

Twede-klas- eisen

22 Sint-Albertus



Inhoud:

1. Inleiding	3
2. Dienst	4
3. Durf	4
4. Gezondheid	
a. Persoonlijke hygiëne	5
b. Hygiëne op kamp	5
5. B.P.-oefeningen	6
6. L.O.-prestaties	7
7. Sport en spel	
a. Bosspel	7
b. Spel leiden	7
8. Oriëntatie	
a. Windroos	8
b. Kompas	8
c. Horloge	8
d. Hulpmiddeltjes	9
e. Poolster	9
9. Stafkaart	
a. Schaal	10
b. Legende	10
c. Reliëf	10
d. Coördinaten	11
10. Koken	12
11. Stoken	
a. Vuur	12
b. Boomwaarde	12
12. Bijlwerk	
a. Keuze van de bijl	14
b. Onderhoud	14
c. Gebruik	14
13. Knopen	
a. Topreep	16
b. Vlaamse oogknoop	16
c. Ankersteek	17
d. Dievenknoop	17
e. Teervoet-eisen	17
14. Pionieren	
a. Kruissjorring	18
b. Achtsjorring	19
c. Driepikkel	19
d. Steigersjorring	19
15. EHBO	
a. Vooraf	20
b. Snijwonden	20
c. Brandwonden	21
d. Bezwijmingen	21
e. Insectenbeten en bijtwondes	22
f. Verstuikingen	22
16. Seinen	23
17. Teervoet-eis herhaling	24

o. Inleiding

Nu je je das hebt behaald, ben je al iets meer jonggiver, al iets verder op stap om een volwaardige scout te worden. Maar de weg is nog lang. Een das brengt kleur aan je uniform, het wordt tijd dat je wat kleur in je technieken brengt. Want dat is de kern van de proeven voor je totem. Bij de das ging het nog vooral om denkwerk, bij de totem gaan we een stapje verder. Hier is het de bedoeling dat je doet, en daarbij blijft denken over hoe en waarom je dit aan het doen bent. Voor je totem moet je de handen uit de mouwen steken, maar je hersenen niet op slot doen.

Denken, durven, doen. Het lijkt een hele uitdaging. Maar met de juiste drijfveer lukt alles, en wat is die drijfveer? Kijk maar rondom je, naar al de andere getotemiseerden. Zij mogen al vroeger mee op kamp, zij mogen op bibberweekend, zij mogen op leefweek. Allemaal activiteiten waar de leiding en getotemiseerden al lang op voorhand naar uitkijken. Want als je een totem hebt, ben je al iets meer scouts, kan je al iets meer, dus mag je ook al iets meer. Een fijn vooruitzicht, niet? Reden te meer dus om er stevig tegenaan te gaan, je totem te halen en eindelijk je plaats in de groep te kunnen opeisen, met het oog op ooit PL te worden.

Een totem is voor heel je leven, je draagt hem altijd en overal mee en je zal er tot in de eeuwigheid mee aangesproken worden. De boodschap is dus: werk er voor, doe je beste best. Bovendien, als je als eerste je totem haalt, wacht je eeuwige roem en er zal altijd eerst aan jou worden gedacht als er een beloning wordt uitgedeeld.

Het zal wellicht de laatste keer zijn dat je een proevenboekje aan de leiding hebt gevraagd, een laatste eindsprint om daarna met trots en eer een nieuwe naam te mogen dragen. Hét symbool dat je altijd in het scoutshart zal voortleven.

Goede moed en veel plezier.

De leiding.

1. Dienst

Zoals het in de oude geschriften staat te lezen, moet je als jonggiver bewijzen dat je de wet en belofte ernstig neemt.

De patrouille is een echte familie in het klein, onder leiding van de PL. Hij leert zijn patrouilleleden hoe ze flinke scouts kunnen worden, hij gaat hen voor, dit door dik en dun. Die flinke patrouille is echter niet het werk van de PL alleen. Ieder lid helpt hem daar in mee en daarom wordt het werk onder allen verdeeld. De PL beslist aan wie elk van de taken wordt toevertrouwd. Om te bewijzen dat de PL en de patrouille op je kunnen rekenen, moet je voor hen dienst doen. Meestal gebeurt dat op kamp door de Patrouillekoffer minstens drie dagen te onderhouden. Ofwel kan je tijdens het jaar een dienst in de patrouille hebben en die minstens twee maanden volhouden.

2. Durf

Wanneer de leiders hem een opdracht geven, moet een verkenner kunnen laten zien dat hij die onmiddellijk kan uitvoeren en dat hij hierbij niet terugschrikt voor onverwachte moeilijkheden of hindernissen. Alleen aan de Durvers behoren het leven en de toekomst. Als de mogelijkheid er is, kan je deze proef doen. Er is immers niet altijd een kabelbaan, commandobaan, apenbrug of tarzanway voor handen. Als dat er wel is, of iets gelijkaardigs, kan je een poging wagen. Dan zal je iets anders doen dan zomaar een proef afleggen, je zal jezelf overwinnen.

3. Gezondheid

Een scout is rein in gedachten, woorden en daden. Ook het lichaam hoort daar bij. De eerste, en ongeveer de enige wet van de hygiëne, is netheid.

a. Persoonlijke hygiëne

Ademhaling: De ademhaling dient om het bloed in de longen te zuiveren. Hoe zuiverder het bloed, m.a.w. hoe meer zuurstof het bevat, hoe beter het zijn werk kan doen. Een goede zuurstofrijke doorbloeding van je lichaam is immers onontbeerlijk voor de goede werking van je organen en spieren. Als je door je mond inademt, komen de koude, het stof en de microben recht in de longen en bovendien wordt je keel droog. Het is de neus die bestemd is voor het ademen, want in de neus zitten allerlei zuiveringsmechanismen zoals haartjes en slijmen die het stof tegenhouden. Zee-, berg- en boslucht bevatten geen tot drie microben per m³, feestzalen bevatten er duizenden.

Huid: De huid vormt een barrière voor bacteriën, het is belangrijk om je huid goed te verzorgen als je niet ziek wil worden. Je af en toe eens wassen is dus de boodschap, en liefst iets meer dan af en toe. Te veel is echter ook niet goed, de huid maakt immers zelf een bescherm laag aan die beschadigd wordt als je te veel wast. Een douche nemen is gezonder dan een bad en vergeet je zeker niet goed af te drogen, overal. Zo vermijd je schimmels en dergelijke onaangenaamheden.

Handen en nagels: Met vuile handen een boterham eten, brengt talloze bacteriën in je lichaam. Was je handen dus grondig voor je gaat eten. Ook onder je nagels zit er heel veel vuiligheid. Naast wassen, is knippen ideaal om ze proper te houden. De vingernagels knip je rond af, die van de tenen vierkant.

Voeten: Op kamp stap je nogal wat tochten, je voeten zijn daarbij heel belangrijk. Bleinen, kloven en zere voeten kan je onder andere al voorkomen door je voeten regelmatig te wassen, elke dag propere sokken zullen ook goed doen. Op tocht draag je best twee paar sokken. Dat tweede paar zijn dikke wollen sokken. Zorg er ook steeds voor dat je bottinnen goed passen en al zijn ingelopen voor je er mee op kamp of tocht gaat. Zo vermijd je dat je moet opgeven in het midden van een tocht. Blootvoets lopen versterkt de voeten, let wel op voor kwetsuren.

Tanden: Eten is leuk en noodzakelijk, zorg ervoor dat je er kan van genieten. Poets elke dag je tanden, eet rustig en kauw zorgvuldig. Roken: Baden-Powell zei: "Niemand begint ooit te roken omdat hij het lekker vindt, maar om 'groot' te doen." Groot zijn in de scouts en daarbuiten kan op andere manieren. Een totem geniet meer aanzien dan een sigaret.

b. Hygiëne op kamp

Kok en stok: deze twee taken zijn strikt gescheiden. Op hout leven talrijke beestjes, groot en klein en die beestjes horen niet thuis in mijn eten. De kok wast steeds zijn handen voor hij met het eten begint; hij legt niets op de grond; er worden geen ingevette potten of pannen op tafel gezet, daar waar de volgende ochtend mijn boterham ligt. Na de afwas worden alle handdoeken mooi open gehangen, de sponsjes uitgespoeld. Laat nooit etensresten in je kook slingeren, liefst ook niet in je

patrouillekoffer. Vermijd dat hongerige beestjes met je eten weg zijn, geef het liever terug aan de foerage.

Afvalput: hierin wordt enkel GFT verzameld; groenten, fruit en tuinafval. Plastic en glas hoort er niet in thuis. Bedek de put elke dag met een beetje zand.

Platte rust: in de zon liggen is alles behalve een goed idee. Zoek een rustig plekje, best gewoon in je tent. Platte rust is letterlijk te nemen, je ligt plat op je bed en rust. Om ervoor te zorgen dat de anderen ook kunnen rusten, zwijgt iedereen.

HUDO: niet meteen de meest aangename plaats van het kampterrein. Zorg er dus voor dat de HUDO proper en net is. Er zullen onvermijdelijk vliegen rondvliegen, maar toch is het belangrijk dat je hen regelmatig een bezoekje brengt, anders ontregelt heel je darmstelsel en dat zal je je beklagen.

Slaap: een tent vol slapende jonggivers stinkt al na de eerste nacht, daar is niets aan te doen. Je kan wel enkele eenvoudige dingen doen om nog meer stank te vermijden. Vuile kleren horen al zeker niet in de tent thuis, vermijd geurtjes en leg je linnenzak buiten. Stinkende schoenen horen ook buiten. Doe niet te veel kleren aan als je slaapt, die beginnen dan ook te stinken, in je slaapzak heb je het zelfs warmer met zo weinig mogelijk kleren. Een gouden raad is: verluchting.

4. B.P.-oefeningen

We hebben allemaal een lichaam gekregen, en dat lichaam moeten we lenig houden. Dat is een van de vele boodschappen van Baden-Powell. Vandaar dat deze proef erin bestaat om 10 lenigheidsoefeningen perfect te kunnen uitvoeren en te zeggen voor welke spieren deze oefeningen bestemd zijn. Ideaal voor tijdens de ochtendgym.

5. L.O.-prestaties

Net zoals 'durf' is dit een proef die niet altijd uitgevoerd kan worden, bij gebrek aan materiaal. Mocht de gelegenheid zich wel voordoen, dan kan de jonggiver zich wagen aan enkele lichamelijke prestaties.

	11j	12j.	13j.	14j.	15j.
Hoogspringen	0.90m	1.00m	1.10m	1.20m	1.25m
Verspringen	2.70m	3.00m	3.25m	3.50m	3.75m
Kogelstoten	3kg/4m	3kg/4.5m	3kg/5m	5kg/4m	5kg/5m
Discuswerpen	Zo ver je kan, + 10 cm				
Gewicht dragen	Iemand van je eigen gewicht in brandweergreep over een afstand van 25m dragen				
Klimmen	3m	3m	3m	3m	3m

6. Sport en spel

a. Bosspel

Bedenk een bosspel voor je leeftijdsgenoten dat ongeveer anderhalf uur duurt. Leg het hen klaar en duidelijk uit zodat ze het begrijpen. Tijdens het spel moet jij spelleider/scheidsrechter kunnen zijn.

b. Spel leiden

Bedenk een spelletje, of graaf diep in je geheugen; zorg er in ieder geval voor dat de leiding of de leden het niet kennen. Leg het hen klaar en duidelijk uit zodat ze het begrijpen. Tijdens het spel moet jij spelleider/scheidsrechter kunnen zijn.

7. Oriëntatie

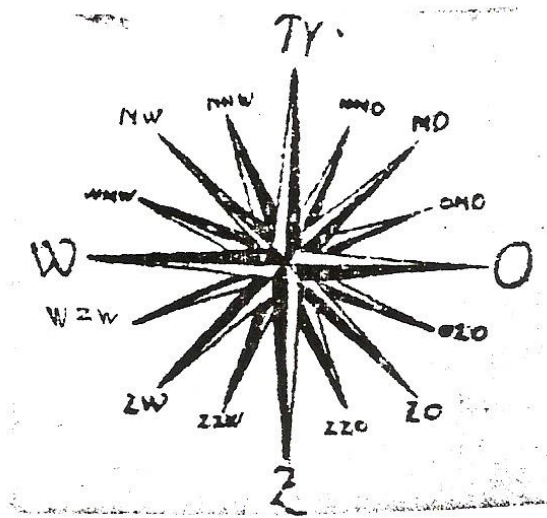
Het is van essentieel belang dat een jonggiver zich kan oriënteren. Kaart lezen op tocht zonder te weten waar je bent of zonder te weten waar de verschillende windstreken zich bevinden is onmogelijke. Daarom zullen de volgende puntjes zeker nog van pas komen.

a. Windroos

Noord, Oost, Zuid, West

Nooit Opstaan Zonder Wekker

Bekijk de afbeelding aandachtig, je zal ze waarschijnlijk opnieuw moeten tekenen voor je proef.



b. Kompas

Om een windroos te kunnen gebruiken moet je weten waar het noorden ligt. Daarvoor gebruik je een kompas. De naald van het kompas wijst het magnetische noorden aan, dat $3^{\circ}22'$ afwijkt van het geografische noorden. Het is het pijltje of de gekleurde kant die het noorden aanwijst. Bij het gebruik van een kompas moet je op bepaalde dingen letten. De naald kan enkel vrij ronddraaien en zich dus goed naar het noorden richten als het kompas perfect plat ligt. Er zijn enkele stoorfactoren die ervoor kunnen zorgen dat de naald afwijkt: hoogspanningskabels, metaal massa's, onweer.

c. Horloge

Als je geen kompas op zak hebt, kan je met behulp van het uur toch bij benadering het noorden te weten komen. Heel eenvoudig: de zon komt op in het oosten (6u), staat 's middags in het zuiden, en gaat onder in het westen (18u).

Op een ander uur is er een eenvoudig trucje:

- Kijk hoe laat het is in het 24u-systeem (3u in de namiddag is dus 15u)
- Deel dit uur door 2 (als je op een rest uitkomt rond dan af, het is immers slechts een benadering)

- Hou het punt van de wijzerplaat dat overeenkomt met het gevonden getal naar de zon, het cijfer 12 geeft het noorden aan.

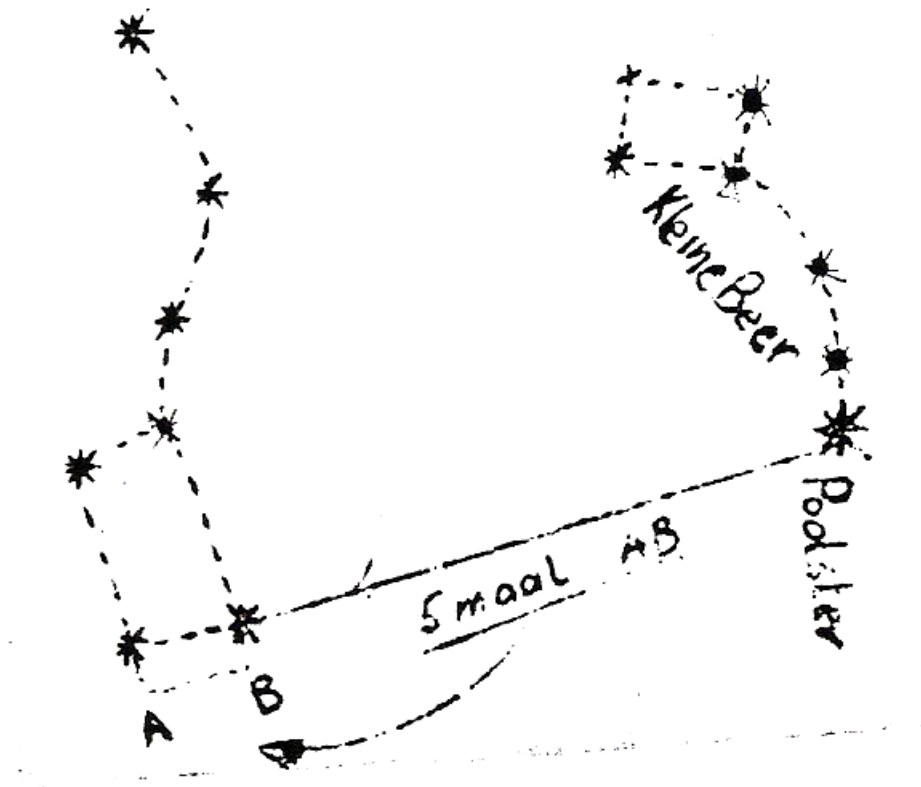
Vb. Het is kwart over 2 in de namiddag. Neem 14u, deel dat door 2. Hou de zeven naar de zon en dan vind je het noorden bij de twaalf.

d. Hulpmiddeltjes

- Bomen neigen naar het noordoosten;
- In oudere kerken wijst het altaar naar het oosten;
- Vogelnestjes hebben de opening aan de zuidkant;
- Gleuven in een boomstam zitten aan de oostkant;
- Mos op een bom groeit aan de noordkant

e. Poolster

Ook 's nachts hebben we een handig hulpmiddel. De poolster staat tussen het magnetische en het geografische noorden, het is dus zelf nauwkeuriger dan een kompas. De poolster is de heldere ster aan het einde van de staart van de kleine beer. De grote beer is echter gemakkelijker te vinden en dus wordt het een klein beetje ingewikkelder. Kijk op te tekening en vraag je PL desnoods om meer uitleg.



8. Stafkaart

Goed stafkaart kunnen lezen zal vooral komen met ervaring, veel oefenen is dus de boodschap. Er zijn wel enkele puntjes theorie die je al een heel eind op weg kunnen helpen.

a. Schaal

Een heel landschap op kaart zetten kan niet zonder het te verkleinen. De schaal van een topografische kaart is 1 : 25.000, hoewel er tegenwoordig de tendens is om kaarten op schaal 1 : 20.000 te maken. Dat wil zeggen dat 1 cm op de kaart overeenstemt met 25.000 cm (res. 20.000) in werkelijkheid. 4 cm op de kaart is dus 1km in werkelijkheid. Er zijn nog twee eenvoudige trucjes die je kunnen helpen om te weten hoeveel 1 km is: een kaart is opgedeeld in roosters, van elk 1 km². Anderzijds is de afstand tussen twee kilometerpalen natuurlijk ook 1 km.

b. Legende

Het is niet alleen belangrijk te weten hoe ver je moet stappen, maar ook waar je moet stappen. Daarvoor dient de legende. Elke kleur, symbool, teken heeft een betekenis. Onderaan de stafkaart staat die legende uitgelegd. Omdat het onnodig tijdverlies is om elke keer de legende te raadplegen als je op tocht gaat, is het handig om de belangrijkste dingen van buiten te kennen. Vraag aan de leiding maar een kaart om te oefenen. Nog één opmerking: sommige tekens zoals, een kerk, zijn geijkt. Dat wil zeggen dat elk teken overal even groot is, ongeacht de grootte van het gebouw zelf.

c. Reliëf

Meestal gaan we in de Ardennen op kamp en op tocht en als je even rondkijkt zul je al gauw merken dat dit geen vlak landschap is. Om dat op een kaart weer te geven, maken we gebruik van hoogtelijnen. Dat is een bruine lijn die elk punt van een gelijke hoogte verbindt. Het interval tussen twee hoogtelijnen is 5 m. De hoofdhoogtelijnen hebben een cijfer, logischerwijze gaat het terrein omhoog boven dat getal en omlaag onder dat getal.

d. Coördinaten

Op een kaart kan je zeer nauwkeurig uitrekenen waar iets zich bevindt met behulp van coördinaten, dat zijn de grijze cijfers aan de vier zijden van je kaart. Op de bovenzijde (noordkant) vind je dezelfde cijfers terug als op de onderkant (zuiden); dat is ook zo met de oost- en westkant.

De coördinaten vormen 'rasters' op de kaart. Elke horizontale en verticale lijn tussen twee cijfers wordt opgedeeld in honderd decimalen. Als je dit begrijpt kan je de werking ervan ook begrijpen. Als coördinaten worden opgeschreven, zal men altijd met de bovenste(onderste) getallen beginnen, dan die van de zijanten, dan pas de decimalen.

Vb.

- 259-119//00-00 komt precies overeen met de kruising van het getal 259 van de bovenkant en het getal 119 aan de zijkant.
- 259-119//50-50 is het punt precies tussen 259 en 260 enerzijds en 119 en 120 anderzijds.
- Voor de coördinaten 259-119//20-80 moet je een vijfde van de afstand tussen 259 en 260 nemen enerzijds en vier vijfde van de afstand tussen 119 en 120.

9. Koken

Uiteraard moet een jonggiver voor zichzelf kunnen zorgen, zelf je eten klaarmaken is dan al een goed begin. Je proef koken bestaat erin om op een houtvuur een maaltijd voor je patrouille te maken (aardappelen, groente, vlees), en op een ander moment pap.

10. Stoken

a. Vuur

In elke mens schuilt een kleine pyromaan, op de scouts leren we daar mee omgaan. We leren om op een verantwoorde manier een vuur te maken waarop we deftig kunnen koken. Meestal zal dat op een tafelvuur gebeuren. Op dat tafelvuur moet minstens een vuurvaste plaat komen en daarbovenop een dikke laag graszoden. Op die graszoden stook je je vuur.

Welk hout je gebruikt zal aan bod komen bij 'boomwaarde'. Begin met een piramide van kleine takjes, best dennetakjes. Laat een openingetje aan de windzijde zodat de wind het vuur kan aanwakkeren. Leg langzamerhand dikkere takken op het vuur, doe dit kruislings zodat er genoeg zuurstof aan het vuur kan. Chemisch gezien is ontbranden slechts een reactie van hout met zuurstof; lucifers zijn uiteraard een handig hulpmiddel om het vuur te ontsteken.

Voor je proef mag je drie lucifers gebruiken en enkel hout. Papier of andere hulpmiddelen zijn uit den boze. Na het koken moet je het vuur opruimen. Laat je vuur nooit alleen! Enkele tips: Het zijn de kolen die warmte geven, niet het vuur zelf. Droog hout brandt het beste, leg altijd een zeil over je sprokkelhout. Takken die buigen in plaats van breken is zogenaamd groen hout, het zit nog vol sap en zal veel rook geven en weinig warmte.

b. Boomwaarde

Vuur heeft hout nodig en dat vinden we in de bossen. Brandhout vinden we enkel op de grond! We hakken geen levende bomen om.

Deze proef bestaat erin dat je weet welke houtsoort van waarde kan zijn, en dat je die ook herkent.

- Naaldbomen

Hout van naaldbomen brandt gemakkelijk maar ook zeer snel.

- o Spar

In de Ardennen komen we vooral sparren tegen, zijn wortel gaat niet zo diep, wat handig is in een rotsachtig gebied. De spar herkennen we als kerstboom. De naalden zitten elk apart op de twijgen. De kegel (denappel) wordt ongeveer 10 cm lang en heeft de vorm van een sigaar.

- o Den

De den komt iets minder voor. Hij is te herkennen aan een lange stam met een hoge kruin. De naalden zitten per twee in een soort kokertje. De denappels zijn ronder en iets kleiner.

- Loofbomen

Ze komen in België nog maar weinig voor, hier en daar zal je ze nog wel vinden.

- o Berk

Zeer gemakkelijk te herkennen aan de witte schors. De schors is uitermate geschikt om vuurmee aan te steken.

- o Eik

De inlandse eik heeft een ruwe schors en is uitstekend brandhout: weinig rook en veel warmte. De Amerikaanse eik is gelijkaardig aan de inlandse maar zijn blad is groter en dieper ingesneden.

- o Beuk

Naast lekkere nootjes heeft de beuk nog andere goede eigenschappen. Het hout brandt traag geeft veel warmte en weinig rook. Hij is te herkennen aan zijn mooi rechte stam met grijsgroene schors.

- o Kastanje

Wilde en tamme kastanje zijn niet geschikt als brandhout. De wilde kastanje kan je herkennen aan zijn samengesteld blad, de tamme heeft een langwerpige blad.

- o Es

De bladeren zijn samengesteld, ze bestaan uit verschillende kleine blaadjes aan een bladsteel. Het hout is zeer geschikt als brandhout.

- o Hazelaar

Het is eigenlijk een struik, zonder stam. Het blad is groot en hartvormig met een scherpe punt. Je herkent hem ook aan zijn katjes. Het is goed brandhout.

11. Bijlwerk

Voor een tafelvuur, en zelfs een kampvuur moet je grote stukken hout in stukken kappen. Een bijl is echter geen speelgoed, hou dus steeds je hoofd erbij of je bent het misschien kwijt.

Onthoudt deze richtlijnen zeer goed.

a. Keuze van de bijl

Tegenwoordig hebben we degelijke Fiskars-bijlen. Het zijn zeer lichte bijltjes, ideaal voor een beginnende houthakker. Het ziet er klein en schattig uit, maar speelgoed is het zeker niet; Fiskars staat ervoor bekend om heel scherp te zijn. Wees dus steeds voorzichtig.

Naast dit handbijltje, waar je het meest mee zal werken, heb je nog andere soorten. Maar die grotere bijlen zal je enkel gebruiken als verkener of leider, en heel misschien als PL, als de leiding het toestaat. Je hebt dus nog de houthakkersbijl en de kliefbijl.

b. Onderhoud

Fiskars is normaal gezien roestvrij, maar de kop van een bijl moet tegen het roesten worden ingevet bij nat weer of als ze niet gebruikt wordt. Als de bijl niet gebruikt wordt, steek hem dan in de plastic beschermhoes.

Om te vermijden dat de bijl op het hout wegbotst en in je been terecht komt, moet de bijl scherp zijn, tijdig slijpen is dus de boodschap.

Hak nooit met een bijl waarvan de steel los zit. Je kan ze terug vastzetten door een wig in de steel te slaan, bij Fiskars komt dit probleem echter weinig voor.

c. Gebruik

De eerste regel is ongetwijfeld: veiligheid! Denk altijd, ook als je denkt dat je alles volledig onder de knie hebt, aan de veiligheid. Je zal veel uit ervaring leren, maar er zijn toch enkele richtlijnen.

Hak nooit op leunend hout, steeds op steunend. Dat wil zeggen dat je op het hout hakt op de plaats die op de kapblok ligt, niet ernaast. Zoals op volgende tekening:

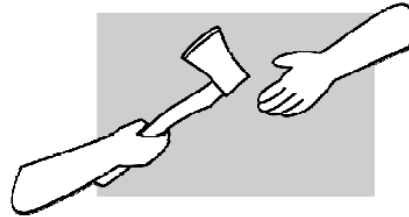


Hak beurtelings loodrecht op het hout en 45° van je hand weg. Ga op je huppen zitten zodat je niet in je knieën kan hakken. Neem het hout vast aan de bovenkant, zo kan je je hand niet raken en heb je meteen het stuk hout vast dat los komt, zodat het niet wegvliegt.

Zorg ook voor de veiligheid van anderen, zorg ervoor dat ze op minstens drie meter afstand blijven (bij een grote bijl, moet iedereen op minstens vijf meter afstand blijven). Dat is iets waar je zelf moet op letten, verwacht zo'n oplettendheid niet van de anderen.

Leg je bijl nooit in het gras, zo kan ze kwijt raken of kan iemand zich er aan verwonden. Als je je bijl heel even niet gebruikt, steek ze in de kapblok op die manier dat heelde scherpe kant in het hout steekt. Na het gebruik steek je de bijl in de plastic beschermhoes.

Loop nooit met een bijl, wandel enkel. Draag ze op zo'n manier dat ze je niet kan kwetsen. Ook als je de bijl aan iemand anders geeft, moet je aan de veiligheid denken.

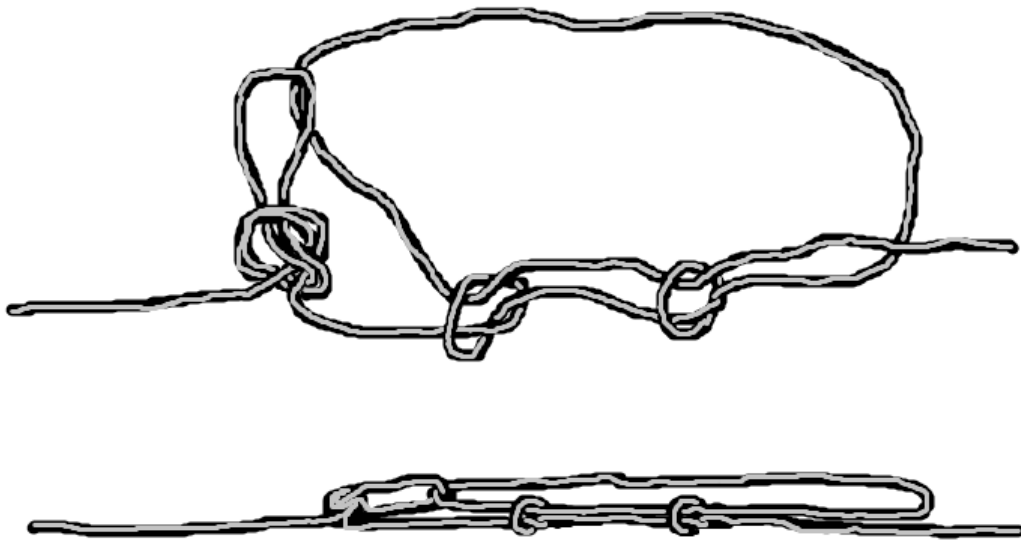


12. Knopen

Op kamp kunnen we ons niet behelpen met nagels en vijzen. Het maakt ons hout enkel maar kapot. Daarom gebruiken we touw, het weegt niet veel en is gemakkelijk weer los te maken.

a. Topreep

Wordt gebruikt om een tentspanblokje te vervangen. Hieronder vind je er een tekening van, om ze te leren leggen vraag je best even hulp aan je PL.



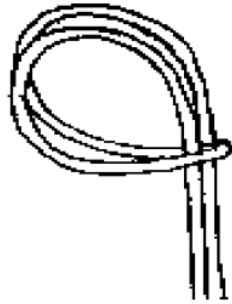
b. Vlaamse oogknoop

Wordt gebruikt om een vaste lus te maken, je hebt hem nodig bij het maken van een topreep.



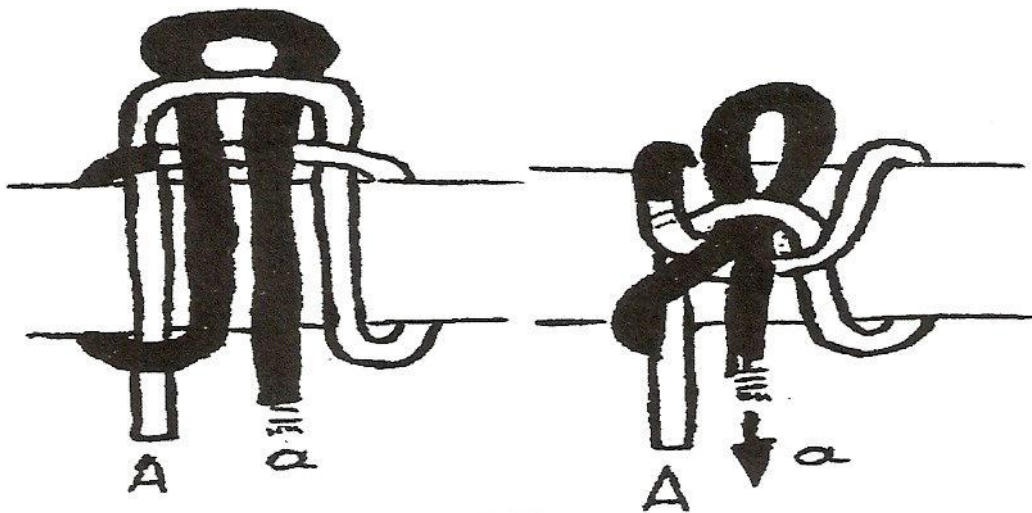
c. Ankersteek

Wordt gebruikt om een touw aan een ring te bevestigen.



d. Dievenknoop

Het voordeel van deze knoop is dat als je aan het juiste uiteinde trekt, hij zo weer loskomt. Ideaal als je uit een boom wil klimmen.



e. Teervoet-eisen

Ken je de andere knopen nog?

13. Pionieren

Op kamp moeten we allerlei constructies uit onze mouw schudden, denk maar aan de kook en de eet, de mast en allerlei andere kleinigheden. Als je dat allemaal veilig wil houden, moet je goed kunnen sjorren. We overlopen enkele verschillende sjorringen.

a. **Kruissjorring**

Deze sjorring wordt gebruikt om twee palen aan elkaar te sjorren die ongeveer een rechte hoek vormen.

De kruissjorring begin je met een timmermanssteek op de vaste paal. Het oog van de timmermanssteek bevindt zich dan aan de rechterkant. Je vertrekt met je touw recht uit het oog.

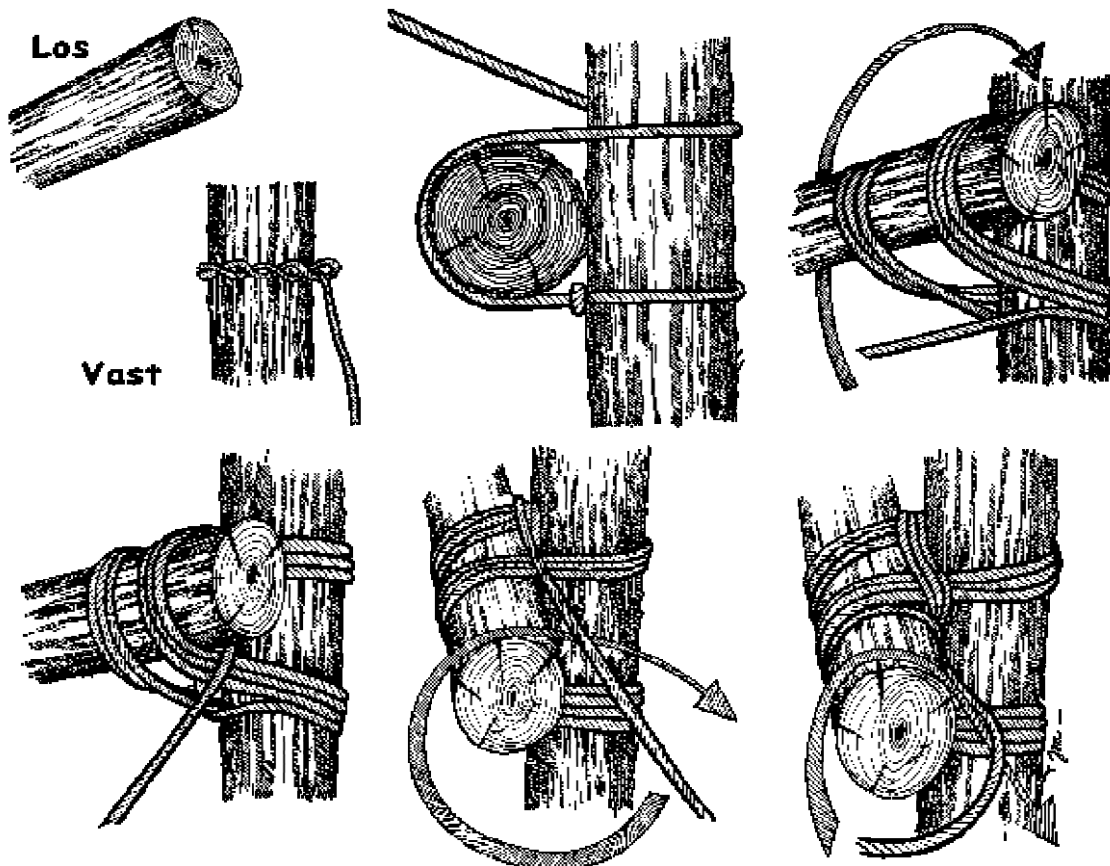
Je slaat het touw drie keer om de palen heen. Elke winding leg je netjes naast de vorige en trek je stevig aan. Denk aan VaBu en LoBi, op de vaste balk ga je naar buiten, op de losse naar binnen.

Daarna ga je woelen. Je slaat het touw tussen de palen door om de winding heen. Elke woeling trek je weer strak aan. De drie woelingen leg je naast elkaar. Je werkt van de vaste paal naar de losse paal toe.

Tot slot werk je de sjorring af met een mastworp, gevormd door twee halve steken op de losse paal, en dit vlak na het woelen.

Als de mastworp veiliger op een andere plaats ligt dan deze plaats is het noodzakelijk dat je van deze standaardplaats afwijkt!

Als de tekeningen geen duidelijkheid bieden, vraag je maar aan je PL hoe het moet.



b. Achtsjorring

Deze sjorring wordt gebruikt om een tweepikkel te vormen. Leg de twee balken naast elkaar, zorg dat de onderkanten gelijk liggen. Als je de balken op een hulppaaltje legt, heb je meer plaats om te sjorren. Steek een dik takje tussen de palen, zodat je ruimte hebt om tussen de balken door te kunnen gaan.

Begin met een timmermanssteek, zorg ervoor dat je touw recht uit het oog vertrekt. Sla dan het touw rond de balken in achtjes, vandaar dus de naam van de sjorring. Werk best naar boven toe, dat maakt het gemakkelijker. Leg om iedere balk ongeveer drie slagen, timmermanssteek niet meegerekend.

Begin dan te woelen en leg de slagen mooi naast elkaar tot er geen plaats meer is om nog een woeling te leggen. Eindig met een mastworp, liefst niet op dezelfde balk als waar je de timmermanssteek hebt gelegd.

c. Driepikkel

Deze sjorring is gelijkaardig aan de achtsjorring, maar dan met drie balken. Het principe is volledig hetzelfde, er zijn wel enkele aandachtspuntjes.

Begin ook met een timmermanssteek, op een van de buitenste palen. Eindig weer met een mastworp, op de andere buitenste paal. Voor de rest is ze helemaal gelijk aan de achtsjorring. Voor een driepikkel voor de eet, kan je de middelste paal aan de onderkant iets laten uitsteken, zodat de twee andere palen, waar je de tafel en banken aan vastsjort, recht staan.

Dat vergemakkelijkt het verdere sjourwerk.



d. Steigersjorring

Deze sjorring wordt gebruikt om twee balken die in elkaars verlengde liggen te verbinden. Wij gebruiken hem vooral om de mast hoger te maken. Bij elk uiteinde van een balk moet een sjorring komen, als je twee balken wil verbinden, komen er dus vier.

Leg het midden van het touw om de balken en sla elk uiteinde tegengesteld om de balk heen. Werk wel naar een kant toe, zodat op het einde beide uiteinden bij elkaar komen te liggen. Maak die vast met een platte knoop.

Omdat hier geen woelingen worden gebruikt, worden wiggen tussen de sjorringen geslagen, een aan elke kant van elke sjorring. De wiggen moeten wel de juiste vorm hebben, ze moeten namelijk alle slagen aantrekken, niet alleen de eerste of de laatste slag. Omdat de wiggen de plaats van de woeling innemen, moeten ze ook stevig vastzitten en blijven vastzitten. Sla daarom de wiggen van boven naar onder zodat ze er niet uit kunnen vallen of uit getrapt kunnen worden.



14. **EHBO**

Eerste hulp bij ongevallen. De wet, de belofte en de leuze zeggen dat je moet helpen waar je kan. Iemand helpen die gekwetst of verongelukt is, is een van de edelste goede daden. Als je deze richtlijnen goed volgt, zal je al veel schade kunnen verhelpen.

a. Vooraf

De kans dat je ooit iemand moet helpen die dodelijk gewond is, is vrij klein. In de meeste gevallen zal het gaan om een snijwond, een schaafwond, insectenbeet, lichte verbranding of verstuiking.

Daarom lichten we hier enkel deze kleine ongemakken toe. Maar eerst nog even enkele algemene regels:

- We moeten enkel eerste hulp bieden, dat wil zeggen dat er ook nog zo iets is als tweede hulp: professionele geneeskundigen. De kleine kwetsuren zoals hierboven opgesomd kunnen we zelf verhelpen, maar bij ernstige gevallen zal de eerste hulp er juist in bestaan de dokter te verwittigen. In ieder geval: verwittig altijd de leiding.
- Blijf altijd kalm, niet enkel om je slachtoffer gerust te stellen, maar ook om je eigen hersenen de rust te gunnen om juist na te denken.
- Zorg voor genoeg ademlucht voor het slachtoffer. Nutteloze omstanders moeten verwijderd worden en maak spannende kledij los.
- Denk aan de veiligheid: eerst die van jezelf, dan van de omstanders, dan pas aan die van het slachtoffer. Ga zeker niet de held uithangen, dat laten we aan Hollywood over.
- Kijk of het slachtoffer bij bewustzijn is, controleer dan de ademhaling en hartslag. Controleer op bloedingen, zowel inwendig als uitwendig.

b. Snijwonden

Een kleine wonde laat je eerst gewoon bloeden, alle vuiligheid en bacteriën wordt zo weggespoeld. Als het bloeden gestopt is, was je de wonde grondig uit met water en zeep. Ontsmetten hoeft dan vaak niet meer, maar kan geen kwaad. Dek de wonde af met een pleister, zodat er geen vuil meer bij de wonde kan, 's avonds voor het slapengaan haal je hem eraf zodat de wonde kan ademen en genezen.

Een ernstige snee die blijft bloeden is een slecht teken. Als de wonde na 10 minuten nog bloedt, moet je ze afspannen en zo snel mogelijk de juiste instanties verwittigen. Het afspannen gebeurt zo dicht mogelijk bij de wonde, tussen de wonde en het hart.

c. Brandwonden

Eerste graad: herken je aan een rode huid die lichtjes opgezwollen is, denk maar aan zonnebrand. Voor zonnebrand bestaan er tegenwoordig dozijnen lotions. Als je je verbrand bij het koken, hou de wonde dan eerste 10 minuten onder lauw stromend water. De beek is misschien de beste oplossing, hoewel die waarschijnlijk medisch gezien te koud is. Daarna behandelen met flammazine en de wonde afdekken. Een brandwonde hoef je niet te ontsmetten, omdat het vuur/warmte dezelfde werking heeft.

Tweede graad: herken je aan blaarvorming, met rode huid errond (eerste graad). Bij tweede graadswonden zijn er twee huidlagen gekwetst. Hou de wonde net zoals bij eerste graad onder water, smeer er wat flammazine op en dek de wonde af. Prik de blaren nooit open. Als ze vanzelf opengaan, van het vocht op.

Een speciale soort tweede graadbrandwond is de blein. Dat zijn brandwonden die veroorzaakt worden door wrijving, bijvoorbeeld op tocht. Ze zijn iets oppervlakkiger dan gewone tweede graadbrandwond en dus iets makkelijker te behandelen. Prik de blein langs twee kanten open met een steriele naald (hou ze even in het blauwe gedeelte van een vlam). Vang het vocht op en duw het resterende vocht onder de huid eruit. Daarna ontsmet je de blein. Je mag er een plakker opdoen, maar ze genezen beter zonder.

Derde graad: is veel ernstiger dan tweede graad, maar gelukkig ook zeldzamer. De wonden zien zwart of wit, en de zenuwen zijn mee verschroeid, daarom doet een derde graadbrandwond geen pijn. De behandeling is dezelfde als bij een tweede graad: water, flammazine, afdekken. Maar nog beter is om gewoon meteen de dokter te verwittigen en de behandeling aan hem over te laten.

d. Bezwijmingen

Een bezwijming is in de meeste gevallen te wijten aan een kort zuurstofgebrek in de hersenen. Dat kan veroorzaakt worden door hevige gemoedstoestanden, slechte geuren, vermoeidheid enz.

Bij een appelflauwte kan je het slachtoffer best bijbrengen door het voorhoofd met fris water te besprenkelen, de benen omhoog te leggen, zodat er meer bloed (en dus zuurstof) naar de hersenen kan. Je kan het slachtoffer zelfs lichtjes in het gezicht slaan. Als het slachtoffer in de zon ligt, leg hem dan voorzichtig in de schaduw.

Iemand kan ook zijn flauwgevallen als hij te lang in de zon is geweest. We spreken dan van een zonnesteek. De oorzaak ligt er dan bij dat het lichaam oververhit geraakt en dus tilt slaat. De symptomen zijn misselijkheid, zware hoofdpijn, evenwichtsstoornissen en het slachtoffer zweet bijna niet. De beste remedie is het slachtoffer ergens donker en koel leggen zodat het lichaam kan recupereren. Een natte, dus koude, handdoek op het hoofd leggen kan wonderen doen.

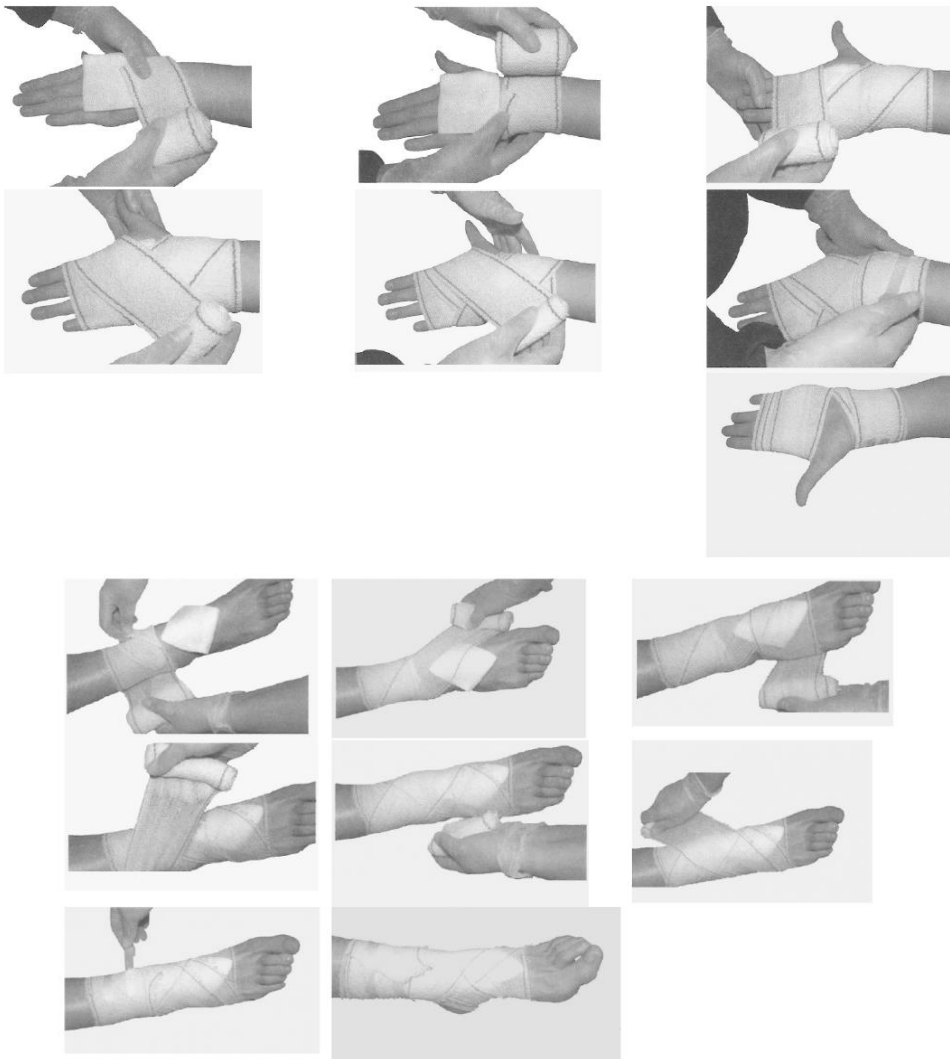
e. Insectenbeten en bijwondes

Muggen en dazen kunnen voor heel wat jeuk zorgen. Er bestaan tegenwoordig verzachtende zalfjes voor, zelfs ook voor preventief gebruik. Zodat je niet moet krabben, wat bovendien erg slecht is. Bij een steek van een wesp kan de angel blijven steken, verwijder die dus.

Beten van honden en vossen en dergelijke zijn niet alleen pijnlijk maar letterlijk levensgevaarlijk. In zo'n bek zitten immers talloze bacteriën die onschadelijk zijn voor het dier, maar voor vervelende infecties kunnen zorgen bij de mens. Blijf dus gewoon uit de buurt van deze viervoeters.

f. Verstuikingen

De behandeling is zeer eenvoudig: bij een verstuiking is het de spier die gekneusd is. Flexumgel is daarbij een wondermiddel, samen met beweging: geef de spier de kans niet om op te stijven, want dat is net het lastige. Als de verstuiking niet op te lossen is met een zalfje, zal je er een steunverband om moeten doen. Kijk goed naar de afbeeldingen hieronder.



15. Seinen

Een proef die misschien niet meer veel wordt gedaan, maar die toch nog zeer nuttig kan zijn. Je kan er zeer veel plezier aan beleven.

Elke letter en cijfer heeft zijn eigen sequentie van streepjes en puntjes. Op het eerste gezicht lijkt er geen systeem in te zitten, maar niets is minder waar. De meest voorkomende letters hebben een eenvoudigere code. En er bestaat zelfs een handig trucje voor om alles gemakkelijk te onthouden: achter elke letter zit een woord, dat met dezelfde letter of klank

begint. Elke lettergreep stelt één teken voor. Elke lettergreep waar een 'o' in voorkomt (dus ook 'oe' of 'ou'), telt voor een streep, de rest staat voor een punt. Gemakkelijk toch?

a:	hal-lo	· _
b:	bok-ken-wa-gen	_ . . .
c:	co-ca-co-la	_ . . .
d:	dok-wer-ker	_ . .
e:	een	·
f:	fruit-ver-ko-per	· . . _
g:	groot-moe-der	_ _ .
h:	hek-ken-spring-er	· . . .
i:	ie-mand	· .
j:	jæn-oom-dom-oor	· _ _ _ _
k:	kom-mer-loos	_ _ .
l:	li-mo-na-de	· . . .
m:	mo-tor	_ _
n:	no-ten	_ .
o:	oor-logs-vloot	_ _ _ _
p:	pap-school-lo-per	· . . .
q:	ko-ko-ri-ko	_ _ . .
r:	re-vol-ver	· . .
s:	se-kris-tij	· . .
t:	ton	_
u:	u-ni-form	· . . _
v:	ver-ken-ners-troep	· . . . _
w:	weer-om-komst	· _ _
x:	zon-der-ze-ro	_ . . .
y:	york blijft toch york	_ . . .
z:	zons-on-der-gang	_ . . .

1: · _ _ _ _
 2: · . _ _ _
 3: · . . _ _
 4: · . . . _
 5: ·

6: _
 7: _ _ . . .
 8: _ _ _ . .
 9: _ _ _ _ .
 0: _ _ _ _ _

Seinen kan je ook met een of twee vlaggen:

- 1 vlag: rust: 45° links
 streep: horizontaal rechts
 punt: 45°rechts
- 2 vlaggen: rust: vlaggen neer
 streep: beide armen horizontaal
 punt: rechterarm horizontaal

Seinen met behulp van morsecode is ook een dialoog, met zijn eigen sociale regels:

- Oproepteken: VE $\bullet\bullet\bullet\text{---}\bullet$ wordt door de seinpost steeds opnieuw herhaald tot er antwoord komt;
- Klaar om te ontvangen: K $\text{---}\bullet\text{---}$ wordt door de ontvanger geseind als hij klaar is;
- Wacht: Q $\text{---}\bullet\text{---}$ door de ontvanger als hij nog niet klaar is;
- Begrepen: T --- moet door de ontvanger geseind worden na elk begrepen woord of getal
- Vergissing: 8 punten als de zender zich heeft vergist, hij begint dan opnieuw
- Einde bericht: AR $\bullet\text{---}\bullet\text{---}\bullet$
- Antwoord op eindebericht: R $\bullet\text{---}\bullet$ door de ontvanger als hij heel het bericht begrepen heeft.

Als je de tekens op papier zet gebeurt het als volgt:

- Tussen elke letter een /
- Na een woord //

16. Teervoeteisen-herhaling

Het spreekt vanzelf dat je de teervoet-eis altijd even grondig zal blijven kennen. Het is immers de grondslag van je ganse scoutsleven. Met in het bijzonder de wet en de belofte.