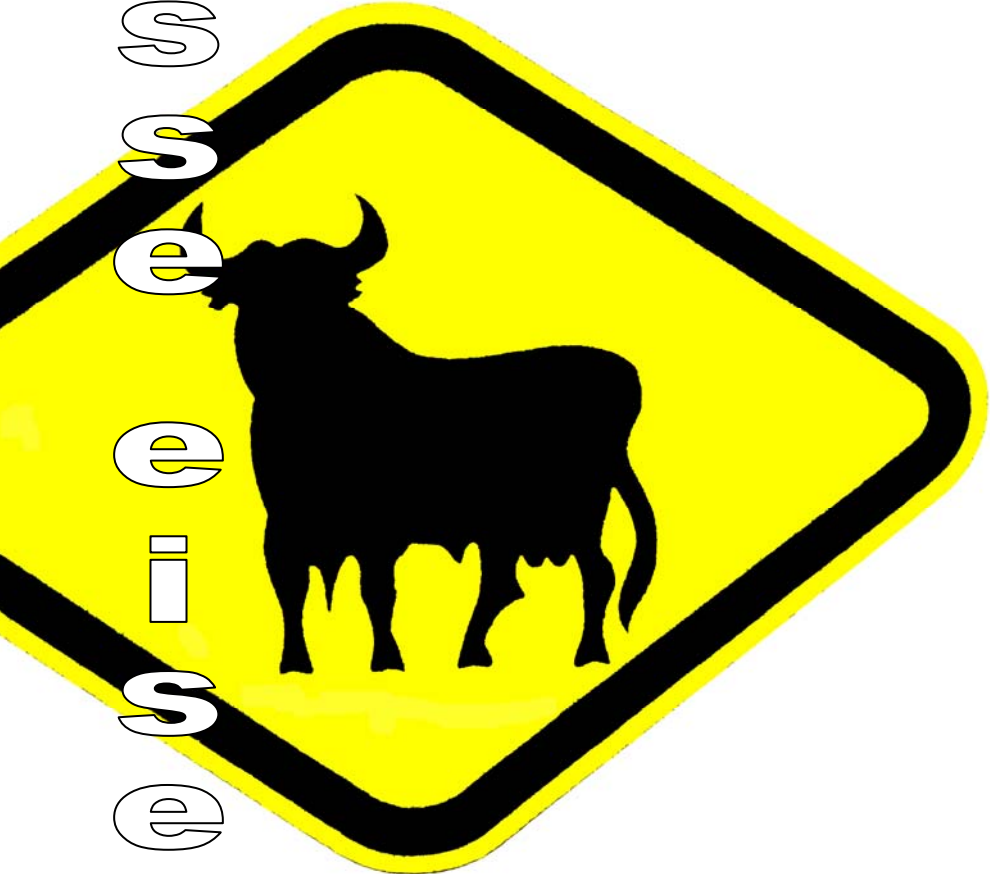


5
e
s
-
e
e
s
s
a
-
k

Derde klas

Instructie



Osbornegroep
Biddinghuizen

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| Installatie-eisen kennen | 2 |
| De vier belangrijkste scouting gebeurtenissen. . | 3 |
| EHBO | 4 |
| Wat te doen bij een ongeval | 4 |
| Wonden | 4 |
| Blaren | 4 |
| Verstuiking | 5 |
| Vuiltje in oog: | 5 |
| Brandwonden | 5 |
| Kneuzingen | 6 |
| Neusbloeding | 6 |
| Veilig omgaan met bijl, zaag en mes | 7 |
| De (kleine) bijl | 7 |
| De grote bijl | 11 |
| Zaag | 12 |
| Mes | 13 |
| Een maaltijd bereiden met het kooktoestel | 14 |
| De 7 belangrijkste knopen kennen | 16 |
| De kruis en achtvormige sjorring kennen. | 18 |
| Kruissjorring: | 18 |
| Achtvormige sjorring: | 19 |
| De 4 kompas handgrepen | 20 |
| Handgreep 1: | 21 |
| Handgreep 2 | 21 |
| Handgreep 3 | 22 |
| Handgreep 4 | 23 |
| De belangrijkste tochttechnieken | 24 |
| Kruispunten route | 24 |
| Strippenkaart | 24 |
| Bolletje pijltje: | 25 |
| Oleaatje: | 25 |
| Oleaatje: | 26 |
| Coördinaten: | 26 |

Installatie-eisen kennen

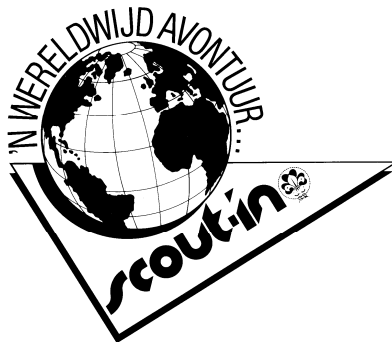
- ☑ Iets van scouting afweten:
(oprichter, speltakken kennen, uniform/das
kleuren)
- ☑ Mee hebben gedaan aan een patrouille activiteit
- ☑ Touw kunnen opschieten
(weten hoe en waarom)
- ☑ Vlag kunnen hijsen
(vlag correct kunnen ophangen en weten wanneer
saluut)
- ☑ 16 windstreken kennen
- ☑ Wet en belofte kennen
- ☑ Platte knoop en schootsteek kennen



Vier bekende scouting gebeurtenissen.

De onderstaande gebeurtenissen zijn zeer bekend en komen bij veel groepen voor

- **Overvliegen:**
Groepsactiviteit waarbij kinderen die te oud voor een speltak zijn geworden naar de volgende speltak gaan.
- **JOTA:**
Jamboree On The Air, scouts over de hele wereld zoeken contact met elkaar met behulp van zendapparatuur en zendamateurs.
- **BP-dag:**
Baden Powell dag, dag waarop we de verjaardag van zowel Lord als Lady Baden Powell herdenken, traditioneel wordt er dan een wandeltocht gehouden waar de hele groep aan mee doet.
- **Sint-Joris:**
Groepsactiviteit waarbij het verhaal van Joris die de draak verslaat wordt gebracht, ook is er dan traditioneel broodbakken boven een kampvuur.



EHBO

Wat te doen bij een ongeval

Als er een ongeluk gebeurt moet je altijd proberen je hoofd koel te houden. Dan kun je het best bedenken wat te doen. Als er slachtoffers zijn gevallen moet je met de volgende dingen rekening houden:

- Zorg er voor dat er niet meer slachtoffers vallen (neem gevaar weg als dat kan)
- Probeer er achter te komen wat er met het slachtoffer aan de hand is.
- Praat met het slachtoffer en stel hem gerust
- Laat iemand 112 bellen
- Verplaats het slachtoffer zo min mogelijk en help hem op de plaats van het ongeval.

Wonden

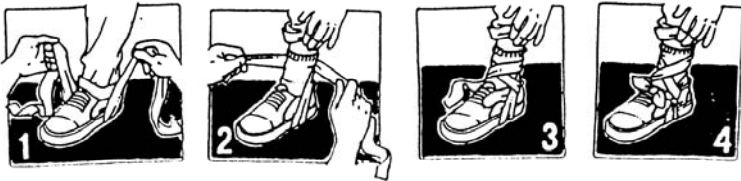
Bij kleine verwondingen kan met een pleister voldaan worden met eventueel wat sterilon. Bij wat grotere wonden kan een steriel gaasje worden gebruikt. Deze maak je met leukoplast vast. Bij ernstige wonden verbinden met een snelverband en hulp halen

Blaren

Maak een blaar alleen dan open als het strikt noodzakelijk is, dus als hij teveel last blijft geven bij het verder lopen. Plak de blaar dakpansgewijs met stukjes leukoplast af (soort nieuwe huid). Als je de blaar door prikt doe dit dan aan de zijkant (druk de blaar niet uit, alleen horizontaal spannen mag). Op de prik plaats een beetje jodium en een pleister/leukoplast

Verstuiking

dat is als het door omzwikken gewrichtsbanden scheuren (vaak bij enkel, pols, knie). Geeft vaak veel pijn vooral als je het lichaamsdeel wilt gaan gebruiken. Door inwendig bloeden zwelt het op en bewegen gaat steeds moeilijker. Verander niets aan de stand van het lichaamsdeel. Leg het wat hoger, laat het rusten en leg een drukverband aan. Als je degene nog moet vervoeren is het aan te raden om de



schoen aan te laten en dan een drukverband aan te leggen. Indien het om een lichte verstuiking gaat dan kan je gewoon een drukverband aanleggen zonder schoen en sok.

Vuiltje in oog:

Wijsvinger onder de wenkbrauw, duim direct onder het onderste ooglid. Hierdoor kun je de oogleden van elkaar houden. Verwijder het vuiltje met een watje of puntje van schone doek. Is het vuiltje niet te zien laat het slachtoffer alle richtingen eens op kijken.

Mocht je het vuiltje niet vinden dan kan je altijd nog met een klein kopje / glaasje en lauw water het oog spoelen. Doe dit door voorover te buigen en dan het glas over je oog zetten en dan achterover buigen.

Is het vuiltje niet te zien of zit hij vast, ga dan naar de dokter.

Brandwonden

Probeer de wond zoveel mogelijk onder lauw water te dompelen (10 minuten lang). Dit voorkomt blaar

vorming (bij open wonden geen water, maar op een andere manier proberen te koelen). De wond niet met middeltjes besmeren of open maken, maar de verbrande plek losjes verbinden met steriel verband. Bij open wonden hulp inschakelen

Kneuzingen

Een kneuzing is een onderhuidse verwonding en verkleurt vaak. Lichte kneuzingen behoeven geen verzorging. Bij ernstige kneuzingen moet geprobeerd worden om het betreffende lichaamsdeel wat hoger te leggen (b.v. been op stoel). Dan een flinke laag synthetische watten op de gekneusde plek en daar omheen een drukverband.

Neusbloeding

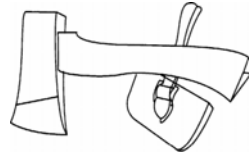
Slachtoffer rechtop laten zitten en hals vrij maken (kleding los doen). Met vinger en duim de neus dichtknijpen iets onder het neusbeen. Als de bloeding na 5 minuten nog niet gestopt is dan het slachtoffer wat verder naar achteren laten leunen. Koude doeken op neus en nek helpen de bloeding ook stoppen.



Veilig omgaan met bijl, zaag en mes

De (kleine) bijl

De Tien Hakgeboden



1. *Gebruik een goede bijl*
Een bijl moet je kunnen balanceren door je vinger in de oksel van de bijl te leggen.
2. *Hou je bijl scherp*
Een botte bijl is veel gevaarlijker dan een scherpe. Een botte bijl kan gemakkelijk afketsen en lelijke verwondingen opleveren.
3. *Stop als je moe wordt*
Iedereen die wel eens gehakt heeft, weet dat je de bijl niet meer zo stevig in de hand kunt vasthouden als je een poosje bezig bent. Stop dan met hakken, anders vliegt de bijl uit je hand.
4. *Hou iedereen op veilige afstand*
Degene die hakt is de baas. Als je hakt, mag je iedereen wegsturen die te dichtbij staat. Laat nooit iemand binnen de afstand: 'Je arm + de bijl + 1 meter' komen.
5. *Niemand voor of achter*
Als je bijl ooit uit je hand vliegt - en dat gebeurt vaker dan wordt gedacht - is het altijd naar voren of naar achteren. Daar mag dan ook niemand staan.
6. *Controleer of de kop van de bijl vastzit*
Voordat je begint, maar ook af en toe tijdens

het hakken, moet je kijken of de kop van de bijl vastzit. Er mag geen gleuf tussen de steel en de kop komen. Dat is een teken dat de kop van de steel kan vliegen. Gebruik zo'n bijl niet meer.

7. *Gebruik de bijl veilig*

Als je een bijl draagt, is er maar één veilige manier voor jezelf en voor anderen die met je meelopen. Pak de bijl bij de kop met de steel naar boven en je hand eronder. De steel moet voor je arm blijven en voor je schouder. Het scherp moet naar voren wijzen. Draag een bijl nooit over de schouder. Een kleine bijl mag je ook met de steel naar beneden dragen, maar hou dan altijd je hand om het blad en het scherp naar voren.

8. *Sta stevig*

Als je gaat hakken, moet je altijd stevig staan. Wring jezelf niet in allerlei bochten. Balanceer niet zittend op een tak; je moet bewegingsvrijheid hebben. Ga nooit op je knieën zitten. Je brengt jezelf in gevaar.

9. *Zet de bijl in een hakblok*

Rondslingerende bijlen zijn gevaarlijk voor anderen. Sla de bijl in een hakblok als je klaar bent.

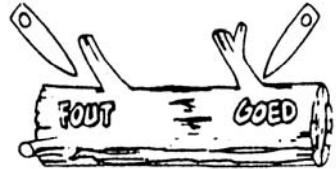
10. *Hou hout tussen jezelf en de bijl*

Dit klinkt logisch, maar er wordt regelmatig tegen deze regel gezondigd. Zeker geldt dit bij het afhakken van takken.



Dragen:

- Aangeven; houd de steel met twee handen vast en rijk de bijl aan.
- Aanpakken; pak de bijl bij de steel met twee handen aan.
- Vasthouden/dragen; bij de kop vasthouden, vingers onder, duim boven, steel naar boven, punt naar voren.
- Veiligheid; waarom moet je de kop in de hand houden met de punt naar voren? Dit beperkt bij het vallen het verwonden van jezelf.



Het hakken:

- Zet de bijl op het blok waar je wilt hakken en ga dan goed staan of op de knieën zitten (wat het makkelijkst is) houdt de armen gestrekt.
- Hak in een V
- Hak niet te lang achter elkaar (als je vermoeit bent maak je snel fouten)
- Draai het blok tijdens het hakken (het hart van de stam is het hardst en het moeilijkst)
- Hak niet in de grond of op stenen (dan wordt de bijl bot)



Verwijderen takken van boomstam

- Hak met de stam mee en in de richting waar de tak heen wijst.
- Hak in een V

Piketten

- Neem stammetjes die niet te groot en dik zijn
- Zet de stok scheef met de punt op het hakblok en hak aan de onderkant een stuk eraf.
- Draai dan de stok een kwartslag en hak er weer een stuk af.
- Doe dit zo rond tot er een mooie punt aan zit.



Als je klaar bent

- Leg een bijl nooit op de grond of in de modder
- Sla de bijl in een hakblok of;
- Sla de bijl in een stammetje (de steel evenwijdig met de stam)
- Let op dat de punt van de bijl niet uitsteekt of;
- Sla de bijl in de zaagzijde van de stam (steel naar boven gericht)
- Laat een bijl niet onnodig slingeren of loop er niet mee te spelen

Als je de bijl opruimt

- Maak de bijl schoon als hij vies is
- Mocht een bijl bot zijn geworden meldt dit dan even bij de leiding
- Indien mogelijk de bijl invetten als je hem opbergt

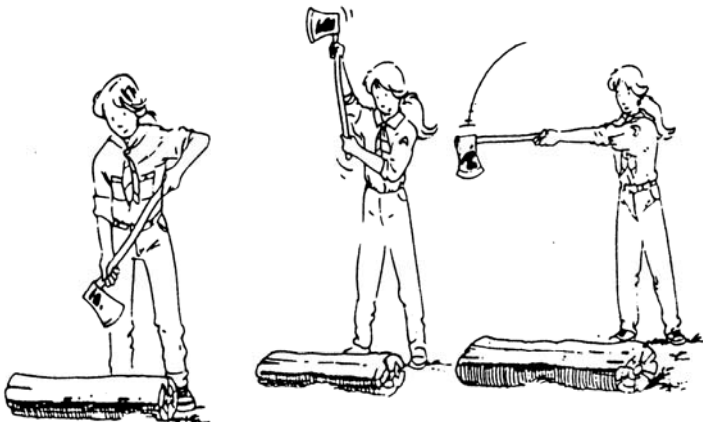
De grote bijl

Dragen:

- Aangeven; houd de steel met twee handen vast en rijk de bijl aan.
- Aanpakken; pak de bijl bij de steel met twee handen aan.
- Vasthouden/dragen; bij de kop vasthouden, vingers onder, duim boven, steel naar boven, punt naar voren.
- Veiligheid; waarom moet je de kop in de hand houden met de punt naar voren? Dit beperkt bij het vallen het verwonden van jezelf.

Hakken

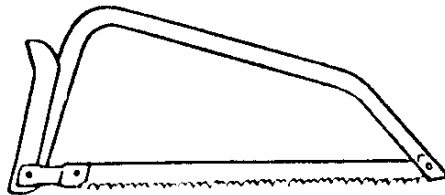
- Ga zover van de stam afstaan dat je met gestrekte armen de bijl op de achterkant van de stam kunt laten rusten.
- Ga in lichte spreidstand staan.
- Zorg dat stevig staat en niet uit evenwicht bent te brengen (dit voorkomt het afschampen van de bijl op het blok)
- Hak in een V (deze wordt uiteindelijk zo breed als het blok dik is)
- Kijk hoe je de steel het fijnste vindt vasthouden



tijdens het hakken (met één hand aan het uiteinde van de steel en de andere langs de steel laten glijden van de kop –als de bijl boven je schouders is- tot aan het uiteinde van de steel vlak voor de bijl het hout raakt)

- Draai het blok tijdens het hakken (het hart van de stam is het hardst en hakt het moeilijkst)
- Als de bijl schampt probeer hem niet tegen te houden maar geef gewoon mee (anders vliegt de bijl uit je hand)

Zaag



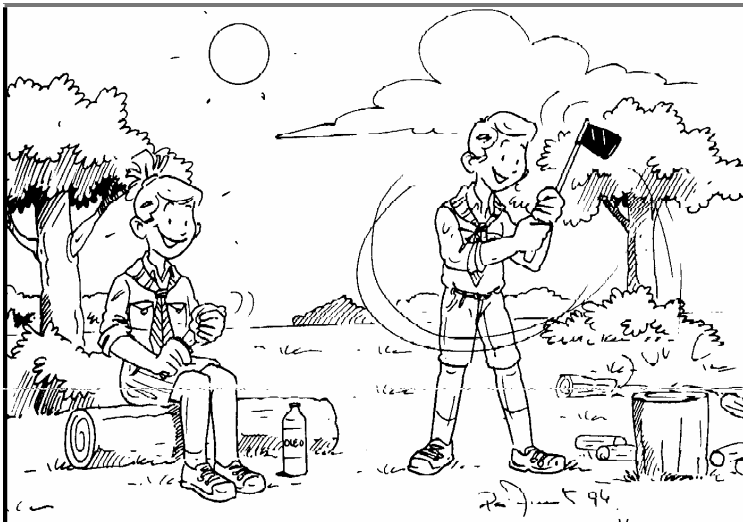
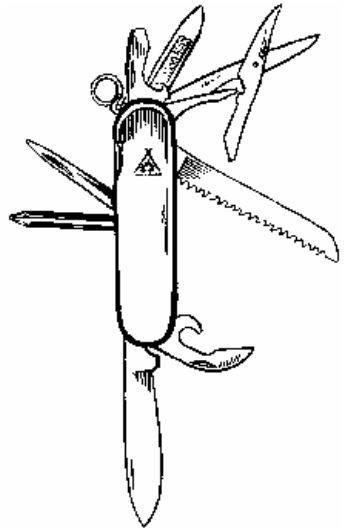
Gebruik:

- Dragen; houdt de zaag bij de beugel vast en laat de punten naar voren wijzen.
- Let op bij de zaag; hij lijkt ongevaarlijk maar hij kan je lelijk verwonden als je er niet normaal mee omgaat.
- Controleer voor je gaat zagen of de zaag goed aan de beugel is bevestigd.
- Houdt de beugel met twee handen vast tijdens het zagen.
- Zorg dat het blok wat je wilt zagen goed stevig ligt en niet gaat schuiven tijdens het zagen.
- Als je de zaag niet gebruikt leg hem dan niet op de grond met het blad naar beneden maar zet de zaag tegen iets aan met de beugel op de grond of hang de zaag ergens aan op (met het blad naar beneden).
- Laat de zaag niet onnodig rondslingeren en berg hem schoon en droog op.

Mes

Gebruik:

- Een zakmes is heel handig om bij je te hebben en je kunt hem voor heel wat zaken gebruiken.
- Let bij het gebruik van een mes op dat deze niet in klapt als je hem gebruikt.
- Snij altijd van je af en nooit naar jou of anderen toe.
- Speel niet met een mes (daar is hij te gevaarlijk voor) en laat hem niet rondslingeren maar berg hem op als je hem niet gebruikt.
- **GEBRUIK EEN ZAKMES NOOIT ALS WAPEN!**
- Houd een zakmes schoon en scherp.



Een maaltijd bereiden met het kooktoestel.

Hieronder staat beschreven hoe je een opkomst kunt voorbereiden en vullen met het koken en waar je overal aan moet denken.

Vorbereiding

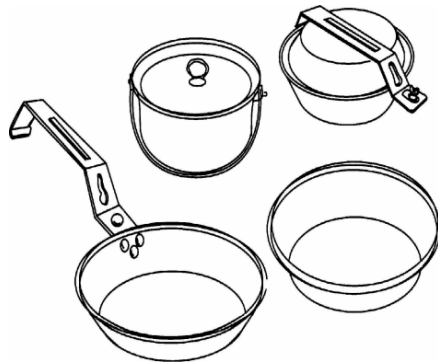
Zoek een lekker gerecht uit wat niet te ingewikkeld is en wat je kan klaar maken of waarvan je het recept hebt. (Op de verpakking staat ook vaak hoe het bereid moet worden). Laat de leiding tijdig weten wat je wilt koken zodat er rekening mee gehouden kan worden met het programma.

Het kookgerei

Voor het koken kun je het best het kookgerei uit je patrouille kist gebruiken.

Vraag aan de leiding of zij de brander willen vullen.

Let er op dat het kookgerei en de pannen schoon zijn.

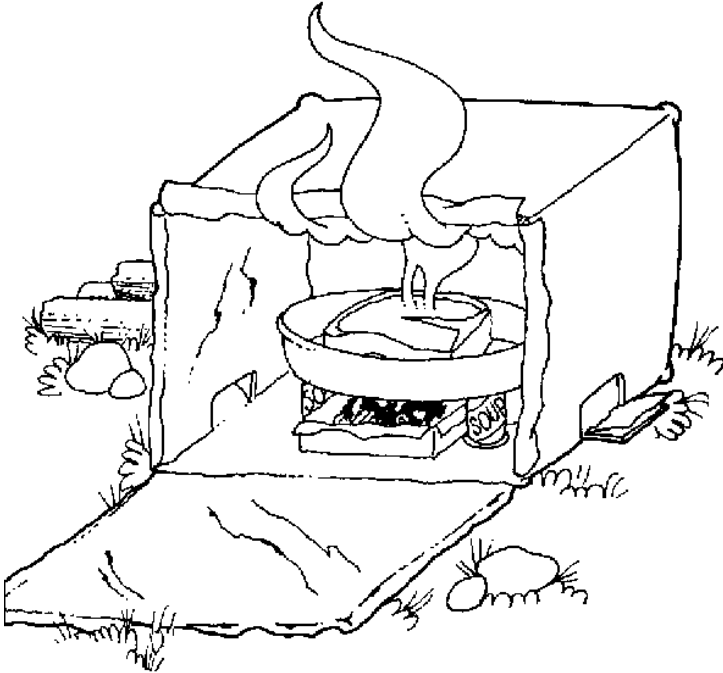


Het koken

Het belangrijkste bij het koken is dat je veilig en hygiënisch kookt.

Als je een gerecht wilt bereiden is het belangrijk dat je van tevoren een beetje weet hoe je het moet klaar maken en dat je het kookgerei bij de hand hebt zodat je het niet eerst moet zoeken. Verder is het bij koken vaak zo dat het een beetje een kwestie van gevoel en proeven is, en als er staat dat iets 10 minuten moet koken betekent het niet dat na 11 minuten koken het

niet meer goed is je kunt het met koken ook altijd net even anders doen dan normaal is waardoor je misschien net iets lekkerder maakt.
Laat de leiding proeven wat je gekookt hebt.



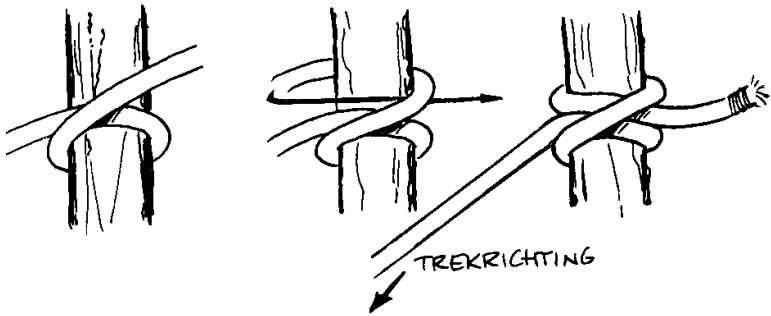
Het opruimen

Zorg dat je alles goed schoonmaakt zodat het de volgende keer als je het nodig hebt zo kan pakken zonder dat er schimmel opstaat.

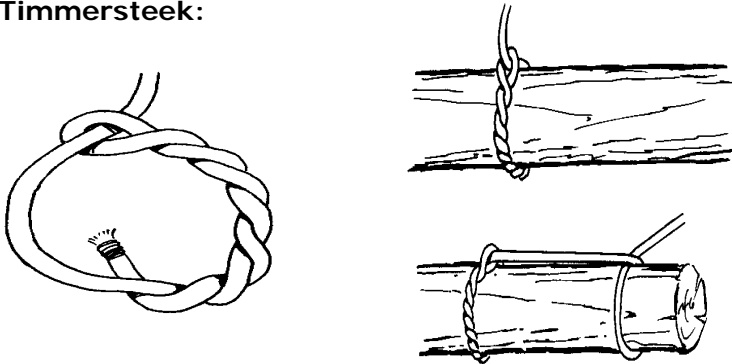


De 7 belangrijkste knopen kennen.

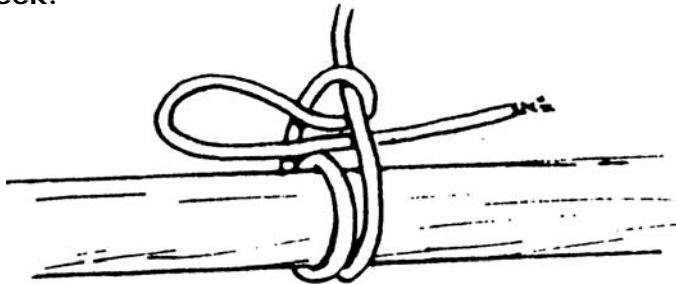
Mastworp:



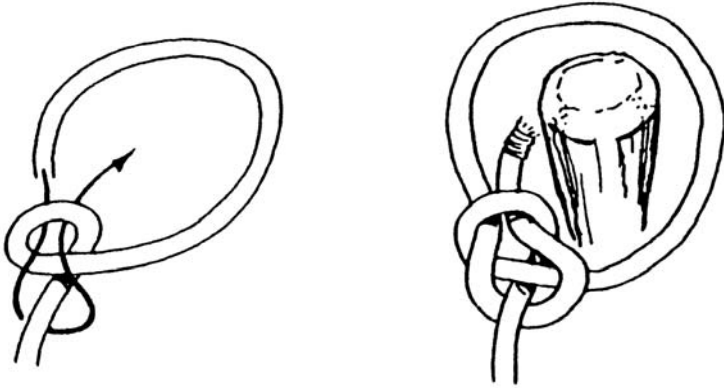
Timmersteek:



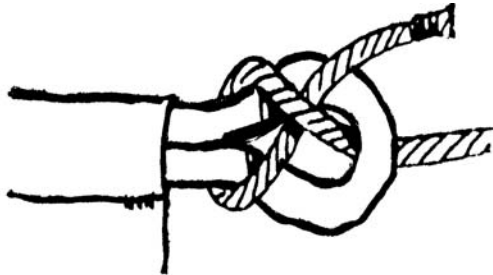
Slipsteek:



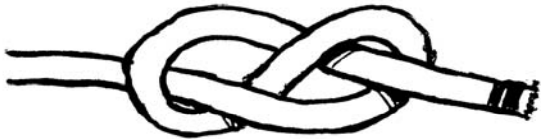
Paalsteek:



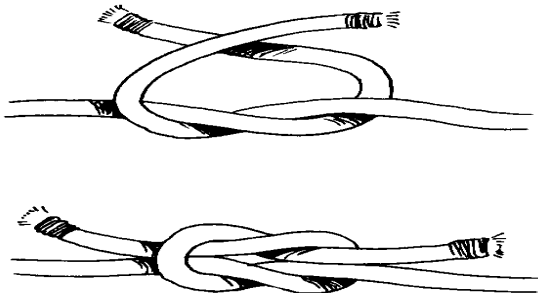
Schootsteek:



Achtknoop:

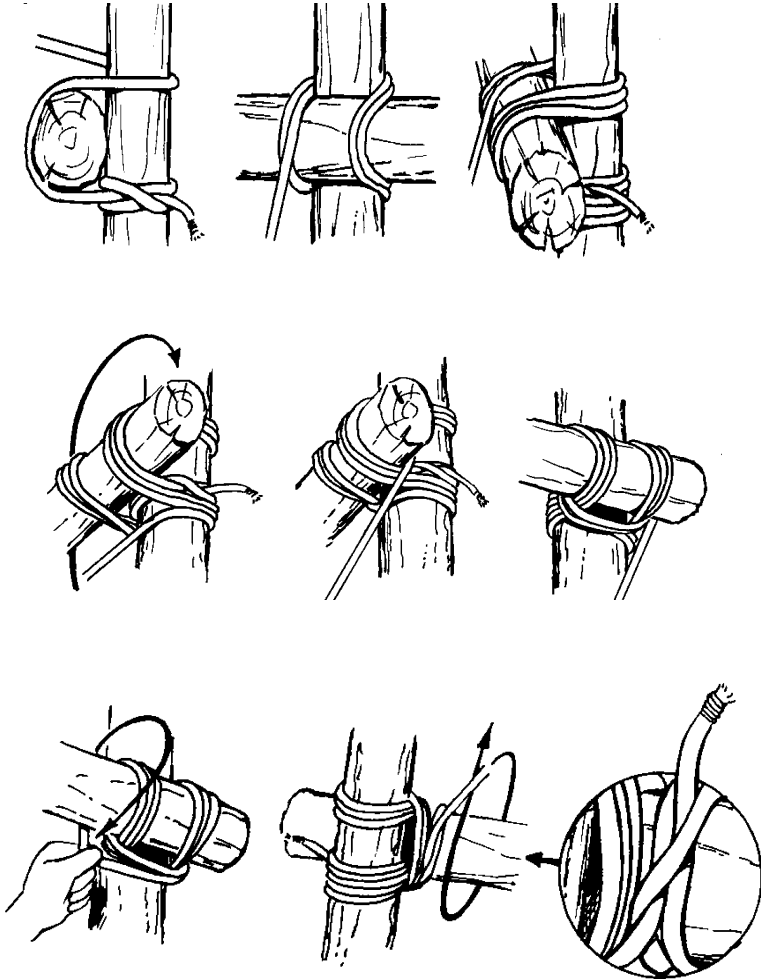


Platteknoop:

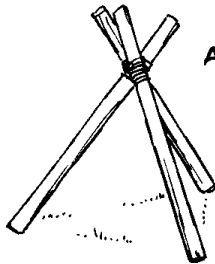
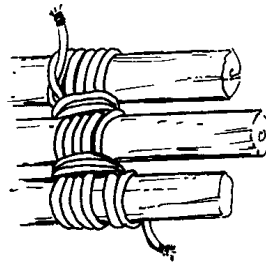
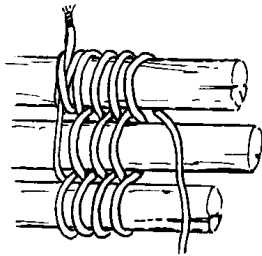
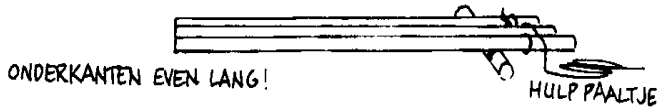


De kruis en achtvormige sjorring kennen.

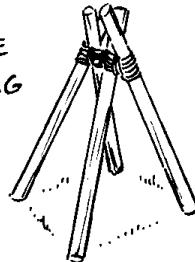
Kruissjorring:



Achtvormige sjorring:



ACHTVORMIGE
SJORRING



De 4 kompas handgrepen

Het kompas

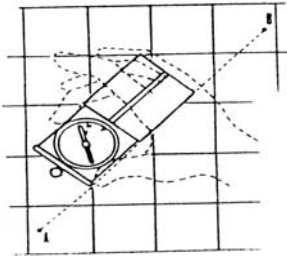
Een kompas heeft een roos welke verdeeld is in 360 graden. Als de telling (= de cijfers) oploopt met de klok mee dan is het een oost-om kompas, als de telling oploopt tegen de wijzers van klok in dan is het een west-om kompas. Het belangrijkste dat je moet weten voor je gaat beginnen is of je een oost-om of west-om kompas hebt. Als je dit niet weet en je hebt de graden ingevoerd dan kon je wel eens totaal ergens anders uitkomen.

De magnetische naald die op een kompas zit wijst, als hij vrij kan draaien, altijd naar het noorden. Let er wel op dat er geen grote ijzeren voorwerpen in de buurt staan want dan kan het kompas van slag raken. Het magnetische noorden en het kaart noorden liggen niet op één plek. De naald wijst naar één van de eilanden ten noordoosten van Canada waar het magnetische noorden ligt het noorden ligt op de Noordpool (op de wereld bol komen alle lijnen samen op de Noordpool). Dit verschil is dus ook te zien als je kompas leest. Overal op de wereld is dit verschil anders. In Nederland is dit verschil maar 5 graden. Op de kompassen kun je de afwijking instellen met het groene streepje (vlak naast het noorden).



Handgreep 1:

Een op de kaart uitgezette richting overnemen op het kompas.



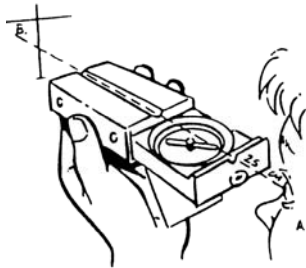
Als je van punt A naar punt B wilt, trek dan een lijn tussen beide punten (op een kaart met potlood), en leg het kompas langs de lijn met het touwtje richting punt A. Leg het kompas zodanig langs de lijn dat de lijn nog zichtbaar is. Draai nu de roos van het kompas zo dat de Noord/zuid lijn evenwijdig loopt met de

verticale lijnen van de kaart (noord naar de bovenkant van de kaart wijzend). Lees nu bij het afleespunt de gezochte richting af. Bijv. bij 23,00 dan noem je dit 23,00 graden oost-om (als het kompas oost-om is). Als je dit west-om bekijkt dan moet je van de waarde van het oost-om kompas 360 graden aftrekken. En als je een oost-om waarde hebt kun je door deze waarde van 360 af te halen er een west-om waarde van maken.

DE NAALD IS BIJ DEZE HANDGREEP NIET NODIG!

Handgreep 2

De op het kompas ingestelde richting overbrengen in het terrein.



Met de vorige handgreep heb je op het kompas de gewenste richting van punt A naar B ingesteld (KOM DUS NIET MEER AAN DE ROOS). Nu ga je vanuit punt A naar punt B toe over terrein. Dit doe je door het spiegelstukje uit te klappen en het kompas

horizontaal op oog hoogte te houden. Doe daarvoor het touwtje om je nek en houdt het kompas op een afstand zodat het touwtje gespannen is. Kijk door het spiegeltje en ga langzaam draaien totdat de naald (het gekleurde gedeelte) tussen de twee groene streepjes valt (het magnetische noorden). Als je nu recht over het vizier kijkt, kijk je in de richting van punt B. Als je nu naar de richting gaat lopen die het kompas aanwijst dan kom je vanzelf bij punt B, of je die nu wel of niet ziet (controleer onderweg wel even of de richting nog klopt). Het beste is het om een zichtbaar punt te kiezen, als je de richting bepaald, die herkenbaar is. Als je hier aangekomen bent kun je opnieuw de richting bepalen.

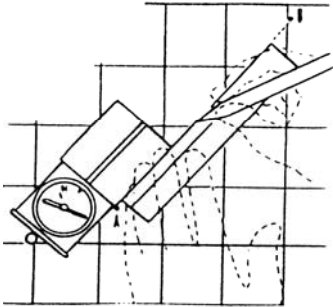
Handgreep 3

Een richting in het terrein op het kompas instellen. Het omgekeerde van handgreep 2. Je staat in Punt A en je wilt de richting weten waarin je punt B ziet liggen. Je gaat nu 'kompas schieten', dat betekent dat je over het vizier naar punt B kijkt (houdt het kompas horizontaal op oog hoogte en het touwtje gespannen). Vervolgens draai je de roos tot dat je door het spiegeltje het gekleurde deel van de naald tussen de twee streepjes ziet vallen (het magnetische noorden). Dan geeft het kompas de richting aan van punt B en kun je deze op de kaart uittekenen (de richting kun aflezen).



Handgreep 4

Een op het kompas ingestelde richting overbrengen op de kaart of op papier.



Het omgekeerde van de eerste handgreep. Je hebt nu op het kompas de richting waarin punt B vanuit punt A ligt. Zoek het punt waar je staat (punt A) op de kaart. Leg het kompas op de kaart en draai het kompas (EN DUS NIET DE ROOS) zodat de noord/zuid lijnen evenwijdig

met de kaartlijnen lopen (het noorden moet naar boven wijzen). Dan kun je vanuit punt A een lijn richting punt B trekken. Ergens op die lijn ligt dan punt B.

Deze handgrepen krijg je alleen onder de knie door ze goed te oefenen en af en toe te herhalen!



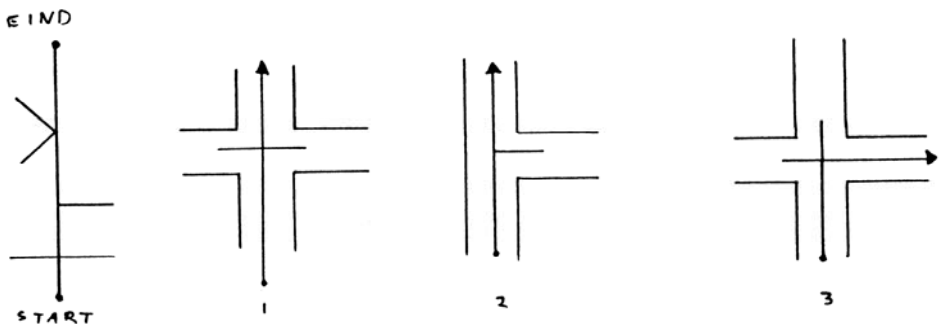
De belangrijkste tochttechnieken

Kruispunten route

Hierbij is er op een plattegrond van alleen dat kruispunt te zien waar je heen moet. Dit staat aangegeven met een pijl wijzend naar de weg die je in moet gaan.

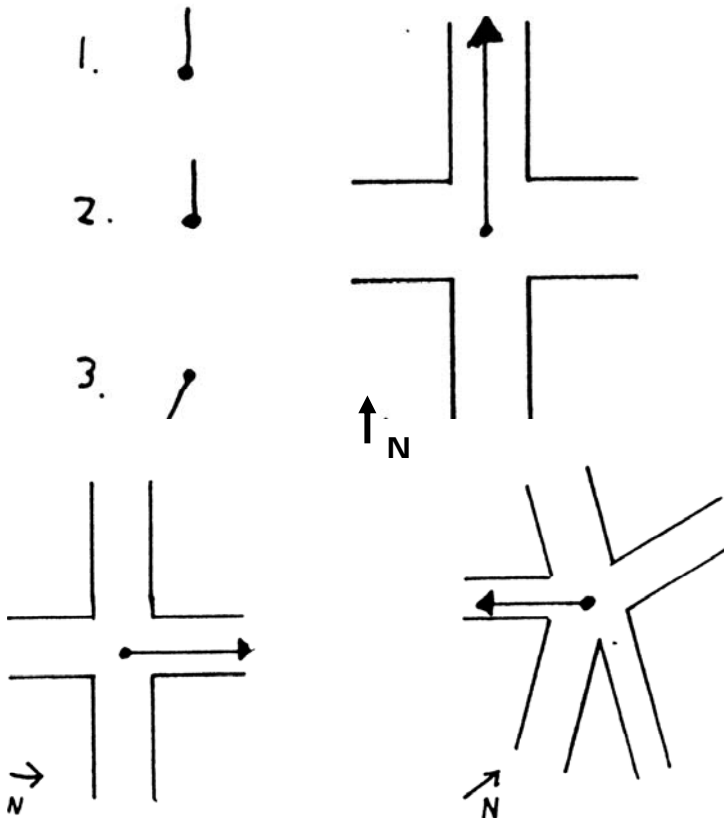
Strippenkaart

Hierbij is er een rechte verticale lijn getekend welke de lijn in houdt die je loopt. Verder zijn er nog korte streepjes vanuit de rechte lijn getekend welke de afslagen inhouden die je tegenkomt. De streepjes houden de wegen in die je niet in moet lopen en elke plek waar er streepjes de verticale lijn kruisen is een kruispunt of T-splitsing. Als er dan op een plek in de verticale lijn, een streepje links naar onder en een streepje links naar boven gaat en rechts van de verticale lijn staat niets. Dat betekent dan dat je de twee meest linkse wegen niet in moet. Dus op een viersprong (kruispunt) is dat dan de linker afslag en de dan meest linkse afslag (rechtdoor). Dit houdt dus in dat je rechtsaf moet. Het beste is om het veel te oefenen. De start is altijd onderaan



Bolletje pijltje:

Dit is een route waarbij er met een stip wordt aangegeven waar je staat, en er een streepje of pijltje staat aangegeven in welke kompasrichting je moet lopen. Je moet dan de weg volgen die het meest in de richting van de kompasrichting loopt. Als je de weg gekozen hebt hoeft je niet steeds de kompasrichting te volgen maar kun je gewoon de weg volgen. Op elk kruispunt wat je tegen komt moet je dan de volgende stip met streepje of pijltje bekijken.



Oleaatje:

Hierbij krijg je een routekaart met daarbij een doorzichtig los kaartje met alleen de lijn die gelopen moet worden en verder niets. Nu is het de bedoeling om de route die op het doorzichtige kaartje staat, vanaf het startpunt, zo op de routekaart te leggen dat de lijn precies over de wegen of paden loopt, dit is dan de route die gelopen moet worden.

Coördinaten:

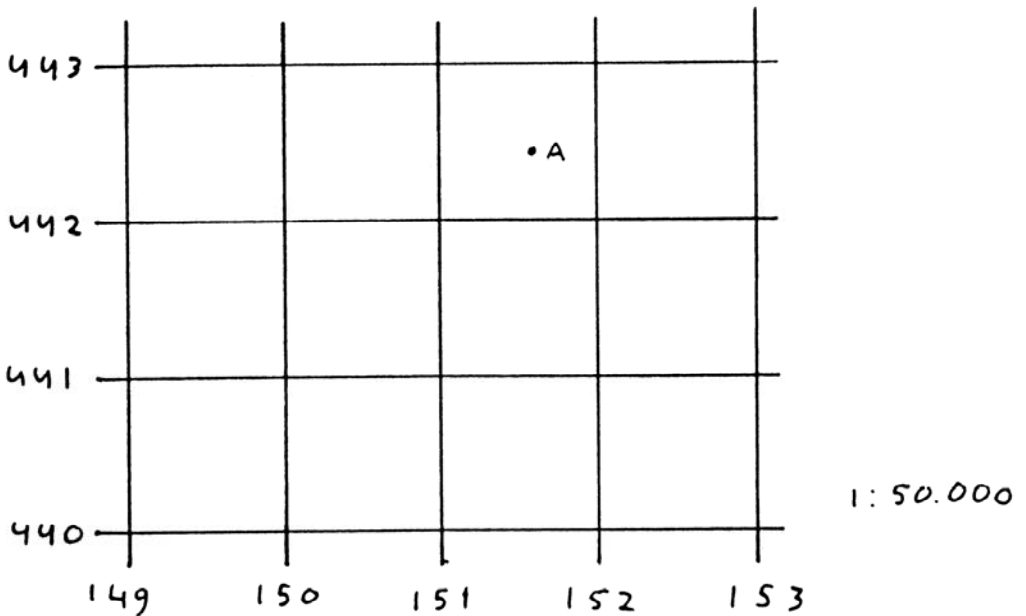
Er bestaan twee verschillende soorten topografische kaarten (stafkaarten), één met de schaal 1: 25.000 en één met de schaal 1: 50.000. Op de kaart staan horizontale en verticale lijnen welke vierkanten vormen. Één vierkant is een blok van 1 bij 1 kilometer (op schaal, op de kaart: 2 bij 2 centimeter of 4 bij 4 centimeter). Aan de zijkant van de lijnen staan 3 cijfers.

Op een kaarthoekmeter staan 2 L-vormige lijnen met daarachter ook de verschillende schaalverdelingen van 1: 25.000 en 1: 50.000, met daarbij de bijbehorende getallen. Nu is het de bedoeling dat je bij het aflezen twee, 5-cijferige getallen krijgt, bijvoorbeeld 44245/15160. Dit houdt in dat voor de verticale lijn het getal 44245 geldt. De eerste 3 cijfers zijn voor de kaart (en staan aan het begin van een lijn), en de laatste 2 cijfers zijn voor de kaarthoekmeter (dit zelfde geldt voor de horizontale lijn).

Wanneer je het punt 442 45 / 151 60 wilt bepalen, zoek je het punt op waar de lijn 442 en 151 elkaar kruisen. Dan neem je de kaarthoekmeter en leg je het punt 0/0 op het kruis (let goed op welke schaalverdeling je moet gebruiken).



Vervolgens schuif je eerst de kaarthoekmeter naar rechts tot het kruis op punt 45 staat, en schuif dan de kaarthoekmeter naar boven tot het kruis op 60 staat, en dan is het punt wat je zoekt in het 0/0 punt af te lezen. Om te onthouden welke richting je eerst moet opgaan met de kaarthoekmeter kun je het ezelsbruggetje gebruiken: Huisje in en trappetje op.



Coördinaat: 44245 / 15160