

**Naam:**

# TECHN IEKEND OSSIER



2021 Editie

# Auteurs

Berre Boermans  
- **Behulpzame Kokako** -

Bernd Hermans  
- **Verrassende Schoenbekooievaar** -

Simon Lauwers  
- **Humoristische Mier** -

Lennert Sneyders  
- **Verrassende Beermarker** -

Seppe Schrijvers  
- **Impulsieve Mustang** -

Veronique Swannet  
- **Onverwachte Boomklever** -

Joris Van Aelst  
- **Verrassende Leeuw** -

Scouts Beerse



# INHOUDSTABEL

## BASIS

- 1. Basispijlers 7
- 2. Belofte 7
- 3. Avondlied 8

## MORSE

- 1. Inleiding 20
- 2. Seinboom 20

## VUREN

- 2 1. Vuurdriehoek 10
- 2. Stappenplan 10
- 3. Doven 10
- 4. Tips & tricks 11
- 5. Soorten Vuur 11

## KOMPAS

- 6 1. Inleiding 22
- 2. Richting bepalen 22
- 3. Kaart opvouwen 22
- 4. Het kompas 23
- 5. Oriëntatie 24

## KNOPEN

- 3 1. Inleiding 13
- 2. Soorten 13

## EHBO

- 7 1. Kleine wonden 26
- 2. Grote wonden 27
- 3. Blaren 27
- 4. Splinters 27
- 5. Teken 28
- 6. Brandwonden 28

## SJORREN

- 4 1. Algemeen 15
- 2. Soorten 15

## OUTDOOR

- 8 1. Uniform 30
- 2. Patrouilletent 31
- 3. Bijlen en zagen 33

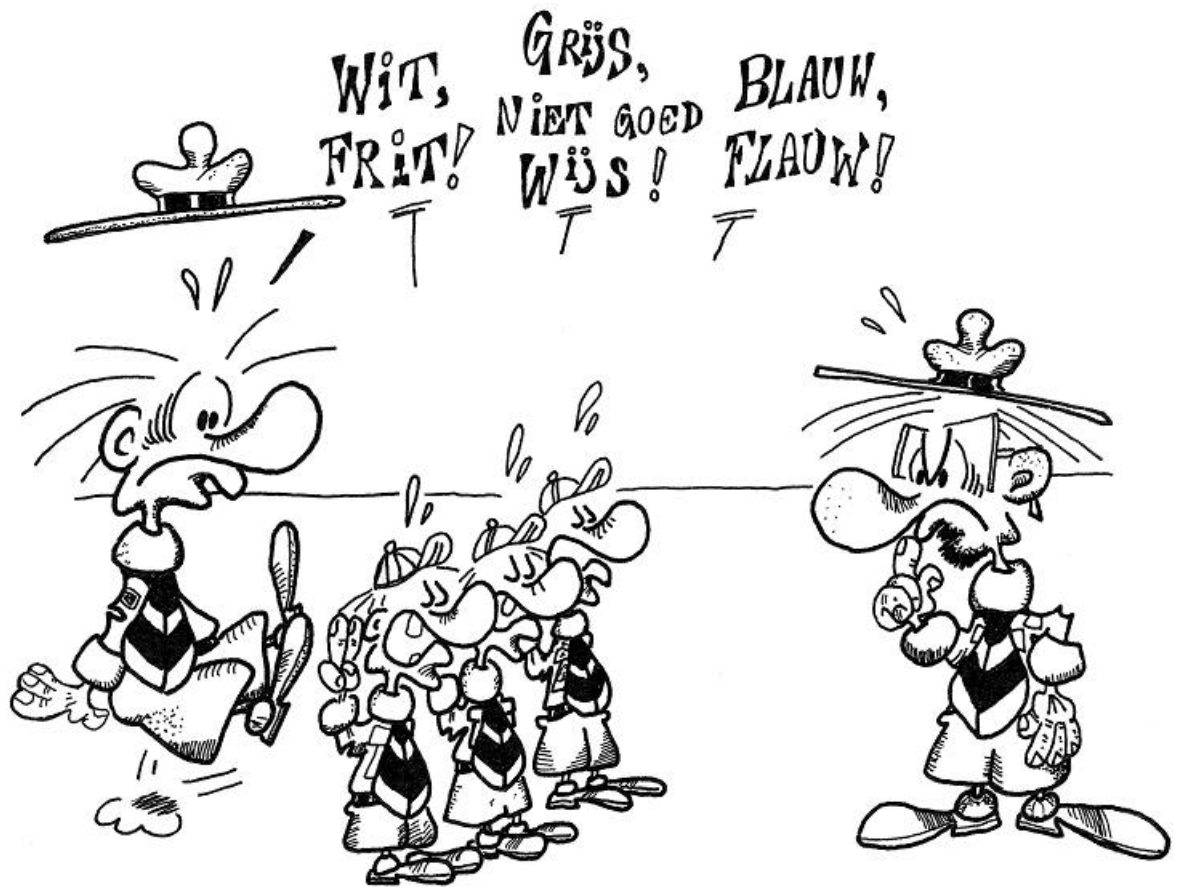
**Plaats**

**Datum**

**Geslaagd /  
Niet-geslaagd**

**Leiding**

<b>Plaats</b>	<b>Datum</b>	<b>Geslaagd / Niet-geslaagd</b>	<b>Leiding</b>



# BASIS

## 1.1. Basispijlers

---

Elke scout en gids heeft de 5 basispijlers steeds in het achterhoofd. Niet in iedere activiteit vind je al die basispijlers terug. Dat hoeft ook niet, want tijdens het jaar heb je kansen genoeg om alles afwisselend of gecombineerd aan bod te laten komen.

Al snel wordt duidelijk dat de basispijlers geen losstaande begrippen zijn. Ze zijn sterk verweven met elkaar. Het zijn ook zeer brede begrippen. De 5 basispijlers maken ons tot volwaardige scouts en gidsen.

---

### Zelfwerkzaamheid

- ONTPLOOIEN -

### Engagement

- ENERGIE VRUJMAKEN -

### Medebeheer

- MEE DE KOERS BEPALEN -

### Dienst

- HANDJE TOESTEKEN -

### Ploegwerk

- SAMEN ONDERNEMEN -

## 1.2. Belofte

---

Scouting houdt naast de 5 basispijlers een belofte in. Een ode aan deze scoutsfilosofie. Een eervolle overgave aan de manier waarop een scout of gids leeft, zowel binnen als buiten de scouts. Een belofte aan zichzelf, maar ook aan de groep. Deze verdiept zich naarmate je ouder wordt.

---

IK, (NAAM), SCOUT/GIDS VAN BEERSE

BELOOF ME IN TE ZETTEN VOOR IEDER, GROOT OF KLEIN

VOOR MIJN GROEP WIL IK ER ALTIJD ZIJN

IK ZAL ER STEEDS VOOR GAAN

ALS IK VAL, ZAL IK WEER OPSTAAN

MET MIJN TAK ONTDEK IK DE WERELD OM ME HEEN

SAMEN ZIJN WE NOOIT ALLEEN

DEZE VISIE DRAAG IK MEE IN MIJN HART

EEN BELOFTE WAAR IK NOOIT VAN PART

## 1.3. Avondlied

---

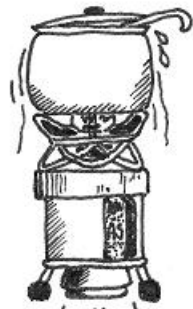
Traditiegewijs, bij de regel 'Knielen, knielen, knielen wij neder..', knielen de scouts en gidsen van Beerse **NIET** mee!

---

O HEER, D' AVOND IS NEERGEKOMEN  
DE ZONNE ZONK, HET DUISTER KLOM.  
DE WINDEN DOORRUISEN DE BOMEN  
EN VERRE STERREN STAAN ALOM.  
WIJ KNIELLEN NEER OM U TE ZINGEN  
IN 'T SLAPEND WOUD, ONS AVONDLIED.  
WIJ DANKEN U VOOR WAT W' ONTVINGEN  
EN VRAGEN HEER, VERLAAT ONS NIET.  
  
KNIELLEN, KNIELLEN, KNIELLEN WIJ NEDER.  
DOOR DE STILTE WEERKLINKT ONZE BEE.  
LUIST'REND FLUISTEREN KRUIJEN MEE  
EN STERREN STAREN TEDER.  
GEEF ONS HEER, ZEGEN EN RUST EN VREE.



EERSTE  
KUNSTMAAN  
GELANCEERD DOOR DE SCOUTS!



MIJN SOEP MET  
BALLETJES!



**VUREN**

**2**

## 1.1. Vuurdriehoek

---

Vuur heeft 3 elementen nodig. Namelijk zuurstof, warmte en brandstof. Als een van deze 3 elementen afwezig is kan er geen vuur ontstaan. Brandstof is brandbaar materiaal zoals hout, ...

---



## 2.2. Stappenplan

---

Men kan nooit voorzichtig genoeg zijn bij het omgaan met vuur. Daarom is het belangrijk de volgende stappen te onthouden om zo veilig en efficiënt te beginnen.

---

1. Voorzie een emmer water of loofhout van 2m
2. Zoek veel takken en takjes in alle maten
3. Leg groepjes hout klaar, van dun naar dik
4. Maak een piramide kleine, dunne takjes
5. Steek aan in het midden van de piramide
6. Piramide geleidelijk opbouwen met steeds dikkere takjes

## 2.3. Doven

---

Een goede scout of gids laat de plek van het vuur altijd achter zoals het er voorheen lag. Op een veilige en bedachtzame manier die hieronder beschreven wordt.

---

1. Giet water over het vuur
2. Haal het vuur uit elkaar/ verwijder dikke stammen
3. Giet nogmaals overvloedig veel water over de smeulende takken
4. Het vuur is pas gedoofd als er geen rook meer is
5. Bij verlaten van kamp, zorg er voor dat alle sporen zijn opgeruimd

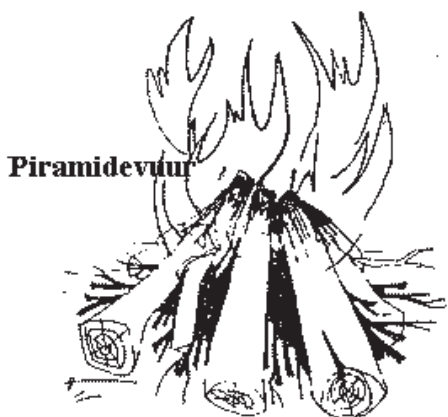
## 2.4. Tips & Tricks

Veiligheid boven alles! En handigheid er nog bij ook. De volgende puntjes kunnen van pas komen bij het maken van een vuur in verschillende omstandigheden.

- NOOIT mag je een vuur onbewaakt achterlaten!!
- Wees goed voorbereid, voorzie genoeg hout, aansteekmiddel, iets om te wapperen, ...
- Maak met je zakmes/bijl houtschilfers voor de basis van je piramide
- In plaats van veel lucifers te gebruiken, kun je een stukje papier gebruiken dat tot een horentje is opgerold en dat je aan de breedste zijde aansteekt
- Raap geen vochtig hout van de grond.
- Neem het drooggebleven binnenste deel van dikke takken.
- Zoek dor hout in de bomen
- Houd rekening met de windrichting voor de rookontwikkeling

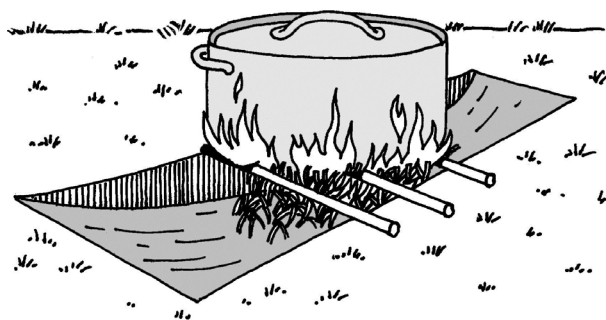
## 2.5. Soorten vuur

Een goede scout of gids laat de plek van het vuur altijd achter zoals het er voorheen lag. Op een veilige en bedachtzame manier die hieronder beschreven wordt.



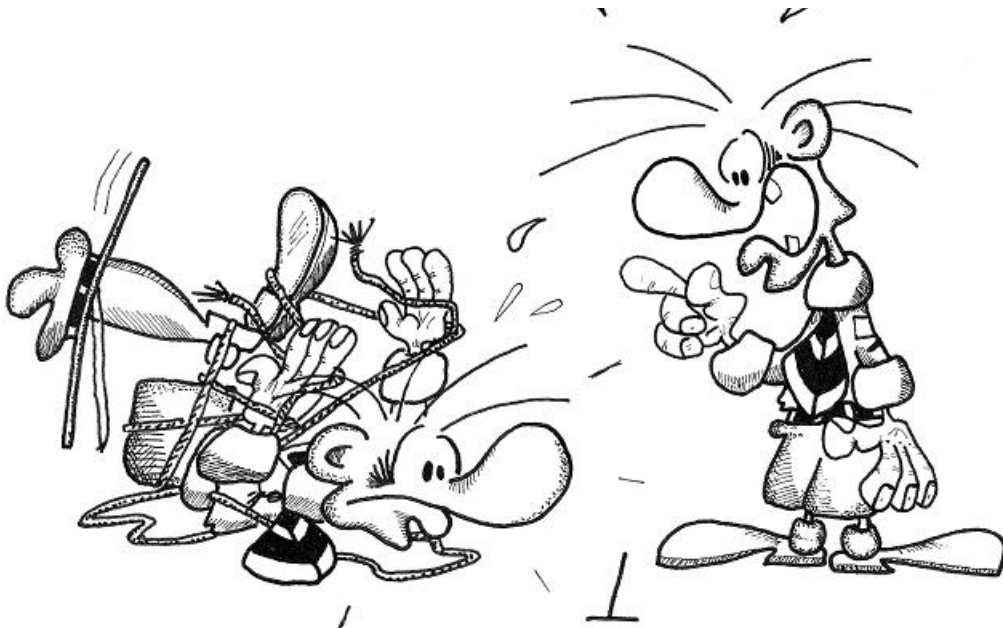
### Piramidevuur

- Bouw een kegel met takjes
- Zorg voor verluchtingsgaten
- Houd plaats voor aansteken aan basis



### Greppelvuur of grachtvuur

- In harde grond greppel uitsteken
- Zorg dat greppel met de windrichting mee gegraven wordt
- Kookpot rust op boorden
- Loopt makkelijk onder bij regen



...IN HET VĲVERTĲE , DOOR HET VĲVERTĲE , NU  
MOET ĲE ZELF UIT HET VĲVERTĲE GERAKEN !!

# KNOPEN

# 3

## 3.1. Inleiding

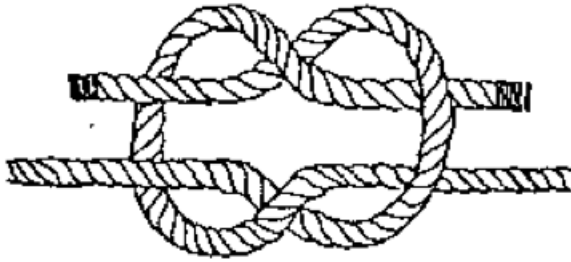
Elke Scout moet in staat zijn om te knopen.

Knopen lijkt een simpel iets, toch zijn er juiste en verkeerde manieren van doen en scouts moeten de juiste manier kennen. Een leven kan afhangen van een knoop die naar behoren is vastgebonden. De juiste soort knoop is er één die zeker zal houden onder welke hoeveelheid spanning dan ook en welke je gemakkelijk ongedaan kan maken wanneer je dat wilt.

Een slechte knoop is er één die slipt als er een harde trekkraft op komt, of die zo strak vastloopt zodat je het niet kan ontkoppelen.

- Recht uit het originele handboek van Baden-Powell, "Scouting for boys" -

## 3.2. Soorten

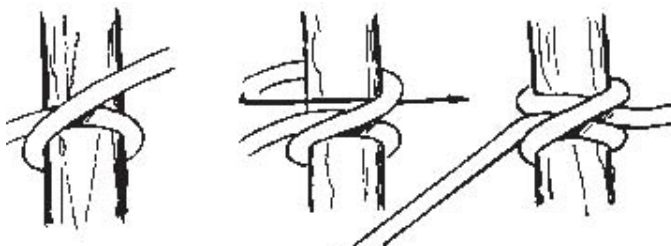


**De platte knoop**

Dit is één van de meest gebruikte knopen. De knoop wordt gebruikt om 2 lijnen aan elkaar vast te knopen.

- Neem de 2 lijnen vast en leg dan het linkse deel over het rechtse deel
- Daarna leg je het rechtse deel over het linkse deel.
- Klaar!

De knoop is minder geschikt als de knoop wordt belast om bijvoorbeeld dingen te dragen. In dit geval kunnen we beter de vissersknoop gebruiken.



**Mastworp**

Een andere manier om een touw aan een paal vast te maken is de mastworp. Deze gaan we vaak gebruiken aan het einde van een sjorring.

- Sla het touw rond de paal
- Kom kruislings terug over het touw en steek dan de rest van het touw onder dit kruis en trek aan.
- Je kan nu aan beide uiteindes trekken zonder dat het touw gaat bewegen



**Timmersteek**

Deze knoop gebruiken we aan het begin van enkele sjorringen. Het is dus een heel geschikte knoop om een touw vast te maken aan een paal.

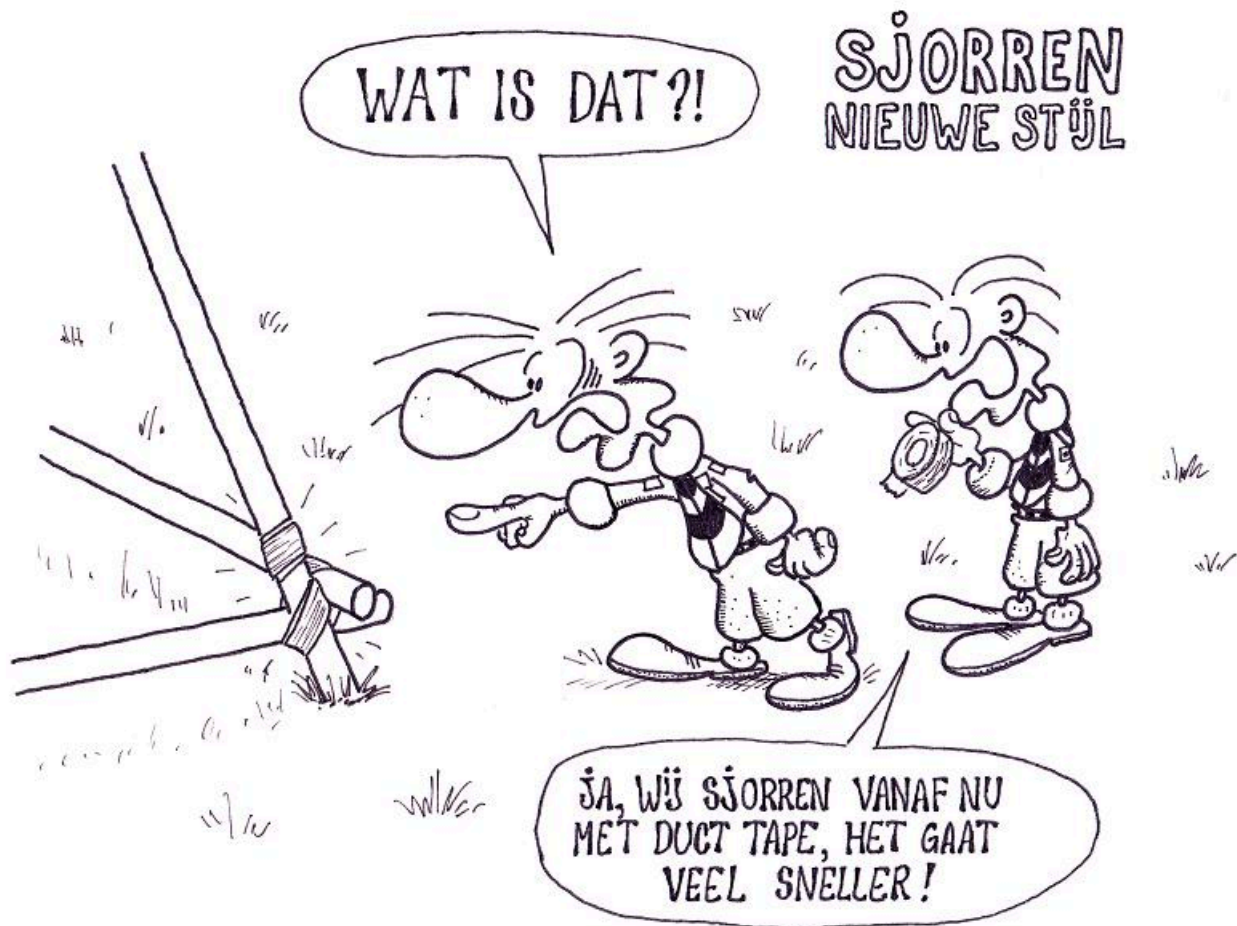


**Paalsteek**

De paalsteek is de perfecte knoop om een vaste lus te maken in een touw. Een lus die we na belasten ook nog eens gemakkelijk terug los krijgen.

- Maak een lusje in het touw waarbij het korte/losse (= het deel dat de lus gaat vormen) gedeelte bovenaan zit
- Gebruik dit losse deel om door het lusje te gaan en rond het vast/ lange deel te gaan
- Hierna gaan we terug in het lusje en trekken we de knoop zo aan dat de lus niet meer beweegt en dat de knoop de vorm krijgt van een tutje





**SJORRINGEN**

**4**

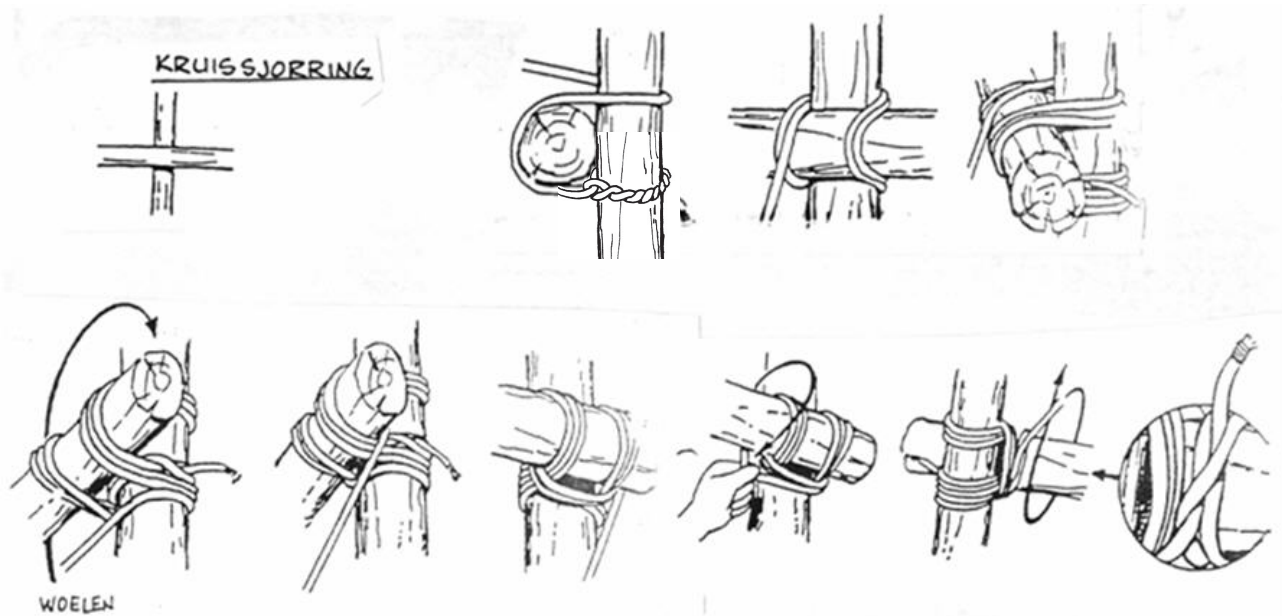
## 4.1. Algemeen

Om een sjorring te bekomen gaat een scout of gids altijd door hetzelfde proces. Enkel de manier waarop of de knopen zelf kunnen verschillen, maar over het algemeen gaat elke sjorring zo:

1. Beginknoop
2. Windingen
3. Woelingen
4. Eindknoop

En vergeet niet: **EEN VALLENDE BALK IS EEN BREKENDE BALK!**

## 4.2. Soorten

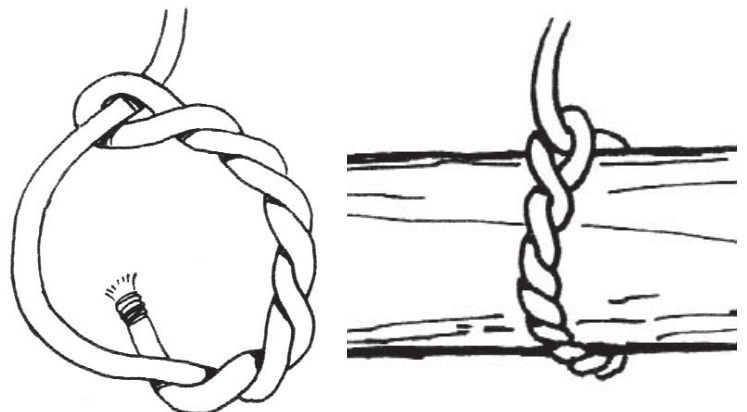


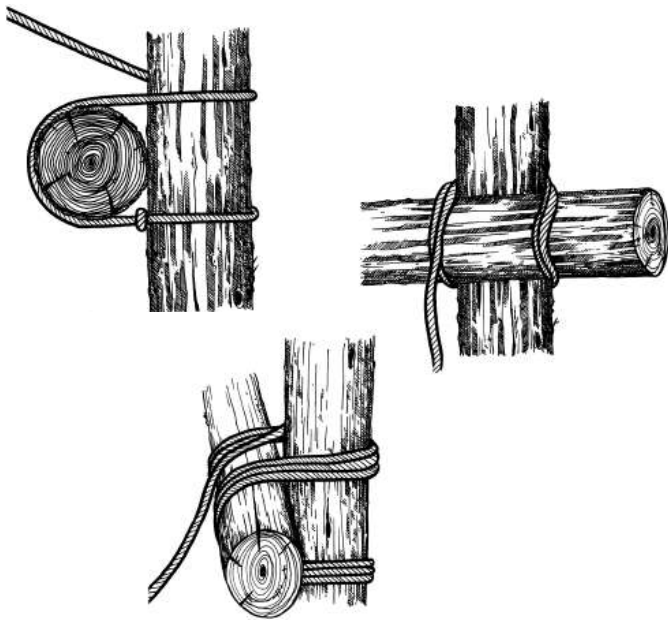
### Kruissjorring

Een goeie kruissjorring houdt een heel kamp, dat is de norm. ("Een leven lang" wordt hier gefluisterd). Het toverwoord voor een goede sjorring is 'spanning'. Spanning die je opbouwt in het touw (ideaal drie armlengtes lang) waarmee je werkt. En dat begint al direct bij de eerste knoop waarmee je het begin van het touw vastlegt. Een kruissjorring wordt gebruikt om twee balken aan elkaar vast te maken die loodrecht op elkaar staan.

#### Stap 1: Beginknoop: Timmersteek

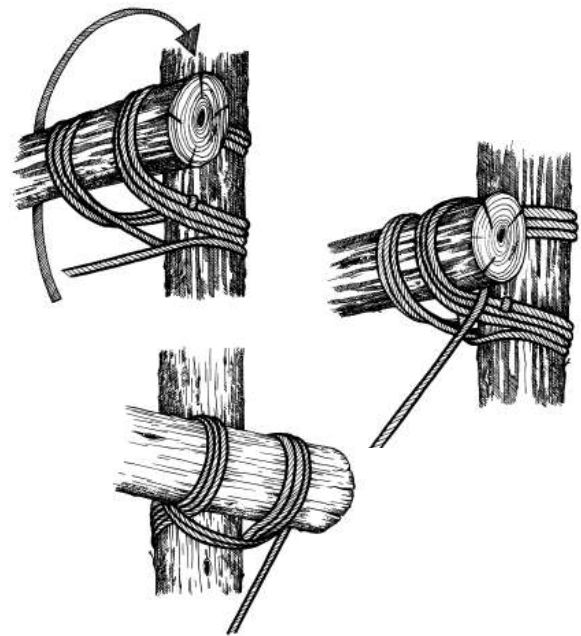
- Je begint de sjorring altijd met een timmersteek (zie p. ...).
- Deze leg je op de verticale, vaste balk. Dit dient als steunpunt voor een stevige sjorring te maken.
- Leg je timmersteek altijd onder de horizontale, losse balk. Zo steunt de losse balk op de timmersteek.





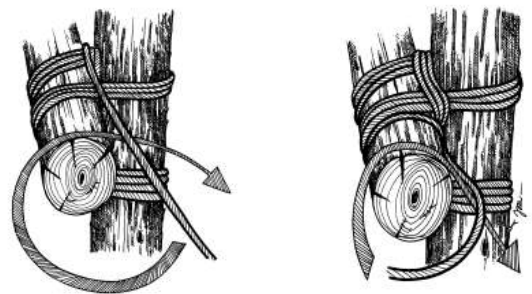
### Stap 2: Windingen

- Vervolgens leg je een drietal windingen. Houd rekening met de lengte van je touw voor het aantal windingen dat je gaat leggen.
- Breng het touw over de horizontale balk, vervolgens achter de verticale balk, dan weer over de horizontale balk, enz.
- Trek het touw goed aan om een stevige spanning te behouden.
- Kijk er goed voor uit dat de windingen altijd mooi tegen elkaar liggen, anders kunnen ze gaan schuiven en is je spanning verloren.
- Zorg ervoor dat je de windingen op de vaste balk naar buiten toelegt, dus de tweede winding aan de buitenkant van de eerste winding, en de windingen op de losse balk naar binnen toe, dus de tweede winding aan de binnenkant van de eerste winding. Zo passen de woelingen er goed op.



### Stap 3: Woelingen

- Draai het touw rond de windingen en trek het goed aan om je sjorring te verzekeren en een goede spanning te behouden.
- Houd hier ook weer rekening met de lengte van je touw bij het aantal woelingen.



### LOSMAKEN

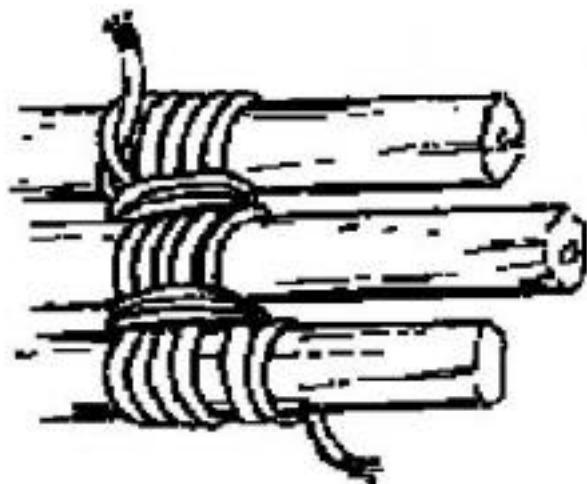
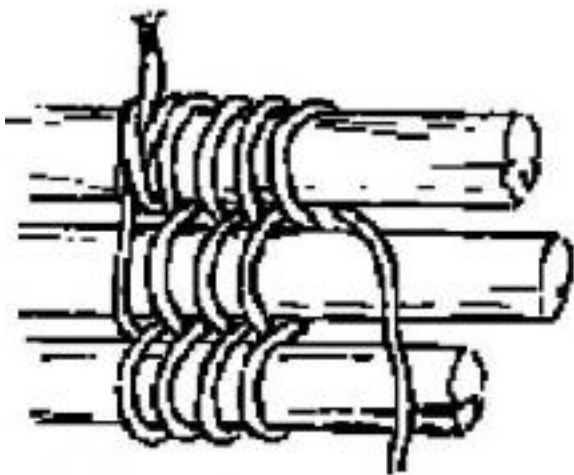
- Maak de mastworp los door hem eerst tegengesteld te draaien.
- Maak daarna de woelingen los en dan kan je de balken uit elkaar schuiven.
- Je begint dus altijd los te maken bij de eindknoop van de sjorring.

**Deze methode geldt ook voor alle volgende sjorringen.**

### Stap 4: Eindknoop: Mastworp

- Om je kruissjorring te eindigen, gebruik je een mastworp (zie p. 13).
- Deze leg je op de horizontale, losse balk aan dezelfde kant als het oog van de timmersteek.
- Schuif hem dicht tegen de sjorring aan om spanning te behouden.
- Je kan de mastworp goed vastzetten door hem te draaien.





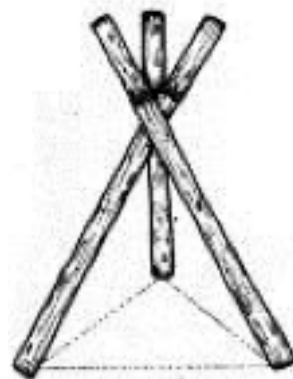
## Driepikkelsjorring of Achtsjorring

De achtsjorring wordt gebruikt om drie sjorbalken zo aan elkaar vast te maken dat ze later een driepikkel kunnen vormen. De sjorring dankt zijn naam aan zijn uiterlijk; je vormt 'achten' bij het leggen van de sjorring. Het voordeel van een driepikkel is dat je geen sjorbalken in de grond hoeft te slaan. Je kan je constructie dus gewoon op de grond zetten en eventueel verplaatsen.

Over het algemeen zijn er drie soorten:

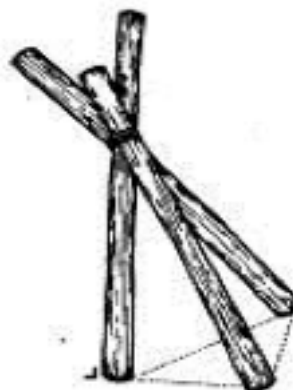
1

Bij de normale opstelling van een driepikkel liggen de balken met de onderkant gelijk.



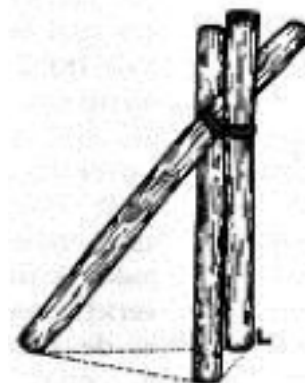
2

De opstelling met één paal loodrecht.



3

De opstelling met twee palen haaks op de constructie.





### Stap 1: Positie en beginknoop

- Leg de balken eerst naast elkaar in de positie die je wilt (zie hierboven).
- Leg een timmersteek op een van de buitenste balken.
- Je kan best een hulpbalk onder je balken leggen om jezelf meer ruimte te geven voor je begint.



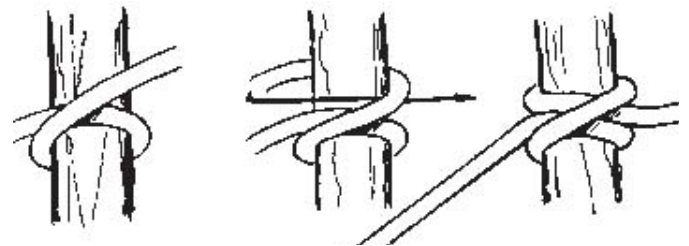
### Stap 3: Woelingen

- Begin te woelen rond de touwen tussen de balken.
- Leg de woelingen mooi naast elkaar tot er geen plaats meer is tussen de balken. Er is dus ook geen vast aantal woelingen.
- Trek je woelingen altijd zeer goed aan.



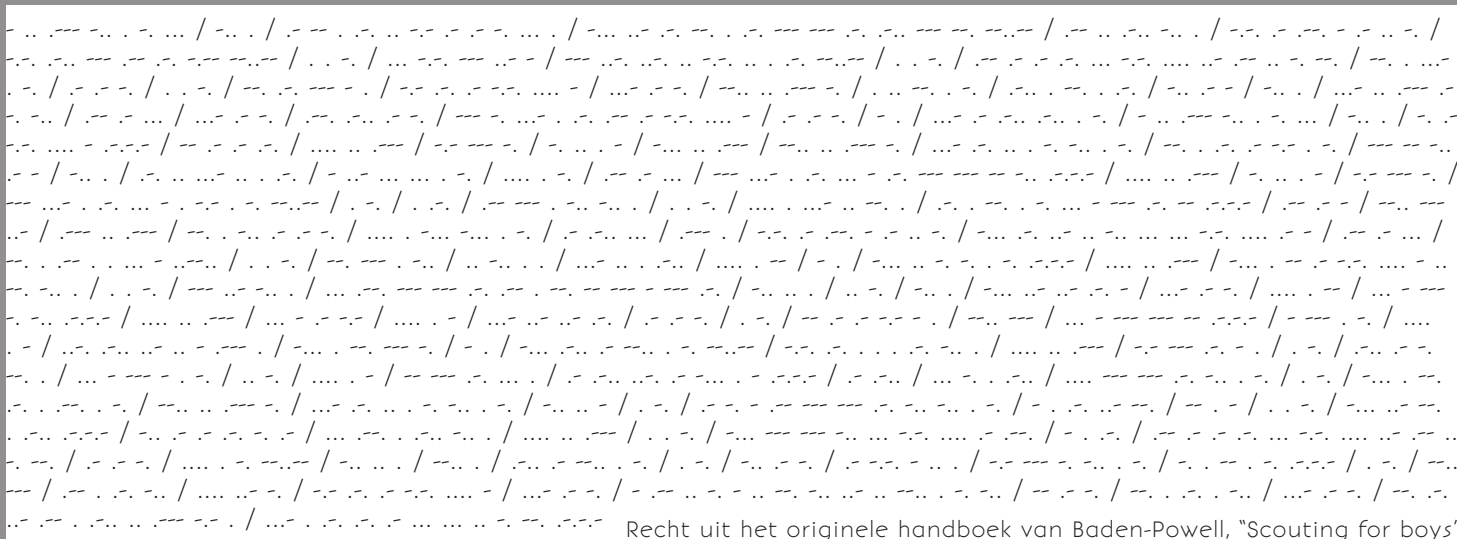
### Stap 2: Windingen

- Sla het touw afwisselend over en onder de drie balken zoals in bovenstaande illustratie.
- Je werkt hierbij het best naar boven toe, zodat je het touw tussen de balken kunt leggen i.p.v. het touw de hele tijd er helemaal uit te halen.
- Het aantal windingen hangt af van de lengte van je touw, zorg ervoor dat je genoeg touw overhoudt voor de woelingen.



### Stap 4: Positie en eindknoop

- Je eindigt de driepikkelsjorring altijd met een mastworp.
- Deze leg je op de andere buitenste balk, degene waarop geen beginknoop ligt.



# MORSE

# 5

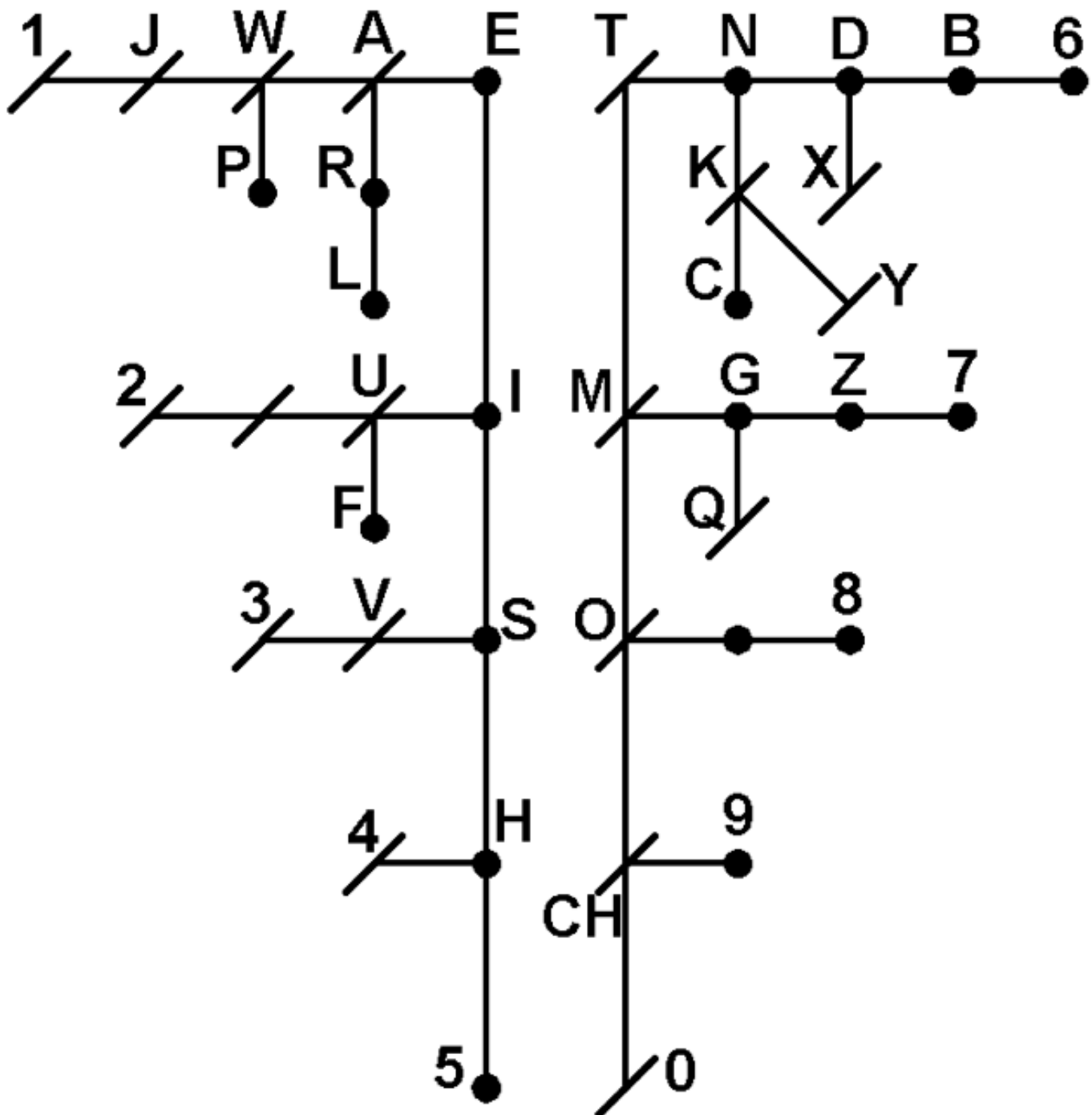
## 5.1. Inleiding

In het morsesysteem worden de letters gevormd door punten en strepen. De signalen worden als volgt gevormd:

1. Een streep duurt 3x langer dan een punt
2. De tussenruimte van 2 letters is gelijk aan de duur van een streep
3. De tussenruimte van 2 woorden is gelijk aan de duur van 2 strepen
4. De punten en strepen van 1 letter moeten zonder tussenpozen gegeven worden

Wil je met een lamp seinen, dan mag je de signalen niet te kort maken. Neem voor een punt twee tellen en voor een streep dus 3x langer.

## 5.2. Seinboom





# ORIENTATIE & KAARTLEZEN

6

## 6.1. Inleiding

Vroeger richtte men zich naar de opgaande zon, het oosten (Oriënt). Nu maken we gebruik van het kompas en gebruiken we het noorden om ons te oriënteren.

Zich oriënteren is bepalen op welke plaats men zich bevindt en in welke richting men zich moet verplaatsen.

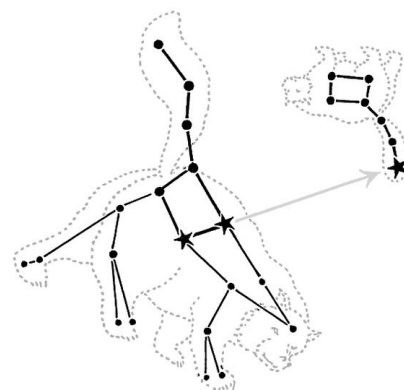
Wij maken gebruik van de 4 windstreken en meer bepaald van het noorden. Het meest gebruikte middel om het noorden te zoeken, is het kompas. Er zijn echter nog andere mogelijkheden, zoals bv. zon, sterren, natuurmiddelen, uurwerk.

## 6.2. Richting Bepalen



### Noorden bepalen via de natuur

Regen komt meestal van over zee. In ons Belgenlandje is dat het westen. Doordat hierdoor de westkant van de bomen vaak natter wordt dan de andere kanten, zal er hier meer mos groeien.

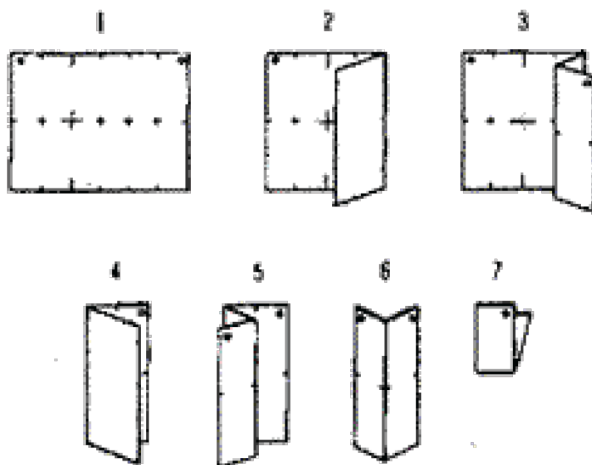


### Noorden bepalen via de sterren

Als je de Grote Beer kan vinden, kan je de poolster zoeken en zo dus ook het geografische noorden bepalen.

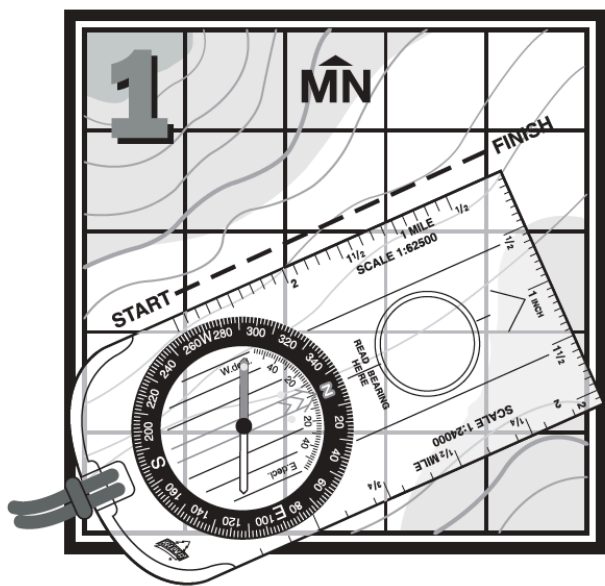
De poolster is de laatste ster in de staart van de Kleine Beer en staat op vijf maal de afstand van de twee uiterste sterren van "het pannetje" van de Grote Beer.

## 6.3. Stafkaart Opvouwen





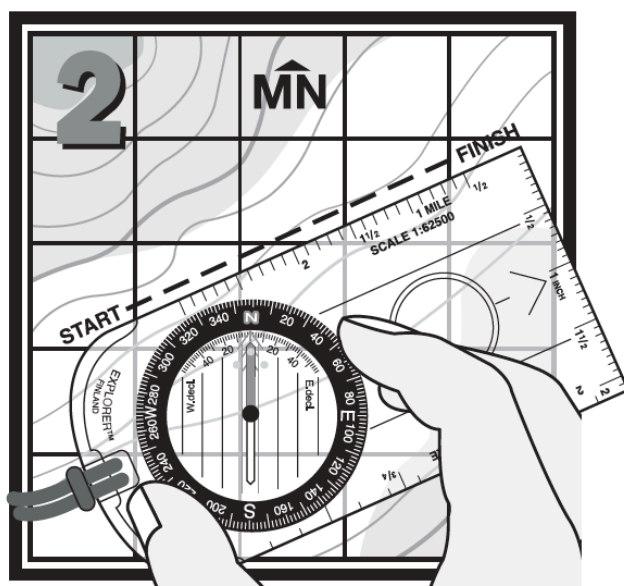
## 6.4. Het Kompas



### 1. Plaatsen van het kompas

Oriënteer eerst je kaart. (Zie pagina 24)  
Plaats daarna je kompas op de kaart, met de rechte rand op de lijn die je gaat wandelen.

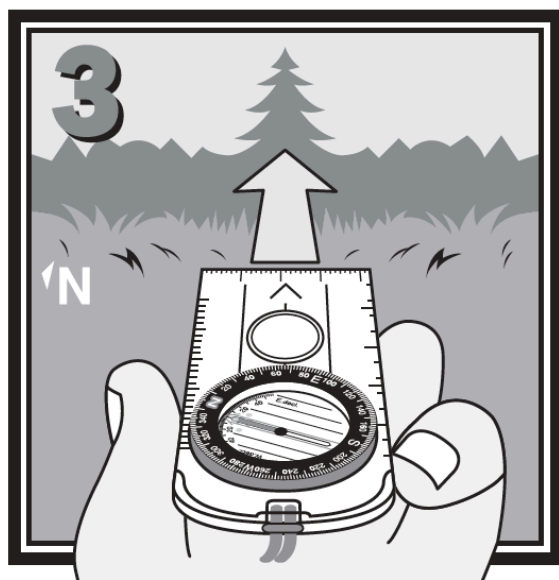
\*MN = Magnetische Noorden



### 2. Noorden vinden

Draai aan de kompasdoos totdat de 'N' op het rode gedeelte van de kompasnaald staat.

Let op dat je het kompas niet in de buurt van metalen voorwerpen en elektronische toestellen houdt. Anders zal de naald afwijken.



### 3. Jezelf positioneren

Neem het kompas van de kaart en houd het plat (waterpas) voor je met de richtingspijl rechtdoor wijzend.

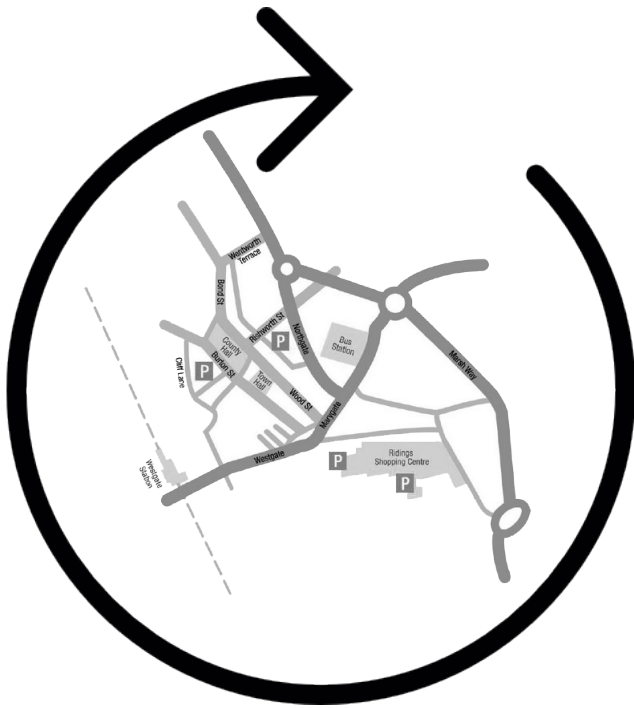
Draai je lichaam tot het rode einde van de magneetnaal direct boven de oriëntatiepijl zit, wijzend naar de 'N' op de wijzerplaat.



### 4. Bestemming bereikt!

Voila! De richtingspijl wijst nu precies richting je bestemming. Kijk op, zoek een herkenningspunt en loop erop af. Herhaal deze procedure tot je je uiteindelijke bestemming bereikt.

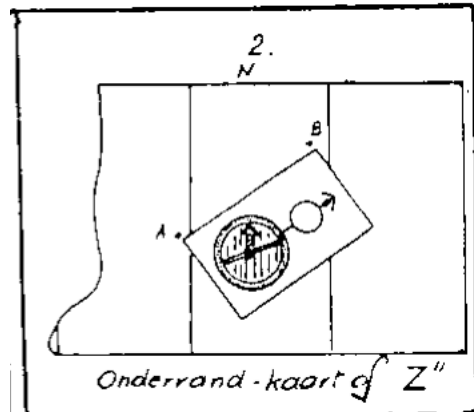
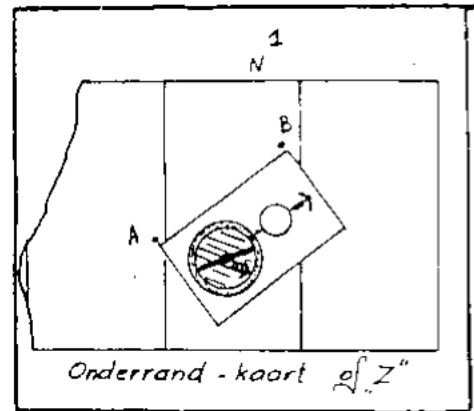
## 6.5. Oriëntatie



### Kaart oriënteren

Voordat je een kaart kan gebruiken, moet je hem oriënteren. Dit wil zeggen dat de bovenkant van de kaart naar het noorden gericht moet zijn. Dit doe je als volgt:

1. Leg de kaart op een horizontaal vlak.
2. Leg daarna het kompas in een hoek van de kaart, zorg ervoor dat de richtingspijl naar de bovenkant van de kaart is gericht en de draaidoos op 0 graden staat.
3. Probeer dan de kaart met het kompas rond te draaien totdat de magneetnaald evenwijdig ligt met de richtingspijl en de rode kant naar boven.
4. De kaart is nu georiënteerd en klaar voor gebruik.



### Van punt A naar B wandelen

We bevinden ons op punt A en willen naar punt B gaan. Daarvoor moeten we het aantal graden zoeken van B ten opzichte van het Noorden (Zie ook 6.4.).

1. Leg het kompas evenwijdig met aan de richting die je wilt volgen en met de richtingspijl gericht naar de richting die je wilt volgen. Dus van punt A naar punt B.
2. Verdraai daarna de draaidoos van het kompas totdat de evenwijdige lijnen op de doos evenwijdig lopen met de noord-zuidlijnen op de kaart en zodat het noorden van de kompasdoos naar het kaartnoorden wijst.
3. Je kan nu het aantal graden aflezen op de draaidoos tegenover de richtingspijl.

Om nu in werkelijkheid naar punt B te wandelen, haal je het kompas van de kaart en draai heel het kompas tot dat de magneetnaald naar het noorden van de draaidoos wijst. De richtingspijl wijst nu de richting aan die je moet wandelen. Je kan nu best een herkenningspunt zoeken. Dit noemt men een azimut schieten. Als je het herkenningspunt hebt bereikt, zoek je een nieuw herkenningspunt in de richting van de richtingspijl. Dit herhaal je totdat je punt B uiteindelijk bereikt.





**EHBO**

**7**

 112

## 7.1. Eenvoudige wonden

Onder een eenvoudige wonde verstaan we:

- Een schaafwonde
- Een kleine snijwonde
- Een ondiepe steekwonde



### 1. Zuiveren van de wonde

Eerst en vooral moet je de wonde en de huid rond de wonde goed uitwassen.

De huid er rond mag je uitwassen met water en zeep. De wonde zelf liever niet, want dit kan de genezing langduriger maken.

Na het uitwassen spoel je best de wonde nog eens goed na met zuiver water.

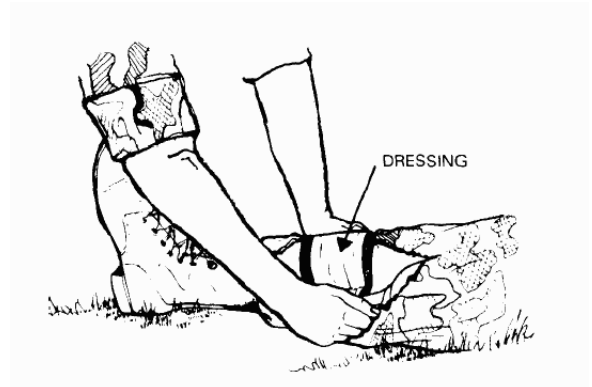
Het zuiveren van de wonde doe je van binnen naar buiten. Zo haal je het vuil uit de wonde.

Oppervlakkig gelegen voorwerpen (stukken losse huid) probeer je best te verwijderen. Lukt dit niet, raadpleeg dan een geneesheer na het afdekken van de wonde om verdere infecties te voorkomen.



### 2. Ontsmetten van de wonde

Bij het ontsmetten van de wonde gaan we altijd vanuit het centrum naar de rand van de wonde werken om zo eventueel vuil er nog uit te duwen.



### 3. Afdekken van de wonde

Hier na gaan we eventueel de wonde nog afdekken met een steriel verband.

Dit hangt af van de ernst van de verwonding.

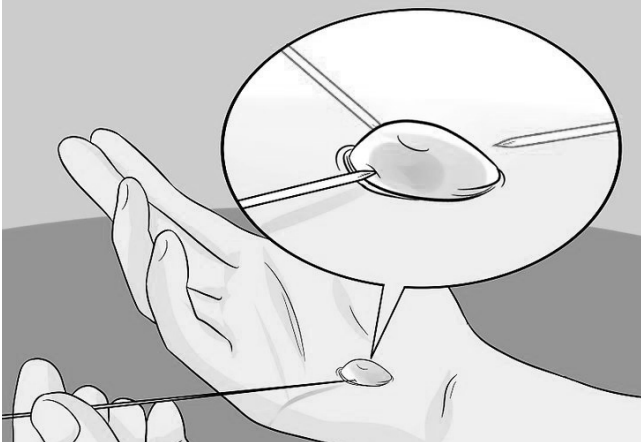
**Is de wonde veroorzaakt door een roestig voorwerp? Raadpleeg dan steeds een geneesheer, want dan is er gevaar voor tetanus of klem en moet de persoon van de verwonding hiervoor ingeënt worden.**

## 7.2. Ernstige wonden

Als we te maken hebben met een verwonding die dieper is of groter, dan moet de wonde sowieso **zo snel mogelijk afgedekt** worden met een doek-, zwachtel- of snelverband. Ga nadien naar een geneesheer.

Wanneer we te maken hebben met een ernstige bloeding, **stelp** dan de bloeding door **druk** uit te oefenen en eventueel het gewonde lichaamsdeel omhoog te houden (bij voorkeur boven het hart).

## 7.3. Blaren



### 1. Gesloten blaar

Bedek ze met een pleister indien ze niet hindert. Indien ze wel hindert, prik de blaar open.

- Ontsmet de naald in een vuur (of met een ontsmettingsproduct).
- Ontsmet de blaar en de omgevende huid.
- Prik de blaar aan de randen door.
- Duw het vocht met een compresje eruit.
- Snij de huid niet weg en bet de wonde met een verzorgende zalf.
- Bedek met een steriel verband.



### 2. Open blaar

De blaar is open. Stukken gescheurd weefsel hangen rond de wonde.

- Ontsmet de wonde en de omgevende huid.
- Snij het gescheurd weefsel weg.
- Bet de wonde met een verzorgende zalf.
- Bedek met een steriel verband.

## 7.4. Splinters

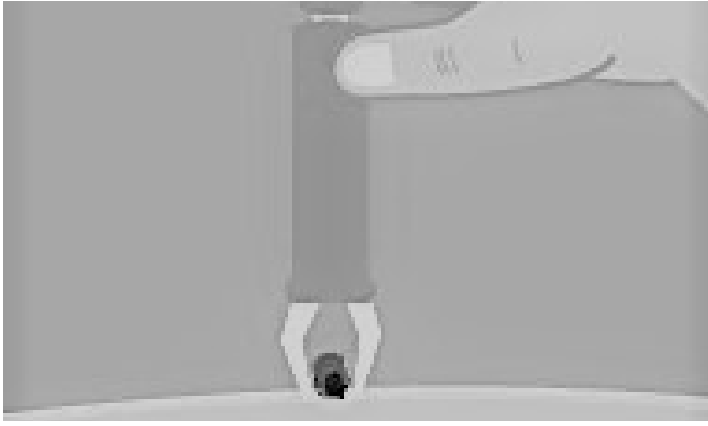


### Verzorging

- Ontsmet de huid rond de splinter.
- Houd de naald in een vlam of ontsmet de naald.
- Prik boven de splinter en breng hem boven de huid.
- Trek met een pincet de splinter eruit.
- Laat de wonde even doorbloeden ontsmet en bedek met een kleefverband.

Een diepgelegen, moeilijk te verwijderen splinter, naald, of bv. een vishaak dek je af met een snelverband waarna je naar de geneesheer gaat.

## 7.5. Teken



### Verzorging

Om een teek te verwijderen gebruik je een teekentang.

- Neem de teek vast zo dicht mogelijk bij de huid.
- Trek de teek uit de huid. (niet draaien)
- Reinig de wonde uitgebreid met water.
- Ontsmet de wonde.

Volg de wonde nog goed op. Een rode ring rond de wonde kan duiden op de ziekte van Lyme.

## 7.6. Brandwonden

Voor brandwonden geldt de gouden regel:

**“Eerst water, de rest komt later!”**

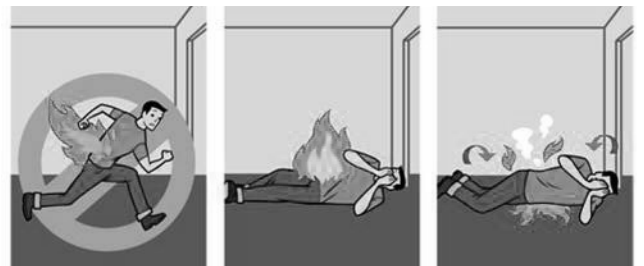
### Stromend water

Het is heel belangrijk om de verbrande plaats zo snel mogelijk onder water (lauw stromend water) te houden, om de ernst van de brandwonde zo klein mogelijk te houden.



### Tijdsduur

Pas na 10 à 15 minuten mag men hiermee stoppen en een dokter opzoeken indien het om een uitgebreide brandwonde gaat. (blaren -ofwel tweedegraads brandwonden- die groter zijn dan een stuk van 2 euro, zijn derdegheids brandwonden).



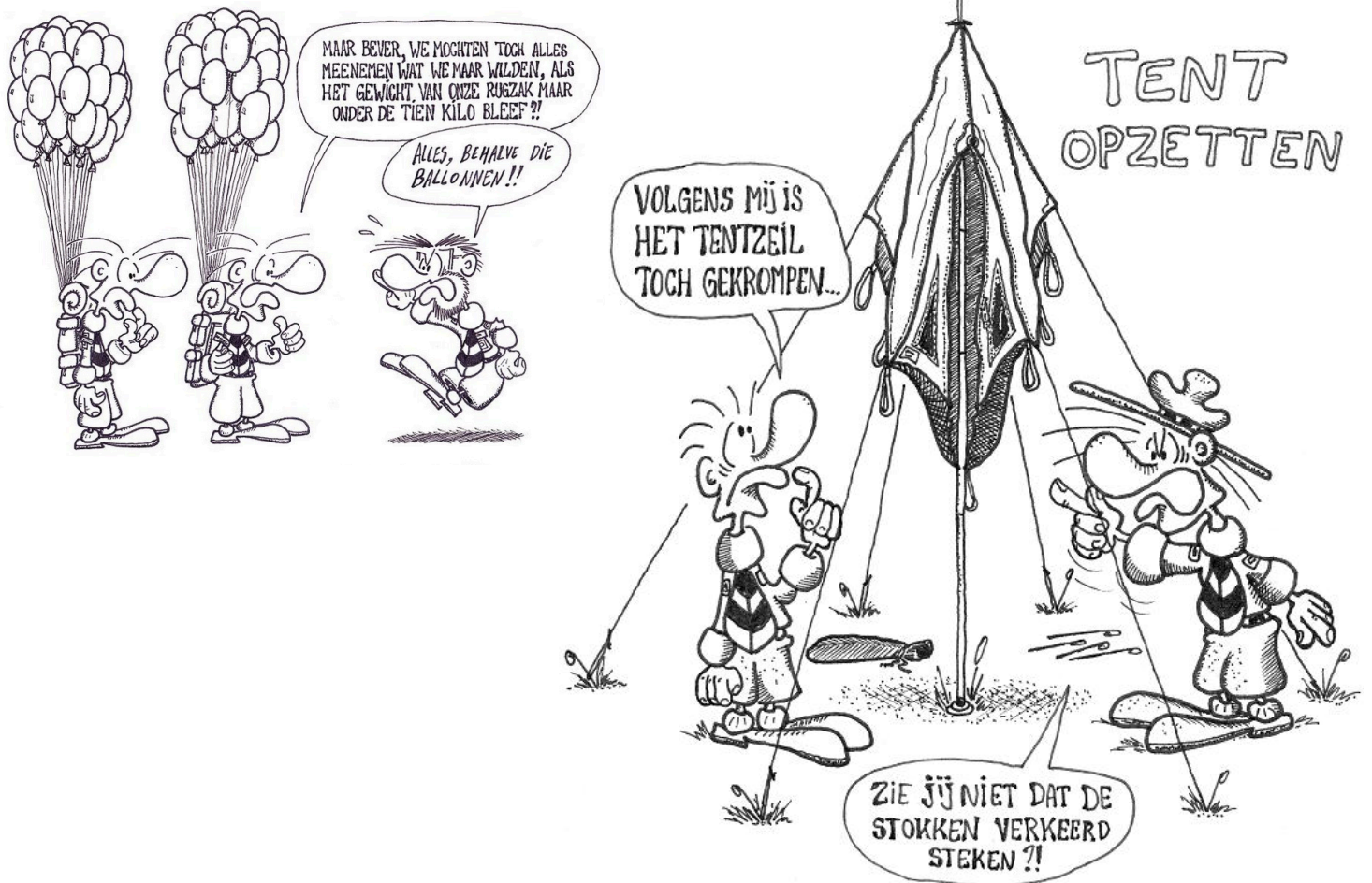
### Brandende kleren

- Vermijd dat het slachtoffer begint te lopen. Probeer de persoon te blussen met water.
- Indien geen water in de buurt, wikkel het slachtoffer dan snel in een deken of een groot kledingstuk (mantel). Sluit goed de hals af maar laat het hoofd vrij.
- Bij gebrek aan materiaal kan je het vuur doven door het slachtoffer over de grond te rollen.
- Kledij **uittrekken** indien ze uit **natuurlijke vezels** bestaat.
- Kledij **aanlaten** indien ze uit **synthetisch weefsel** bestaat.

### Indirect contact

Zorg ervoor dat de waterstraal nooit rechtstreeks op de verbrande huid stroomt. Zorg dus voor een indirect contact van water met de huid.





**OUTDOOR**

**8**

# 8.1. Uniform



## Gidsen



## Scouts



## Tricolor (Belgie)



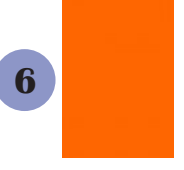
## Groepslintje



Naai de jaartekens van voorbije jaren op de achterkant!

11

## 'Lintje'



## Vlaanderen



## Provincie



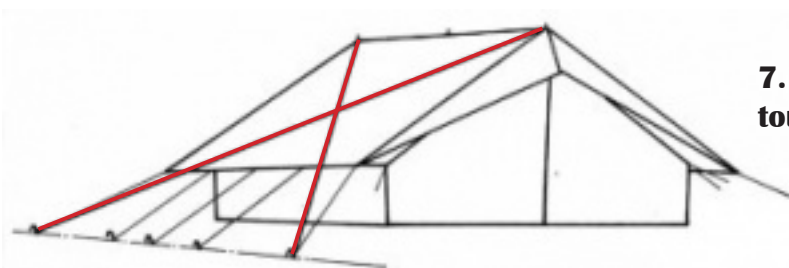
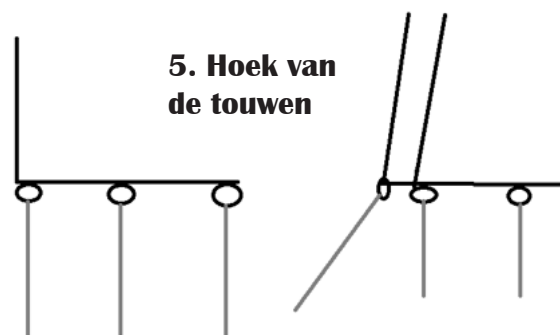
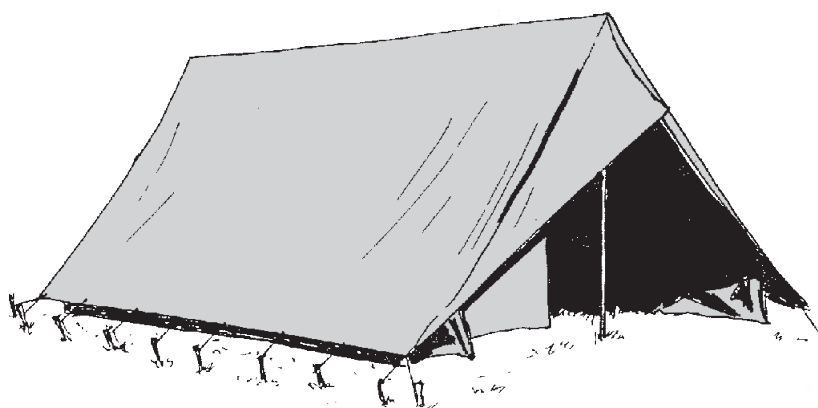
<b>Kapoenen</b>	<b>Kawellen</b>	<b>J-Givers</b>	<b>Givers</b>	<b>Jins</b>	<b>Leiding</b>
-----------------	-----------------	-----------------	---------------	-------------	----------------



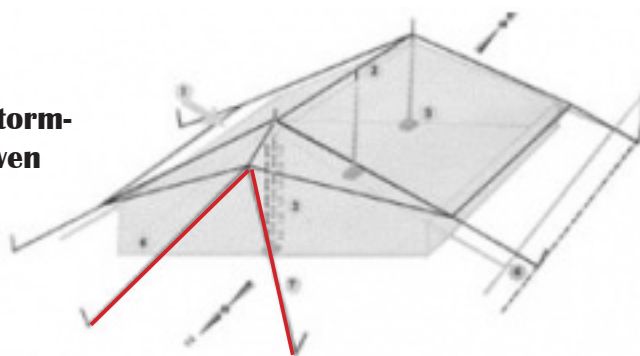
<b>12</b>	<b>Jeka</b>
-----------	-------------



## 8.2. Patrouilletent



7. Storm-touwen



### Opstellen

#### 1. Buitenzeil

Leg het buitenzeil open met de buitenkant naar de grond gericht.

#### 2. Binnentent

Leg de binnentent op het buitenzeil met de binnenkant van de binnentent naar boven.

#### 3. Plooien

Plooi de binnentent eenmaal dicht.

#### 4. Ringen

Steek de nok door de ringen van de binnentent (goed kijken of de gaatjes overeen komen).

#### 5. Dubbel plooien

Plooi het buitenzeil nu ook dubbel.

#### 6. Kruipen

Kruip onder de binnentent om de palen door de nok te steken.

#### 7. Grondzeilen

Leg nu eerst de grondzeilen klaar.

#### 8. Rechtzetten

Controleer of de binnentent dicht is en zet de tent recht.

#### 9. Hoeken Binnenzeil

Span eerst de hoeken van de binnentent aan.

#### 10. Hoeken Buitenzeil

Span nu de hoeken van het buitenzeil aan.

#### 11. Binnentent

Span dan pas de rest van de binnentent aan.

#### 12. Buitenzeil

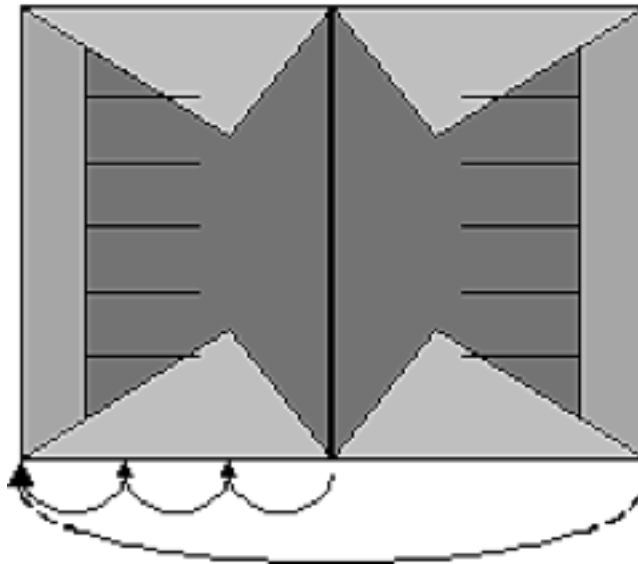
Span vervolgens de rest van het buitenzeil aan.

#### 13. Stormkoren

Bevestig als laatste de stormkoren.

#### 14. Grachtje

Graaf eventueel een grachtje rond de tent bij regenweer.



## Afbreken

### 1. Leeg

Zorg ervoor dat de tent volledig leeg is.

### 2. Piketten

Tent pas neerleggen als alle piketten eruit zijn (check, check, dubbel check!)

### 3. Binnentent

Vouw de zijkanten van de binnentent en touwen naar binnen. Er ontstaat nu een rechthoek.

### 4. Dubbelplooien

Vouw de tent eerst dubbel, dan naargelang de zak!

### 5. In elkaar plooien

Binnen- en buitenzeil kan je eventueel in elkaar plooien om plaats te besparen.

### 6. Droog

De tent en grondzeilen moeten volledig droog zijn, als ze nog nat is of je twijfelt hang je ze even op in het lokaal.

### 7. Piketten

Klop de piketten goed af, en stop ze in de bak in het lokaal

### 8. Open zetten

Tenten halfjaarlijks openleggen om te ventileren.

### 9. Schade

Meld eventuele schade direct bij de materiaalmeesters.

### 10. Organisatie

Zeilen en palen moet je steeds goed bij elkaar houden.

**Graaf bij regenweer greppeltjes onder de rand van het buitenzeil en voor de kant van de tent die het hoogst op de helling staat. Zo stroomt het water mooi via de greppeltjes naar beneden.**

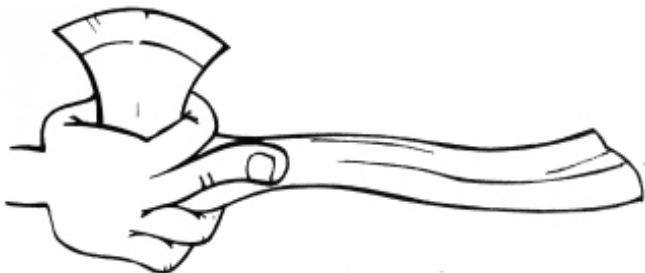




## 8.3. Bijlen en zagen

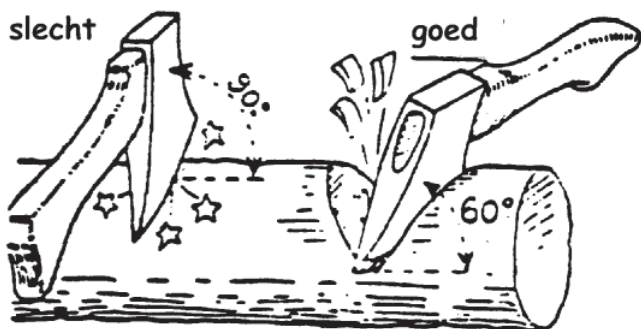
Een bijl of een zaag zijn een gevaarlijke dingen. Zorg ervoor dat je:

- uitkijkt voor wegvliegende takken
  - geen bijlen (of zagen) zomaar laat rondslingeren
  - bijlen altijd hanteert via de volgende richtlijnen
- bijlen of zagen altijd onmiddellijk met beschermingshoes terug legt in het materiaalhok



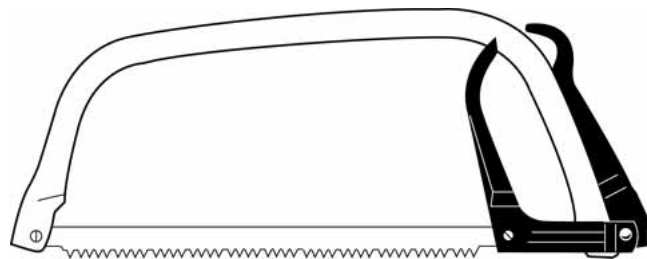
### Voor het hakken

1. Kijk uit dat er niemand in de buurt staat wanneer je gaat hout hakken.
2. Controleer steeds of de bijlkop nog goed vastzit op de steel.
3. Geef een bijl door met de bijlkop eerst en de snede naar boven, zodat diegene die het aanneemt de bijl bij de kop kan vastnemen.



### Tijdens het hakken

1. Een handbijl (of beverbijl) hou je vast met 1 hand.
2. Plaats een balk op een houten kapblok
3. Zorg dat het hout goed ligt, zodat het niet wegrolt wanneer je aan het kappen bent.
4. Om een tak door te hakken, hak je links en rechts in een hoek van 45° tot 60°.
5. Draag de bijl altijd met de kop naar boven en de snede naar voor. Hou de steel vast tussen wijs- en ringvinger. Je middelvinger hou je tegen de steel. Zo is de kans op verwonding kleiner wanneer je zou struikelen.
6. Kap altijd naar beneden van je benen weg! De bijl kan altijd plots wegschieten en zo ongelukken veroorzaken.

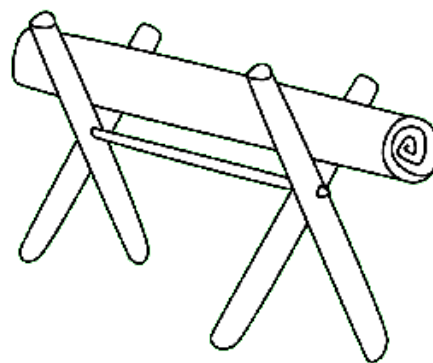


### Zagen

Hout zagen is veel gemakkelijker en veiliger dan hout hakken. Het is bovendien veel minder vermoeiend. Zorg dus liever voor een goede handboog dan een hakbijl (Behalve wanneer je natuurlijk schilfers nodig hebt om een vuur te maken).

Gebruik bij het zagen steeds de volle lengte van het zaagblad, zo verbruik je minder energie en kan je langer volhouden.

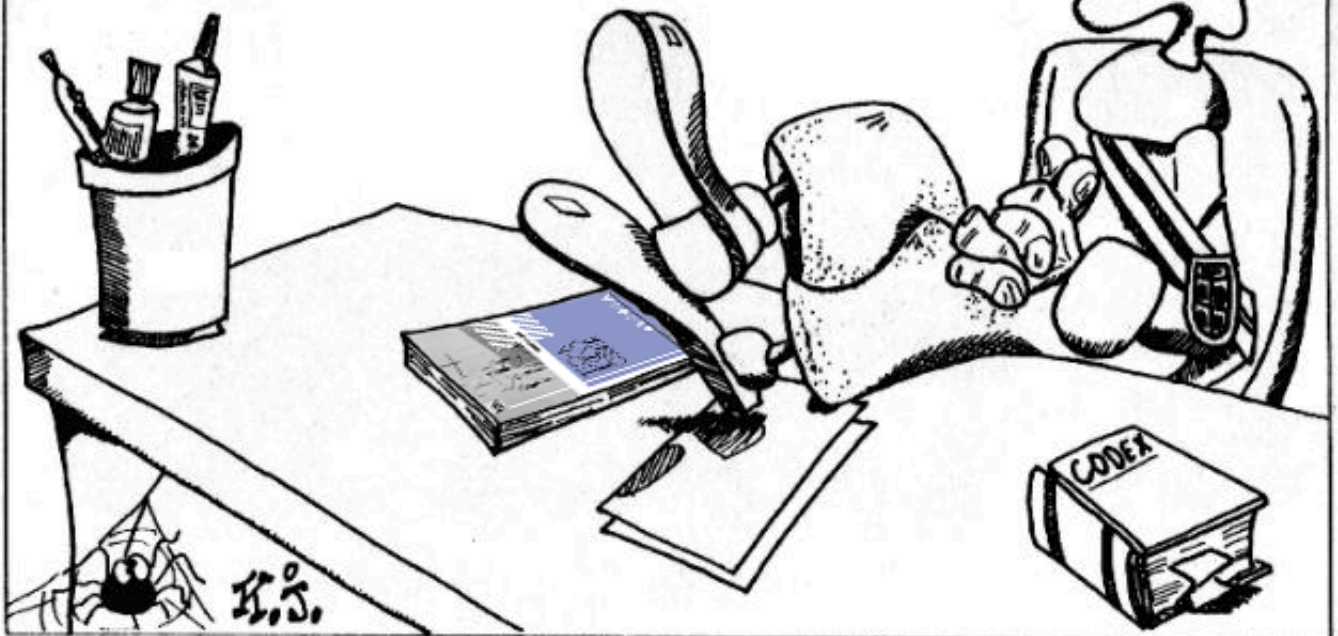
Ontspan het zaagblad als je een zaag opbergt en doe de zaagbeschermer op het zaagblad.



**Een scherpe bijl is veiliger dan een botte! Je zal sneller uitschuiven bij een botte bijl.**

**Hak dus ook niet in de grond, want daar wordt een bijl zeker bot van.**

G É É É U W !!  
WAS ER VANAVOND  
MAAR EEN FUIF, EEN  
GANTOS, OF ZOIETS...  
ZOU IK VANAVOND  
LEREN OF... ZZZ...?





**SCOUTS**  
**GIDSEN** beerse

St. -Rita & André de Thaye

