

Tweede-klas-eisen

Deel 2: praktijk

22 Sint-Albertus



Inhoud:

1.	Inleiding.....	3
2.	Koken.....	4
3.	Stoken.....	4
a.	Vuur.....	4
b.	Boomwaarde.....	4
4.	Stafkaart.....	5
a.	Schaal.....	5
b.	Legende.....	6
c.	Reliëf.....	6
d.	Coördinaten.....	6
5.	Bijlwerk.....	7
a.	Keuze van de bijl.....	7
b.	Onderhoud.....	7
c.	Gebruik.....	7
6.	Pionieren.....	9
a.	Kruissjorring.....	9
b.	Achtsjorring.....	10
c.	Driepikkel.....	10
d.	Steigersjorring.....	11
7.	Teervoeteisen-herhaling.....	11
8.	Theorie-herhaling.....	11

1. Inleiding

Normaal gezien heb je vorig jaar het deel theorie van de tweede-klas-eisen al afgelegd. Je hebt al veel bijgeleerd: knopen, oriëntatie, EHBO... Nu gaan we aan de slag voor de meer praktische aspecten, nu wordt het pas écht scoutesk! We gaan leren tochten stappen, koken, stoken, we gaan ronduit leren onze plan te trekken!

In dit deel zal je blijven bijleren over de wereld rondom je, maar je gaat ook jezelf leren kennen. Niet alles zal even goed lukken, je gaat je talenten ontdekken, maar ook de grenzen ervan. Dit mag je niet afschrikken: je talenten kennen is een grote troef, en met die kennis ga je als volwaardige scouts in de scoutsgroep kunnen staan.

Je totem behalen is heel leuk, net omdat je zoveel bijleert. Laat dit je inspireren en probeer zelf je grenzen te verleggen!

Goede moed en veel plezier.

De leiding.

2. 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.

3. 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.

4. **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.

5. Bijwerk

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 verkenner 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 terechtkomt, 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:

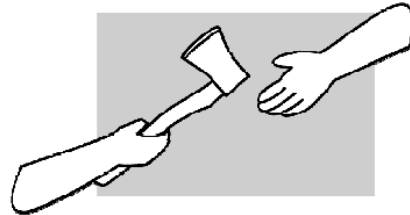


Hak beurtelings loodrecht op het hout en 45° van je hand weg. Ga op je huppen zitten zodat je niet in je knieën kan hakken. Neem het hout vast aan de bovenkant, zo kan je je hand niet raken en heb je meteen het stuk hout vast dat los komt, zodat het niet wegvliegt.

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.



6. 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.

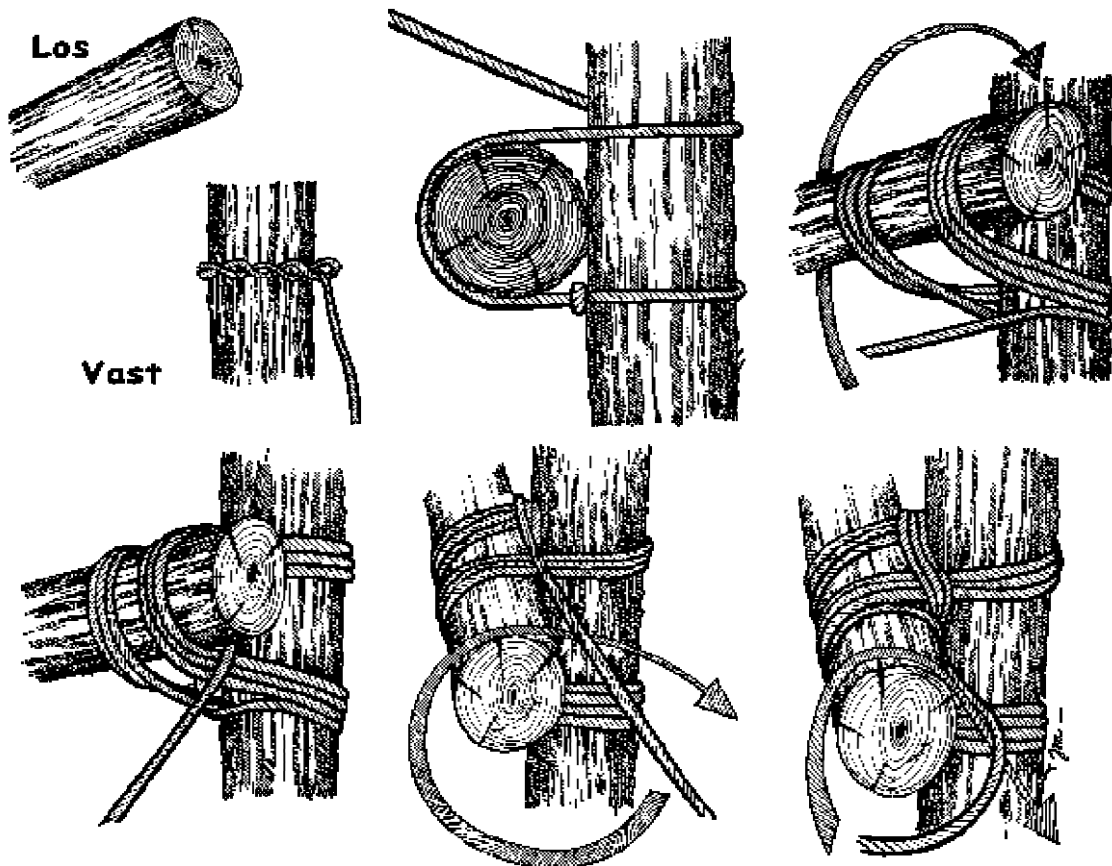
Je slaat het touw drie keer om de palen heen. Elke winding leg je netjes naast de vorige en trek je stevig aan. Denk aan VaBu en LoBi, op de vaste balk ga je naar buiten, op de losse naar binnen.

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.

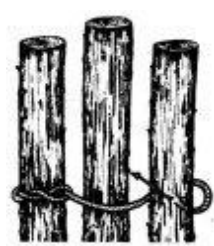
Begin dan te woelen en leg de slagen mooi naast elkaar tot er geen plaats meer is om nog een woeling te leggen. Eindig met een mastworp, liefst niet op dezelfde balk als waar je de timmermanssteek hebt gelegd.

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 sjorwerk.



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.



7. 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.

8. Theorie-herhaling

Ook je theorie van de tweede-klas-eisen zal je moeten blijven oefenen. We zullen je op een aparte proef nog enkele steekvragen uit het theoretische deel vragen.