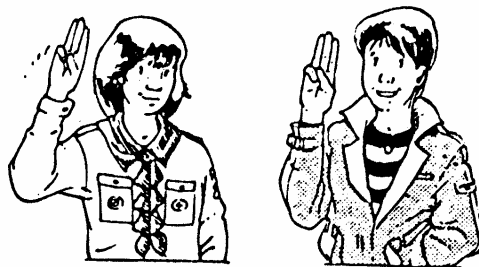
## 5. Scoutinggebruiken

### 5.1 De scoutwet

De wet gaat over de regels waar een scout zich aan probeert te houden. Deze wet wordt bij het openen altijd opgezegd en luidt als volgt:

*Een Scout trekt er samen  
met anderen op uit  
om de wereld om zich heen te ontdekken  
en deze meer leefbaar te maken.  
Hij/Zij is eerlijk, trouw, en houdt vol.  
Hij/Zij is spaarzaam en sober  
en zorgt goed voor de natuur.  
Hij respecteert zichzelf en anderen*

### 5.2 De Scoutgroet



Scouts geven elkaar bij de begroeting de linkerhand. Het is het teken van vriendschap en welkom. De linkerhand zit namelijk dicht bij je hart.

Ook kennen we een speciale manier van begroeten: de scoutinggroet, waarbij de rechterhand wordt opgestoken, hierbij wordt de duim over de pink gebogen. De drie vingers geven de drie delen van de belofte aan. De duim die over de pink wordt gelegd, symboliseert de sterke, die de zwakke beschermt. Als je een uniform met hoofddeksel aan hebt, maak je het saluut op hoofdhoogte, anders op schouderhoogte.

Deze scoutgroet wordt bij de vlagceremonie gebruikt. Bij een installatie groet iedereen op schouderhoogte.

### 5.3 De Belofte

Bij de installatie als scout wordt ook de belofte afgelegd. De scout hoort er dan officieel bij en er wordt verwacht dat je je zal houden aan deze belofte:

*Ik beloof mijn best te doen  
een goede Scout te zijn,  
bewust het goede te zoeken en te bevorderen,  
iedereen te helpen waar ik kan  
en me te houden aan de Scouts-wet.  
Jullie kunnen op me rekenen.*





#### **5.4 Het Installatieteken**

Het klaverblad is het teken van de internationale Scouting organisatie. De drie bladen stellen de drie punten van de belofte voor. De drie bladen stellen de drie punten van de belofte voor. De kompasnaald in het midden wijst ons de weg. Het koord met de platte knoop geeft aan dat Scouting een wereldomvattende organisatie is.



#### **5.5 Sint-Joris-dag**

De Sint-Jorisdag is elk jaar op 23 april. Er wordt een gezellig kampvuur gebouwd . Deze viering is n.a.v. het Sint-Joris verhaal:

*De jonge ridder Joris mag voor het eerst de "vergadering van wijze mannen" van zijn geboortestreek meemaken. Hij hoort daar tot zijn grote schrik, dat de stad ieder jaar tien jonge maagden moet offeren aan een draak, die de streek in zijn macht heeft. Joris besluit de draak op te sporen en hem te doden. Gewapend rijdt hij de stad uit en na een barre tocht slaagt hij erin de draak te vinden. Na een hevige en spannende strijd wint Joris deze hevige strijd en verslaat de draak. Het bericht van de overwinning bereikt de stad en er heerst grote vreugde. Maar Joris ziet men niet meer terug: Hij is de wijde wereld ingetrokken om te strijden tegen alle onrecht en oneerlijkheid.*

#### **5.6 De Hike**

Een hike is in de basis een voettocht welke soms meerdere dagen kan duren. De route kan bepaald worden met behulp van allerlei technieken zoals kaart en kompas, stripkaart, kruispuntenroute, etc.

De Scouts lopen een dergelijke hike bijvoorbeeld tijdens het zomerkamp. Onderweg is er gelegenheid om wat te eten en te drinken. Als alles goed gaat, en de scouts lopen niet te veel om, zal een patrouille aan het eind van de middag op de plaats van bestemming aankomen.

Na een, over het algemeen korte (i.v.m. keten) nachtrust, brengt de volgende dag nieuwe activiteiten en/of weer een stevig stuk wandelen. (Het kan ook zijn dat de leiding iets anders in petto heeft.)



## 6. Klasse-eisen

Klasse-eisen zijn onderdelen van scouting welke je kunt doorlopen om een afgetekend handboek te halen. Er zijn onderwerpen bij die behandeld zullen worden tijdens een opkomst, maar er zijn ook wel dingen bij, die je op kamp kunt doen.

Van de leiding hoor je wanneer er "aftekenen" is, dat wil zeggen dat je op die dag kunt laten zien wat je hebt geleerd en/of gemaakt. Je mag natuurlijk ook zelf aangeven dat je wat wilt aftekenen, meld dit dan bij de leiding.

De klasse-eisen waaraan je moet voldoen zijn onderverdeeld in activiteitengebieden, te weten:

- SCOUTING
- VEILIGHEID en E.H.B.O.
- KAMPEREN
- KOKEN
- NATUUR
- COMMUNICATIE
- PIONIEREN / SCHIEMANNEN
- ZWERVEN / NAVIGATIE

In de bijlage achter in dit handboek staat een uitgebreide beschrijving aan welke klasse-eisen je moet voldoen binnen de diverse activiteitengebieden.

De volgende hoofdstukken geven leuke aanvullende informatie over diverse activiteitengebieden. Het is slechts een kleine en beperkte keuze van wat er allemaal te vertellen is, maar toch geeft het weer wat je als Scout moet weten.



## 7. Veiligheid en E.H.B.O.



### 7.1 Verbranding

Omdat wij als scouts heel veel met verbranding zullen werken (kampvuren en kookvuren op gas en hout) is het van belang om te weten wat verbranding nu eigenlijk is. Hieronder volgt dan ook een stukje scheikundeles over verbranding.

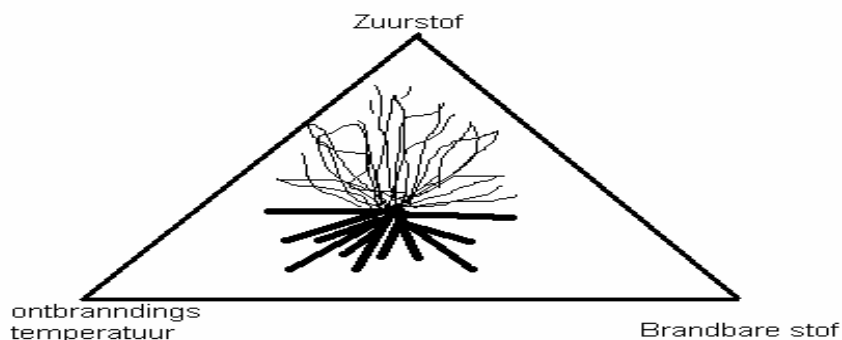
De definitie van verbranding is:

*Een scheikundige reactie, waarbij zuurstof (wat zich in de lucht bevindt) zich verbindt met een brandbare stof (bijv. hout of papier), wat gepaard gaat met warmte en vuurverschijnselen (zoals vlammen)*

Voor elke verbranding zijn drie factoren noodzakelijk:

- brandbare stof
- een bepaalde temperatuur (ontbrandingstemperatuur)
- een bepaalde hoeveelheid lucht (met daarin de nodige zuurstof)

Men kan deze drie factoren voorstellen als drie zijden van een driehoek, de zogenaamde "branddriehoek".



Worden van een brand (dat is de gehele driehoek) een of meerdere factoren (of zijden van een driehoek) die nodig zijn voor een brand, weggenomen, dan is er ook geen brand meer (de driehoek bestaat niet meer) en de brand is dan geblust!!



Om de brand te blussen moet je een van de drie factoren buiten spel zetten, dus.....

- brand blussen door de brandbare stof weg te halen: een brand bij een gas- of olieleiding blussen door de gas/olie leiding dicht te draaien.
- brand blussen met water, wat de ontbrandingstemperatuur verlaagt, waardoor het vuur ook uitgaat.
- brand blussen door het vuur af te dekken (in bepaalde gevallen met een deken of door gebruik van schuimblussers, zodat er geen zuurstof meer bij kan komen).

## 7.2 ***Wat te doen bij brand***

De volgende regels dien je te volgen, indien er brand uitbreekt:

- Raak niet in paniek, blijf kalm.
- De brand onmiddellijk aan de brandweer melden (112).
- Probeer indien mogelijk de brand zelf te blussen.
- Indien blussen niet mogelijk is, ramen en deuren van het brandende vertrek sluiten.
- Bij sterke rookontwikkeling laag bij de grond blijven.
- Waarschuw aanwezige mensen en, indien nodig, breng deze in veiligheid.
- Zorg dat de brandweer vrije toegang heeft, hinderlijke obstakels (fietsen e.d.) weghalen.
- Licht de brandweer bij aankomst in over eventuele slachtoffers en aard en plaats van de brand.

## 7.3 ***Vlam in de pan***

Vlam in de pan kan voorkomen worden door:

- tijdens het bakken morsen tegen te gaan
- de pan nooit onbeheerd achter te laten
- een goed passend deksel bij de hand te houden, zodat je, als je iets vermoedt het deksel op de pan kan plaatsen. Sluit tegelijk de gastoevoer af.
- kleine kinderen tijdens het bakken kan weren
- de frituurpan slechts voor de helft met vet te vullen

Maar ..... mocht onverhoopt toch de vlam in de pan slaan, sluit dan met de ene hand de gastoevoer af en plaats met de andere hand in een schuivende beweging het passende deksel op de pan. (deksel wel van je afschuiven)

Hoe kan je ongelukken voorkomen?

- Door "de vlam in de pan" **nooit** met water te blussen.
- Door **nooit** met de brandende pan te gaan lopen.
- Door, nadat de vlammen gedoofd zijn, de pan rustig een tijdje te laten staan.

## 7.4 ***In brand staan***

Als iemand in brand staat gebruik dan bij voorkeur water om te blussen. Heb je geen water bij de hand, wikkel het slachtoffer dan snel en stevig tot aan de hals in een jas, dik gordijn of deken. *Gebruik hiervoor nooit nylon stoffen.* Sluit jas, gordijn of deken aan de hals af, dan komen er geen vlammen en rook in de ogen en mond van het slachtoffer.

Zorg altijd dat het hoofd vrij blijft.

Is er niets om in te wikkelen, schreeuw het slachtoffer toe: "*liggen en rollen*".



Brandende benzine, zoals bijvoorbeeld bij een brandende auto kan **niet** met water worden geblust. Behalve jas, dik gordijn of deken kan ook een blustoestel, waarop vermeld "*geschikt voor het blussen van vloeistofbranden*" worden gebruikt. Spuit het slachtoffer hiermee niet in het gezicht. Houd het slachtoffer na het doven van de vlammen nat, bij voorkeur met leidingwater. Ruk geen kleren los! Kleren kunnen aan de huid vastgeplakt zitten. Als je ze uittrekt, scheur je de brandwonden open, waardoor er sneller infectie kan optreden. Alarmeer onmiddellijk een arts of een ziekenauto/G.G.D.

### **7.5 Gebruik van blusmiddelen**

Als je een brand blust met behulp van blusmiddelen, dien je om de volgende punten te denken:

- a. Blus nooit tegen de wind in, maar bestrijdt het vuur met de wind mee.
- b. Spuit niet in het wilde weg, maar blus een brandend oppervlak van voor naar achter.
- c. Spuit niet alleen op de grond als er brandende vloeistof naar beneden druipt, maar blus druipende vloeistoffen van boven naar beneden, liefst met meerdere blussers tegelijk.
- d. Spuit niet de ene blusser na de andere leeg, maar gebruik voor grotere branden, indien aanwezig, een aantal blussers tegelijk.
- e. Loop na de blussing niet onmiddellijk weg, maar wees altijd bedacht op herontsteking.
- f. Hang de brandblusser na gebruik niet terug, maar laat hem direct weer hervullen, zodat hij gebruiksklaar hangt.

### **7.6 De belangrijkste punten van EHBO**

Bij geven van eerste hulp bij ongevallen gaat het om vijf belangrijke punten. Van die vijf punten hangt vaak het leven van het slachtoffer af. Zorg er daarom voor dat je deze vijf punten kunt dromen!!

#### *Punt 1: Let op gevaar*

Zorg dat jijzelf, het slachtoffer, maar ook omstanders veilig zijn. Enkele gevaren zijn: naderend verkeer, brand, muren die om dreigen te vallen, elektrische stroom en gevaarlijke stoffen. Verplaats het slachtoffer alleen in uiterste nood en dan over de kortst mogelijke afstand.

#### *Punt 2: Ga na wat het slachtoffer mankeert*

Je moet te weten komen wat het slachtoffer mankeert. Als je dat weet, kan je eerste hulp geven. Ga eerst na of het slachtoffer bij kennis is: spreek hem aan. Als het slachtoffer bij kennis is, vraag wat pijn doet en wat er is gebeurd. Je ziet dan direct of het slachtoffer goed reageert en of hij/zij zich nog alles weet te herinneren. Let op de ademhaling van het slachtoffer en **kijk** (dus niet voelen!) of je een botbreuk kunt ontdekken. Probeer eventuele ernstige bloedingen te stelpen.

#### *Punt 3: Stel het slachtoffer gerust*

Hoogst waarschijnlijk is het slachtoffer erg geschrokken en voelt zich angstig, ellendig en verlaten. Blijf dus bij het slachtoffer, blijf tegen hem/haar praten en vertel wat je gaat doen en wie er gewaarschuwd is. Laat dus bij voorkeur iemand anders alarm slaan.

#### *Punt 4: Zorg voor deskundige hulp:*

Als het even kan, laat je iemand anders de politie of een ambulance waarschuwen. Blijf zelf bij het slachtoffer. Vraag wel of deze persoon komt melden welke hulp er komt en hoelang het gaat duren.

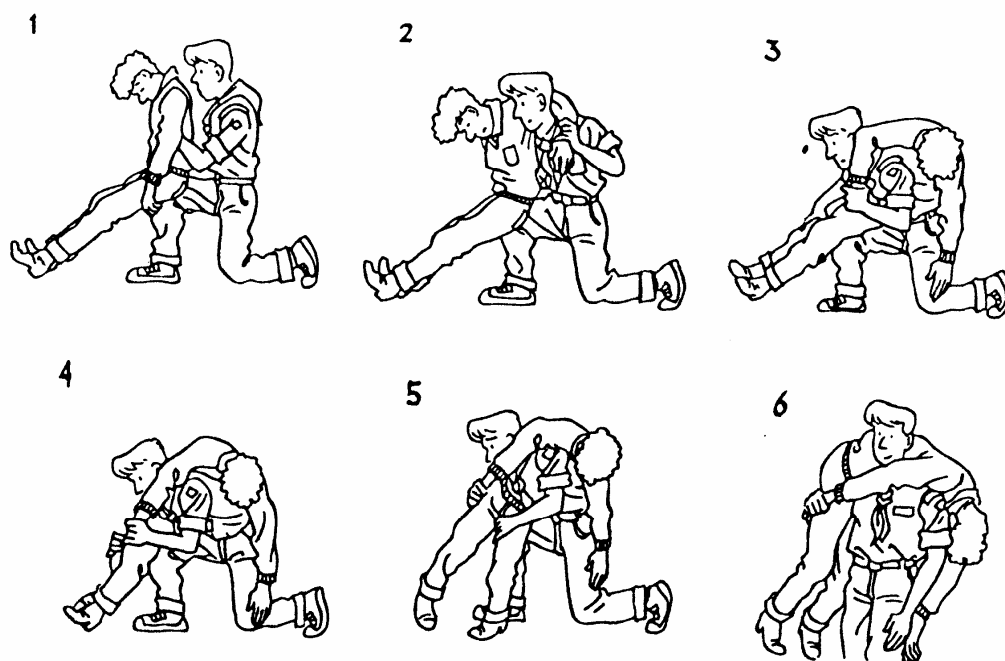


In heel Nederland werkt het alarmnummer **112**. Wanneer je belt, zeg dan alleen waar je bent en welke hulp je nodig hebt. Nadat je bent doorverbonden met de ambulancedienst, doe je pas je volledige verhaal. Wees kort en krachtig in je verhaal en vertel in ieder geval:

- de naam van de melder
- de plaats van het ongeval
- het aantal slachtoffers
- om welk letsel het gaat
- de oorzaak van het ongeval

*Punt 5: Help iemand waar hij/zij ligt:*

Je mag een slachtoffer alleen verplaatsen als er direct gevaar dreigt, zoals in punt 1 genoemd. Dit geldt natuurlijk niet voor kleine verwondingen die je zelf kunt behandelen. Als je iemand wel moet verplaatsen, dan doe je dit met de noodvervoersgreep van Rautek.



## 7.7 Behandeling van kleine ongevallen

### 7.7.1 Blaren

Knellende schoenen en transpirerende voeten kunnen oorzaken zijn van voetblaren. Voetblaren kun je voorkomen. Gebruik bij lange wandelingen ingelopen schoenen. Draag (half)wollen sokken zonder naden, stoppen of pluizen. Wrijf je voeten in met wat talkpoeder. Een gesloten blaar kan het beste afgedekt worden met een gaaspleisterverband, na om en op de blaar wat ontsmettingsmiddel aangebracht te hebben.

Een blaar mag je alleen openmaken als hij hinderlijk is, bijv. bij wandeltochten. Gloei dan eerst de punt van een naald uit of maak hem schoon met ontsmettingsmiddel. Breng op en om de blaar ontsmettingsmiddel aan en prik de blaar bij de achterrand open. Als het vocht uit de blaar is, de blaar opnieuw ontsmetten. Daarna dek je de blaar af met een



---

gaaspleisterverband.



### 7.7.2 Snij- en schaafwonden

Kleine snijwonden worden, na even doorgebloed te hebben met een gaaspleisterverband afgedekt. Zorg dat de wondrandjes goed tegen elkaar sluiten. Het gebruik van ontsmettingsmiddel op deze meestal bloedende snijwonden is overbodig.

Schaafwonden worden (indien ze sterk verontreinigd zijn) met water en zeep goed schoon gemaakt, vervolgens met steriel gaas droog gedept en daarna verbonden met een steriel dekverband. Eventueel mag op de schaafwonden een ontsmettingsmiddel gedruppeld worden. Bij ernstige verwondingen leg je een snelverband aan en zorg je voor deskundige hulp.

### 7.7.3 Kneuzingen

Een kneuzing kan ontstaan doordat iemand zich flink stoot, valt, klemt enz. Altijd worden er bloedvaten verwond en er ontstaat een onderhuidse bloeding. Het bloed hoopt zich meestal tussen de weefsels op. Je kunt dit merken door: pijn, zwelling, verkleuring en soms functieverlies.

De eerste hulp bestaat uit: druk uitoefenen op de plaats van de bloeding, hoog leggen, rust geven. Door het aanleggen van een drukverband zal er minder bloedverlies zijn en daardoor minder zwelling en pijn.

Een drukverband voor een kneuzing van knie, enkel of pols leg je als volgt aan:

- Leg een flinke laag vette watten rondom het getroffen lichaamsdeel.
- Kies een cambric zwachtel, waarvan de breedte geschikt is voor het getroffen lichaamsdeel.
- Zwachtel, nadat je de eerste slag verankert (niet met een mastworp ☺) van dun naar dik.
- Bedek de vorige slag voor tweederde van de breedte.
- Haal alle slagen even krachtig aan.
- Laat de vette watten aan beide zijden van het drukverband twee vingers breed vrij. Dit voorkomt knellen en belemmering van de bloedsomloop.
- Het vervolgens hoog leggen en rust geven maken de eerste hulp volledig.

### 7.7.4 Verstuiking

Wanneer het gewrichtskapsel en/of de gewrichtsbanden te veel worden uitgerekt (of worden gescheurd), dan spreekt men van een verstuiking. Zo'n verstuiking komt veel voor bij enkel-, knie- en polsgewricht. Als we door het verstappen of ongelukkig terechtkomen, dan worden daarbij weefsels en ook bloedvaten verwond. De verschijnselen van een verstuiking zijn dezelfde als die van een kneuzing. Zolang de bloeding zich niet teveel heeft uitgebreid, kan een verstuikt gewricht nog worden bewogen. Komt het weer in stand als tijdens de verstuiking, dan voelt het slachtoffer een hevige pijn. Een verstuiking wordt behandeld als een kneuzing.

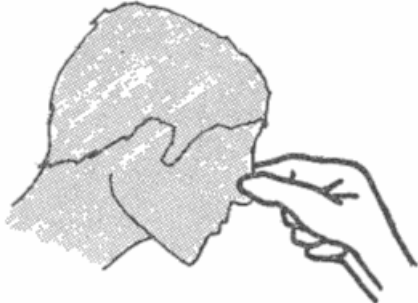
### 7.7.5 Neusbloeding

Iemand kan een bloedneus krijgen door een slag of stoot op de neus, door hard snuiten, maar ook spontaan zonder aanwijsbare oorzaak. Maak knellende kleding aan de hals los. Laat het slachtoffer zitten met het hoofd iets voorover, alsof hij schrijft. Laat hem zelf de



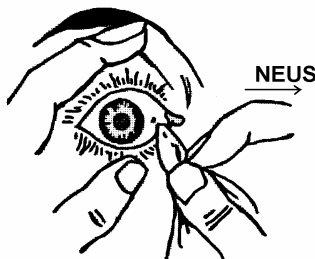


neusvleugels tegen het neustussenschot, vlak onder het neusbeen, dichtknijpen. Dit moet **minstens 10 minuten** worden volgehouden. Daarna moet hij de neus voorzichtig loslaten. Niet de neus snuiten. Stopt de bloeding niet, dan de hulp inroepen van een arts.



#### 7.7.6 Vuiltje in het oog

Wijsvinger onder de wenkbrauw, duim direct onder het onderste ooglid. Hierdoor kun je de oogleden van elkaar houden. Verwijder het vuiltje met de punt van een schoon doekje of vloeipapiertje. Werk altijd naar de neus toe. Zie je het vuiltje niet? Laat de patiënt eerst sterk naar onderen kijken en vervolgens sterk naar boven. Meestal zie het vuiltje dan wel.



#### 7.7.7 Brandwonden

Je kunt je op veel manieren branden. Soms valt het reuze mee, als je bijvoorbeeld heel even de hete fluitketel aanraakt. De brandwond is rood, een beetje gezwollen en pijnlijk; dat is dan een *eerstegraads* brandwond. Komen er blaren bij, dan is het een *tweedegraads* brandwond. Een pijnloze open wond, grijswit of zwart is kenmerkend voor een *derdegraads* verbranding. Dat deze laatste wond pijnloos is, merk je vaak niet, omdat de omgeving van een derdegraads brandwond eerste- en tweedegraads is verbrand en dus zeker wel heel pijnlijk is. De grijswitte kleur komt omdat de huid "gekookt" is, de zwarte verkleuring ontstaat doordat de huid verkoold is.

Het is bij een brandwond heel belangrijk dat de temperatuur van de huid zo snel mogelijk daalt. Goed koelen is dan ook een vereiste. Niet even, maar **minimaal 10 minuten** onder of in koud water (in noodgevallen zelfs slootwater). Als je goed koelt, breidt de brandwond zich niet uit en neemt de pijn af.

Kleding blijft vaak aan een brandwond plakken. Als dit het geval is, laat de kleding dan gewoon zitten. Anders loop je het risico dat je de blaren opentrekt. Je moet dan wel de kleding goed nathouden.

Tweede- en derdegraads brandwonden dek je altijd steriel af met bijvoorbeeld steriel gaas.



Kijk bij het verwijderen van het verband dan wel goed uit dat het niet aan de wond blijft plakken. Daarna wind je er losjes een hydrofiel zwachtel omheen. Uitgebreide tweedegraads brandwonden, groter dan een kwartje, en alle derdegraads brandwonden moeten door een arts worden behandeld.

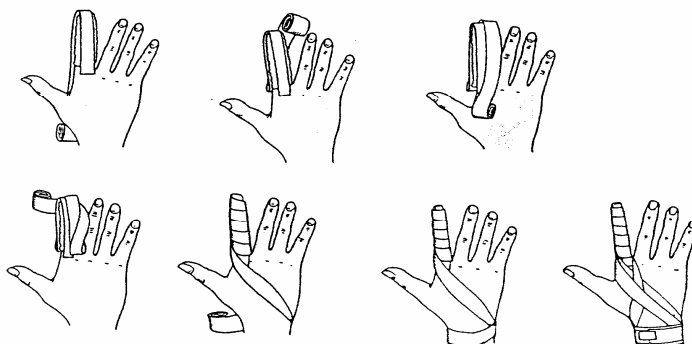
### 7.7.8 Snelverband

Iemand heeft een wond. Er mag niet méér vuil in die wond komen. Daarom ga je de wond bedekken. Dat doe je met een snelverband.

Laat het slachtoffer zitten of liggen. Maak het pakje snelverband open. Daarin zit een kussentje van gaas en watten met twee zwachtels er aan vast. Neem het verband met beide handen vast, met de zwachtels naar boven. Neem in elke hand één zwachtel en houd het verband boven de wond. Beweeg je handen uit elkaar waardoor het verband openslaat. Dek nu de wond af en wikkel de zwachtels om het lichaamsdeel. Voorkom dat het verband verschuift. De eerste omwikkeling moet half op het kussentje en half op de huid liggen. Wikkel daarna door en knoop de einden aan elkaar vast. Zorg dat de knoop ruim naast de wond ligt.

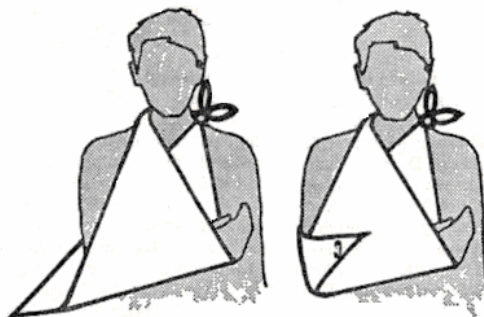
### 7.7.9 Vingerverband

Probeer eerst eventuele ringen af te doen. Als een ring niet meer van een vinger afdraait, smeer je de vinger in met natte zeep. Je kan de hand ook tien minuten in een sterke koude zeep oplossing laten houden. Dek de vingerwond af met steriel gaas, waarop een laagje witte watten. Leg daaroverheen een zwachtel



### 7.7.10 Mitella

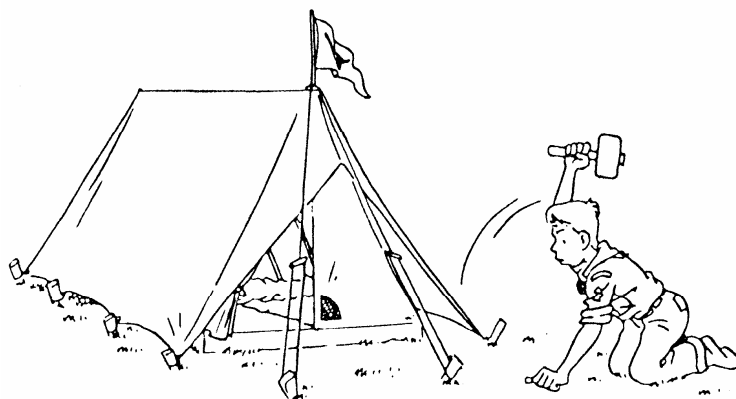
Een gewonde arm leg je in een mitella, dan krijgt hij rust. Je brengt een driekante doek onder de arm door, met de punt ruim voorbij de elleboog. Eén slip leg je over de gezonde schouder, de andere vóór de arm langs over de gewonde kant. Je knoopt de uiteinden op de schouder aan elkaar met een platte knoop. De punt van de mitella zet je vast met een veiligheidsspeld of een pleister.



Leg bij bloedingen aan de hand of onderarm een verhoogde mitella aan. Maak eerst een gewone mitella. Breng daarna de gewonde hand voorzichtig omhoog. Sla de mitella over de arm heen en speld hem dan vast.



## 8. Kamperen



### 8.1 *Persoonlijke bagage*

Met Scouting ga je regelmatig kamperen in een clubgebouw of in een tent. Dan heb je, naast de algemene bagage zoals tenten, kookspullen en spelmateriaal, uiteraard ook je persoonlijke bagage mee. Deze persoonlijke bagage stel je zelf samen, zonder hulp van je vader of moeder en je pakt hem uiteraard ook zelf in, immers als je teruggaat vanuit het kamp is je vader of moeder ook niet aanwezig om te controleren of je al je spullen weer hebt en voor je in te pakken.

Hieronder volgt een opsomming van persoonlijke spullen die je meeneemt op kamp, waarbij de aantallen van ondergoed en sokken e.d. afhankelijk is hoelang het kamp duurt (en wat voor weer het is.)

Uiteraard is het handig om al je spullen goed te merken met je naam of je initialen.

#### *Bagagelijst:*

- Zaklantaarn
- slaapmat
- Kussentje
- Slaapzak
- Zeep/ shampoo
- Tandeborstel/ tandpasta
- deodorant
- Zonnebrandcrème
- Anti-muggenspul
- Medicijnen (afgeven bij de leiding)
- Blarenpleisters
- Kam/borstel
- Washandjes
- Handdoeken
- (Bad)-slippers
- Sportschoenen
- Goede stevige schoenen (bv bergschoenen)



- Uniform (heb je uiteraard aan)
- Ondergoed (om elke dag te verschonen)
- Pyjama
- truien
- Broeken (kort en lang)
- T-shirts
- Sokken (om elke dag te verschonen)
- Regenkleding
- Zwemkleding
- Bord, mok en bestek
- Theedoek
- Zakmesje
- Extra deken (bij kou)
- Rugzakje (voor een dagje weg)
- Dit alles in een stevige rugzak

## 8.2 Kamperen in tenten

Misschien heb je zelf al eens met je familie gekampeerd; met de scouts kamperen is heel anders. Eén van de belangrijkste punten bij het opzetten van een tent is een goede plek uitzoeken. Als je op het kampterrein bent, kijk je eens goed om je heen en kies je een plek voor je tent, zodanig dat hij niet in een kuil komt te staan.

Tevens moet je rekening houden met schaduw, stand van de zon, de windrichting en zorgen dat je tent niet vlak bij een kampvuurkuil staat, waarbij de rook in je tent kan blazen. Span ook geen waslijnen en scheerlijnen van je tent vlakbij een vuur. Zorg dat je overal tussendoor kan lopen. Als het regent zet je als eerste je tent op en leg je bagage onder een afdekzeil.

### 8.2.1 Hoe zet je je tent op?

Hieronder volgt een beschrijving hoe je een tent kunt opzetten, uiteraard is een en ander wel afhankelijk van het type tent.

1. Verwijder stenen, takken en dergelijke van de plaats waar het grondzeil komt te liggen. Later kunnen ze lekken veroorzaken en bovendien ligt en zit het niet lekker.
2. Pak je tent uit, maar zorg ervoor dat je de boel bij elkaar houdt.
3. Leg het grondzeil neer.
4. Zet de stokken en de noklat in elkaar.
5. Leg de tent uitgespreid op de grond
7. Sla een kant van de tent een stuk terug, zodat je de palen en de noklat in de tent kunt steken. Schuif de noklat zover mogelijk uit elkaar.
8. Op een afgesproken teken worden de stokken overeind gezet; elke paal wordt door een patrouillelid vastgehouden.
9. Sluit de tentdeur, zodat je de tent bij het spannen niet scheef trekt en kijk of de tent recht staat.
10. Sla de flappen aan de onderkant van de tent onder het grondzeil en zet deze vast met grondpennen.
11. Span allereerst de hoofdscheerlijnen aan de voor- en achterkant van de tent. Nu kunnen de patrouilleleden die de palen vasthouden uit de tent komen.
12. Vervolgens de hoeken en als laatste de rest van de scheerlijnen. Sla de haringen in een rechte rij op de juiste plaats in de grond (gebruik bv als hulpmiddel een touwtje)
13. Als alles staat loop je nog een keer om de tent heen en kijk je of alle lijnen gespannen zijn en er geen grote plooiën in het zeil zitten.

### 8.2.2 Wonen in je tent

Het is handig om een paar dingen af te spreken over het gebruik van de tent tijdens het



kamp.

- Ruim je spullen op en kom niet met je schoenen op het grondzeil.
- Veeg de tent regelmatig uit.
- Voordat je gaat slapen moet je de scheerlijnen van de tent een beetje ontspannen, omdat het doek en de scheerlijnen iets krimpen als ze vochtig worden door de dauw. Als de tent te strak gespannen staat, kan in het ergste geval het doek gaan scheuren. 's Morgens zet je de scheerlijnen, als je tent droog is, weer wat strakker.
- Als je een los grondzeil hebt, schuif je dagelijks al je spullen aan een kant en sla je het grondzeil eroverheen, er ontstaat dan een looppad. De grond komt dan ook weer even op adem. Wissel elke dag van kant. Een week kamperen op gras, zonder dat het wordt gelucht, levert een grote gele plek op.



### 8.2.3 Opruimen

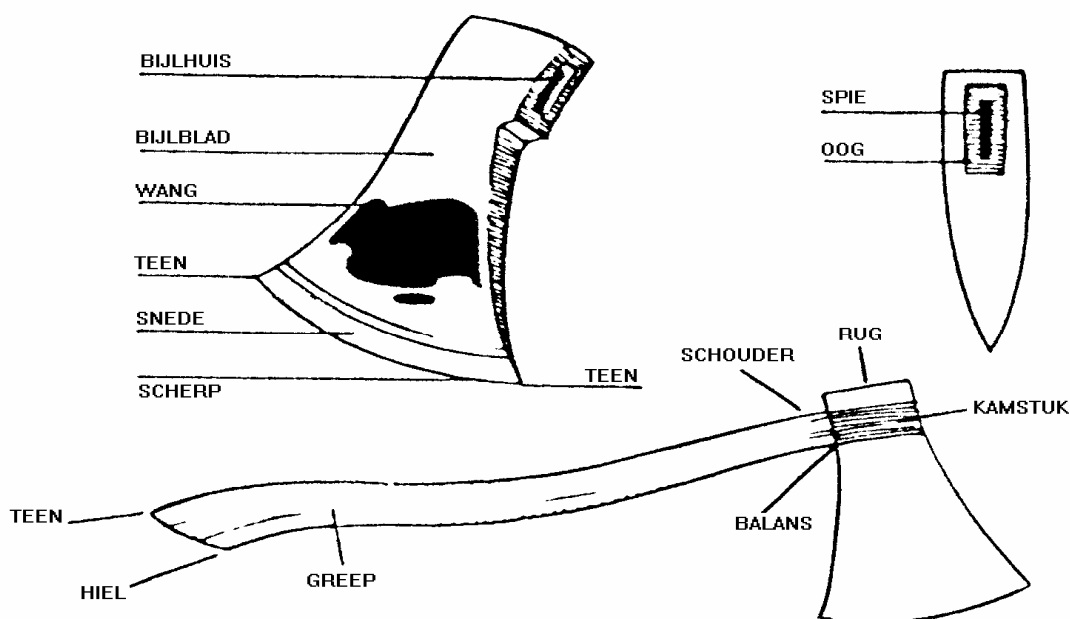
Pak je materiaal zoveel mogelijk droog en schoon in. Ruim je kampterrein op, gooi alle grote en kleine papiertjes in een afvalzak. Als het geregend heeft dan moet je bij thuiskomst je tent weer uithangen om te drogen. Laat andere spullen ook luchten en drogen bij thuiskomst. Wanneer iets vochtig wordt opgeruimd is het de volgende keer weggeschimmeld, met alle gevolgen van dien.

## 8.3 Bijlen, messen, zagen

Het klinkt altijd heel erg gevaarlijk: met een bijl hakken of met een mes werken. Toch zijn dit allemaal gereedschappen die onontbeerlijk zijn tijdens een goed kamp. De scouts moeten leren op een verantwoordelijke manier om te gaan met deze gereedschappen. De gevaren worden door kundigheid sneller herkend en voorkomen. En natuurlijk gebeurt het omgaan met deze scherpe dingen altijd samen en onder toezicht van de leiding. En het hout wat gevonden wordt en nodig is voor een vuur bijvoorbeeld, wordt natuurlijk nooit op maat gevonden, dus is er al snel een mes, bijl of zaag nodig.

### 8.3.1 Bijlen

Op de eerste plaats vraagt een bijl onderhoud, de bijl gaat dan langer mee en is ook veiliger. Om te voorkomen dat de houten bijlsteel uitdroogt en scheurtjes gaat vertonen, moet de steel af en toe met lijnolie worden ingesmeerd. De bijl dient ook regelmatig geslepen te worden met een wetsteen om het scherp te houden en moet ook van tijd tot tijd worden ingesmeerd met zuurvrije vaseline, waardoor geen roest ontstaat. Vervoer de bijl bij voorkeur altijd in een bijlhoes of anders met de kop in de hand, steel omhoog en het scherp naar voren gericht.





Het overhandigen van een bijl aan een ander doe je met de steel naar voren en het scherp omhoog; bij een grotere bijl reik je de bijlkop aan.

Voor je gaat hakken moet **altijd** de bijl geïnspecteerd worden:

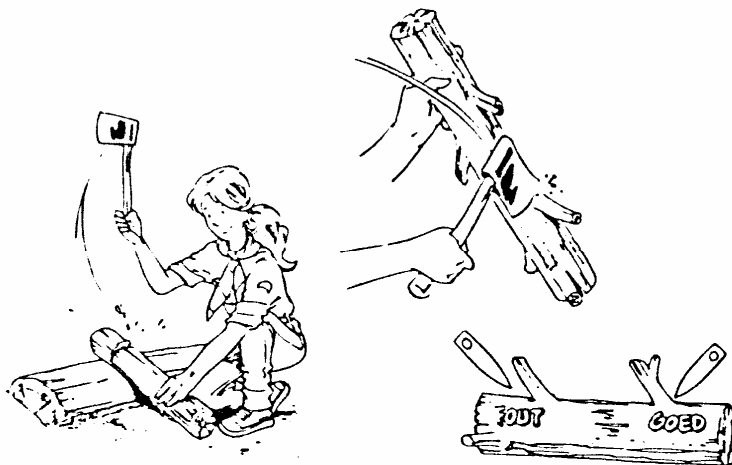
- zit de bijl stevig in het bijlhuis?
- wordt je niet gehinderd door takken in de buurt?
- is de bijl scherp? (een botte bijl schampt sneller af)

Gebruik bij voorkeur een hakblok. Controleer dit wel op metalen voorwerpen, want de bijl kan hierop afketsen. Wanneer je klaar bent met hakken, sla je de bijl in het hakblok.

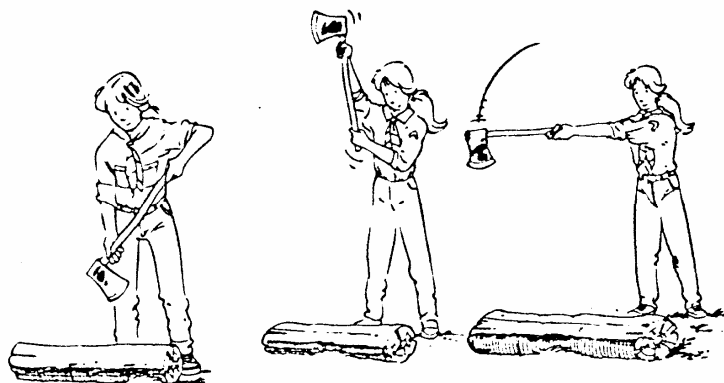
### **HOU DE TOESCHOUWERS ALTIJD OP EEN AFSTAND!!!**

Laat nooit iemand binnen een afstand van “je arm plus de bijl plus een meter” komen. Als je moe bent stop je onmiddellijk, hou dan een pauze en geef je bijl aan een ander om het van je over te nemen. Wanneer je vermoeid bent, maak je sneller fouten en krijg je een onvaste hand.

Je beginhouding bij het hakken is erg belangrijk. Je moet de plaats van jezelf ten opzichte van de tak waarop je gaat oefenen eerst uitmeten. Buk niet te ver naar voren of naar achteren, zoek een prettige houding. Zet de bijl op de tak en ga dan rustig en ontspannen met een bijna gestrekte arm er vanaf staan. Nu kan je echt gaan hakken. Je zal merken dat de bijl wat terugkaatst als je het hout recht raakt. Hakken doe je altijd enigszins schuin; ook weer niet te schuin, want dan ketst de bijl eraf. Hak dus schuin links en de volgende slag schuin rechts enz. Nog één ding: het hout moet dragen, d.w.z. dat de plaats waar je hakt niet in de lucht moet hangen, maar goed wordt ondersteund. Een goede houthakker ben je niet zomaar, je wordt het pas na veel oefenen.







### 8.3.2 Messen

Ook bij een mes geldt: goed onderhoud is heel belangrijk. Controleer daarom altijd of het lemmet van je mes goed vast zit en zorg ervoor dat het mes altijd scherp is. Snij **altijd** van je af en let op of er geen andere mensen in jouw snijrichting zitten of staan. Draag je mes **altijd** ingeklapt.

Met een mes kunnen krullen worden gesneden van een tak als beginmateriaal voor een vuur, maar ook om een stok "schoon" te krijgen om te gebruiken als stokbroodstok en natuurlijk wordt het mes gebruikt als gereedschap om een touw door te snijden, een stuk hout te bewerken enz. enz.

Iets over de keuze van een mes.

Veel scouts hebben al een mes, maar toch een advies: voor onze doeleinden adviseren wij een mes dat ingeklapt opgeborgen kan worden in een eventueel leren huls en die opengeklapt met een blokkersysteem ("lock") tijdens gebruik niet kan dicht- of omklappen. Bij voorkeur geen Zwitsers zakmes met allerlei attributen eraan, want deze zijn vaak te klein en daardoor kwetsbaar, maar ook gevaarlijk door de weinige houvast. Dolken, stiletto's, vlindermessen en zgn. "Rambo"-messen zijn uit den boze.

Ter afsluiting van dit onderwerp: .... De volgende spelregel leert iedere scout vanzelf: wanneer je speelt met je mes of je gebruikt je mes zonder toestemming of wanneer je een mes gevaarlijk lijkt te gebruiken, dan .... inleveren bij de leiding en een week later (of langer nadien) kan je je mes weer terug krijgen.

### 8.3.3 Zagen

Voor het werken met de zaag gelden eigenlijk dezelfde voorschriften als bij de bijl en het mes: houdt je gereedschap scherp en schoon, ga er veilig mee om, neem een veilige werkhouding aan en hak er niet mee. (Daar is tenslotte weer een bijl voor.)



## 8.4 Houtvuren

Er wordt steeds minder op houtvuur gekookt, omdat het in de vrije natuur gevaarlijk is en het ook steeds minder vaak mag (dit in verband met milieuvuiling), het sprokkelen van hout verstoort de natuurlijke kringloop. Op de labelterreinen (kampeerterreinen speciaal voor scouts) mag er vaak wel een open vuur worden aangelegd. Bij de houtvuren dien je de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen:

- Je houdt rekening met de windrichting. Kies je stookplaats zo dat de wind nooit de kans krijgt vlammen tegen je tent of afdak te blazen.
- Leg je vuur aan op een veilige plaats: binnen een straal van ruim twee meter moet de grond brandvrij zijn, dus takjes en andere brandbare zaken verwijderen.
- Zorg dat je altijd een emmer water in de buurt hebt.
- Vuren worden op de vuurplaats of vuurtafel gestookt.
- Een brandend vuur moet altijd bewaakt worden.
- Het vuur doof je door het te besprenkelen met water (liever niet met zand). Daarna de as en de restanten hout uit elkaar halen en verspreiden en nog eens overgieten met water totdat het vuur niet meer rookt.

### 8.4.1 Vuur aanleggen

Een goed vuur bouw je op in drie lagen: eerst een kern van vuurmakers, daarom heen bouw je een tepee (=wigwam) van dunne, kleine twijgjes of houtsplinters. Tenslotte zet je er het brandhout omheen, olopend in dikte en hardheid.

Als vuurmakers kun je van alles gebruiken: papier, een handvol harsmannetjes (harsbultjes op jonge dennen), berkebast of vuurstokken. Berk, den, es en spar zijn houtsoorten die gemakkelijk zijn aan te krijgen. Hout van beuk en eik gebruik je als het vuurtje eenmaal brandt en je veel hitte nodig hebt om te koken.

Gesprokkeld hout sorteer je op lengte en dikte. Je verzamelt het in de buurt van de stookplaats, zodat je niet steeds het bos in hoeft. **De scout die stookt, kookt niet!** Je wilt toch ook geen viezigheid in je pannetje soep.

### 8.4.2 De stookplaats

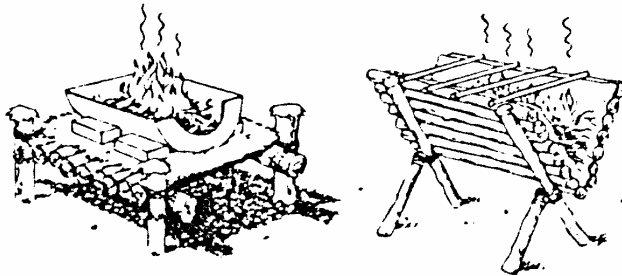
Het opbouwen van het vuur begint met het gereedmaken van de stookplaats. In het midden leg je wat vuurmakers. Op die plek bouw je de tepee op. Aan de kant waar de wind vandaan komt maak je een stookgang. Door dit gangetje kun je bij de kern van de tepee komen om hem aan te steken. Om het vuur van wat extra zuurstof te voorzien blaas je voorzichtig in de richting van de kern van het vuur, maar blaas het niet uit. Pas wanneer het vuur goed brandt, voeg je dikker hout toe, zorg er dan wel voor dat je het vuur niet laat stikken. Nat hout droog je eerst in de buurt van het vuur. Een lekker klein vuurtje verwarmt je pannen veel en veel beter dan een groot vuur en het kost bovendien veel minder hout.



### 8.4.3 Vuurtypen

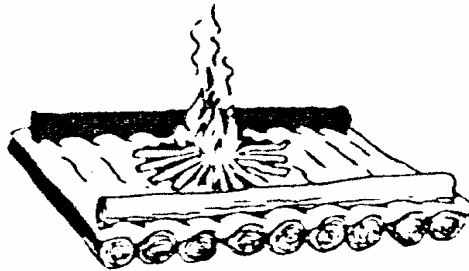
#### *Tafel- of kribbevuur*

Een vuur bouw je op een verhoging. De voordelen van een tafel- of kribbevuur zijn dat je de grond niet beschadigt en dat je een fijne werkhoogte hebt. Op je vuurtafel komt ook eerst een laag zand of gestoken plaggen om doorbranden van de vuurtafel te voorkomen.



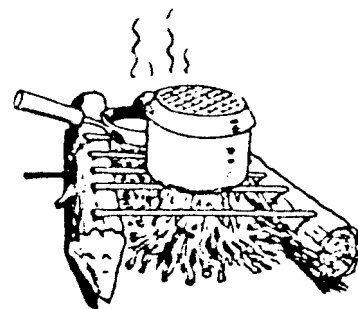
#### *Isolatievuur*

Als je niet zoveel tijd hebt om een tafel- of kribbevuur te maken, biedt het isolatievuur een uitkomst. Je legt een aantal stammetjes naast elkaar. Op dit platform leg je een laag zand of een aantal plaggen. Op deze isolerende constructie bouw je een vuur.



#### *Jagersvuur*

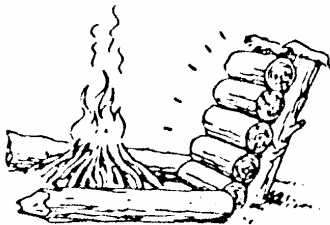
Aan beide zijden van de stookgang, die enigszins nauw toe moet lopen, met de wijde ingang aan de zijde waar de wind vandaan komt, maak je muurtjes van randhout of stenen. Hier plaats je een kookrooster op. Als je het muurtje van hout maakt, bedek je de blaken met aarde of zand, anders verbranden ze snel. Het jagersvuur kan ook uitstekend op een krib of tafel worden gebouwd.





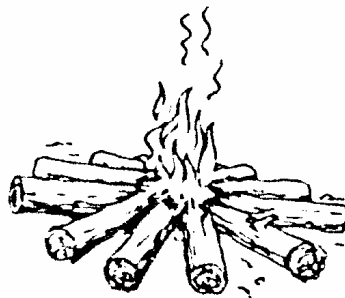
### *Reflectorvuur*

Dit bouw je van stevige, liefst natte blokken hout. De reflector staat naar de wind toegekeerd, zodat de hitte van het vuur wordt teruggekaatst. De reflector is zeer geschikt voor het drogen van hout. Tevens kun je tegen of bij de reflector prima vis of vlees roosteren of een plat brood bakken.



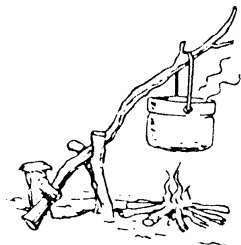
### *Stervuur*

Je legt enkele dikke, droge balken met de punt in de brandende tepee en schuift ze telkens naar het midden. Zo blijft je vuur heel lang branden. Je zet de pan, als je balken hebt van enigszins gelijke dikte, gewoon boven op het vuur. Niet teveel hout gebruiken. Er moet ook nog lucht bij kunnen, want zonder zuurstof brandt er niets.



### *Kraanvuur*

Handig als je niets kunt vinden om je pan op te zetten. Laat de stok waaraan de pan hangt rusten op een steen, of graaf een gat waar je hem instopt. Onder de pan kun je een stervuur aanleggen. Echt handig is dit vuur echter niet.



### *Pagodevuur*

Hierboven zie je een stervuur onder de pan. Een andere mogelijkheid is een pagodevuur. Die wordt ook vaak gebruikt als kampvuur.





## 9. Communicatie

We kunnen op diverse manieren over afstand met elkaar communiceren. De bekendste manieren zijn morse-seinen, vlaggen-seinen en uiteraard via de telefoon. Morse-seinen m.b.v. een zaklantaarn of seinlamp kunnen uitstekend worden gebruikt om in het donker berichten over te brengen, terwijl hiervoor op de dag uitsluitend vlaggen-seinen of morse met geluidssignalen kunnen worden gebruikt. Beide manieren vergen heel wat vaardigheid van de seiner en de seinontvanger.

### 9.1 Morse-tekens, Nederlands en internationaal alfabet

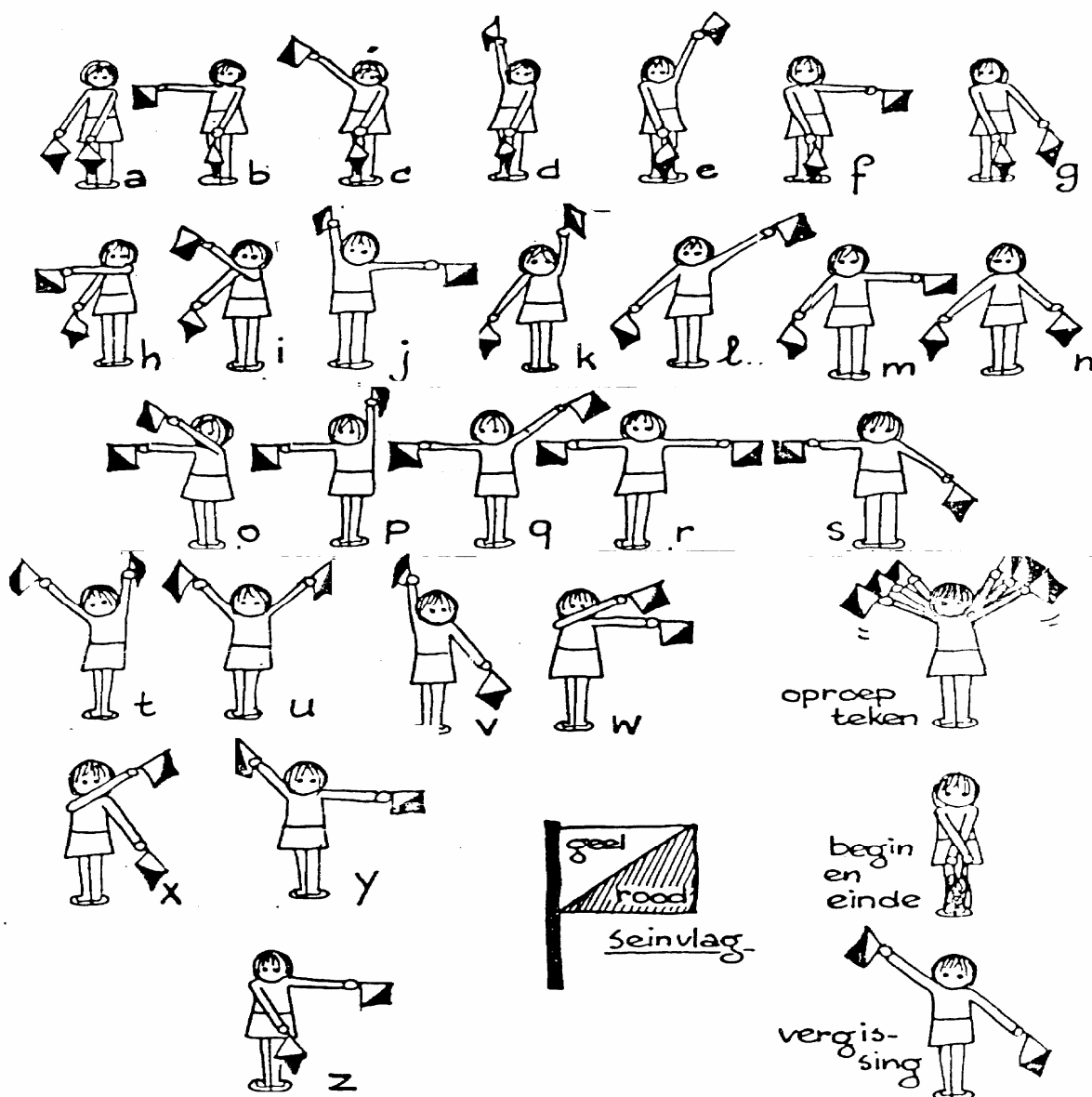
<b>A</b>	. —	ANNA	<b>ALFA</b>
<b>B</b>	— . . .	BERNARD	<b>BRAVO</b>
<b>C</b>	— . — .	CORNELIS	<b>CHARLIE</b>
<b>D</b>	— . .	DIRK	<b>DELTA</b>
<b>E</b>	.	EDUARD	<b>ECHO</b>
<b>F</b>	. . — .	FERDINAND	<b>FOXTROT</b>
<b>G</b>	— — .	GERARD	<b>GOLF</b>
<b>H</b>	. . . .	HENDRIK	<b>HOTEL</b>
<b>I</b>	. .	IZAAK	<b>INDIA</b>
<b>J</b>	. — — —	JAN	<b>JULIET</b>
<b>K</b>	— . —	KAREL	<b>KILO</b>
<b>L</b>	. — . .	LEO	<b>LIMA</b>
<b>M</b>	— — —	MARIE	<b>MIKE</b>
<b>N</b>	— .	NICO	<b>NOVEMBER</b>
<b>O</b>	— — — —	OTTO	<b>OSCAR</b>
<b>P</b>	. — — .	PIETER	<b>PAPA</b>
<b>Q</b>	— — — . —	QUOTIENT	<b>QUEBEC</b>
<b>R</b>	. — .	RICHARD	<b>ROMEO</b>
<b>S</b>	. . .	SIMON	<b>SIERRA</b>
<b>T</b>	—	THEODOOR	<b>TANGO</b>
<b>U</b>	. . —	UTRECHT	<b>UNIFORM</b>
<b>V</b>	. . . —	VICTOR	<b>VICTOR</b>
<b>W</b>	. — — —	WILLEM	<b>WHISKEY</b>
<b>X</b>	— . . . —	XANTIPPE	<b>X-RAY</b>
<b>IJ</b>		IJSBRAND	
<b>Y</b>	— . — — —	YPSILON	<b>YANKEE</b>
<b>Z</b>	— — — . .	ZAANDAM	<b>ZULU</b>

1	. — — — — —
2	. . — — — —
3	. . . — — —
4	. . . . —
5	. . . . .
6	— . . . .
7	— — . . .
8	— — — . .
9	— — — — .
10	— — — — —



## 9.2 Vlaggeseinen / Semafoor

Onderstaande vlaggeseinen worden gebruikt om bij daglicht een bericht over te seinen.  
De seiner dient er wel voor te zorgen dat de ontvanger van het bericht een goed zicht op hem heeft, dus ga bij voorkeur hoog staan of in het vrije veld.





## 10. Pionieren en schiemannen

Klussen op hoog niveau, zo zou je pionieren en schiemannen (knopen) kunnen noemen. Dit betere scoutwerk vereist wel de nodige uitleg en oefening, maar het is natuurlijk wel helemaal te gek om van die waanzinnige objecten te bouwen of om van die mooie knopen te leggen. Pionieren is het maken van objecten met hout en touw; de verbindingen worden sjorringen genoemd.

Schiemannen is zeemansknoopwerk. Op oude zeilschepen had elke lijn zijn eigen functie en allerlei knopen werden voor een bepaald doel gebruikt. Natuurlijk knoopten zeelui ook wel eens voor hun plezier; een heleboel sierknopen stammen uit de zeilvaart, net als splitsen en takelingen.

### 10.1 Knopen

Elke knoop heeft bepaalde kenmerken:

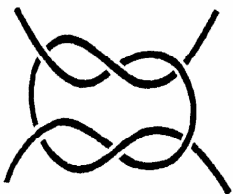
- hij moet gemakkelijk en vlug te maken zijn
- hij moet ook weer vlug los te maken zijn
- hij moet onverbrekkelijk sterk zijn
- hij moet touw korter kunnen maken
- je moet touw van verschillende diktes aan elkaar kunnen knopen
- je moet touw om een boom of paal kunnen leggen, of er een losse knoop in kunnen leggen
- knopen moeten er ook mooi en overzichtelijk uit zien

Gebruik altijd touw of koord van behoorlijke dikte. Houd de touwen netjes opgerold, wanneer je ze niet gebruikt. Werk de einden van het touw stevig af met een touwbezetting of een eindsplits.

Blijf alle knopen steeds oefenen. Een knoop een keer goed maken is niet belangrijk, maar de knoop automatisch op het juiste moment goed maken, wil pas zeggen dat je een knoop onder de knie hebt en als je dat met alle knopen kunt ben je een echte knopenspecialist.

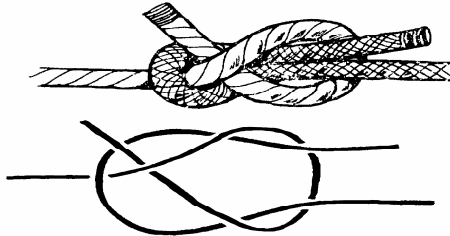
Wanneer je een ander leert knopen, ga dan naast hem staan, zodat je zijn bewegingen in dezelfde richting ziet als wanneer je de knoop zelf zou maken.

Met de **PLATTE KNOOP** maak je twee touwen aan elkaar vast van gelijke dikte en knoop je verbanden aan elkaar. Als de knoop erg vast zit, kun je hem 'openbreken' door de einden uit elkaar te trekken.

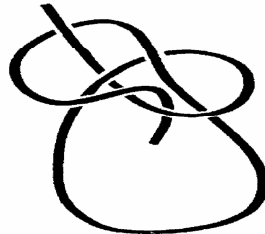




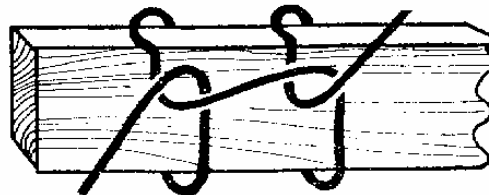
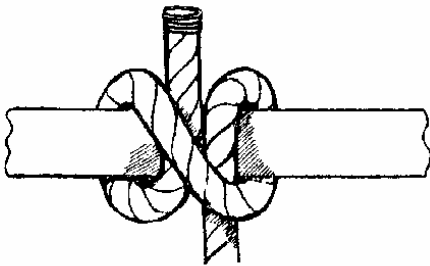
Als er veel kracht op het touw staat kun je beter de **SCHOOTSTEEK** gebruiken, want zelfs met veel kracht erop, is deze knoop makkelijk los te krijgen. De schootsteek is bedoeld om twee lijnen van ongelijke dikte aan elkaar vast te maken, maar ook om een touw aan een lus vast te maken, bijv. aan de vlag.



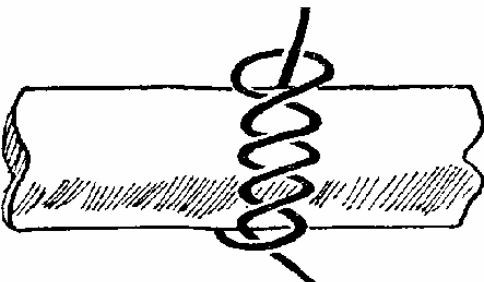
Met de **PAALSTEEK** maak je een niet-schuivende lus in een touw. Na gebruik is de knoop weer gemakkelijk los te maken. Omdat de paalsteek niet schuift, is de lus ook aan het einde van een reddingslijn te gebruiken, of om je zelf te beveiligen als je aan een boom hangt. Deze knoop moet je dan ook kunnen maken om je eigen middel, maar ook om de middel van een ander.



De **MASTWORP** gebruik je om een touw vast te maken om een paal. In de meeste sjorringen kom je hem ook tegen als begin- en eindknoop. De verbinding gaat niet los wanneer op de beide uiteinden van de knoop kracht wordt uitgeoefend. Wordt slechts trek (kracht) uitgeoefend op een einde, dan leg je met het andere einde een halve steek om dit lange eind.



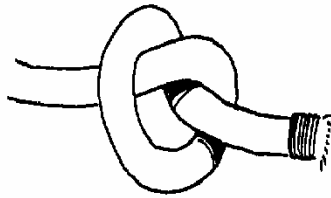
Met een **TIMMERSTEEK** maak je snel een touw aan een paal vast of aan een bos hout. Zo kun je de paal of bos hout makkelijk verplaatsen en verslepen. Deze steek wordt ook gebruikt om een sjorring in een pionierswerk te beginnen.



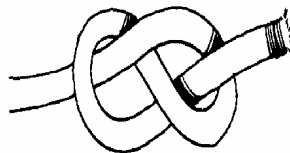




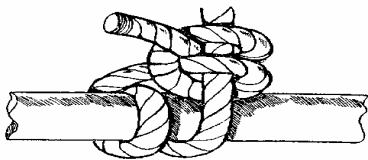
Een **HALVE STEEK** wordt gebruikt om andere knopen en steken te eindigen.



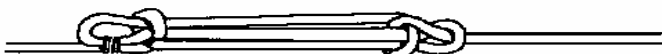
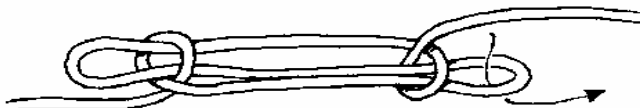
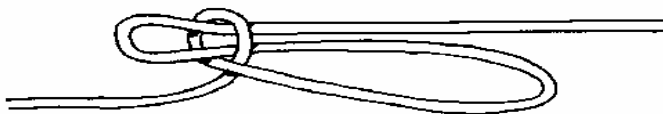
De **ACHTKNOOP** zorgt voor een verdikking in het uiteinde van een touw, zodat het touw niet zo makkelijk door een blok of een katrol glipt. De achtknoop is eenvoudiger los te krijgen dan een halve steek, vooral nadat er veel kracht op de knoop heeft gestaan of deze nat is geworden.



De **WERPANKERSTEEK** wordt gebruikt om het eind van een touw aan een paal of balk vast te maken. De steek laat niet los als er hard aan getrokken wordt, dus bijvoorbeeld te gebruiken om een touw vast te zetten aan een ankerring, hengel van een emmer of oog van een blok.



De **TROMPETSTEK** wordt gebruikt om touw te verkorten. Om losgaan te voorkomen kan men de losse einden door de lussen halen of met een stokje de lus vast zetten.





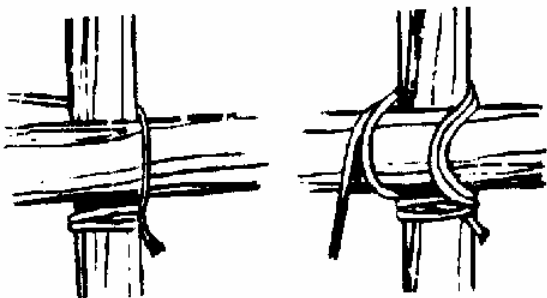
## 10.2 Sjorringen

Sjorringen worden gebruikt om palen met behulp van touw aan elkaar vast te maken. Er zijn verschillende soorten sjorringen, die elk voor een bepaald doel worden gebruikt. Het is belangrijk dat je weet welke sjorring je wanneer moet gebruiken. Bij gebruik van de verkeerde sjorring is de verbinding minder stevig dan je denkt en dus onbetrouwbaar. Als je een sjorring gaat maken, moet je hem netjes uitvoeren en elke slag van de sjorring aantrekken. Door deze manier van werken krijg je een sterke sjorring die de palen goed vasthoudt en dus betrouwbaar is. Als je de sjorring af hebt, trek je het touw strak over de eerste slagen, zodat het goed vast komt te zitten, dit noem men "woelen".

Een sjorring kan je het beste met twee personen maken. De een houdt in het begin de twee palen op zijn plaats, de ander maakt met het touw een sjorring. Als er gewoeld gaat worden, zorgt de ene persoon ervoor dat de woeling strak blijft aangetrokken, terwijl de andere de volgende woeling legt.

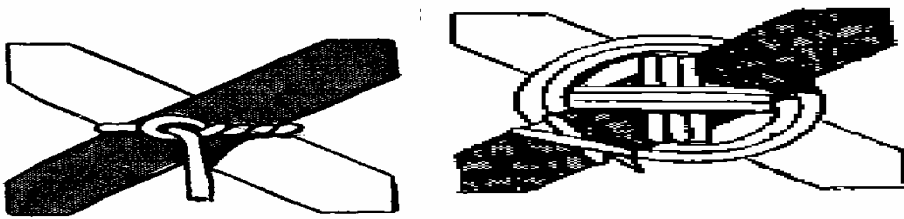
Neem altijd rustig de tijd voor het maken van een sjorring, want het moet wel stevig en veilig zijn. Het is makkelijk als je snel een sjorring kunt leggen, maar je hebt er niets aan als hij even later alweer loszit. Een goed uitgevoerde sjorring is veel sterker dan een slordig uitgevoerde sjorring.

De **KRUISSJORRING** wordt veel toegepast. Een kruissjorring wordt gebruikt om twee palen aan elkaar vast te maken die niet meer van stand hoeven te veranderen. Deze sjorring gebruik je ook als de palen niet loodrecht op elkaar staan.



1. Begin met een mastworp om de staande paal, onder de dwarspaal, daar de druk meestal van boven komt.
2. Windt het touw rond beide palen, minstens 3 windingen. Na elke toer goed aantrekken. Windingen naast elkaar, door de tweede en derde toer op de dwarsbalk binnen de eerste te leggen en op de staande balk buiten de eerste (of omgekeerd).
3. Dan woelen, dat is 3 toeren maken tussen beide palen, dwars over de eerste windingen. Het touw goed aantrekken. Daarna afmaken met een mastworp om de dwarspaal.

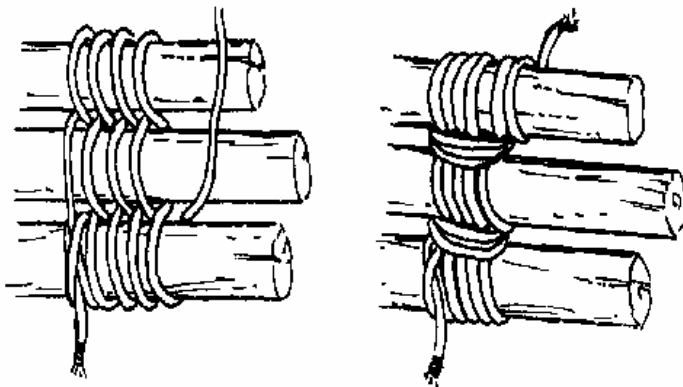
De **DIAGONAALSJORRING** wordt gebruikt om twee palen aan elkaar te bevestigen (b.v. een schraag). Begin met een timmersteek om beide palen en haal stevig aan. Maak de windingen en woelingen volgens de tekening en eindig met een mastworp om een van beide palen.



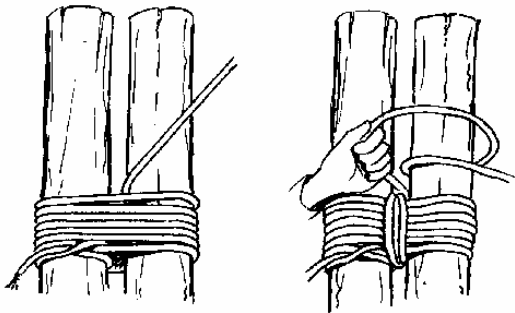
De **STEIGERSJORRING** wordt gebruikt om twee palen in de lengterichting aan elkaar te verbinden. Plaats de palen tenminste 50 cm naast elkaar en leg om beide een mastworp in het midden van het touw. Maak met een van de einden een slag om beide palen. Dan het andere eind over de eerste slag en wel zo, dat de vorige slag wordt vastgeklemd. Maak zo 6 tot 8 slagen. Eindig met een platte knoop op de zijkant van een van de palen. Sla dan aan beide zijden een houten spie tussen het touw en de palen. Leg altijd 2 steigersjorringen voor een goede verbinding.



De **DRIEPOOT(VIERPOOT)SJORRING** wordt gebruikt om een driepoot of een vierpoot te maken. Leg drie of vier palen naast elkaar. Mastworp om een van deze palen, dan winden in een achtvorm, woelen en afwerken met een mastworp. Het is handig om hierbij een steunbalk bij te gebruiken, zodat je je slagen goed kan aantrekken.



De **VORKSJORRING** wordt gebruikt om twee palen te verbinden, die uit elkaar worden geplaatst, nadat de sjorring klaar is. Leg een mastworp om een van de palen. Plaats de andere ernaast. Vervolgens 7 of 8 slagen om beide palen en stevig aantrekken. Woel nu en eindig met een mastworp om de andere paal en aan de andere kant dan waar de eerste mastworp ligt.





### 10.3 Splitsen

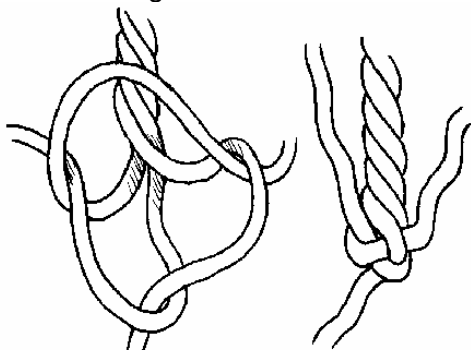
Splitsen is een speciale methode om de tamp van een touw af te werken, om twee tampen met elkaar te verbinden. Het specifieke van splitsen zit hem in deze aspecten:

1. Een splits heeft een permanent karakter. Je maakt geen oogsplits, als je het oog maar één keer nodig heeft. Dan kun je beter een paalsteek maken.
2. Hoewel een splits een touw zwakker maakt, is ze sterker dan een knoop of steek in het touw. De breeksterke met een splits neemt met ca. 10% af, met een steek neemt de breeksterke met ca. 40% af.

Met de **EINDSPLITS** of **SPAANSE TAKELING** voorkom je dat een tamp van een lijn gaat uitrafelen. Aan de eindsplits zit echter een nadeel: door een lijn af te werken met een eindsplits wordt de tamp dikker. Dit kan problemen geven als de lijn moet worden gebruikt bij het inscheren van een blok of katrol. Katrollen en blokken worden meestal gebruikt bij het maken van een trappersbaan of een buikschiif om het touw goed strak aan te spannen.

De eindsplits in een 3-strengs touw maak je als volgt.

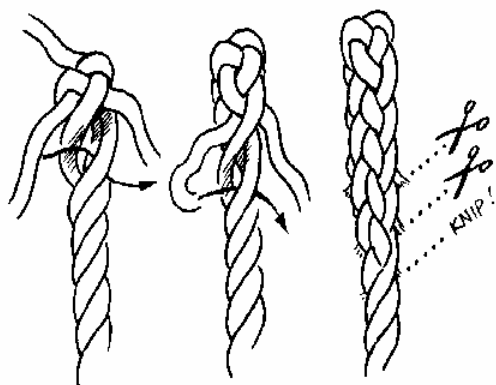
Draai de 3 strengen ca. 20 tot 25 cm uit elkaar. Met de uitgedraaide tampen wordt een kruisknoop gelegd (kroontje). Deze kruisknoop maak je door elke tamp over het vaste part en onder het lopende part van de volgende lus door te steken. Trek de kruisknoop stevig aan.



Breng daarna iedere tamp op z'n beurt van links naar rechts tegen de draad in over één streng en onder de volgende door. Let er op, dat iedere streng onder zichzelf doorgaat. Je splitst de tampen op die manier minimaal 3 maal over en onder de strengen door.

Daarna begin je met de afwerking van de eindsplits.

Je rolt de eindsplits tussen je handen heen en weer, zodat de tampen goed tussen de strengen komen te liggen. Daarna worden de restanten van elke tamp afgesneden.

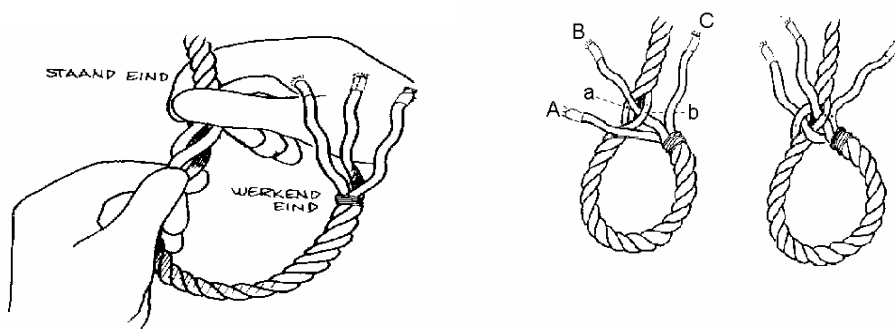




De **OOGSPLITS** in een 3-strengs touw wordt als volgt gemaakt.

Je draait de drie strengen van de tamp zo'n 15 cm uit elkaar. Leg om dit "*werkend eind*" tijdelijk een mastworp of iets dergelijks. Om het eind van elke streng kun je ook een takeling leggen.

Draai nu op de gewenste plaats (afhankelijk hoe groot het oog moet worden) het "*staand eind*" wat uit elkaar.



Begin nu met de middelste streng (B). Steek deze streng, tegen de slagrichting in, onder de middelste streng (b) door. Trek deze tamp goed strak aan.

Vervolgens steek je de streng links (A), tegen de slagrichting van de strengen in, onder streng (a), links van de eerste. Ook deze streng trek je strak aan.

Voordat je de laatste streng kunt verwerken, draai je de oogsplits een halve slag om. De laatste streng steek je, tegen de slagrichting in, onder de streng welke nog niet is gebruikt. Ook deze weer strak aantrekken. Je hebt nu de eerste reeks instekingen gemaakt, waarmee gelijk het moeilijkste gedeelte is afgesloten. Vervolg met een reeks instekingen, op vergelijkbare wijze als bij een eindsplits. Dat wil zeggen, steeds over de eerste streng en onder de tweede door. Daarna de oogsplits afwerken als bij een eindsplits. Verwijder tenslotte de mastworp, die tijdelijk om het werkend eind was gelegd.



## 11. Zwerven en navigatie

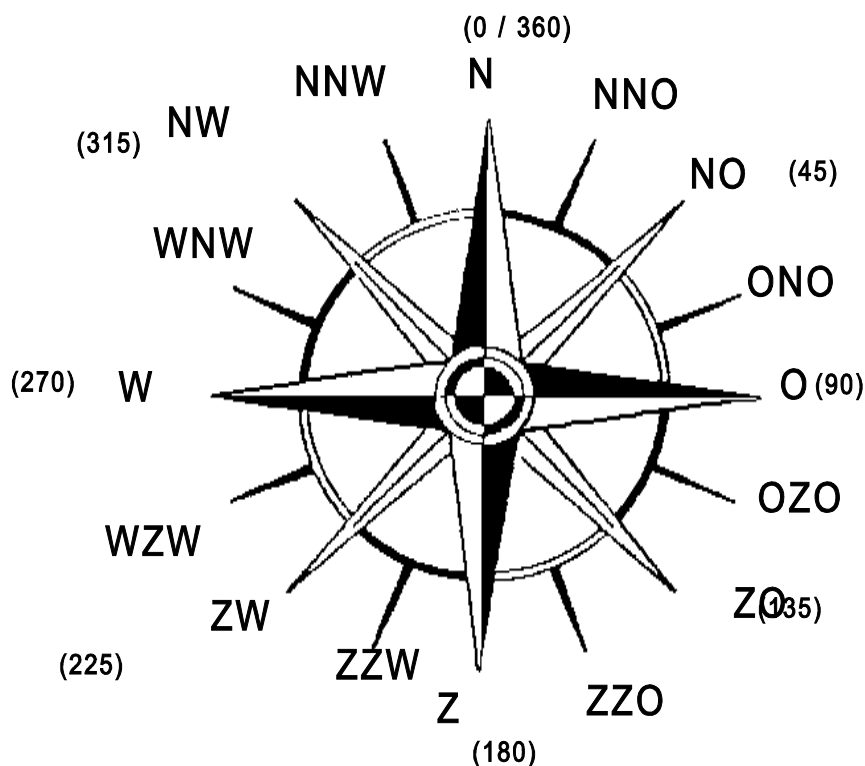
Om je weg te kunnen vinden in de gebieden waar je tijdens wandeltochten of een hike doorheen trekt maak je gebruik van kaart en kompas. Door goed gebruik van deze hulpmiddelen weet je de exacte plaats waar je je bevindt en wordt de kans op verdwalen of vele kilometers omlopen tot een minimum teruggebracht.

### 11.1 Kompas

Om je te oriënteren maak je gebruik van de windrichtingen: Noord, Noord-Oost, Oost, Zuid-Oost, West, Noord-West, Noord. Dit zijn windrichtingen die iedereen wel eens heeft gehoord bij het weerbericht op de radio of de TV. De omroeper geeft aan uit welke richting de wind waait. Ga je met je neus in de wind staan, dan weet je welke kant je op moet. Deze manier van richting bepalen is vrij onnauwkeurig en lastig op windstille dagen. Een betere manier van richting bepalen is door gebruik te maken van een kompas.

Een kompas is een onmisbaar instrument, omdat je er het Noorden mee kunt vinden. De naald wijst namelijk altijd naar het magnetische noorden. Daarmee kun je natuurlijk ook dan de andere windstreken vinden.

Een kompas beschrijft een hele cirkel (360 graden), dat wil zeggen dat het Noorden gelijk is aan 0 of 360 graden en het zuiden is 180 graden (de helft van 360). Zo kun je van alle windstreken uitrekenen hoeveel graden deze zijn.



Om de werking van een kompas en wat je ermee kunt doen beter onder de knie te krijgen, moet eerst iets verteld over hoe een kompas in elkaar zit en waar het uit bestaat.



Een kompas bestaat uit drie delen:

*a. een magnetische naald*

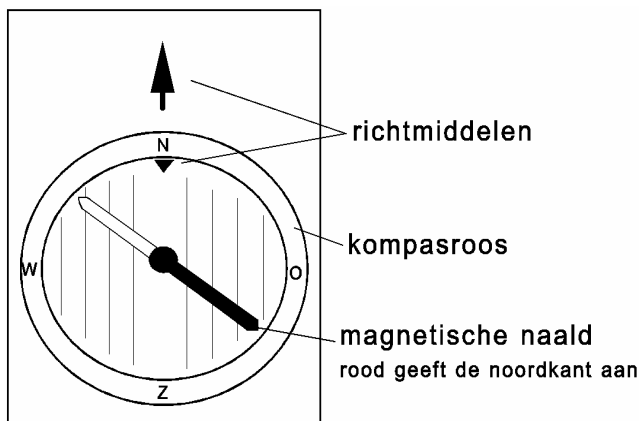
Elke magneet heeft een zuid- en noordpool. De aarde is zelf ook een magneet met een Noord- en Zuidpool. Ongelijkmatige polen trekken elkaar aan. Een magnetisch naaldje wijst dus altijd in de Noord-Zuid richting. Bij een kompas wijst het rode gedeelte van de naald altijd naar het Noorden, hoe je je kompas ook draait.

*b. de kompasroos*

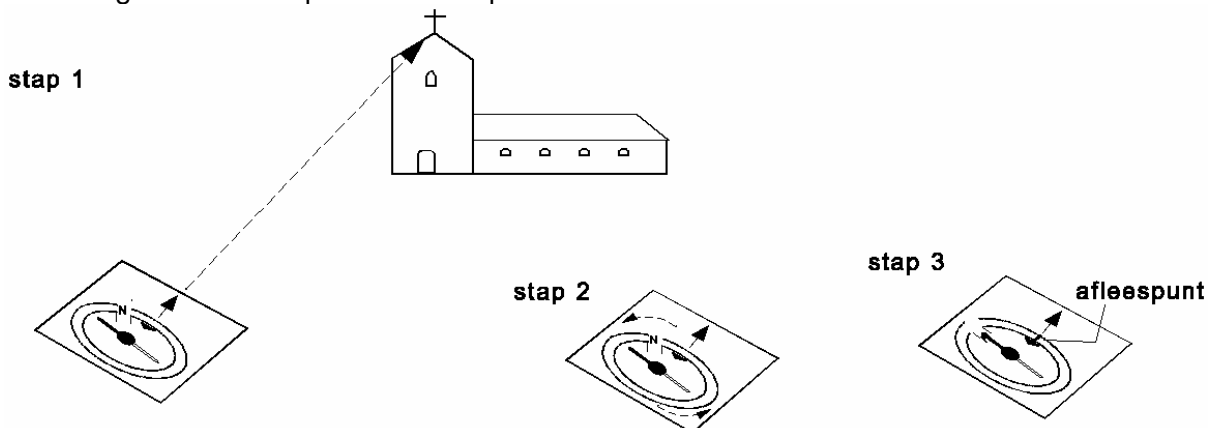
De kompasroos is een cirkel, waarop grote en kleine streepjes staan. Dit zijn het aantal graden (niet te verwarren met temperatuur). Met deze graden kun je heel precies de richting bepalen; dit is veel nauwkeuriger dan bijv. "noord-west".

*c. de richtmiddelen*

Het kompas kun je draaien. Het deksel, waarop het afleesstreepje en de kompaspijl staan kun je ook draaien. De lijn die je kunt trekken langs het afleespunt en de pijl heet "schietslijn". Je schiet je doel dus in graden. Net als een geweer schiet je je doel, maar dan niet met een kogel, maar met echte graden.



Met behulp van een kompas kan je een **punt bepalen**, dat wil zeggen dat je precies kunt bepalen op hoeveel graden een bepaald voorwerp zich bevindt.



Je handelt volgens de 1, 2, 3 - methode:

**stap 1**: Richt de richtingspijl van het kompas op het doel wat je wil gaan schieten, bijv. een toren.

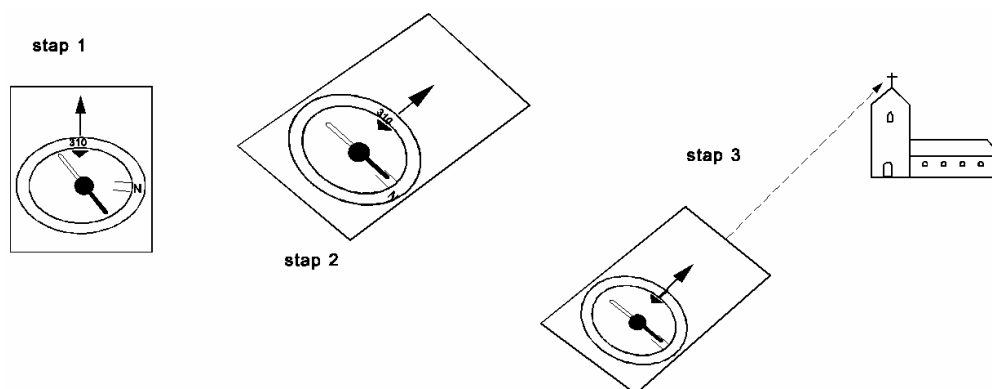
**stap 2**: Draai de kompas-roos zo, dat het Noorden van de roos gelijk valt met de kompasnaald. (rode gedeelte). Het kompas is dus nu gericht op het Noorden.

**stap 3**: Lees bij het afleespunt het aantal graden af waarop je doel zich bevindt.





Met behulp van het kompas kan je ook een punt zoeken, dat wil zeggen dat je aan de hand van een opgegeven aantal graden precies kunt bepalen welke richting dat dan precies is. Je handelt ook hier weer volgens de 1, 2, 3 - methode:



**stap 1:** Stel het aantal graden, waarop het punt ligt, in op het afleespunt van de kompas-roos, bijv. 310 graden. Je mag de kompas-roos/deksel nu niet meer draaien.

**stap 2:** Ga nu zo staan of draai net zolang met het hele kompas tot het rode gedeelte van je kompasnaald op het noorden van de roos/deksel wijst.

**stap 3:** Nu is de naald ingesteld op het Noorden en de richtlijn is gericht op het opgegeven punt, namelijk 310 graden.

## 11.2 Kaart

Een kaart geeft aan hoe de omgeving er van bovenaf uitziet. Het is een verkleinde afbeelding van een bepaald oppervlak van de aarde, van een beperkt gebied of van een heel land. Er zijn verschillende kaarten, zoals plattegronden, fietskaarten, wereldkaarten, bodemkaarten, stafkaarten, water(zee)kaarten, vliegkaarten en hoogtekaarten. Het belangrijkste van elk soort kaart is dat er voldoende herkenningspunten op staan, bestemd voor de gebruikers, waar de kaart voor gemaakt is.

De kaartenmaker tekent niet altijd precies wat hij ziet. Voor sommige dingen of soorten gebouwen gebruikt hij tekens of kleuren. Zo worden op een topografische kaart huizen als rode blokjes en heidevelden met lichtpaarse kleur aangegeven. De betekenis van alle tekens staat vermeld in een lijst aan de rand van de kaart. Dat is de LEGENDA.

De prettigste kaart voor een landscout om tochten te lopen en ze uit te zetten is de stafkaart of topografische kaart. Alle details in het terrein staan op deze kaart aangegeven: huizen, wegen, bossen, waterwegen, ANWB-wegwijzers en zelfs grote kuilen en kleine bospadjes. Ook hoogtes van heuvels en gemeentegrenzen staan op de stafkaart.

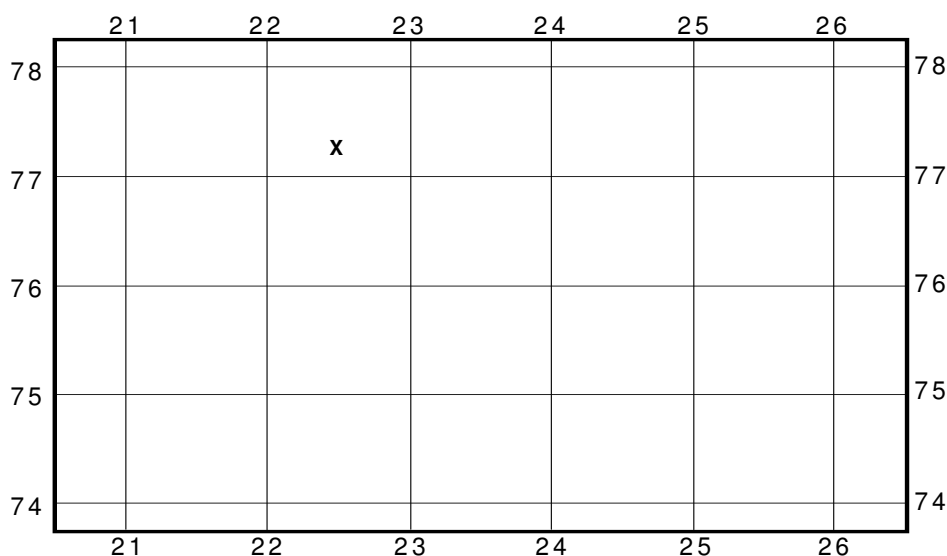


### 11.3 Coördinaten

Op een stafkaart vind je de schaal op de voorkant en in de linkerbovenkant van de kaart. Een schaal van 1:25.000 betekent dat 1 cm op de kaart in werkelijkheid 25000 cm oftewel 250 meter is. Dan is 4 cm op deze kaart dus  $4 \times 250 \text{ meter} = 1 \text{ kilometer}$ . Bij een kaart met een schaal van 1: 25.000 is ieder hokje 4 cm (= 1 km).

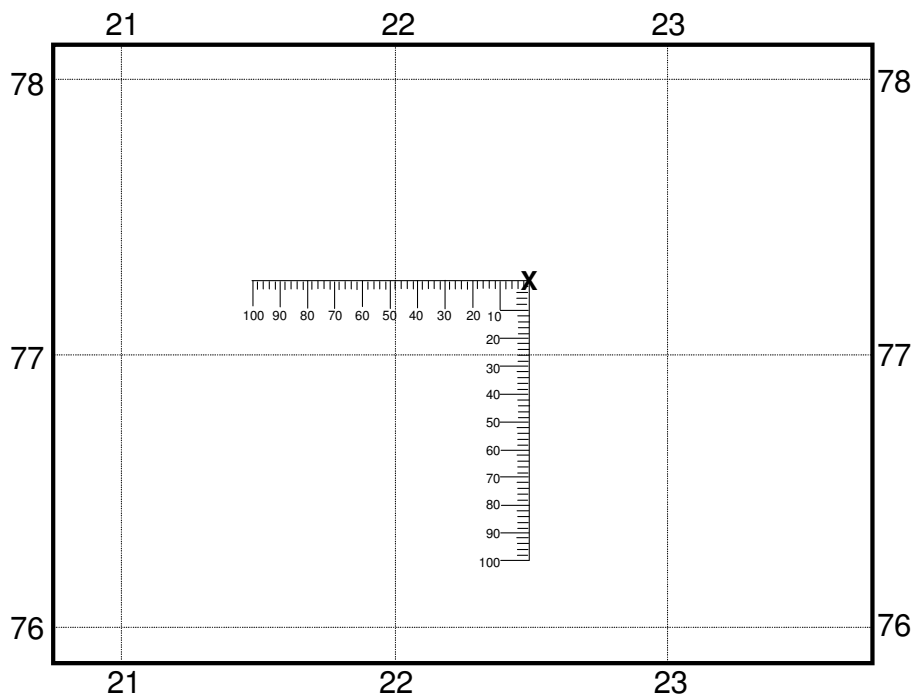
Een stafkaart is verdeeld in hokjes, ook wel vierkantennet of coördinatienet genoemd. Aan de zijkanten (links/rechts en boven/onder) staan getallen, welke de hele coördinaten aangeven. Willen we een bepaald vierkant aanduiden, dan moet eerst het nummer van de lijn die de westelijke grens van het vierkant vormt (**westlijn**) (X) worden genoemd, en vervolgens de lijn die het vak aan de zuidkant begrenst (**zuidlijn**) (Y).

Het kruis in onderstaand voorbeeld staat in het vak 22/77.



Om een positie nog duidelijker aan te geven kan ieder vierkant in 100 gelijke delen worden onderverdeeld. Een positie wordt dan aangegeven door een heel getal en een honderdste deel van het getal. In ons voorbeeld bevindt het kruis zich op 22,48 / 77,26.

Met behulp van een kaartmeter kan je de exacte positie bepalen door de schaal aanduiding (schaal 1:25.000) vanaf "westlijn 22" zover naar rechts te schuiven dat streepje "48" precies op de westlijn ligt en vervolgens de schaal aanduiding vanaf "zuidlijn 77" zover naar boven te schuiven dat streepje "26" precies op de zuidlijn ligt. Het nul-punt geeft de exacte positie aan van het kruis.



#### 11.4 Voettocht tips

Tot besluit nog enige voettocht tips:

1. Zorg dat je in een goede conditie bent als je aan een zwerftocht begint.
2. Zorg voor goede stevige schoenen, met een stevige zool. Zorg dat nieuwe schoenen van tevoren goed ingelopen zijn, d.w.z. dat er al ongeveer 50 km opgelopen moet zijn.
3. Doe goede sokken aan, zonder stoppen, want daardoor kun je blaren krijgen. Sokken van wol of badstof voldoen het beste. ( zonder hiel of naden )
4. Begin zo vroeg mogelijk met je dagtrajekt. Als er overdag dan iets tegenzit, kun je toch voor het donker wordt een goed plekje zoeken.
5. Loop niet te hard van stapel, houd een rustig en regelmatig tempo aan en probeer zo veel mogelijk je krachten te verdelen. "Harlopers zijn doodlopers".
6. Zorg ervoor dat je je rugzak goed pakt en op de juiste wijze draagt.
7. Rust nooit in kleermakerszit, maar sluit je benen en leg je voeten wat omhoog, dit komt de doorstroming van het bloed door je benen ten goede, waardoor je ook beter rust.
8. Doe je schoenen niet uit, want dan zwellen je voeten op.
9. Ga tijdens de rust op een isoleermatje zitten en niet op de grond.
10. Draag in de schemer en in het donker altijd reflecterende gordels of banden.

**Bijlage : Klasse eisen**

Onderwerp	Afteken Eisen	Datum	Afgetekend door
<b>Installatie</b>	De betekenis van St. Joris weten.		
	De betekenis van de groet weten		
	De Scoutwet kennen		
<b>Veiligheid / EHBO</b>	De branddriehoek kennen en weten hoe je een brand voorkomt		
	Weten hoe je kleine brandjes moet blussen zoals: Vlam in de pan, Brandende kleding, Gebruik van blusmiddelen		
	De vijf EHBO punten kennen		
	Snelverband, vingerverband, mitella, drukverband, kunnen aanleggen.		
	Een slachtoffer in stabiele zijligging kunnen leggen		
	Kleine wonden, blaren, verstuiking, vuiltje in het oog en brandwonden kunnen behandelen		
	De vijf EHBO punten kennen		
<b>Kamperen</b>	Persoonlijke bagage voor een weekendkamp samenstellen		
	(zak)mes, zaag of bijl veilig weten te gebruiken		
	Kookvuur en een kampvuur aanleggen		
	Voorschriften voor het gebruik van een tent weten		
	Tent opzetten		
<b>Koken</b>	Aantonen tijdens groepskoken dat je veilig met kooktoestellen kan omgaan		
	De regels voor hygiëne tijdens het koken weten		
	Met je patrouille een volledige maaltijd klaarmaken.		
	Voedingsschijf kennen		



Onderwerp	Afteken Eisen	Datum	Afgetekend door
<b>Natuur</b>			
<b>Communicatie</b>	Demonstreer het gebruik van vlaggeseinen door een bericht over te seinen (min. 5 woorden) Ook wel Semafoor seinen genoemd		
	Demonstreer het gebruik van morse door een bericht over te seinen ( minimaal 5 woorden)		
	Aantonen dat je kunt spellen met het Internationale Alfabet		
<b>Pionieren</b>	Platte knoop, timmersteek en mastworp kunnen maken en weten waarvoor ze dienen		
	Schootsteek en paalsteek kunnen maken en weten waarvoor ze dienen		
	Een touw opsteken		
	Kruis- driepoot- en diagonaal sjorring maken en weten waarvoor ze gebruikt worden		
	Eindsplits maken		
<b>Zwerven / Navigatie</b>	Keuken pionieren		
	16 windstreken en gradenverdeling van het kompas kennen		
	Kunnen omgaan met een stadsplattegrond en een stafkaart. Vertel iets over het soort kaart, de schaal, de legenda		
	Kompas schieten		
	Maak een route van ongeveer 3 kilometer met tenminste drie Hiketechnieken en werk deze verder uit zodat iemand anders de route kan lopen		

