



**Scouts en Gidsen
Keerbergen**

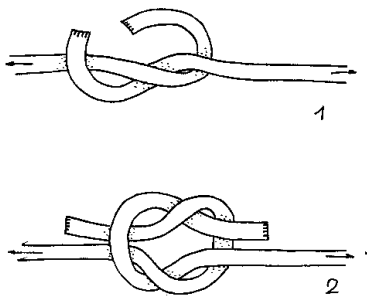
TECHNIEKENBOEKJE

Scouts Keerbergen

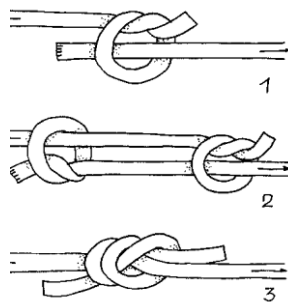


Basis Sjorren en Knopen

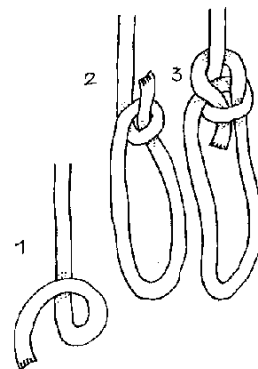
Platte Knoop



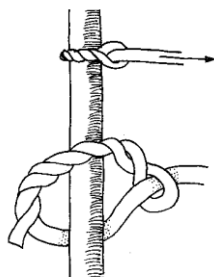
Vissers Knoop



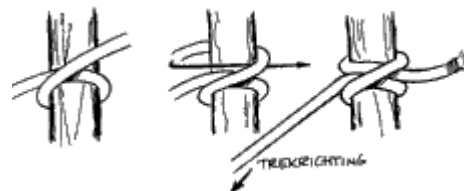
Paalsteek



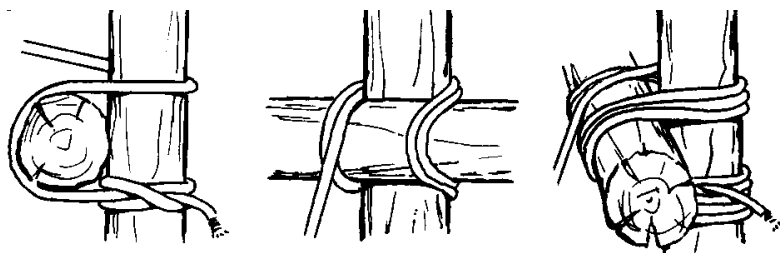
Timmermanssteek



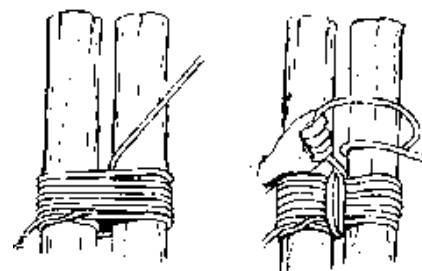
Mastworp



Kruissjorring



Steigersjorring

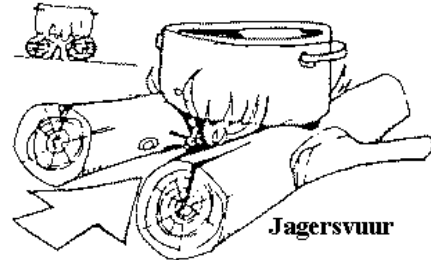


Woudloperskeuken

Een woudloperskeuken dient om op een vlugge efficiënte manier eten klaar te maken. Vlug opstellen, vlug vuur maken, snel iets gaar koken, snel het vuur ongedaan maken. Dit alles op een veilige manier en door de natuur te respecteren.

Sleutelwoorden zijn dus:

- Snelheid
- Efficiëntie
- Veiligheid
- Respect voor de natuur.



Zorg dat je na het maken van je vuur geen sporen nalaat en alles netjes dooft. (water, zand,..)

Het vuur aanmaken



Bouw je vuur zo op dat de wind de vlam in de houtstapel jaagt. Je maakt je vuur tussen balken, stenen of in een kleine put. Zorg dat je een droge bodem hebt, eventueel leg je een rij droge twijgjes naast elkaar als bodem of gebruik je een stuk droge schors. Je kan stukjes gekreukt droog papier gebruiken als eerste laag op de bodem, beter nog zijn schilfels van een berk of kleine snippers hout.

Belangrijk is dat de bodemlaag bestaat uit vlakke stukken. Daarop leg je zeer dunne droge houten takjes, die bouw je op van klein naar groot. Nu steek je de vlam aan de vlakke stukken. Zorg ervoor dat de wind de vlam in het vuur blaast.

Kookgerief

Veel heb je als woudloper niet nodig;

- Drinkbus (liefst vol met water)
- Zakmes
- Gamel
- Lucifers



Wat eet een woudloper?

In je gamel kan je makkelijk zowat alles koken en bakken, zorg wel dat de twee gamelhelften op elkaar staan, zo vermijd je rook en assen in je eten. Zo hou je eveneens de warmte bij het eten en ontsnapt die niet aan de lucht.

In je gamel maak je soep, couscous, worst..., zelfs een mix van dit alles valt best mee.

Op een groene twijg spies je worst met daar rond brooddeeg gedraaid.

Tafelvuur

Een tafelvuur moet stevig zijn en dient om gedurende het hele kamp -verblijf op te koken.

Sleutelwoorden zijn dus:

- Stevigheid
- Efficiëntie
- Veiligheid
- Respect voor de natuur.

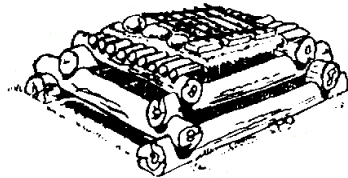
Neem dus rustig de tijd om een degelijk tafelvuur te maken: er is niets zo erg als in het midden van het kamp je tafelvuur te hermaken.

Er zijn verschillende soorten tafelvuren:

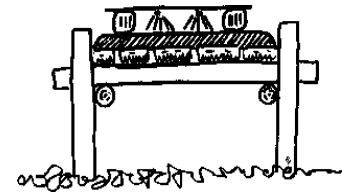
Kribbevuur



Pagode Tafelvuur



Vlak Tafelvuur



Het principe van alle tafelvuren is ongeveer gelijk;

- we bouwen met hout tot en bepaalde hoogte
- we bekleden met zoden en aarde
- we leggen daarop twee rijen stenen
- we leggen op de stenen onze metalen rooster.
- we stoken het vuur tussen de stenen, onder de rooster.

De rede van de hoogte is om al rechtstaand te kunnen koken, net zoals thuis aan het fornuis, maar daar zit nu net het addertje. Wie te hoog begint zijn vuur te bouwen, eindigt met de rand van de pot op schouderhoogte.

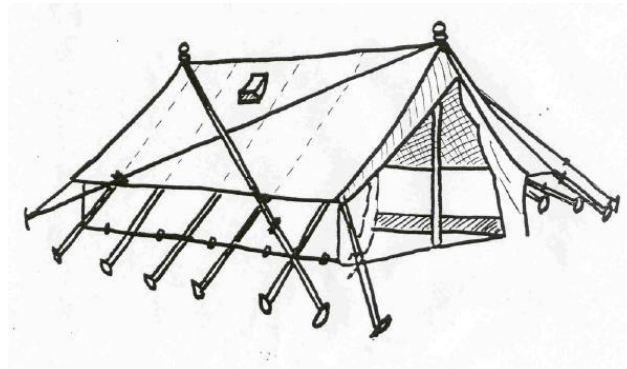
Enkele regels

- bouw de richting van het vuur zodat de wind meehelpt en niet de rook in je gezicht blaast
- neem stevige balken
- werk waterpas, anders loopt je soep uit de pot. (gebruik een $\frac{3}{4}$ volle PET fles als waterpas)
- **leg bij een vlak tafelvuur en kribbevuur de eerst sjorring op KNIE-hoogte van de koks!** Zo niet roer je in een pot die hoger staat dan je schouders
- gebruik graszoden in verschillende lagen op de houten balken, met het gras naar de houtkant.
- voeg vaste grond aan op de zoden.
- stapel vlakke stenen links en rechts, leg de rooster op de stenen.

Hoe zetten we een patrouilletent ?

Wat heb je nodig ?

- grondzeil
- 3 palen (meestal telkens uit 2 stukken) en nokbalk (meestal uit 4 delen)
- Binnentent, buitentent
- Piketjes (i.f.v. aantal touwtjes), stormtouwen evt., 2 hamers
- 3 welwillende personen (of meer)
- 20 minuten tijd



Werkwijze

- Leg het grondzeil mooi open, waar de tent moet komen (zet alle tenten op 1 lijn)
- Puzzel de palen in mekaar (handig als ze al gemerkt zijn vooraf) ; de palen moeten onderaan een rubber voet hebben, bovenaan een pin ; de nokbalk moet drie gaten hebben
- Leg het binnenzeil open op het grondzeil, met de lussen naar boven
- Steek de nokbalk door de lussen, steek de palen door de gaten van de binnentent, maar hou ze nog plat op de grond. Steek de pinnen van de palen in de gaten van de nokbalk.
- Leg nu het buitenzeil erover heen, en steek de pinnen van de palen ook door de gaten in het buitenzeil ; de tent ligt nog steeds plat.
- 1 persoon kruipt naar het midden van de tent en neemt de middelste paal, de twee andere staan langs de buitenzijde aan een paal. Op commando zet je samen de drie palen recht, terwijl de twee buitenste personen hun hand op de pin houden, zodat de zeilen niet van de pinnen gaan.
- De middelste persoon verlaat de tent, en spant de vier hoeken van het binnen zeil aan, zodat de hoeken bijna samenvallen met de hoeken van de grondsijter (doe de tent dicht als je dit doet)
- De koordjes van de hoeken maken een hoek van 135 ° met de zijkant, de andere koordjes staan perfect loodrecht op de zijkant. (geldt ook voor buitenzeil)
- Klop nu de andere piketten van de binnententkoordjes ; alle piketten van 1 kant, staan mooi op een lijn. De twee andere personen kunnen nu de palen loslaten en meehelpen piketten aangeven en kloppen.
- Klop daarna de piketten van de buitentent vast, ook te beginnen met de hoeken : zorg dat ze eveneens op één lijn staan, die ongeveer 50 cm verder van de tent verwijderd is dan de piketlijn van de binnentent. Op deze wijze zal de **binnentent het buitenzeil niet raken**. (minstens 10 cm tussenruimte)
- Klop nu de stormtouwen vast (voor en achter)
- Span alle touwtjes pas nu goed op (tent is nog steeds gesloten)
- Open de tent, en maak het binnenzeil onderaan vast met kleine piketjes (in gaten of touwlussen)
- Graaf eventueel een grachtje rond de tent, bij regenweer
- Span regelmatig de touwtjes eens aan, zodat binnenzeil en buitenzeil mekaar nooit raakt : dit voorkomt lekken.

Bewaar de hamers en de overschot van de piketjes in de bijhorende zak ; laat geen gerief rondslingeren.

Kaart en Kompas

1 Stafkaarten

1.1 Schaal van een kaart

- Via een breuk

Deze (numerieke) schaal geeft de verhouding weer tussen de afmetingen op de kaart en de werkelijke afstand op het terrein. Dit wordt aangeduid met een breuk waarvan de noemer aanduidt hoeveel kleiner de afstand op de kaart is in vergelijking met de werkelijkheid.

vb. schaal 1/25.000 (de schaal van de meeste van onze kaarten):

1 cm op de kaart is 25.000 cm in werkelijkheid, dus 250 m

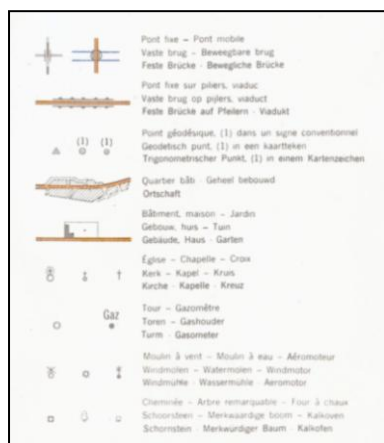
4 cm op de kaart is dus 1 km in werkelijkheid

- Metrieke schaal

Onderaan de kaart vinden we meestal een grafische schaal met een blokjesverdeling van 500 tot 0 en van 0 tot 4000. Deze is bedoeld om eventueel op tocht te gebruiken voor het uitmeten van afstanden door middel van een eindje touw of zo.



1.2 Legende



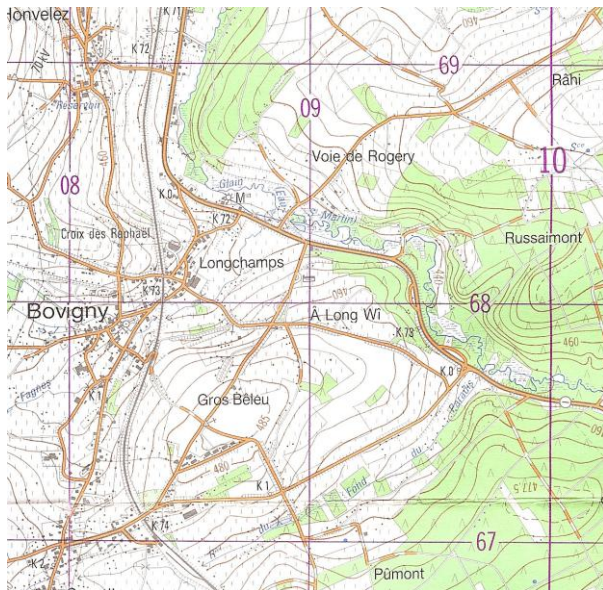
Deze bevindt zich meestal onderaan de kaart en verklaart de verschillende symbolen die op de kaart gebruikt worden.

Tip: leer de legendetekens aan in spelvorm: maak een aantal kaartjes met op de voorzijde het kaartteken afgebeeld en op de achterzijde de uitleg. De jongens/meisjes moeten om beurt zeggen wat dit teken betekent. Diegenen die het juist heeft mag het kaartje bijhouden. Wie heeft bij het einde de meeste kaartjes?

1.3 Coördinaten

- Coördinaten zijn een systeem dat bestaat uit lijnen en daarbij horende cijfers of getallen die op een kaart worden getekend. Dit systeem laat je toe een punt of plaats op de kaart weer te geven en een punt of plaats uitgedrukt in coördinaten op de kaart terug te vinden.

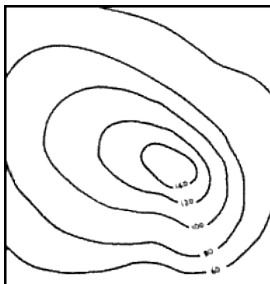
- Op de kaart wordt een vierkantennet gevormd door evenwijdige horizontale en verticale lijnen die als vierkant elk een oppervlakte van 1 km² beslaan. Elke zijde van dit vierkant heeft een lengte van 1 km; dus op onze kaarten van 1/25.000 liggen deze lijnen telkens 4 cm van elkaar.
- Plaatsbepaling (voorbeeld)



PLAATSBEPALING VAN EEN PUNT OP 100 m NAUWKEURIG			
Voorbeeld : KERK VAN BOVIGNY			
1. Noteer de letters van het 100 km vierkant waarin het punt ligt (zie vakje 2) :	GR	08	67
2. Noteer de GROTE cijfers van de nummering van de VERTIKALE netlijn onmiddellijk LINKS van het punt gelegen :			
Schat de afstand van deze netlijn tot het punt in tienden van de vierkantszijde :			
3. Noteer de GROTE cijfers van de nummering van de HORIZONTALE netlijn onmiddellijk ONDER het punt gelegen :	2	9	67
Schat de afstand van deze netlijn tot het punt in tienden van de vierkantszijde :			
De uitkomst is dan :	GR082679		
Bij een melding van deze coördinaten over een afstand van meer dan 18° n-z of o-w, plaatst men de zone-aanduiding van het vierkantennet ervoor (zie vakje 1) :	31UGR082679		

Tip: Maak eens een spel (cfr. sporentocht of opdrachtenspel) waarbij de opdrachten verstopt zijn op bepaalde coördinaten. Laat de leden op de kaart de route uitstippelen. Ook leuk als je GPS bij hebt die met coördinaten kan werken.

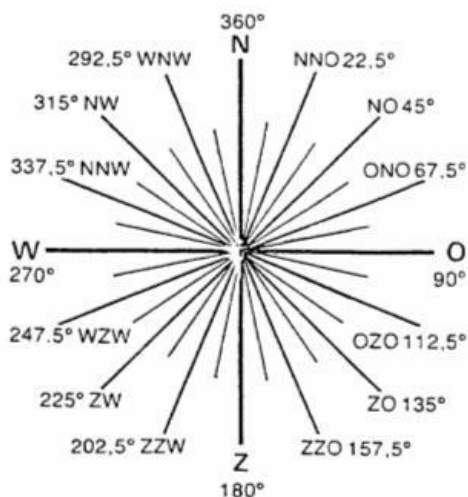
1.4 Hoogtelijnen



Deze verbinden de plaatsen met gelijke hoogte (in m). Tussen 2 hoogtelijnen is een hoogteverschil van 5m. Hoe dichter de hoogtelijnen bij elkaar liggen, hoe steiler de helling.

2 Kompas

2.1 Enkele begrippen



- Windroos en gradenverdeling: de windroos op een kompas of landkaart is een hulpmiddel om aan de hand van het noorden de andere windstreken te bepalen, ten opzichte van jezelf of van markante punten op het terrein of de kaart. Denk erom dat de denkbeeldige lijn N-Z over de polen van de aarde loopt en dat de O-W lijn evenwijdig aan de evenaar ligt. De vier hoofdwindstreken kruisen elkaar onder een hoek van 90°. Teneinde meer nauwkeurige richtingsbepalingen mogelijk te maken, worden de hoeken steeds opnieuw gehalveerd.
- Aardrijkskundig noorden: dit is de werkelijke richting van de Noordpool, deze is steeds op kaarten aangeduid.
- Magnetisch noorden: dit is de richting aangegeven door de magneetnaald van het kompas. Dit magnetisch noorden verschilt van het aardrijkskundig noorden, alhoewel het verschil niet erg groot is. Dit verschil noemt men de magnetische afwijking. Deze verandert voortdurend en schommelt rond de 4°.
- Een kompas bevat:
 - een beweegbare magneetnaald die zich altijd naar het magnetische noorden richt
 - een cirkelvormige gradenverdeling van 0° tot 360° op een draaibare schijf, waarop het Noorden met een pijl is aangegeven.
 - een richtingspijl



2.2 Kompas instellen en richten

Je moet bij voorbeeld je kompas richten om op 60° te stappen.

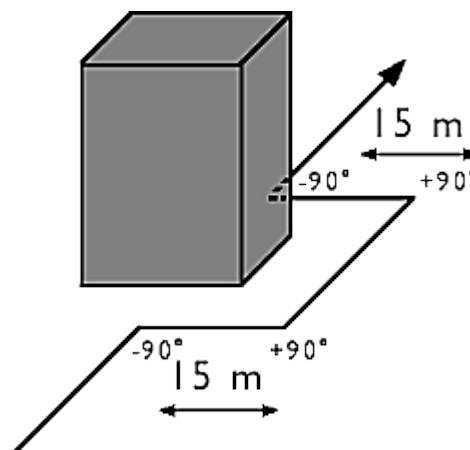
Je draait de ring zodat het punt 60°, aangeduid op de gradenverdeling, geplaatst wordt tegenover de richtingspijl. Neem nu het kompas in de hand en houdt het op oog-hoogte. Hierbij moet het kompas horizontaal worden gehouden en moeten de pijlen op de plaat recht vooruit wijzen (van u wegwijzen). Draai nu met je lichaam rond totdat de pijl van de ring in dezelfde richting wijst als de naald van het kompas. Het (vaak) rode uiteinde van de naald moet nu in dezelfde richting wijzen als de N of 0 graden op de ring. De pijlen op de plaat wijzen nu in de richting waar je naartoe moet lopen (60°)

Zoek nu in de verte een object waar de pijlen naartoe wijzen en loop er naartoe. Ben je er aangekomen herhaal dan de voorgaande stappen opnieuw en bepaal opnieuw je richting..

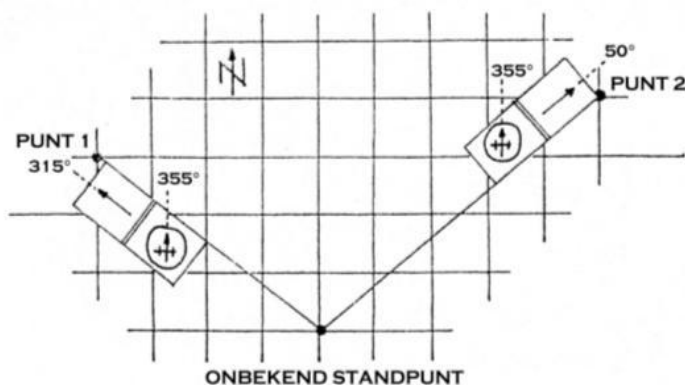


2.3 Een hindernis ontwijken

Er zijn twee soorten hindernissen: - Als je over een hindernis heen kan kijken (vb. een vijver) dan mik je op een punt voorbij de hindernis en dan loop je om je hindernis heen naar je mikpunt. - Als je niet over je hindernis heen kan kijken ga je zo dicht mogelijk tot bij de hindernis, dan wijk je 90° af en tel je de stappen die je nodig hebt om opzij van de hindernis te komen. Dan stap je weer verder in de oorspronkelijke marsrichting tot voorbij de hindernis (door opnieuw te mikken). Na de hindernis ga je weer 90° afwijken in de andere richting om weer op je oorspronkelijke as te komen met evenveel passen als bij de eerste afwijking. Nadien kan je weer je richting volgen.



2.4 Plaats bepalen op de stafkaart met behulp van een kompas.



In de eerste plaats ga je je kaart juist oriënteren met behulp van je kompas. Bij helder weer zoek je 2 of 3 herkenningspunten op, bvb. een kerktoeren, een fabriekspijp, een opvallende boerderij. Zoek deze punten op je kaart. Dan bepaal je met je kompas vanaf je standplaats de graad waarop deze punten zich bevinden. Trek vanuit deze punten met een lat lijnen

volgens de gevonden graad. Op de plaats waar de lijnen kruisen sta je op de stafkaart.

3 Andere oriëntatiemiddelen

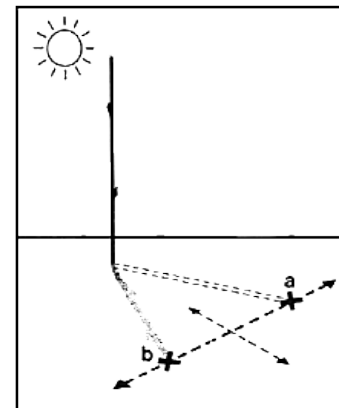
3.1 Een uurwerk als kompas



Stel je uurwerk in op de zonnetijd: in de zomer 2 u terugdraaien, in de winter 1 u terugdraaien. In het noordelijk halfrond richt je dan de urenwijzer naar de zon. Het midden van de hoek tussen de urenwijzer en 12u is het zuiden. In het zuidelijk halfrond richt je de 12 op je uurwerk naar de zon. Het noorden ligt dan halverwege de 12 en de urenwijzer.

3.2 Schaduw methode

Op een vlak, schoon stuk grond plaats je zo recht mogelijk een stok van +/- 1 meter. Zie waar de schaduw valt en markeer het topje ervan met een steen of een stok (a). Wacht minstens 15 min. en markeer de top van deze schaduw (b). De lijn tussen deze twee punten loopt van oost naar west. Noord-zuid staat haaks op deze lijn. Deze methode werkt op elk tijdstip van de dag, zolang de zon maar schijnt.



En nu... op tocht!

Bruggen

Als Scout zijn we niet vies van op een niet alledaagse manier over een hindernis te geraken. Dikwijls volstaan een paar touwen, enkele handige knopen en de juiste techniek om over een hindernis te geraken.

Katten Crawl Brug



Para Commando Brug



V Brug



Apen brug

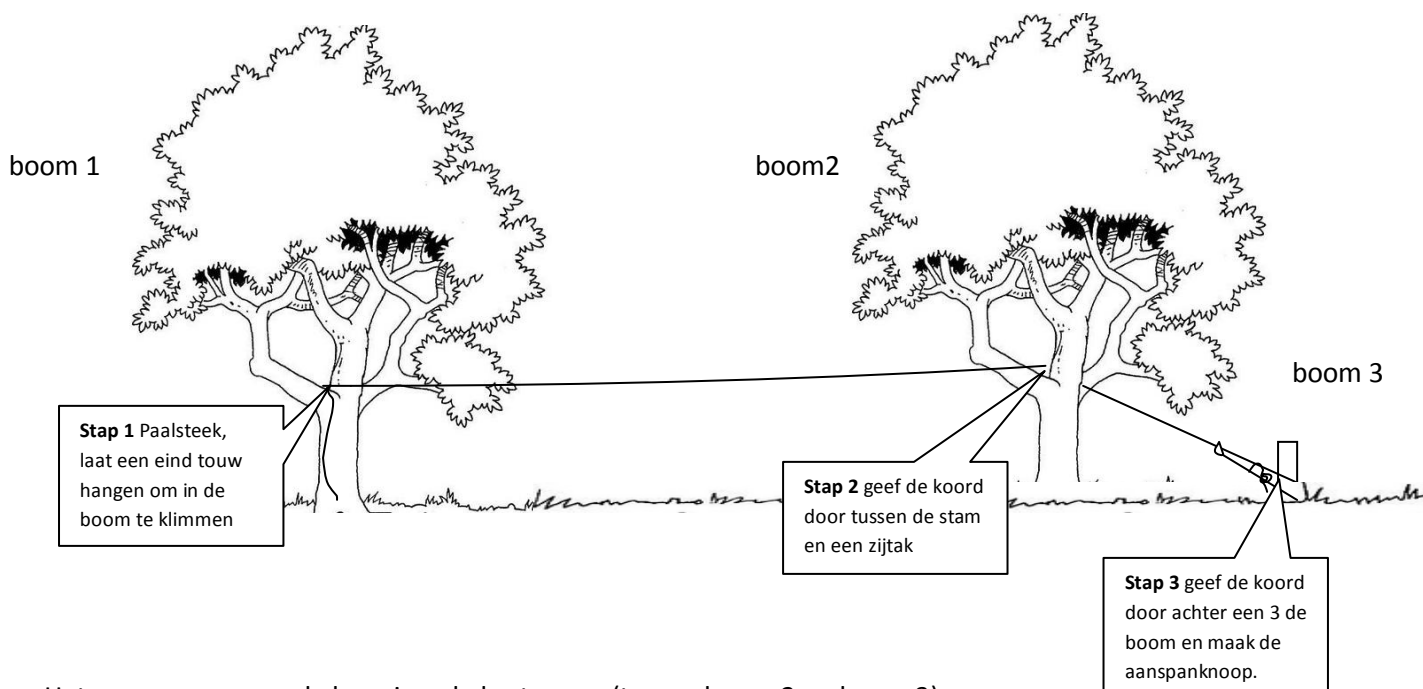
Om een brug goed te kunnen opspannen hoeven we slecht twee knopen te kennen;

De Paalsteek en een Aanspan knoop.

De **paalsteek** staat getekend in het knopen hoofdstuk, een geheugensteuntje; *Maak een vijvertje, het slangetje kruipt uit de vijver, gaat rond het boompje met de wortels onder te vijver en kript terug in de vijver.* Deze knoop maken we eerst rond een boom. Deze boom hoeft geen zijtakken te hebben, maar een lang eind van de touw laten hangen tot op de grond is handig om in en uit de brug te klimmen.

Aanspan knoop, deze kan gebruikt worden om eender wat aan te spannen, van tentzeilen tot bagage en bruggen. De bedoeling is om een met een stokje een lus vast te houden in het touw. Dit bespaart je strakke knopen te ontwarren.

Het principe om een touw aan te spannen is steeds hetzelfde



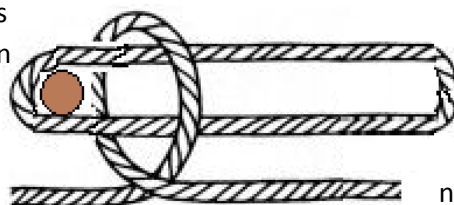
Het aanspannen van de brug in enkele stappen (tussen boom 2 en boom 3)

- Maak in het touw dat van boven komt een grote lus, ergens in het midden tussen het hoogste punt en het laagste punt.

Deze lus kan een Acht-knoop zijn, of de Aanspan-knoop die door middel van een stukje hout samen gehouden wordt. Deze is makkelijk los te maken en heel stevig wanneer er aan getrokken wordt.

De Aanspan-knoop

stuk hout om lus
bijeën te houden



lus waardoor het touw
wordt gestoken dat terug
komt van boom 3.

van boom 2

naar boom 3

- Ga met het touw rond de kleine boom en steek het touw door de lus.
- Trek nu het touw stevig aan, door aan het touw te trekken, trek je aan de lus, en spant het horizontale touw (de brug) zich aan. Trek zo hard je kan, met verschillende personen.

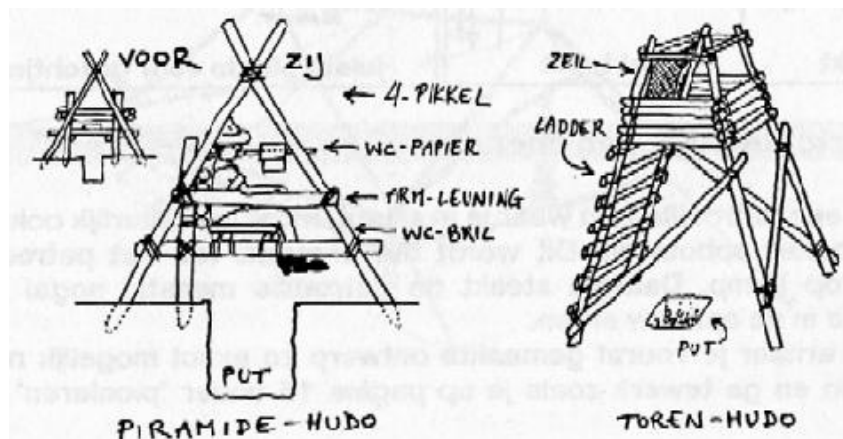
- Hou spanning op het touw en ga rond de 3 de boom met het touw.
- Draai nu het touwenkele malen rond de bundel touwen kort tegen boom 3.
- Werk af met een paar halve steken rond het touwenbundel



Je zal merken dat de koord begint door te hangen nadat ze enkele keren gebuikt is, dit komt door het uitzetten van het touw (rek). Maak de halve steken los en herhaal het aanspannen. Maak terug vast met halve steken.

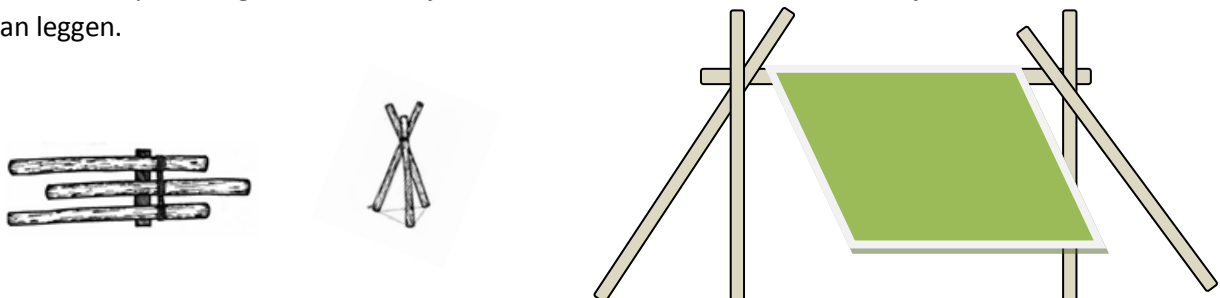
Interessante bouwwerken

Hoogte-Hudo – ook wel Hoogte-Kakker genaamd



Tafel met Shelter

Maak 2 driepikkels, graaf ze in, en sjoor een horizontale balk bovenaan zodat je daar de shelter over kan leggen.



Gebruik nu de Driepikkel om de rest van je tafel aan vast te sjoeren.