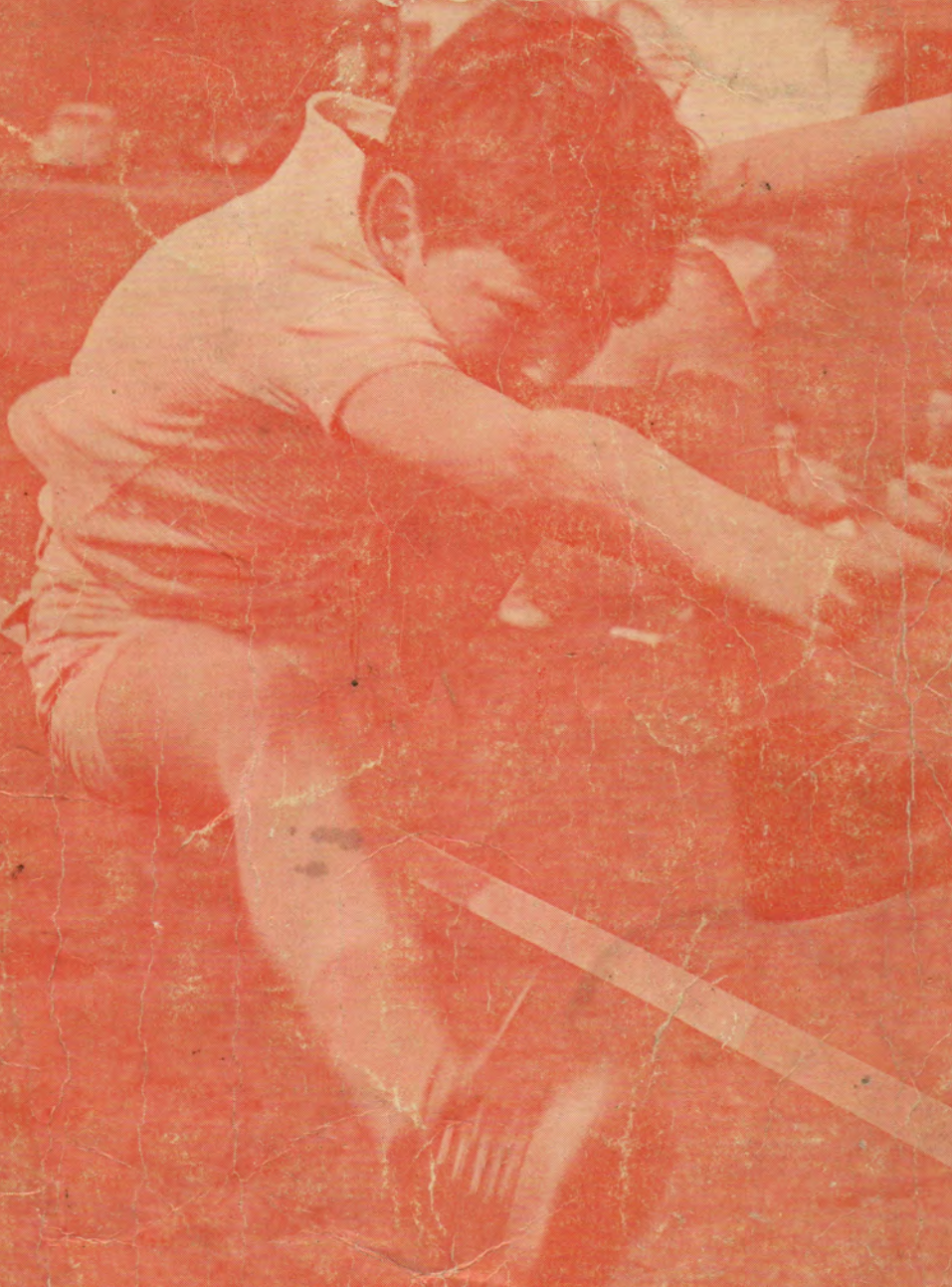


Zwaluwen

Verkenners

klasse-eisen



VERENIGING „DE NEDERLANDSE PADVINDERS“
ZEESTRAAT 76, DEN HAAG

pionieren

Pionieren is een machtige bezigheid! Werken met palen, touwen en lijnen, katrollen en wat er al niet meer bij te pas kan komen, is iets wat je zeker ook graag zult gaan doen.

Om het maken van een flink pionier-object tot een goed eind te brengen, dien je echter wel allerlei vaardigheden onder de knie te hebben. En zelfs als dat het geval is, zul je nog wel eens voor een puzzel komen te staan. Maar een goed verkenner gaat die puzzels niet uit de weg, integendeel zouden we willen zeggen.

★

Zorg er dus in de eerste plaats voor dat je die kennis, die bij het pionieren te pas komt, hebt.

En als je met je patrouille aan de slag gaat, bedenk dan, dat het werk alleen slaagt, als ieder lid van de patrouille meewerkt en samenwerkt met de anderen. Denk er verder aan, wat je ook pioniert, dat je van te voren bekijkt hoeveel tijd er beschikbaar is, wat je er precies voor nodig hebt en of je, hetgeen je maakt, ook werkelijk kunt gebruiken.



INSTALLATIE-EIS:

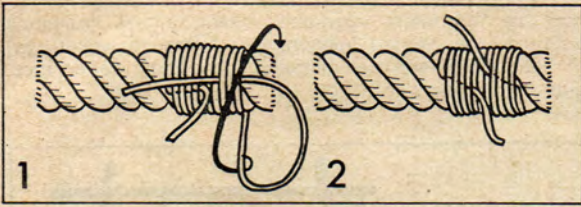
een touw bezetten en opschieten

Elk touw dat je gebruikt, moet er goed uitzien. Dat vraagt dus een goed onderhoud. En... niet te vergeten een goede bergplaats. Dat is ook heel belangrijk! Een eerste vereiste is dus, te voorkomen dat de uiteinden van het touw gaan uitdraaien, oftewel rafelen. Dat kan, door elk eind te bezetten met een takeling. Een takeling maak je met zeilgaren en niet met elk willekeurig stukje vlieger- of paktouw, dat toevallig voorhanden is. Denk er altijd aan, dat de lengte van de takeling nooit veel langer moet zijn, dan het te bezetten touw dik is, anders is de kans dat hij loslaat, groot. De takeling kan dan nl. niet met het touw meebuigen. Hieronder zie je twee manieren waarop je zo'n takeling kunt maken.

Als je één van beide manieren goed kent, heb je aan de eis voldaan.

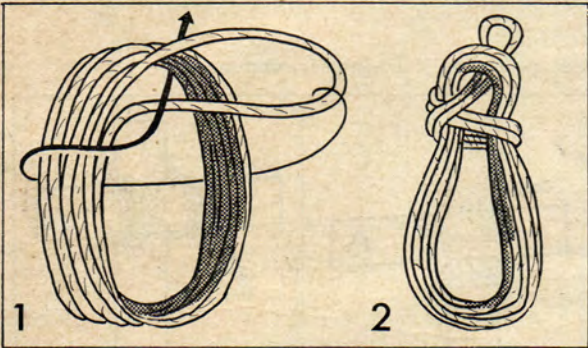


Leg in het eind van het stukje zeilgaren een lus. Leg de lus op het te bezetten eind (kijk hoel). Het zeilgaren nu stevig om het touw wikkelen. Het uiteinde door de lus steken en tot halverwege onder de bezetting trekken.



Leg het eind van het stukje zeilgaren langs het te bezetten touw.
 Leg daar overheen een aantal slagen.
 Leg nu het andere eind langs het touw (kijk hoe!).
 Leg met de dan ontstane grote lus weer tenminste vier slagen.
 Trek het laatst gelegde eind aan.

En nu het opschieten.
 Opschieten wil zeggen: een touw netjes oprollen. De manier die je hier ziet, geeft de mogelijkheid, het touw aan de lus op te hangen (niet aan een spijker!). De opgeschoten touwen hang je bv. aan een soort kapstok met houten pennen, of je bergt ze op in een mand.



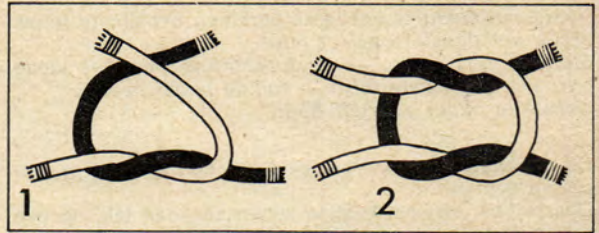
Neem het touw dubbel.
 Begin de uiteinden op te schieten.
 Met de eindlus maak je een slag om het geheel heen.
 Steek de lus daarna door het bovengedeelte heen.



3e KLASSE-EIS:

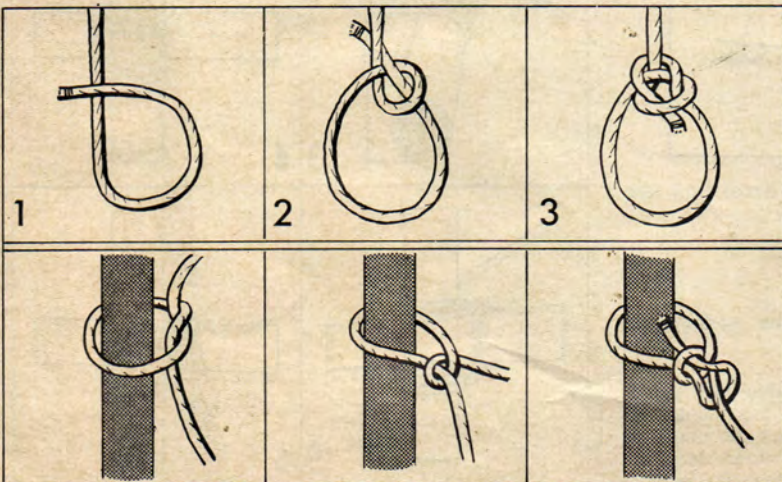
platte knoop, paalsteek, schootsteek en mastworp toepassen

De platte knoop gebruik je, wanneer je twee touwen die even dik zijn, aan elkaar moet verbinden. Dus bv., wanneer je een pakje dichtmaakt; een touw langer moet maken; verbandeinden aan elkaar verbindt; bij het reven van zeilen; bij het opbinden van een tent, enz. Je kunt het aantal voorbeelden nog wel uitbreiden, maar als je de knoop goed kent en weet waarvoor hij dient, zul je steeds weer nieuwe mogelijkheden ontdekken om deze knoop te gebruiken.



Leg het linker part op het rechter.
 Sla het rechter part naar je toe, over het linker heen.
 Daarna het nu rechter part over het linker heen door de opening naar je toeslaan.

De paalsteek gebruik je om in het eind van een lijn een lus te leggen die niet schuift.
 Dus bv. om een boot aan een bolder, een paal of een staak te meren; bij reddingswerkzaamheden; bij het klimmen in en uit bomen; bij het maken van een bootmansstoeltje en een lasso.



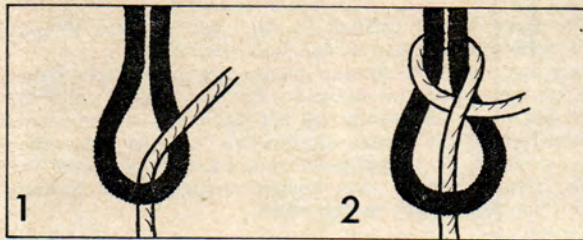
1e manier:

Leg een bovenhandse lus in het vaste part, steek het losse part door de lus en dan achter het vaste part langs weer in de lus terug.

2e manier:

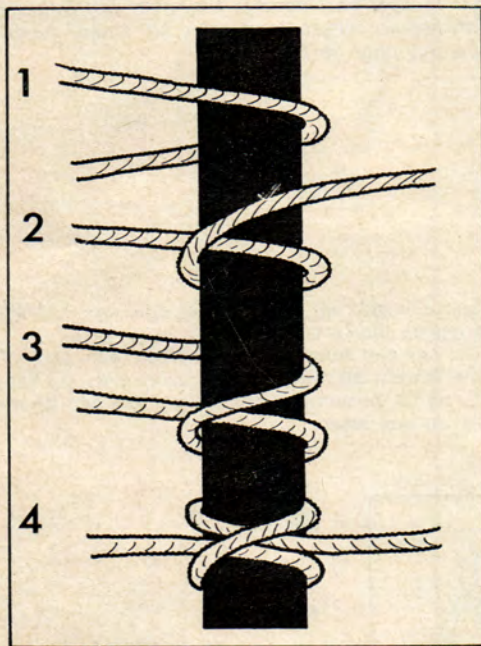
Sla het losse part om de paal en maak een enkele knoop.
 Trek het losse part over, zodat er een lus in het vaste part ontstaat.
 Dan het losse part onder het vaste door en door de lus terug.

De schootsteek gebruik je om twee touwen van ongelijke dikte aan elkaar te verbinden of om een lijn vast te zetten op een oog in een andere lijn.



Maak een bocht in het losse part van het dikste touw. Steek het dunste touw er door. Sla dat vervolgens — in de richting van het vaste part van het dikste touw — om de bocht heen. Tenslotte onder zichzelf door.

De mastworp dient om het eind van een lijn vast te zetten op een paal o.i.d. Dus bv. om een lijn vast te zetten aan een tak, op een railing of op een ander touw; als begin van een sjorring, enz.



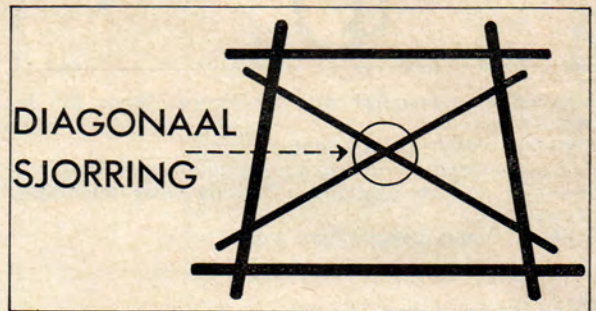
Kijk goed naar het begin. Doe het altijd zo! Dan heb je desnoods een hand vrij.



2e KLASSE-EIS:
de kruis-, steiger- en vorksjorring toepassen

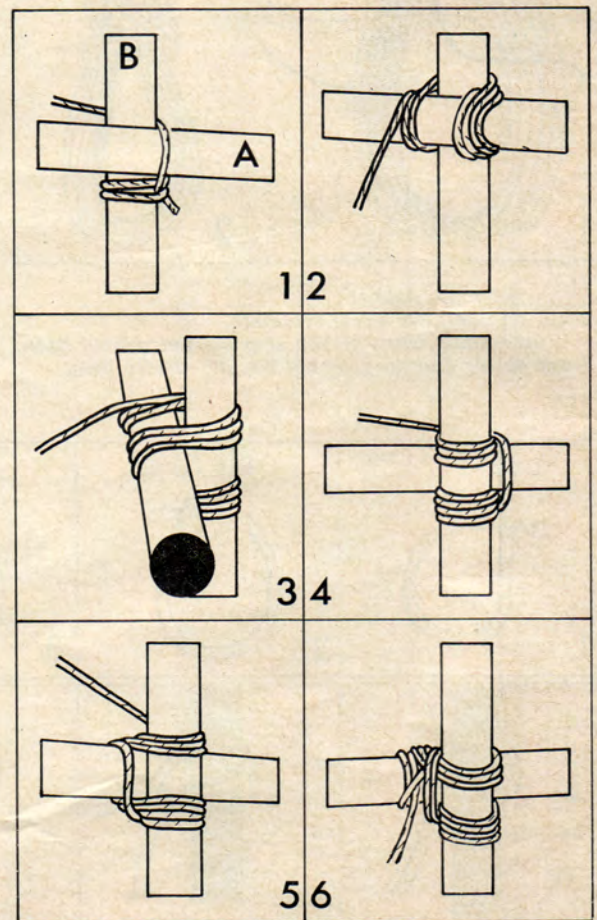
De kruissjorring gebruik je om twee palen aan elkaar te verbinden, ook wanneer ze elkaar niet loodrecht kruisen. In het laatste geval gebruikt men vaak ten onrechte de diagonalsjorring. Deze sjorring, die voor deze eis overigens niet gevraagd wordt, is waarschijnlijk de sjor-

ring die het minst voorkomt. Alleen elkaar kruisende palen die de neiging hebben naar buiten te wijken, bv. in het midden van een schraag, verbinden we er mee. Dus in dit geval:



De mastworp waarmee je de kruissjorring begint, leg je zodanig dat hij de druk die later op de palen wordt uitgeoefend, kan opvangen. Dus onder de horizontale paal, als de druk boven op deze ligger komt; boven de horizontale paal als deze later bv. dienst zal doen als slijkbalk aan een schraag die in een sloot of in zachte grond komt te staan.

Hier zie je hoe je de kruissjorring maakt:



Begin met een mastworp om de verticale paal.
Een slag is: over paal A, achter paal B, over paal A naar beneden, en weer achter paal B (boven de mastworp).

Maak 3 of 4 van deze complete slagen.

Denk er om: om de verticale paal elke volgende slag binnen de vorige om de horizontale paal elke volgende slag buiten de vorige.

Elke slag goed aantrekken!!!

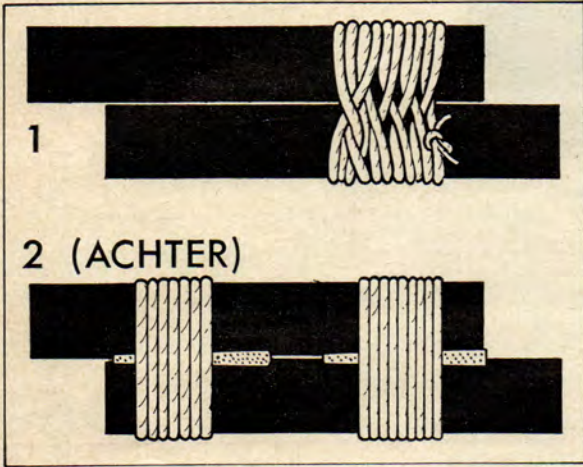
Na de 3 of 4 slagen gaan we woelen.

Een woeling is een slag tussen de palen door.

Maak 3 woelingen. Elke woeling weer goed aantrekken!!! Eindig de sjorring met twee halve steken op de horizontale paal.

★

De steigersjorring gebruik je om twee palen in de lengterichting aan elkaar te verbinden. Dus om een paal te verlengen. Van deze sjorring maak je er altijd twee, want één zo'n sjorring — hoe lang die ook zou zijn — is nooit voldoende.



Begin met een mastworp in het midden van het touw om beide palen. Maak nu met een van beide einden een slag om beide palen.

Dan met het andere eind en wel zo dat je met deze de vorige vastklemt.

Herhaal dit beurtelings.

Maak zes tot acht slagen.

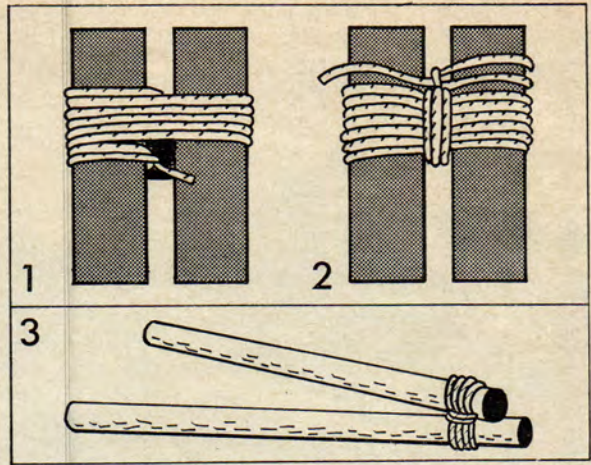
Aan de achterkant van de palen komen de slagen keurig naast elkaar te liggen. Aan de voorkant dus steeds over elkaar.

Eindig de sjorring met een platte knoop op de zijkant van een der palen.

Sla nu een houten spie tussen de twee palen (niet te dun).

★

De vorksjorring dient om twee naast elkaar liggende palen, die bij gebruik onder een hoek worden uitgezet, aan elkaar te verbinden. Deze sjorring wordt nog wel eens verward met de steigersjorring. Onthoud echter dat je er van de vorksjorring nooit twee naast elkaar legt, doch maar één.



Leg een mastworp om een der palen.
Maak nu enige slagen om beide palen.
Vervolgens een aantal woelingen.
Eindig met een mastworp om de andere paal.



1e KLASSE-EIS:

een pionierobject met de patrouille uitvoeren

Nu je weet hoe je touw moet behandelen en onderhouden, de belangrijkste touwverbindingen en sjorringen kent, ben je in staat om na wat ervaring, die je inmiddels zeker opgedaan zult hebben, een pionierobject uit te voeren.

★

Ga hierbij als volgt te werk:

Allereerst overleg je met je hopman wanneer je deze eis het best zou kunnen aftekenen.

Dan stel je, eventueel in overleg met de materiaalmeester van de troep vast, welke materialen er zijn, t.w. de hoeveelheid en de diverse lengten van het beschikbare pionierhout; dito van de pioniertouwen en andere lijnen; het aantal piketten; blokken (katrollen), stroppen, sjorhamers, schoppen, slegs, houten hamers en wat er verder ook maar is.

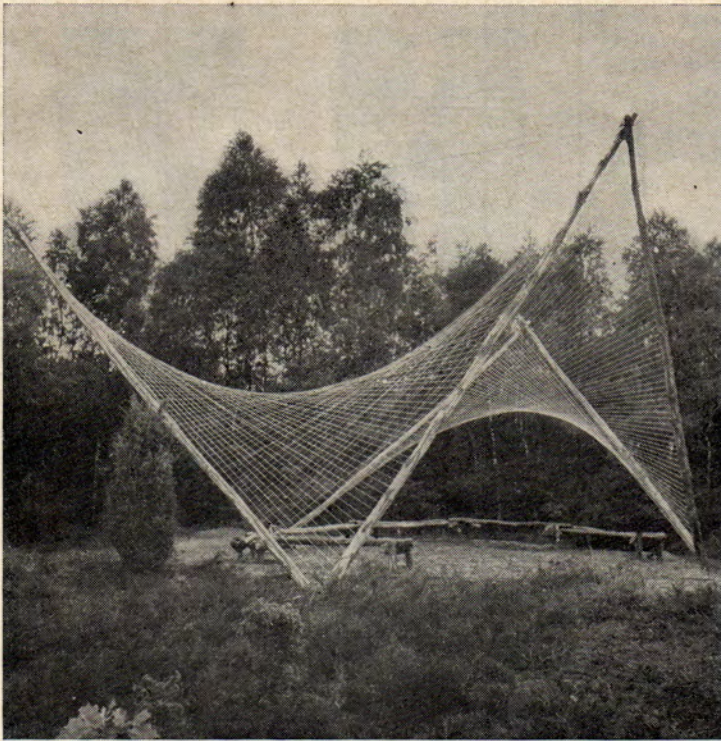
Aan de hand van deze kennis maak je op papier eerst een ontwerpje van wat je van plan bent te pionieren. Er zijn mogelijkheden te over.

★

Denk aan bruggen, torens, vloten, schragen, eenvoudige kranen, draaiende kranen, transportbanen en poorten. Maar bedenk wel — en dit is misschien wel het allerbelangrijkste — dat je vóóral rekening houdt met de beschikbare tijd, waarin het pionierwerk volbracht moet kunnen worden en met de vaardigheid van de patrouilleleden, waarmee je aan het werk zult gaan. Zorg er wat dit laatste betreft voor, dat ieder patrouillelid de sjorringen kent — op zijn minst de kruissjorring.

Probeer verder het ontwerp of te stemmen op de plaatselijke mogelijkheden. Ontwerp geen brug als er geen sloot in de buurt is en geen vlot als je niet de mogelijkheid hebt er mee te gaan varen.

Als je alles goed overwogen hebt, maak dan aan de hand van je ontwerpje een model op schaal (bv. 1 : 25, waarbij elke 4 cm van het model in werkelijkheid een meter is). Het eenvoudigst is voor het model gebruik te maken van zgn. getrokken beukenhout, dat in houtwarenzaken verkrijgbaar is (in verschillende dikten). Ga bij het maken



... na een uur 'lijntrekken' komt er een paraboloid uit de bus ...

van het model steeds uit van de gedachte dat de werkwijze die je daarbij volgt ook in werkelijkheid toegepast moet kunnen worden. Ga dus geen 6 meter lange paal op 7 meter hoogte vastmaken — wat bij het model natuurlijk maar al te gemakkelijk gaat — als daar in werkelijkheid geen mogelijkheid voor is (je hebt daar nl. een schraag voor nodig van ca. 10 meter lange palen, een schraag die je natuurlijk eerst weer moet maken).

Is het model eenmaal klaar, dan kun je aan de hand daarvan nauwkeurig vaststellen: het aantal en de lengten der benodigde palen, het vermoedelijke aantal pionier-touwen en lijnen en wat je verder aan materiaal en gereedschap nodig denkt te hebben. Stel dus een materiaal-lijst samen. Maak verder een goede werktekening en een taakverdeling voor je patrouille.

★

Dan kun je de uitvoering met een gerust hart tegemoet zien.

Tot slot nog enkele praktische tips, waarvan je plezier kunt hebben bij het pionieren:

De diagonaalsjorring, welke je bij het maken van schraan en torens beslist wel eens nodig zult hebben.

★

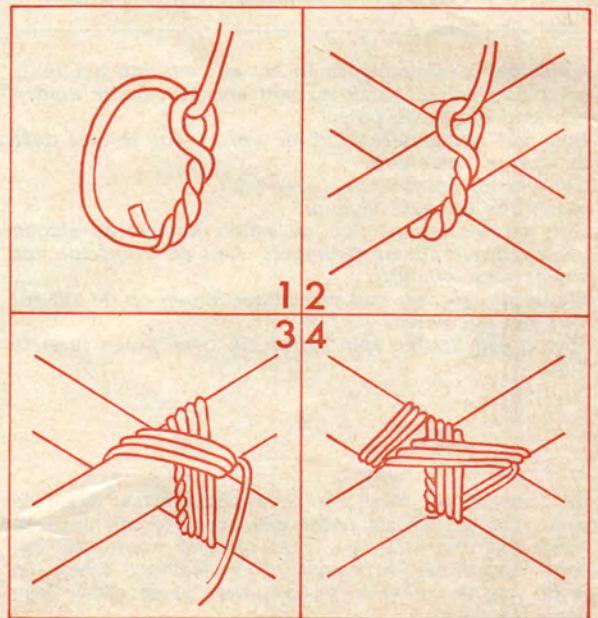
Begin met een timmersteek (duidelijk laten zien in tek. hoe die is).

Dan drie slagen om de ene vork.

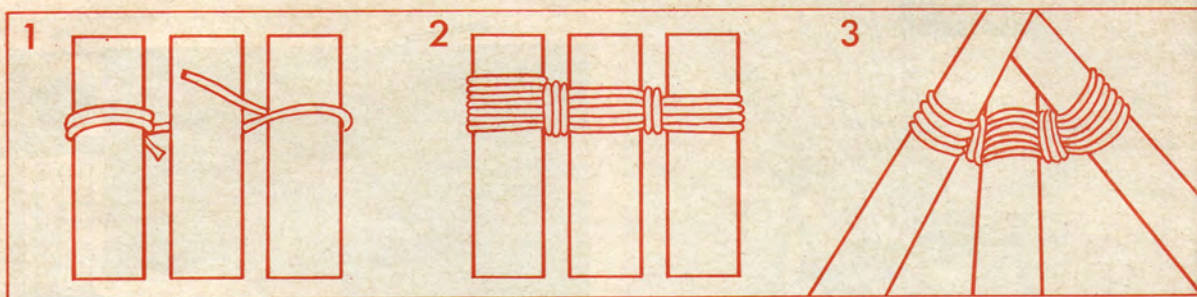
Vervolgens drie om de andere.

Dan een aantal woelingen.

Eindigen met een mastworp.

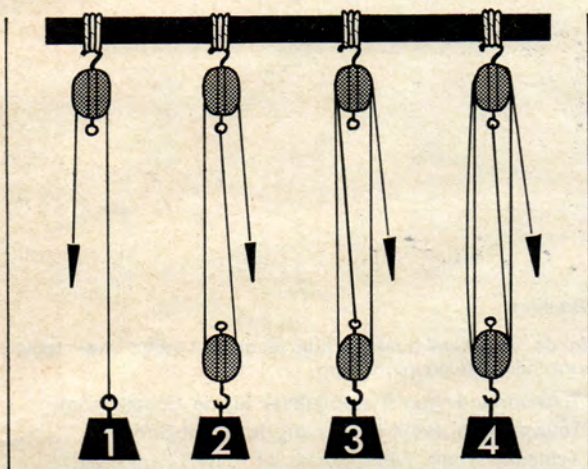


De achtvormige sjorring om drie palen aan de uiteinden met elkaar te verbinden. Voor het maken van een driepoot eigenlijk onmisbaar.

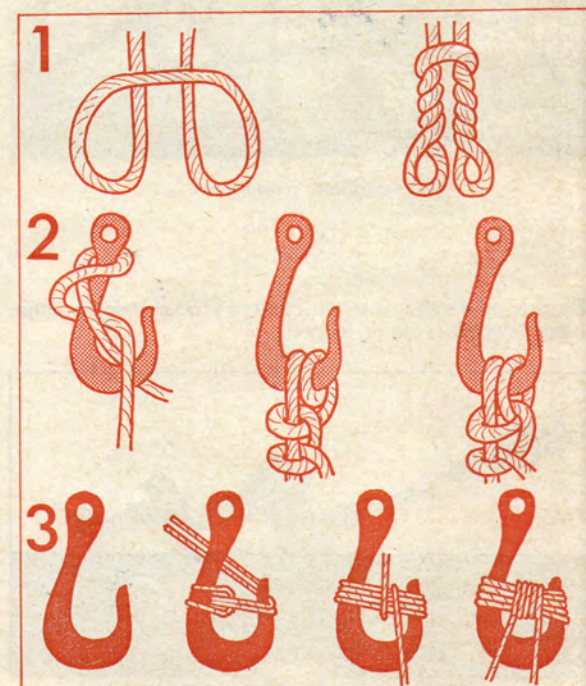


Begin met een mastworp om een der buitenste palen. Maak ongeveer zes achtvormige slagen om de drie palen. Nu dus op twee plaatsen een of twee woelingen leggen. Eindig weer met een mastworp.

Door middel van een takel — een samenstel van een of meer blokken — kun je met een betrekkelijk kleine kracht een groot gewicht ophijzen.

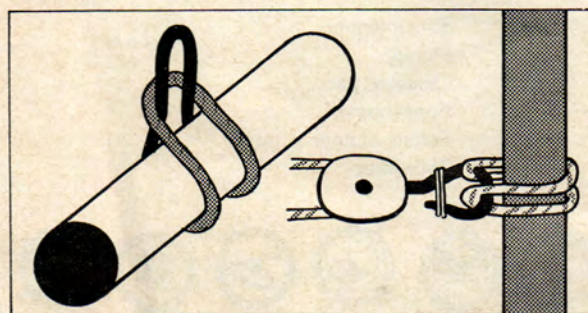


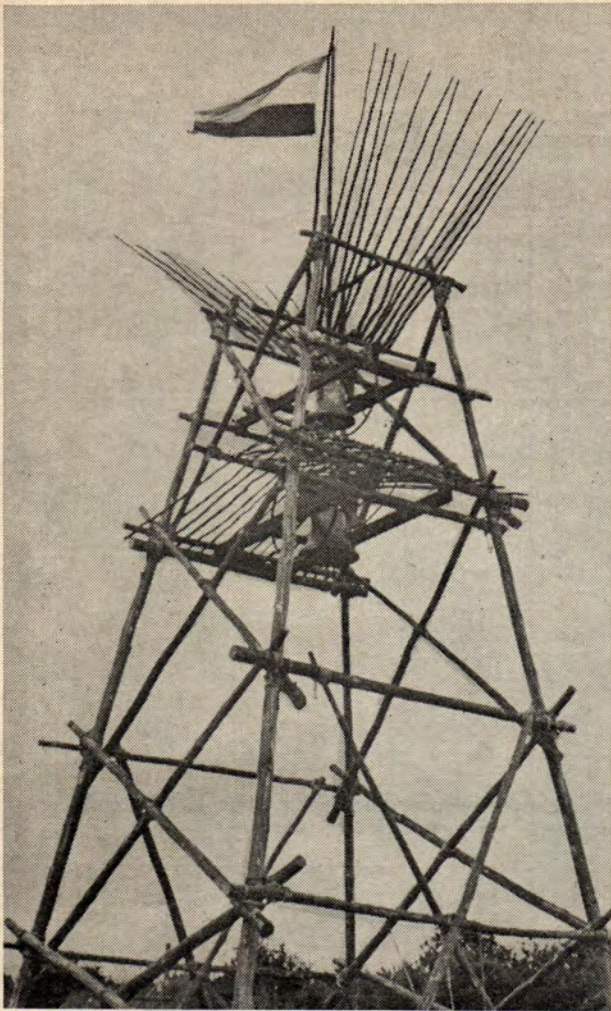
Hier zie je een paar voorbeelden hoe je een touw aan een haak van een blok kunt vastmaken.



No. 3 is een muizing. Deze dient om te verhinderen dat een aan een haak vastgemaakt touw los zou schieten.

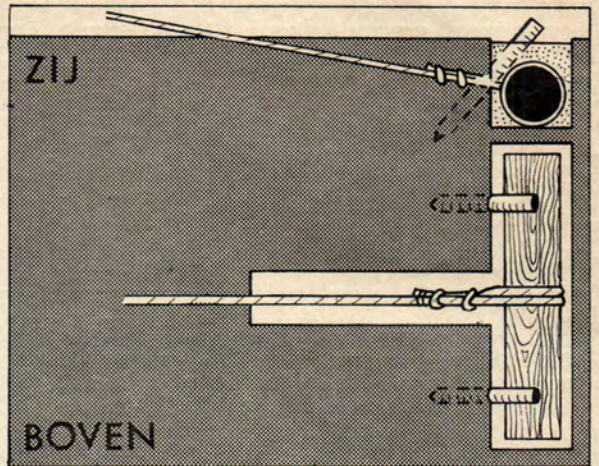
Stroppen zijn touwringen die je gebruikt om een last op te hijsen of om een takel aan een boom of een haak vast te maken.





... een afgewerkt pionierobject ...

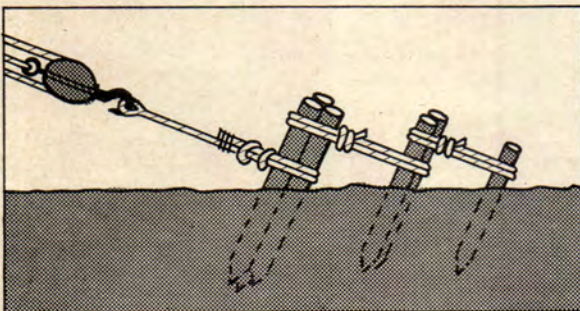
Een landvast of 'dode man' voor zeer zware trek of op plaatsen waar de drie-op-één onvoldoende houvast biedt (slappe grond).



Een zwaar stuk hout van bv. 2 meter lang, ingraven. Een schuine sleuf voor het touw.

★

De drie-op-één-houvast om een touw waar trek op uitgeoefend wordt, vast te leggen.



Achtereenvolgens 3, 2 en 1 piketpaaltjes bij elkaar. Zo'n piketpaal is ongeveer 1 meter lang en 8 cm dik. De touwen steeds loodrecht op de piketten. Denk dus aan de onderlinge afstanden.

Boekjes

In de volgende boekjes kun je meer vinden over touwverbindingen en pionieren:

- 'Touwverbindingen' (verkrijgbaar bij de Scout-Shop).
- 'Touwpuzzels' (verkrijgbaar bij de Scout-Shop).
- 'Schiemanswerk' (verkrijgbaar bij ANWB-kantoren).

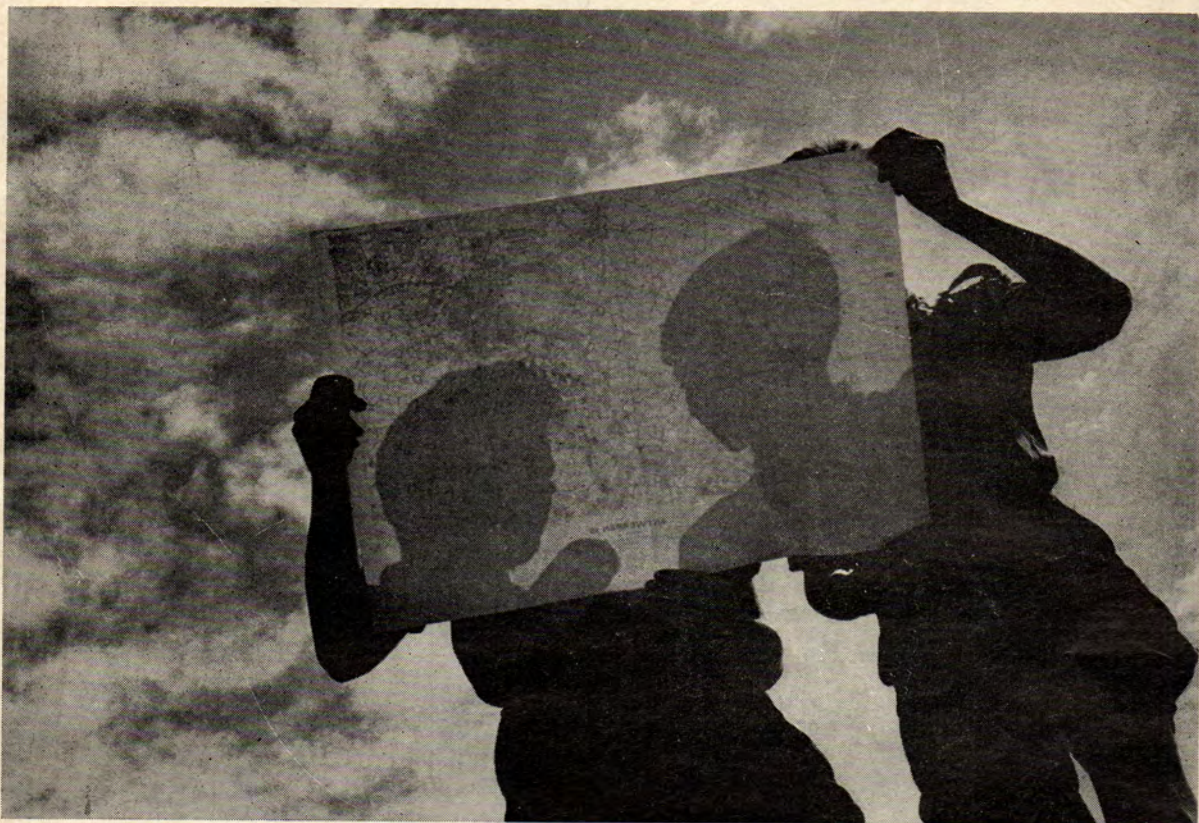
★

Vaardigheidsinsignes:

- Schiemanner
- Pionier
- Lassowerper
- Ropespinner
- Scheepstuiger
- Zeilmaker



kaart & kompas



... waar grote en kleine avonturen voor het opscheppen liggen ...

Een verkenner houdt er van om er op uit te trekken. Zijn eigen stad of andere steden, de uitgestrekte polders, heidevelden en bossen behoren tot het domein waar een verkenner zich thuisvoelt. Ook heuvel- en berglandschappen — weliswaar hoofdzakelijk buiten onze landsgrenzen — hebben zijn belangstelling. Kortom, overal waar grote en kleine avonturen voor het opscheppen liggen, zijn verkenners in hun element. Wat voor zeeverkenners het water en voor luchtverkenners het luchtruim ook moge betekenen, toch wordt voor hen de schoonheid van het landschap ook door het land bepaald.

Je zult wel eens hebben opgemerkt, dat vele mensen zich nooit zo ver van een verkeersweg wagen om de vrije natuur in te gaan. Het geluid van voorbijrazende auto's moet nog net hoorbaar blijven, opdat ze op het geluid afgaande, de weg terug kunnen vinden. Vandaar dat je, ca. 200 meter van de weg af, al bijna geen mensen meer ziet.

Vinden die mensen het wat verder van de verkeersweg af dan niet mooi genoeg meer? Is het hun daar misschien te stil? Och, daar zit het niet in. De zaak is, dat de

kans op verdwalen — je niet zeker meer voelen de weg terug nog te kunnen vinden — groter wordt, naarmate je je verder van de bewoonde wereld verwijderd. En zo'n avontuurtje lokt niet veel mensen aan.

Een verkenner daarentegen moet leren verder te kijken dan zijn neus lang is. En dat is echt niet zo'n heksentoer. Je moet met een goede kaart overweg kunnen en weten hoe je een kompas kunt gebruiken. Vooral dat laatste instrument kan je bijzonder veel plezier verschaffen. Wie van ons vindt het niet spannend en avontuurlijk om de paden nu eens links te laten liggen en dwars door bossen, heide en heuvels recht op het doel af te gaan?

Maar ja, daar heb je het!

Wil je dat plezier kunnen beleven dan is enige kennis van kaart en kompas wel nodig. En geen enkele verkenner wil zich de kans laten ontnemen zonder angst voor verdwalen vrij de natuur in te kunnen trekken, om te genieten van al wat zij je nu eenmaal te bieden heeft.

Bereid je daar op voor, en geef jezelf de kans de wereld om je heen te ontdekken. Je bent tenslotte een LAND-VERKENNER!



INSTALLATIE-EIS:

16 streken van het kompas kennen



3e KLASSE-EIS

de vier kompas-handgrepen toepassen en een kaart met en zonder kompas oriënteren.



Of je nu het weerbericht leest of in je atlas bladert, of je nu van plan bent met een kaart op pad te gaan, steeds merk je dat kennis van de windstreken van belang is. De 16 streken die hier bedoeld zijn, vind je op onderstaande roos. Zorg echter ook dat je weet hoe de windstreken ten opzichte van elkaar liggen. Dus bv. N ligt tegenover Z; NW ligt tegenover ZO; OZO tegenover WNW.

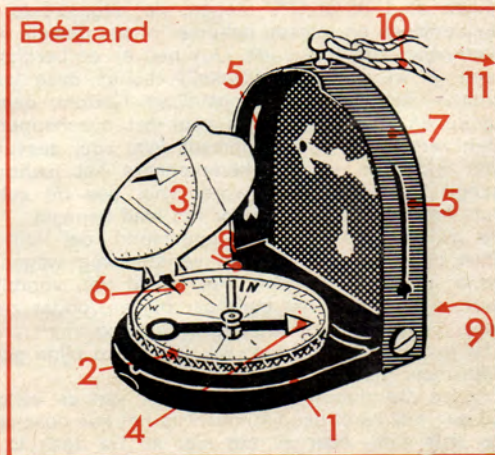
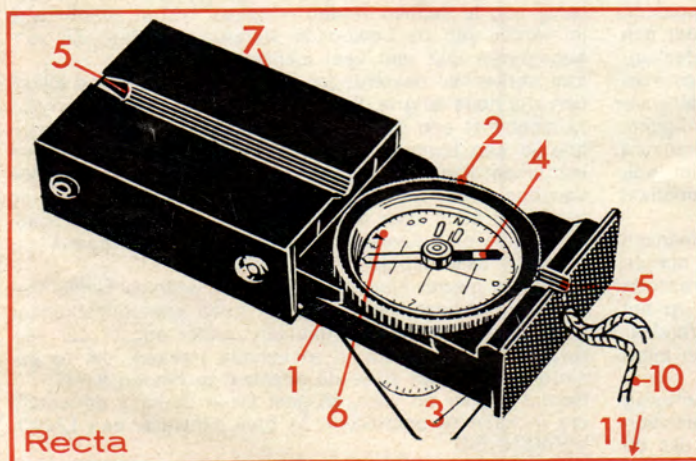
Vraag je patrouilleleider tijdens de patrouillebijeenkomsten eens wat instructiespelen te doen, waardoor je je vaardigheid hierin kunt verhogen.

Eerst even iets over het kompas zelf. Goede en veel gebruikte vizier-kompassen zijn bv. het Bézard- (spreek uit bee-zaar) en het Recta-kompas. Er zijn natuurlijk nog meer soorten kompassen, maar we noemen er hier maar twee.

Elk kompas bestaat uit:

- 1 — een kompashuis, waar spiegel en roos aan zijn bevestigd;
- 2 — een roos die in het huis kan draaien, en verdeeld is in graden of duizendsten;
- 3 — een spiegel die onder een hoek kan worden uitgezet;
- 4 — een magnetische naald, die **altijd** naar het noorden wijst;
- 5 — een vizierinrichting, waarmee je het kompas kunt richten;
- 6 — het afleespunt — aangebracht op het huis — waar de gevonden richting afgelezen wordt;
- 7 — het deksel.

Verder meestal een naaldstop (8), een centimeter-verdeling op het huis (9), een koordje (10) en een tasje.



De roos is verdeeld in 360 graden of in 6400 duizendsten. Meestal in 360 graden; in ieder geval bij de hierbovengenoemde kompassen. Elk streepje op de roos is dan 2 graden. Meestentijds loopt de telling op, met de wijzers van de klok mee (oost-om). Soms tegen de wijzers van de klok in (west-om).

Als de roos een verdeling in duizendsten heeft, zul je opmerken dat de nullen van die getallen altijd worden weggelaten. Dus de 8 op de roos betekent eigenlijk 800 duizendsten. (1 duizendste is ongeveer het duizendste deel van de straal van de roos). Elk streepje op zo'n kompas is 50 duizendsten. Ook bij deze kompassen loopt de telling meestal op met de wijzers van de klok mee (dus weer oost-om), soms echter tegen de wijzers van de klok in (dan dus weer west-om).

Hieruit blijkt wel dat het belangrijk is steeds te vermelden met welk merk kompas je werkt en hoe de verdeling er van is. Dus bv. 'gebruikt kompas: Bézard 360 graden oost-om'.

Meestal zijn op de roos bovendien nog de acht belangrijkste windstreken aangegeven.

Het is misschien wel gemakkelijk om even te weten dat 100 duizendsten ongeveer gelijk is aan 5,6 graad. Overigens zou je dit zelf kunnen uitrekenen.

★



... geen ijzeren voorwerpen in de buurt? ...

Nu nog even iets over die magnetische naald, die altijd naar het noorden wijst.

Om het nauwkeuriger te zeggen: als de naald vrij kan draaien, wijst hij naar het zogeheten magnetische noorden. Doch vóór alles moet er voor gezorgd worden dat er geen ijzeren voorwerpen in de buurt staan (fiets, auto, lichtmasten, e.d.). Let er bovendien op dat je geen ijzeren voorwerpen in je zakken of in je webtas hebt.

Dan komen we nog even terug op dat 'magnetische noorden'. Het is nl. van belang dat je goed weet wat dat is. Als je een globe bekijkt — je weet wel, zo'n kleine aardbol — dan ontdek je daarop rechte lijnen, die samenkomen bovenop de globe, de plaats die wij de noordpool noemen, en onderaan de globe, de zuidpool. Deze noordpool nu noemen wij het **kaartnoorden**. Dit kaartnoorden is wat anders dan het magnetische noorden.

De aarde is nl. zelf een soort magneet, laten we zeggen een staafmagneet, zoals je bij de natuurkundelessen op school wel te zien hebt gekregen. Een staafmagneet heeft ook een zgn noordpool en een zuidpool. De aarde dus ook. Verder weet je van die natuurkundelessen ook wel, dat de noordpool van de ene staafmagneet de zuidpool van een andere staafmagneet aantrekt. Dat heet zo, weet je wel: ongelijknamige polen trekken elkaar aan. En de noordpool van de ene staafmagneet stoot die van een andere staafmagneet af, dus: gelijknamige polen stoten elkaar af.

Nu is de punt van de kompasnaald een **NOORDPOOL** en hij wijst naar het **MAGNETISCHE NOORDEN**. Ho, zul je nu zeggen, hier klopt iets niet. En dan heb je gelijk. Want... dat **MAGNETISCHE NOORDEN IS EIGENLIJK EEN MAGNETISCHE ZUIDPOOL!** Anders trokken naaldpunt en pool elkaar niet aan. Maar omdat die eigenlijke magnetische zuidpool vlak bij het **kaartnoorden** ligt, noemt men hem voor het gemak maar een **MAGNETISCHE NOORDPOOL**.

En nu, waar ligt dat magnetische noorden eigenlijk? Op een eiland van de Bathurst- of Prince of Wales-eilanden in het NO van Canada. **DUS NIET ERGENS ONDER DE IJSKAP VAN DE NOORDPOOL** (het kaartnoorden)! Het magnetische noorden wijkt dus af van het kaartnoorden en dat is belangrijk. In Nederland is deze afwijking ongeveer 5 graden. Je begrijpt nu ook dat deze afwijking voor andere plaatsen op de aarde ook anders is. Het ligt er aan, waar je je bevindt.

Dit afwijkingsverschijnsel heet **DECLINATIE**. Op het kompas is deze afwijking ook aangegeven en heet dan de variatie (kan versteld worden, tenminste op een goed kompas). Kijk maar even op je kompas, dan vind je vlak naast het noorden een groene streep die aangeeft in welke richting het magnetische noorden ligt t.o.v. het kaartnoorden. Het moet dus ongeveer 5 graden of 100 duizendsten links van het noorden staan. Als dat niet klopt, moet de streep versteld worden.



Op de topografische kaarten - waarover straks meer - staat altijd aangegeven hoe groot de afwijking is voor het midden van de kaart. Bovendien staat er bij vermeld hoe deze afwijking in de loop der tijd zal gaan veranderen. Ja, veranderen, want het **MAGNETISCHE NOORDEN** verandert van plaats, heel weinig, maar veranderen doet het.

En nu begrijp je natuurlijk al, hoe het verder gaat. Als je nu de naald naar de groene streep laat wijzen (men noemt dat 'inspelen') dan wijst de zwarte lijn die van Z naar N over het kompas loopt (de NZ-lijn van het kompas) naar het kaartnoorden, dus naar de ijsskap boven Lapland.

En nu dan de vier kompas-handgrepen, waar het hier tenslotte om gaat.

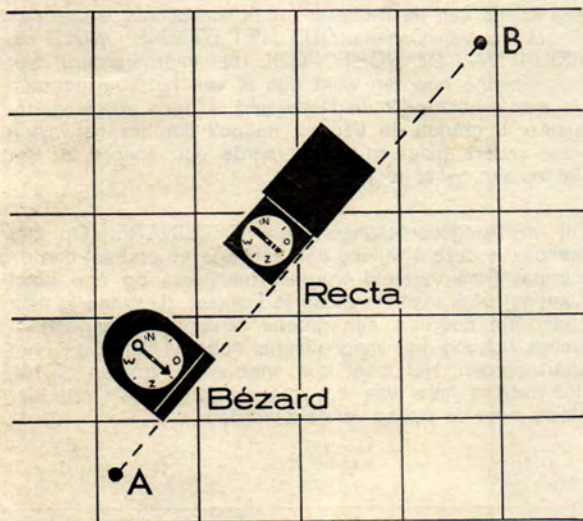
1e handgreep.

Een op de kaart uitgezette richting overnemen op het kompas.

Je wilt van punt A op de kaart naar punt B. Trek een dunne potloodlijn van A naar B. Zet het kompas met de richtingszijde langs deze lijn (bij het Bézard-kompas is dit de achterzijde, waarop de centimeterverdeling is aangebracht; bij het Recta-kompas één van beide zij-kanten, het doet er niet toe welke).

Draai nu de roos van het kompas zodanig, dat de NZ-lijn van het kompas evenwijdig loopt met de verticale (N-Z) lijnen van de kaart (het N naar de bovenkant van de kaart wijzend).

Lees nu bij het afleespunt de gezochte richting af. **DE NAALD BLIJFT BIJ DEZE HANDGREEP BUITEN BESCHOUWING!**



2e handgreep.

De op het kompas ingestelde richting overbrengen in het terrein.

D.m.v. de vorige handgreep heb je op het kompas de gewenste richting van A naar B vastgelegd.

Nu zet je de spiegel uit onder een hoek van ongeveer 45 graden (bij het Recta-kompas staat de spiegel automatisch onder die hoek).

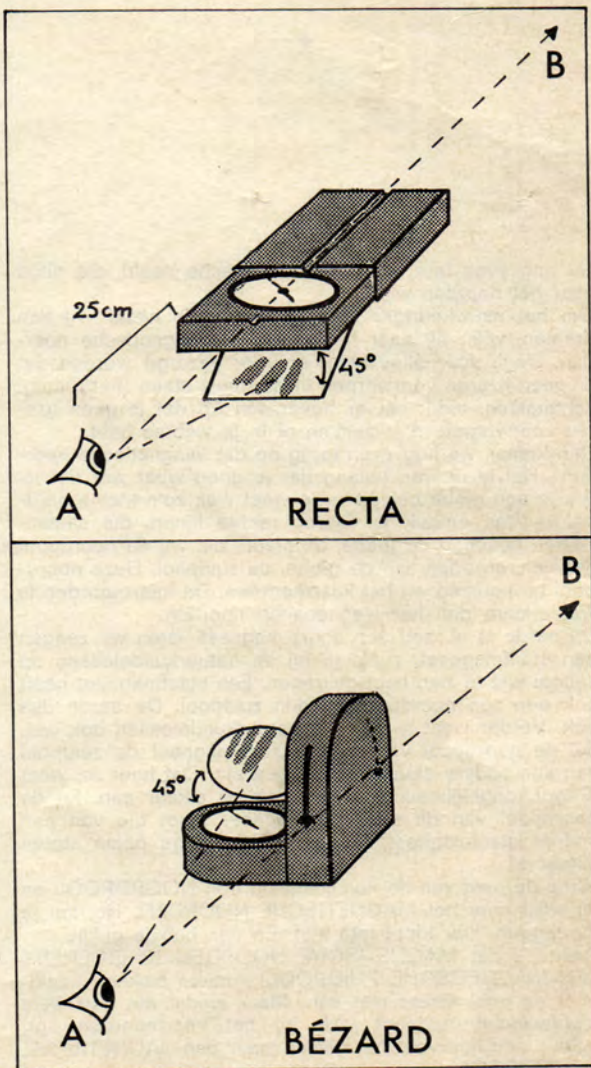
Je gaat in A staan. Je houdt het kompas geopend voor

(niet vlak voor je oog, maar op ongeveer 25 cm afstand). Je kijkt door of over het vizier en gelijktijdig via de spiegel naar de naald. **JE DRAAIT NATUURLIJK ONDER GEEN BEDING MEER AAN DE ROOS!**

Nu draai je jezelf zolang tot **DE NAALD INSPEELT** (dus samenvalt met de groene streep: het magnetische noorden).

Als dat het geval is, kijk je door of over het vizier in de richting waar zich punt B bevindt. Het kan zijn dat je het inderdaad ziet, maar punt B kan ook zo ver weg liggen, dat je het zelf niet ziet. **MAAR JE KIJKT DOOR HET VIZIER IN IEDER GEVAL IN DE RICHTING VAN B!** Als je in die richting loopt, en de looprichting tussentijds steeds controleert door tussenpunten te bepalen, kom je uiteindelijk in B uit, ook al ligt dat kilometers ver weg.

Deze handgreep gebruik je natuurlijk ook, als je een richting opkrijgt, in plaats van die van de kaart over te nemen. De opdracht kan immers luiden: Ga in richting 136 graden oost-om. Je stelt die richting dan in bij het afleespunt en verder handel je precies als hiervoor is beschreven.



De 3e en 4e handgreep zijn eigenlijk het omgekeerde van de 2e en de 1e. Dus het valt allemaal nog al meel

3e handgreep.

Een richting in het terrein op het kompas instellen.

Het omgekeerde van de 2e handgreep.

Je staat in een punt A en wilt de richting weten waarin je punt B ziet liggen.

We gaan nu 'schieten', d.w.z. je kijkt door of over het vizier naar punt B. Vervolgens draai je de roos, tot de naald 'inspeelt', dus samenvalt met de groene streep op de roos, het magnetische noorden (via de spiegel kijken). Bij het afleespunt zie je de gevonden richting. (Zie tek. bij de 2e handgreep).

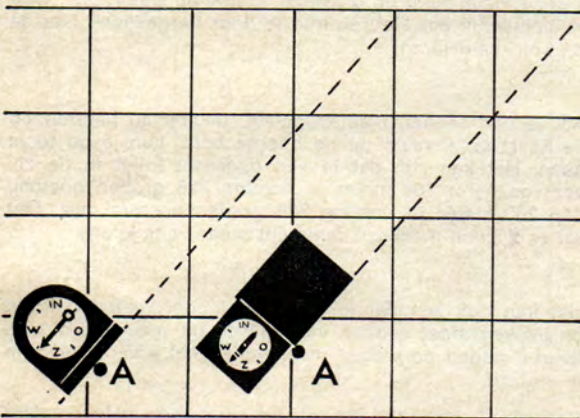
4e handgreep.

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

Het omgekeerde van de 1e handgreep.

D.m.v. de 3e handgreep heb je nu op het kompas de richting waarin punt B ten opzichte van A ligt, vastgelegd. Zoek punt A — waar je stond — op de kaart op. Leg het kompas met de richtingszijde tegen punt A aan. Draai het hele kompas — EN NIET DE ROOS NATUURLIJK — zodanig dat de NZ-lijn op het kompas evenwijdig loopt met de verticale (N-Z) lijnen van de kaart. Trek nu langs de richtingszijde van het kompas een lijn, te beginnen in punt A. Verleng deze lijn eventueel. Ergens op deze lijn ligt nu punt B.

DE NAALD BLIJFT BIJ DEZE HANDGREEP WEER BIJTEN BESCHOUWING.



Je kunt de gevonden richting ook op papier overbrengen. Punt A — als je daar tenminste mee begint — moet je nu zelf op het papier zetten. Vervolgens trek je een of meer NZ-lijnen op het papier. Verder handel je precies zoals hierboven is beschreven.

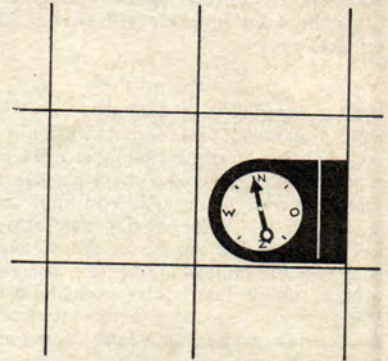
DEZE HANDGREPEN KUN JE ALLEEN MAAR GOED ONDER DE KNIE KRIJGEN DOOR ZE BIJTEN TE BE-OEFENEN! Maar dit had je natuurlijk al begrepen. Vanuit de stoel gaat het nu eenmaal niet.

En nu nog het oriënteren van de kaart met en zonder kompas. Dat hoort ook bij de 3e klasse-eis.

Eerst met kompas.

Draai de roos van het kompas zo, dat het kaartnoorden (0 graden of 0 duizendsten dus) bij het afleespunt komt te staan. Leg het kompas dan met de richtingszijde langs een der verticale (N-Z) lijnen. Draai nu de hele kaart — met het kompas er op dus — zodanig dat de naald 'inspeelt', dus weer samenvalt met de groene streep op de roos, het magnetische noorden.

Nu is de kaart georiënteerd, wat wil zeggen, dat de richtingen op de kaart overeenstemmen met die in het terrein.



En nu zonder kompas.

Hiertoe vergelijk je de omgeving met de kaart. Je kijkt om je heen en zoekt opvallende punten in het terrein, bv. een kerktoren, een watertoren, een brug, enz. Zoek deze punten op de kaart op en draai de kaart zo, dat de richting waarin je die punten in werkelijkheid ziet overeenkomt met de richting waarop je ze op de kaart ziet, gerekend vanuit het punt op de kaart, waar je je bevindt.

Als je de vier handgrepen goed kent, kun je eigenlijk alles wat met een kompas ook maar kan. Want al het andere wat nog met een kompas mogelijk is, is slechts een bijzondere toepassing van een of meer der 4 handgrepen.



... onder de knie krijg je het door buiten oefenen ...



2e KLASSE-EIS:

een topografische kaart gebruiken en op kompas lopen tijdens een eenvoudige tocht.

Topografische (topos = plaats; grafein = schrijven, tekenen) kaarten zijn kaarten die, welke o.a. vervaardigd worden door de Topografische Dienst in Delft en daar ook verkrijgbaar zijn. Ze komen in verschillende schalen voor. Bv. 1 : 25.000 (geschikt voor voettochten), 1 : 50.000 (geschikt voor fietskaarten) en 1 : 200.000 (geschikt als autokaarten).

Wat is eigenlijk een schaal?

Het is duidelijk dat een kaart altijd een verkleinde afbeelding is van de werkelijkheid. De schaal van een kaart geeft nu aan, in welke mate de kaart een verkleining is van de werkelijkheid. Als een kaart een schaal heeft van bv. 1 : 25.000, betekent dat, dat 1 cm op de kaart in werkelijkheid 25.000 cm is. En dat is dus 250 meter.

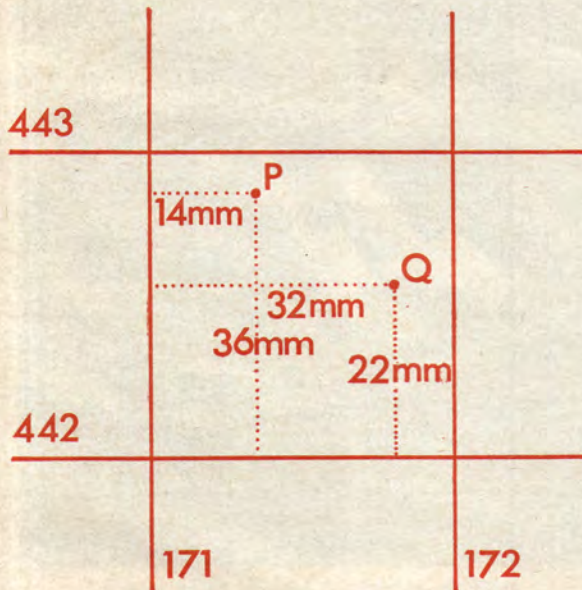
Met behulp van een lineaal kun je opmeten hoe groot een afstand op de kaart in werkelijkheid is.

Wil je echter een weg meten met bochten er in, dan kun je gebruik maken van een eenvoudig apparaatje, dat curvimeter genoemd wordt.

De 6-cijfer-methode

De horizontale en verticale lijnen op de kaart vormen samen het vierkantennet. De horizontale lijnen lopen oost-west. De verticale lijnen noord-zuid. Elk vierkant is precies 1 km lang en 1 km breed.

Op de kaart 1 : 25.000 is elk vierkant 4 bij 4 cm (4 cm-kaart) en op de kaart 1 : 50.000 2 bij 2 cm (2 cm-kaart). De verticale lijnen zijn genummerd van links naar rechts en de horizontale lijnen van beneden naar boven.



Elk vierkant wordt bepaald door het snijpunt links onder. Het vierkant in de tekening wordt dus bepaald door het snijpunt 171-442. Eerst het nummer van de NZ-lijn en dan dat van de OW-lijn. Als het kaartblad bekend is, laat men de honderdtallen weg, dus: 71-42.

Om punt P nauwkeurig te bepalen, geeft men aan op hoeveel hectometers dat punt ligt vanaf de NZ-lijn en vanaf de OW-lijn. Daartoe verdeel je elk vierkant, zowel horizontaal als verticaal in tien (elke hm is dus 4 mm op kaarten met schaal 1 : 25.000). Deze afstanden zijn resp.: 14 mm en 36 mm, dus $14 : 4 = 3,5$ hm en $36 : 4 = 9$ hm. Deze 3,5 hm wordt afgerond op 4 hm en toegevoegd aan het nummer van de NZ-lijn 71, dus 714, of eventueel niet afgerond en als 3,5 aan 71 toegevoegd. In dit geval wordt het dus 713,5. De 9 hm wordt toegevoegd aan het nummer van de OW-lijn 42, dus 429. Punt P is bepaald door 714-429 of 713⁵-429. Punt Q door 718-426 of 718-425⁵.

Het is nuttig om te weten hoe een plaats op de kaart kan worden aangegeven.

Als je een topografische kaart gebruikt, dan zie je dat op die kaart allerlei tekens voorkomen, kaartsymbolen genoemd. Er zijn vele tekens, die allen een speciale betekenis hebben. Om een kaart goed te kunnen lezen is het nodig dat je de meest voorkomende tekens begrijpt. De betekenis er van kun je het beste leren door tijdens een tocht met behulp van een kaart der omgeving, steeds de tekens met de werkelijkheid te vergelijken. Je ontdekt dan, hoe een kerk, een stenen molen, een boomgaard, een gemeentehuis, enz. op de kaart worden aangegeven. Bovendien vind je onder aan de kaarten een verklaring van de belangrijkste tekens en kleuren. Ook de kleuren op de kaart hebben nl. een vaste betekenis. Een licht-groene kleur duidt op grasland, blauw op water, enz. Ook de betekenis der kleuren kun je door vergelijking met de werkelijkheid leren.

Als je van schaal, plaatsbepaling, tekens en kleuren op de kaart enigermate op de hoogte bent, kun je op tocht gaan. Het kan zijn dat je een opdracht krijgt in de zin van: ga eerst 700 meter in richting 326 graden oostom, dan 200 meter in richting 326 graden oostom, enz. Dat zal echt geen moeilijke opdracht meer voor je zijn.

Het kan ook zijn dat je een aantal coördinaten opkrijgt en je weg moet zoeken van coördinaat naar coördinaat, daarbij paden en wegen maar vergetend. Ook daar kom je wel uit.

Het is ook mogelijk dat je een getekende enkelvoudige route op papier krijgt voorgeschoteld, waarvan je de richtingen en afstanden kunt overnemen om zodoende de juiste route af te kunnen leggen.

Enfin, er zijn nog vele andere manieren, waarop je een tochtoddracht gegeven kan worden. Maar de hoofdzaak is, dat je plezier hebt in het maken van tochten. En dat plezier hangt voor een niet onbelangrijk deel af van de vraag of je het aan kan. De daartoe noodzakelijke kennis is niet zo groot, maar vaardigheid in het benutten van die kennis kun je eigenlijk niet genoeg hebben. En die vaardigheid verwerven is op zich zelf gewoon plezierig. Des te vaker je op pad bent, des te meer plezier krijg je er in. Je ontdekt steeds weer nieuwe mogelijkheden en dat maakt het verkennen voor een landverkenner nu juist tot zo'n plezierige bezigheid!



1e KLASSE-EIS:

een kaart vervaardigen, plattegrond en situatieschets maken; meetmethodes toepassen.

... oriëntatie vóór de tocht begint...



TIJDEN		AFSTAND		KOMP.	KAART
OMSCHRIJVING		OND.	TOTAAL	RICHT.	
AAN: DOOR: DATUM:		GEBRUIKT KOMPAS: RECTA-VLOEISTOF 360° OOST-OM. SCHAAL:1:5000			
9.05	BOSVLIET 3) STATION OVERWEG BEWAAKTE	425	1375	310° 355° 270° 295°	(ZIE VOLGEND BLAD)
8.45	PADDESTOEL 245 OVER STRIJBEEK ZWAKKE BRUG TERSWONING 2) BOSWACH-	500	950	295° 318° 360° 20°	
8.30	WEGWIJZER 33 1) HUIZE "LAAR" ZWAKKE Z.WIND ONBEWOLKT	450	450	290° 275° 360° 240° 338° 285°	



Een toepassing van onder andere de 3e en de 4e handgreep is de routeschets, waarvan je hier een voorbeeld ziet.

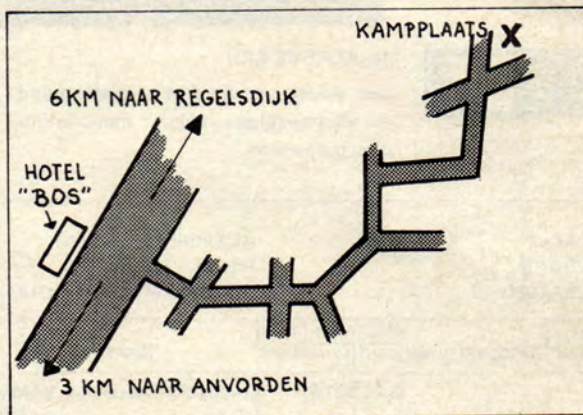
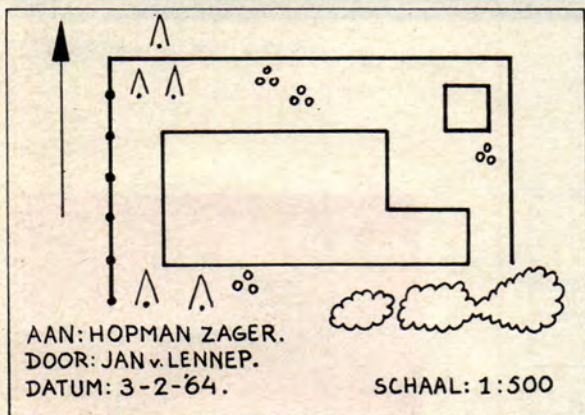
Eén aanwijzing hierbij: 'breek' de schets alleen af, wanneer dat strikt noodzakelijk is, t.w. wanneer de schets van het papier dreigt 'af te lopen' en wanneer de schets te horizontaal wordt om nog op een overzichtelijke wijze de er bij behorende aantekeningen te kunnen verwerken.

De omschrijvingsruimte dient alleen gebruikt te worden voor een toelichting op de kaart, voor zover het gegevens betreft, die niet uit de kaart zelf blijken als: de naam van een huis, bijzonderheid over een brug of gebouw, enz. Let ook op het weerbericht waarmee het verslag begint.

De plattegrond is een tekening en geen schets. Dit duidt voldoende aan, dat het hier gaat om een **nauwkeurige** tekening. Je kunt bv. een plattegrond maken van een gebouw, een kampterrein, e.d. Hiertoe dien je alle maten en afstanden op te nemen en deze in overeenstemming met de schaal op papier te zetten. Het blad papier waarop je een plattegrond maakt, kan het beste ruitjespapier zijn. Op het blad vermeld je: aan wie de uitgewerkte opdracht wordt overhandigd (bv. Aan: Hopman Zager); door wie de plattegrond werd vervaardigd (bv. Door: Jan van Lennep); de datum waarop de tekening werd gemaakt (bv. Datum: 3-2-'64); de schaal (bv. 1 : 5000) en de noordpijl (zet die er pas op, als de tekening geheel klaar is).

Maak verder gebruik van de kaartsymbolen en kleuren die ook op de topografische kaarten voorkomen en werk zo nodig met zelfgemaakte symbolen voor die objecten waarvoor nu eenmaal geen tekens bestaan (bv. een vlaggemast). Vergeet in dit geval echter niet om de betekenis van de zelf verzonnen symbolen bij te voegen (een zg. 'legenda').

Een situatieschets tenslotte is een eenvoudige schets, die je maakt ten behoeve van een ander. De bedoeling er van is, er duidelijk op te laten uitkomen hoe je een bepaald huis, een straat, een kampplaats kunt bereiken. Deze schets kent geen noordpijl, geen schaal en wordt ook niet gekleurd of van topografische tekens voorzien.



... even uitblazen om de schetsen bij te werken ...



Aan de hand van onderstaande tekeningen krijg je verder een goed beeld van de bestaande meetmethoden en hoe die zijn toe te passen.

	<p>1. SCHADUWMETHODE</p> <p>Vergelijken van de schaduwen. De lengte van de boom is: de lengte van het stuk AB maal de lengte van de stok (CE) gedeeld door het stuk CD. Dus: de schaduw lengte van de boom maal de lengte van de stok, gedeeld door de schaduw lengte van de stok.</p>	<p>2 ALGEMENE METHODE</p> <p>De hoogte van de toren is: de afstand van je oog tot de voet van 't object (10 m), maal de lengte van de padvindersstok (2 m), gedeeld door de afstand van je oog tot de voet van de padvindersstok.</p>
<p>4. HOUTHAKKERSMETHODE</p> <p>Je houdt een stokje of bijl met je gestrekte arm zo voor je, dat je langs de bovenkant de top van de boom ziet. Nu kantel je het stokje om, met je duim als draaipunt. Je hebt nu denkbeeldig de boom om laten vallen. Een andere verkenner gaat nu zo staan, dat hij op de top van de omgevallen boom staat (A). De afstand van deze verkenner tot de voet van de boom is dus ongeveer de lengte (x).</p>	<p>3</p>	<p>3. NAPOLEONMETHODE</p> <p>Zet je hoed iets naar voren, tot je de overkant nog net langs je hoedrand ziet. Jezelf nu een kwartslag draaien, zonder je hoofd op en neer te bewegen. De breedte is nu omgerekend op de oever (x).</p>
<p>4</p>	<p>5. BREEDTE METEN</p> <p>Twee gelijkvormige driehoeken uitzetten. Dan is de breedte van de rivier (AB): de lengte van BC maal de lengte van DE gedeeld door de lengte van het stuk DC.</p> <p>N.B. Neem nooit één meting, maar pas verschillende methodes toe en vergelijk de uitkomsten.</p>	<p>5</p>

Boekjes over Kaart en Kompaswerk:

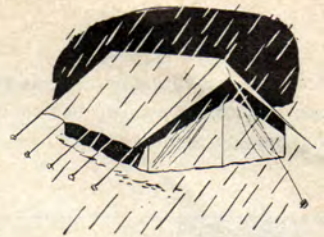
'Kaart en Kompas', verkrijgbaar bij de Scout Shop.
 Voor degenen die ook tegen een Engels boekje niet opzien:
 'All about sketching'
 'Keeping Logbooks'
 'The second and first class journey'
 te bestellen bij de Scout Shop.
 Voor de Franstaligen:
 'Cartographie', eveneens te bestellen bij de Scout Shop.

Vaardigheidsinsignes

Landmeter
 Luchtvaartnavigator



kamperen



Kamperen is iets waaraan men de padvinder kent. Het mag dan tegenwoordig zo zijn, dat het niet ALLEEN padvinders zijn die kamperen, maar hij blijft zich toch wel van andere kampeers onderscheiden door de wijze waarop hij het doet. Een padvinder kampeert nu eenmaal niet, omdat de tent het goedkoopste onderdak is voor een vakantie. Hij kampeert om het kamperen zelf, omdat hij er plezier in heeft.

Hij vindt het plezierig zijn kamp op te slaan op een plaats waar niet iedereen komt en zich met een minimum aan aanwezige gemakken toch zo goed mogelijk te installeren. Je zou kunnen zeggen: als er maar water is, dan is dat voor een padvinder voldoende. Voor de rest zorgt hij zelf wel. Dit geldt zeker voor een goed verkenner. Een verkenner die weer HOE hij moet kamperen. Want we zijn het er natuurlijk wel over eens, dat een willekeurige Jan of Kees die nog nooit eerder heeft gekampeerd en er ook niets van weet, niet moet proberen zich op een goede dag bij een helder beekje te gaan vestigen in de hoop dat het wel goed zal gaan.

Hij zal zich dan al gauw tegenover allerlei moeilijkheden geplaatst zien, waar hij achter moeders kachel nog nooit aan gedacht heeft.

Maar daartegenover kan elke Jan of Kees het wel leren. Als hij er een paar maal met anderen op uitgetrokken is, dan weet hij zijn weetje ook wel en zal het een volgende keer alleen ook wel rooien. En dat geldt voor ons allemaal. Je leert kamperen door het te doen, samen met anderen. En al die kleine wetenswaardigheden die je daarbij opdoet, maken dat je al spoedig in staat bent, om zelf je boontjes te doppen, en op jouw beurt weer aan anderen door te geven, hoe plezierig kamperen eigenlijk wel is, en hoe even plezierig het kan zijn als je je zelf kunt behelpen met het hoogst noodzakelijke, zonder dat je dat wat je niet bij je hebt, als een gemis voelt.



INSTALLATIE-EIS:

een kleine tent opzetten en nachtklaar maken.

Zoek eerst een goed plekje. Dat is het plekje dat je leuk vindt en dat aan een paar eisen voldoet:

- zoek bij voorkeur een plaats die in vergelijking tot het omringende terrein niet te laag ligt, waardoor het bij hevige regenval zou kunnen gebeuren dat zich daar water verzamelt, met het gevolg dat je tent in zo'n geval verandert in een overdekt zwembad.
- ga niet onder bomen staan. Je begrijpt al waarom je dat niet moet doen: je staat er onder de drup. Elk buitje van een kwartier wordt er dan één van drie kwartier.
- houdt rekening met de windrichting. Zet de tent bij voorkeur met de achterzijde naar de wind, opdat hij niet vol stof waait. Staat er helemaal geen wind, dan met de achterzijde naar het ZW. Tien tegen één

blijkt, dat je bij toch nog opkomende wind, een goede keus hebt gedaan.

Goed, de plaats is bepaald. Haal de tent maar te voorschijn, pak hem uit en leg tent, grondzeil, stokken, eventuele losse scheerlijnen en haringen of tentpennen bij de hand.

- spreid eerst het grondzeil uit op de plaats die je het beste lijkt... en ga er dan eens op liggen. Misschien dat dan blijkt, dat je het zeil toch nog wat moet verschuiven om wat prettiger te liggen.
- verwijder denneappels, takjes, enz. van de plaats waar het grondzeil komt te liggen.
- schuif de stokken in elkaar.
- leg de tent geheel uitgevouwen op het grondzeil.
- zet een der stokken overeind en bepaal waar je de scheerlijn met een haring gaat vastzetten, althans ongeveer. Zet die dan vast, terwijl de stok weer op de grond ligt. Je bent tenslotte alleen. (zie A in de tekening bladz. 180).
- vervolgens de andere stok (B in de tek.).
- zet nu de deuren met een tentpen bij de stokken vast, om te voorkomen dat je de tent te breed opzet. (C in de tek.).
- zet een der stokken overeind en zet de daaraan grenzende hoekscheerlijnen vast. Richt die op het midden van de tent. (D in de tek.).
- doe hetzelfde aan de andere kant van de tent. (E in de tek.).
- nu de resterende scheerlijnen vastzetten. Zet die vooral niet te strak! (F in de tek.).
- tenslotte de onderzijde van de tent met tentpennen vastzetten. Houd de tent daarbij goed in model.
- als laatste loop je alles nog even na. Zet de stokken recht, richt de scheerlijnen zo nodig nog wat beter.

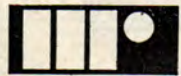
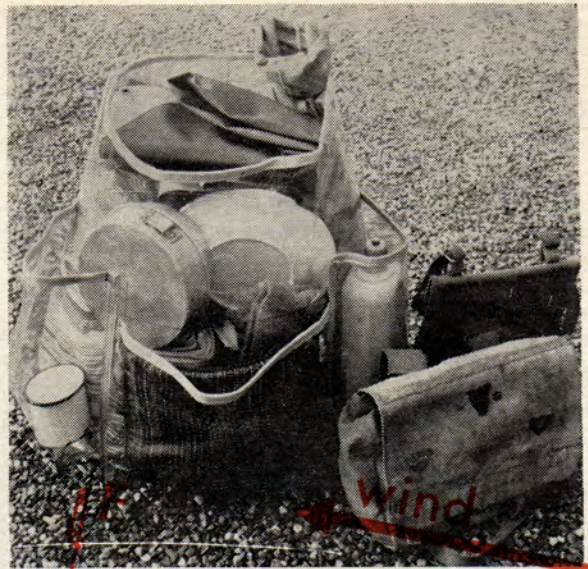
Het kan zijn dat je een tentje hebt of op te zetten krijgt waaraan geen muurtjes zitten. Dan zitten er ook geen hoek- en zijscheerlijnen aan.

Als je alleen in een dergelijk tentje gaat slapen, ga dan zoveel mogelijk in het midden liggen, opdat je niet de kans loopt in aanraking te komen met het tentdoek. Dat is bij droog weer niet erg, maar bij regenachtig weer wel. Op de plaatsen waar je het doek raakt, kan de tent nl. gaan lekken. Dat gedeelte van de uitrusting wat je bij het slapen gaan en direct na het opstaan nodig hebt, leg je aan weerszijden van de slaappleaats. De rest van de uitrusting kun je ingepakt laten.

Bij een tentje dat wel van muurtjes is voorzien, kun je natuurlijk wel aan de kant slapen, omdat daar het dak van de tent wat hoger boven je is en het gevaar dat te raken veel kleiner is. Nu leg je de nodige uitrusting aan één zijde bij elkaar.

Nog enkele aanwijzingen:

- voor je gaat slapen, ontspan je alle scheerlijnen een klein beetje. De tent wordt 's nachts altijd wat vochtig en krimpt dan.
- loop zo min mogelijk over het grondzeil. Zeker niet met schoenen aan.
- sla overdag het grondzeil aan een zijde dubbel, zodat je zonder over het grondzeil te lopen, toch in de tent kunt komen.
- lucht 's morgens direct na het opstaan de tent, door de tentpenen waaraan de muurtjes vaststaan, weg te nemen. Sla de muurtjes op en bindt ze met behulp van de aanwezige bandjes voorlopig vast.
- neem, indien mogelijk, het grondzeil er gedurende een gedeelte van de dag uit, opdat ook de grond weer kan 'ademen' en er geen dorre plek achterblijft wanneer je het terrein vaarwel zegt.
- besteed de uiterste zorg aan je tent en je uitrusting. Je kunt er niet zuinig genoeg op zijn.
- zorg dat je tent en het omringende terrein er altijd correct uitzien. Niets is erger dan een sloddervos van een kampeerder!



3e KLASSE-EIS:

een rugzak inpakken of een houtvuur aanleggen en stoken

De eerste vraag is natuurlijk: wat ga je inpakken? Daar kunnen we een kort antwoord op geven. Vraag je bij het verzamelen van je uitrusting af:

- kan ik slapen?
- kan ik eten en drinken?
- kan ik me wassen? Voor mannen met baarden: ... en scheren.
- kan ik me behelpen?

Kijk verder naar de foto, waarop je uitgestald ziet, hoe het antwoord op deze vragen kan zijn. Ja, vooral: KAN. Het is geen wet van Meden en Perzen. De een zal toch nog zaken meenemen die een ander liever thuis laat.



Een verkenners die voor het eerst met een rugzak op pad gaat, ziet kans om 25 kg aan uitrusting bij elkaar te pakken. Dat is op zich wel knap, maar toch niet de bedoeling. Meer ervaren verkenners zien nl. kans met 8 kg op pad te gaan en toch niets te vergeten. Probeer in ieder geval het geheel zo licht mogelijk te maken. Er zijn er die daar heel ver in gaan, en zelfs het steeltje van hun tandenborstel afzagen om een paar gram aan gewicht te winnen. Dat is misschien wat al te zot, maar houd dit voorbeeld toch maar voor ogen; dan neem je in ieder geval niet te veel mee!

En dan het inpakken!

Ook hier biedt de foto weer uitkomst. De doorzichtige rugzak laat goed zien waar de oorspronkelijk uitgestalde uitrusting is gebleven.

Er is wat dit betreft nog één gulden regel en dat is deze: zorg dat de zaken die je het eerst nodig hebt, ook het snelst voor de dag te halen zijn. Dus geen regencapen onder de slaapzak bv.

... het antwoord op vele kampeervragen ...

Houtvuren

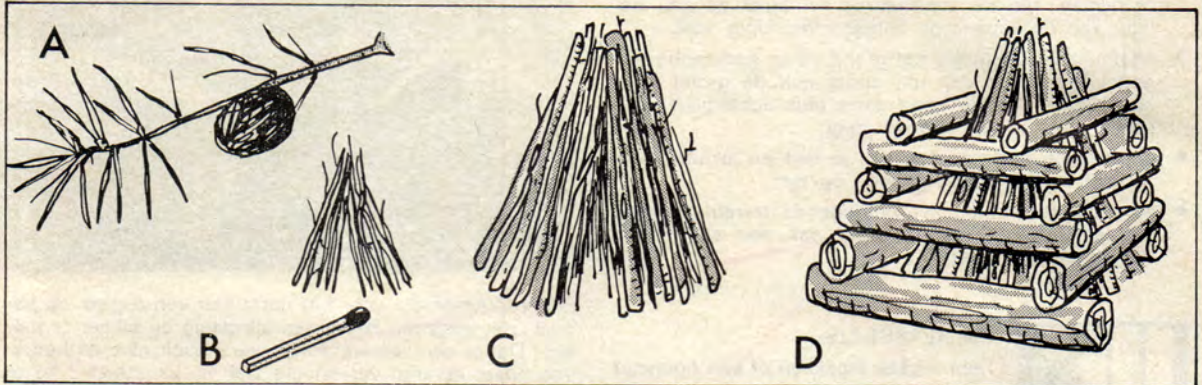
Een goed verkenner maakt een vuur aan met niet meer dan twee lucifers. Niet omdat het zo leuk is dat met twee lucifers te doen, maar omdat het met een dozijn van die houtjes in het geheel geen kunst is. Daar kun je al bijna een ketel water op aan de kook brengen...

Maar aan het aansteken van een vuur gaat het belangrijkste vooraf, nl. het opbouwen er van.

Zorg ten eerste voor goed brandbaar materiaal: berenschors of dunne berkentwijggjes (nooit van levende bomen natuurlijk!), harshout of harsmannetjes, die je wel

moet een verkenner het eigenlijk zowel op een houtvuur als op een kooktoestel kunnen. Denk er wel aan dat je, in het geval je besluit het op een kooktoestel te doen, dan ook precies de gebruiksaanwijzing van dat apparaat kent.

Als een verkenner op zwerftocht gaat — daar hebben we het al over gehad — neemt hij zo weinig mogelijk mee. Zeker geen kooktoestel en hooguit een klein setje hikepannetjes — drie-in-één. Ook de pannetjes kun je eigenlijk wel thuislaten, want zonder kan het ook. Met aluminium-folie, dat je tot pannetjes vouwt of waarin je de



eens als knobbels aan takjes van een denneboom ziet zitten. Dit is materiaal dat onmiddellijk gaat branden. (A) Zet dit materiaal met uiterst dunne dennetakjes bv. bij elkaar in een teepee- of pyramide-vorm. Houd daar een kleine opening in opdat je er later makkelijk met een lucifer bij kunt komen. (B)

Zet om deze teepee steeds wat dikker wordend hout, tot er voldoende is om het gedurende een aantal minuten te laten branden. Zorg ander droog hout bij de hand te hebben om het vuur verder te voeden, zodra het goed vlam vat. (C)

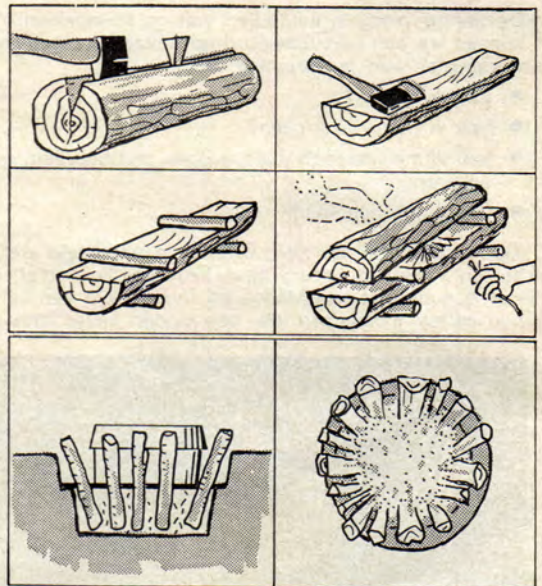
Als het vuur als kampvuur dienst moet doen, kun je er een grote teepee van maken, of er een pagode om heen bouwen. (D)

Moet je er echter op koken, dan kun je het steeds wat uitbreiden om er alles op kwijt te kunnen wat je er aan pannetjes boven wilt hebben. Maak het vuur dan dus niet hoog maar breed.

Goed aanmaakmateriaal leveren de berk, den, meidoorn en vlier.

Wat je als brandhout beter niet kunt gebruiken, is dat van de iep, de lariks, linde, populier en kastanje.

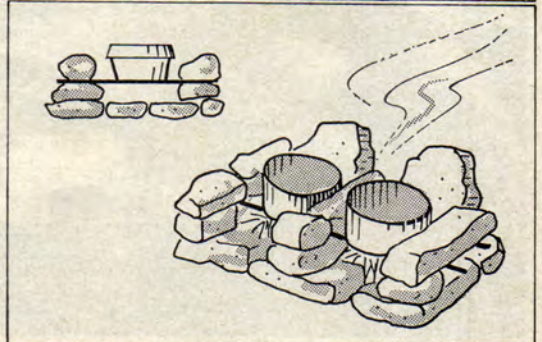
Als een vuur eenmaal brandt, moet je het zodanig onderhouden dat het regelmatig en goed blijft branden. Vooral wanneer je kookt, is dat natuurlijk wel van belang. Zorg dus voor regelmatige toevoer van hout hoewel niet teveel tegelijk.



2e KLASSE-EIS:
een maaltijd bereiden

Het is de bedoeling van deze eis, dat je een maaltijd bereidt voor tenminste twee personen. Een maaltijd die bestaat uit groente, aardappelen en vlees.

Je kunt dit doen op een houtvuur, maar natuurlijk ook op een of ander kooktoestel: een gasstel, een primus of een butagas-brander. Het gaat hier om het klaarmaken van een smakelijke maaltijd en niet in de eerste plaats om de wijze waarop je dat doet. Als het er op aankomt

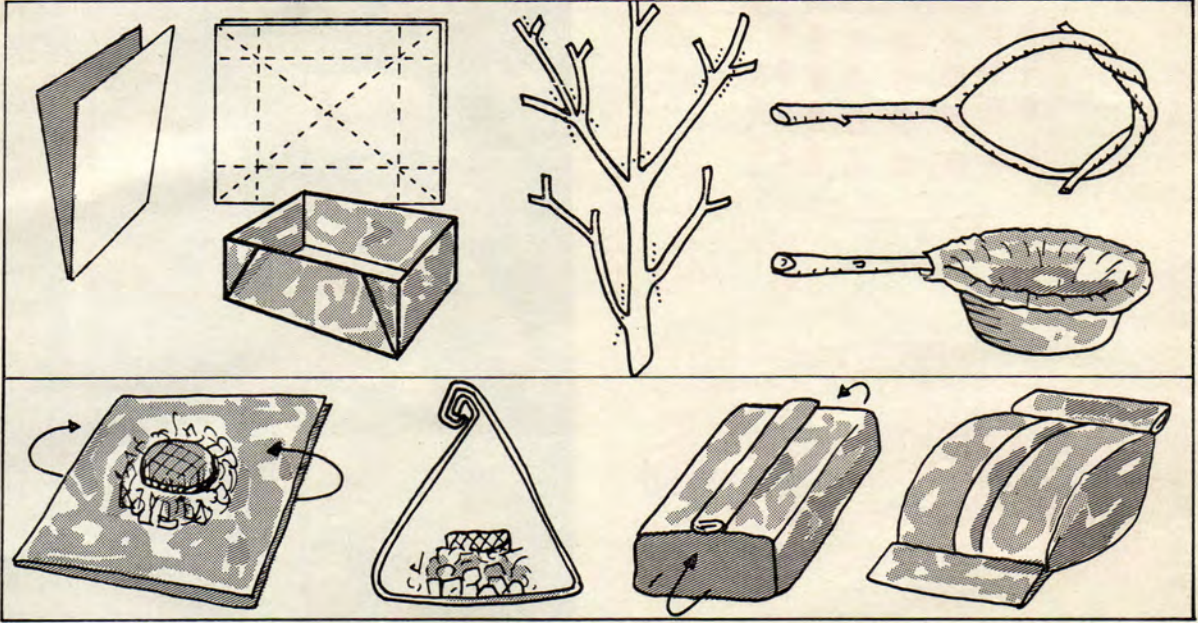


klaar te maken etenswaren verpakt en vervolgens in het vuur legt, doe je wonderen. Denk er echter aan, dat je het gebruikte folie mee terug neemt. Dus niet achterlaten of begraven! Het vergaat nl. niet.

Zelfs zonder alu inium-folie kun je nog ver komen. Denk maar eens aan het poffen van aardappelen, het roosteren van een stukje vlees op een stokje, het bakken van eieren op een steen of kampschopje, een kabob op een puntige stok of ijzere haring.

m.b.t. vuurmaken, koken en primitief (zonder hulpmiddelen) koken.

Denk er aan dat je bij het koken, en dat geldt hoofdzakelijk wanneer je dat op een houtvuur doet, hygiënisch te werk gaat. Het gezegde 'Oh, zand schuurt de maag', is er één dat een goed verkenner nooit zal gebruiken. De eerste de beste kampeerder zal dan misschien geen kans zien om een maaltijd klaar te maken, zonder dat zand,

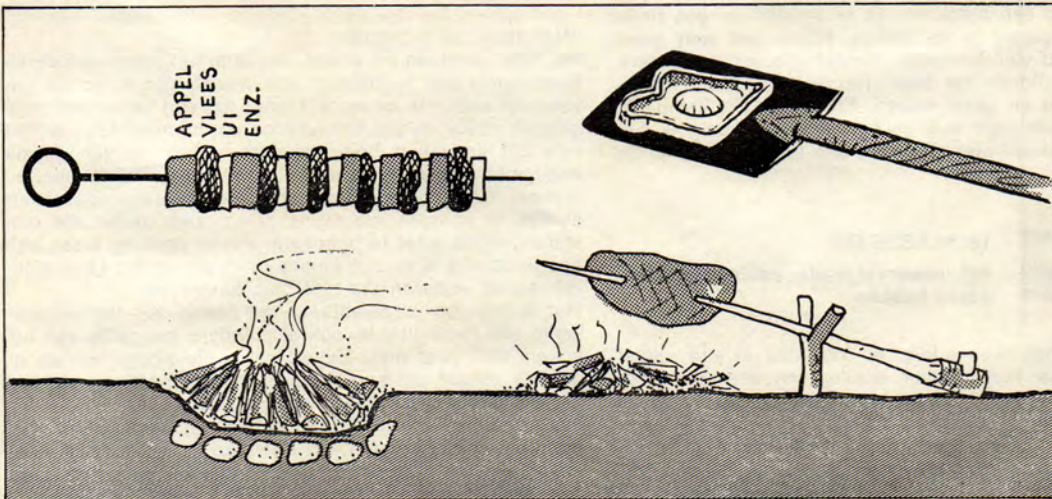


Verder kun je met behulp van pannetjes, aluminium-folie of zonder deze gemakken, natuurlijk alles klaarmaken, wat je maar wilt. Je zult van horen zeggen en door vragen moeten leren, hoe het een en ander bereid moet worden. Het is hier nl. onmogelijk om allerlei recepten te geven. Raadpleeg daartoe het boekje 'Kokkerellen' verkrijgbaar in de Scout-Shop. Daar staan trouwens meer aanwijzingen in waar je je voordeel mee kunt doen, zeker

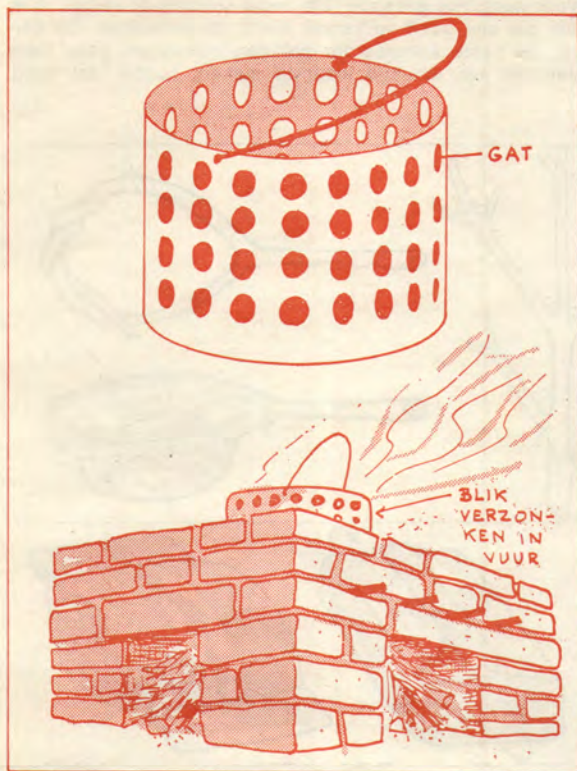
stof of as 'het aroma' vormen, maar voor een verkenner is dat natuurlijk uit den boze.

Als je kok bent, ben je geen stoker. Een kok heeft absoluut schone handen — ook als hij brood snijdt — en blijft daarom met zijn handen van het vuur af. Daar is de stoker voor, aan wie de kok alleen vertelt, hoe hij het hebben wil.

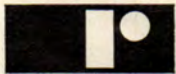
En dan de afval... Wat je verbranden kunt, verbrand je,



bij voorkeur in een vuilverbrander: een blik of een oude emmer met gaten er in, waaronder een vuur gestookt wordt.



Ook blikjes gaan in het vuur om uitgloeid te worden. Daarna sla je ze met de hamer plat. En zelfs dan nog probeer je aan het begraven er van te ontkomen. Maak van je kampplaats geen ondergrondse vuilnisbelt door alles wat je kwijt wilt maar te begraven. En maak er ook geen houtskoolmijn van... het is gewoon zonde om houtskool en halfverbrand hout te begraven. Alleen zui-vere as gaat de grond in. Dat kan daar geen kwaad. Overgebleven houtskool gebruik je bij het volgende vuur. Tenslotte nog iets over het gereedschap van de kok. Een mes, een vork, een plank om op te snijden en een fikse lepel om te roeren is voldoende. Neem wel een goed mes. Een goed vlak kampmes zonder gleuven en andere tierlantijnen, voldoet het best. Het is tenslotte een gebruiksvoorwerp en geen wapen. En als je dat kampmes nu persé aan je riem wilt gaan dragen — nodig is het overigens helemaal niet — wacht dan tenminste tot je 2e klasser bent.



1e KLASSE-EIS
vijf opeenvolgende nachten gekampeerd hebben

Dat staat er heel eenvoudig, ja. We zien al een aantal verkenners naar hun hopman snellen om deze eis af te laten tekenen. Maar... zo eenvoudig is het nu ook weer niet. Het gaat er bij deze eis om dat je gedurende deze kamptijd getoond hebt een goed kampeerder te zijn. En onder goed kamperen valt meer te verstaan dan vijf nachten onder een linnen dak gedroomd te hebben.



... 'zand schuurt de maag' komt hier niet te pas...

'Wat dan?' zul je zeggen.

Nu, daar verstaan we onder, dat je in het kamp alle denkbare regels van hygiëne in acht neemt; dat je het de gewoonste zaak van de wereld vindt dat een verkenner zich, gebruik makende van het weinige dat hij meeneemt en het vele dat de natuur hem kan verschaffen, op zijn gemak voelt, het zich toch gemakkelijk en comfortabel weet te maken; dat hij zorg heeft voor de hem omringende natuur en dat hij kampeervaardig is, d.w.z. zich onder alle omstandigheden weet te behelpen, overal raad op weet, een beetje handig is en zijn kennis in daden omzet t.b.v. zichzelf en de anderen die met hem kamperen.

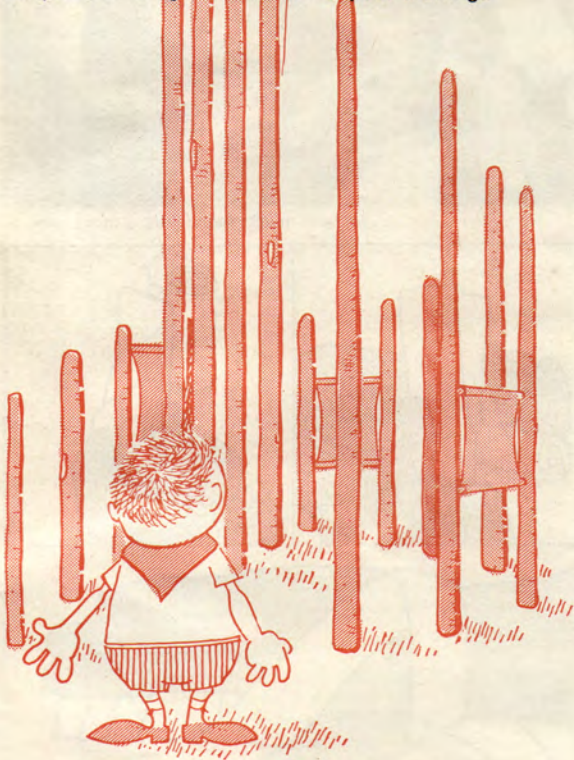
Het is gewoon ontoelaatbaar dat het in een verkennerskamp een rommeltje is, ook al is iedere patrouille aan het koken. Dan juist niet! Zeker, patrouilleleiders hebben er voor te zorgen dat hun kamp om elk moment van de dag gezien mag worden, door wie dan ook.

Een verkenner mag dan een eenvoudig kampeerder zijn, dat wil nog niet zeggen, dat eenvoud hetzelfde is als 'het steekt niet zo nauw'. Verkenners moeten door hun wijze van kamperen bewondering afdwingen bij iedereen die

hen bezig ziet, en zeker geen medelijden in de zin van: 'Ach, die stumpers' en 'Moeten ze daar van eten?'. Als je een dergelijke opmerking hoort of zelfs maar van iemands gezicht afleest, dan is er iets niet in de haak. Geef dan je ogen de kost, want de indruk die je kamp gemaakt heeft, is niet goed. Overzie je kamp, merk zelf op waaraan het ligt en verbeter de situatie. Want nogmaals, als iemand medelijden toont met kamperende verkenners of zijn neus ophaalt voor wat hij ziet, dan zijn die verkenners nog geen goede kampeerdere.

Goed kamperen kan elke verkenner leren door zijn ogen de kost te geven, te kijken naar hoe anderen het doen, het zelf te DOEN en steeds te proberen het nóg beter te doen — zelfs wanneer hij denkt dat het niet beter meer kan. En iedereen zal het er over eens zijn dat, wanneer je bivakkeert in een keurig kamp, waaraan je zelf een flink steentje hebt bijgedragen en blijft bijdragen, dat gewoon plezierig is. Een verkenner die kamperen maar zo-zo vindt, heeft — en dat durven we best te zeggen — nog nooit echt goed gekampeerd.

Dat nu verwachten we van een verkenner die 1e klasser wil worden. Hij moet gewoon getoond hebben een goed kampeerder te zijn, die ieders respect afdwingt.



Boekjes

'De betere kampkeuken' (Scout-Shop).

'Kampeerder' (Scout-Shop).

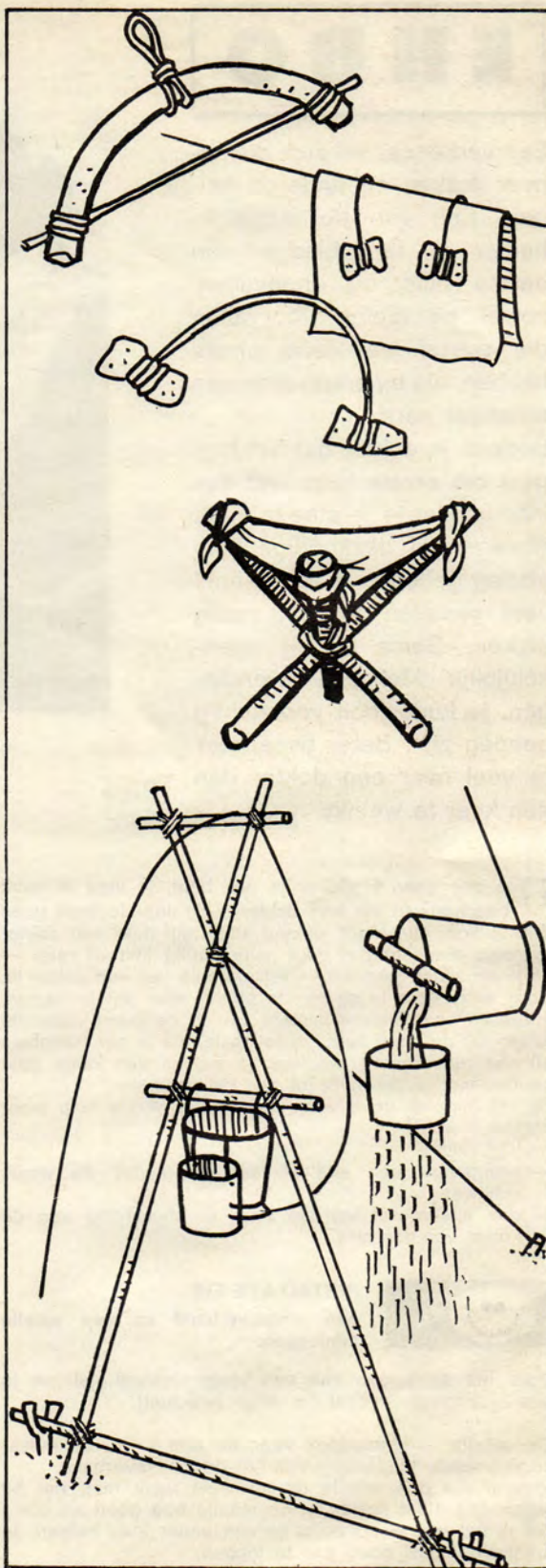
'Kokkerellen' (Scout-Shop).

Insignes

In het vlak van koken: Bakker, Kampkok, Kok.

Natuur: Bepieder, Houthakker, Natuurverkenner, Natuurvorer, Sterrekundige, Veldbioloog, Vogelbeschermer, Weerkenner.

Kamperen: Houthakker, Kampeerder, Trapper, Woudloper.



EHBO

Een verkenner wil zich dienstbaar maken en anderen helpen. Een van de mogelijkheden is het bieden van eerste hulp bij ongevallen, zowel bij kleine voorvallen die overal wel eens plaats hebben, als bij ongevallen van ernstiger aard.

Bedenk je echter dat het hier gaat om **eerste** hulp, wat dus inhoudt dat je je steeds moet afvragen of deskundige hulp alsnog geboden is. En in heel veel gevallen zal dat nodig blijken. Soms al bij ogenschijnlijk kleine verwondingen. Je kunt nooit voorzichtig genoeg zijn. Beter twee keer te veel naar een dokter dan één keer te weinig.

Hoe een goed EHBO'er je ook bent, je mag je nooit beschouwen als een dokter-in-de-dop. Je bent geen deskundige, dus raadt iemand altijd aan naar een dokter te gaan, wanneer dat maar even nodig lijkt of roep — dit in ernstiger gevallen — zelf de hulp van een dokter in. Zorg er daarom in de eerste plaats voor dat je namen, adressen en telefoonnummers van in de buurt wonende artsen bij de hand hebt, zowel thuis, als in het troephuis en niet te vergeten, wanneer je ergens een kamp gaat houden met je patrouille of met de troep. Bij elk ongeval geldt voor degene die eerste hulp moet bieden:

- blijf rustig;
- waarschuw een arts of laat een ander die waarschuwen;
- doe alleen wat kan en mag, in afwachting van de komst van een arts.



INSTALLATIE-EIS

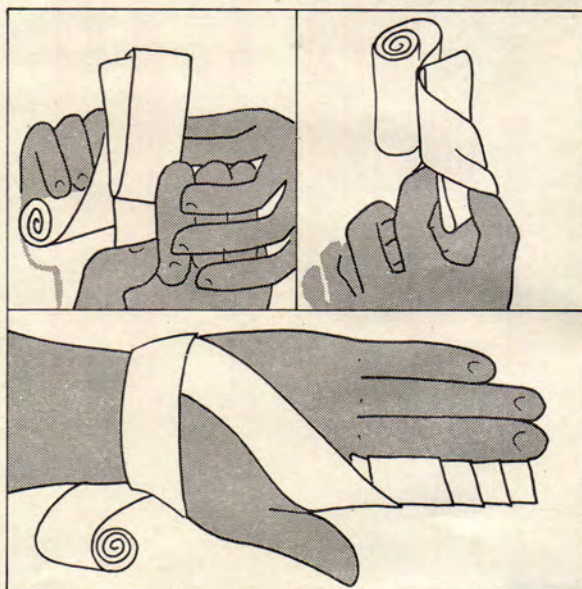
een vingerverband en een mitella aanleggen.

Voor het aanleggen van een vingerverband gebruik je een hydrophiel windsel (= smal zwachtel).

De mitella — draagdoek voor de arm — is de meest voorkomende toepassing van het driehoeksverband. Iemand die een mitella draagt weet vaak niet, dat hij regelmatig moet naziën of de mitella nog goed zit. Zorg dat jij het wel weet, zodat je een ander kunt helpen de mitella opnieuw goed aan te leggen.



...je kunt nooit voorzichtig genoeg zijn...



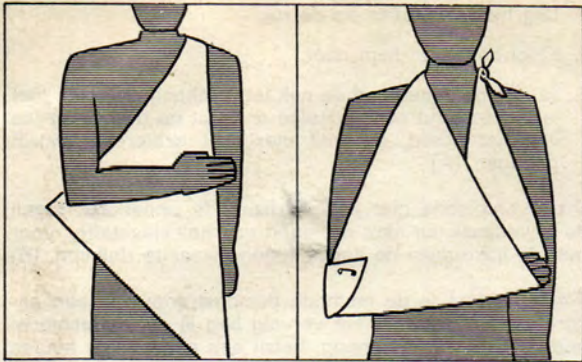
Leg de zwachtel vanaf de handpalm over de vingertop naar de rug van de hand.

Herhaal dit, nu van de rug naar de palm van de hand, weer over de vingertop.

Vervolgens een slag om de vinger, van de onderzijde naar de top.

Nu een aantal keren rond de vinger, van de top naar de onderkant van de vinger.

Dan de zwachtel over de rug van de hand naar de pols, waar je hem eenmaal om heen draait en vastmaakt met een stukje leukoplast.



Leg de driekante doek tussen arm en borst.
 Breng de arm in de juiste stand, wat schuin naar boven dus.
 Zie verder de tekening.
 Leg de knoop nooit in de nek, maar opzij daarvan.
 Zet het verband bij de elleboog met een veiligheids-speld vast.
 De vingertoppen moeten zichtbaar blijven.

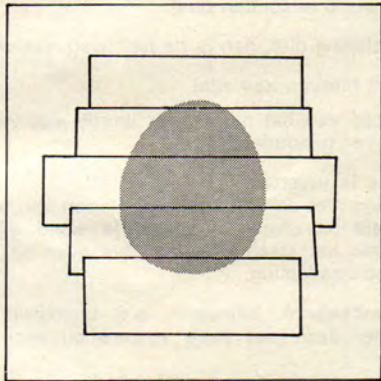


3e KLASSE-EIS
 eenvoudige ongevallen weten te be-
 handelen.

Blaren. Tengevolge van niet goed passende schoenen, gestopte sokken, rubberzolen, e.d. is het mogelijk dat je na veel lopen last krijgt van blaren.

Behandel die als volgt:

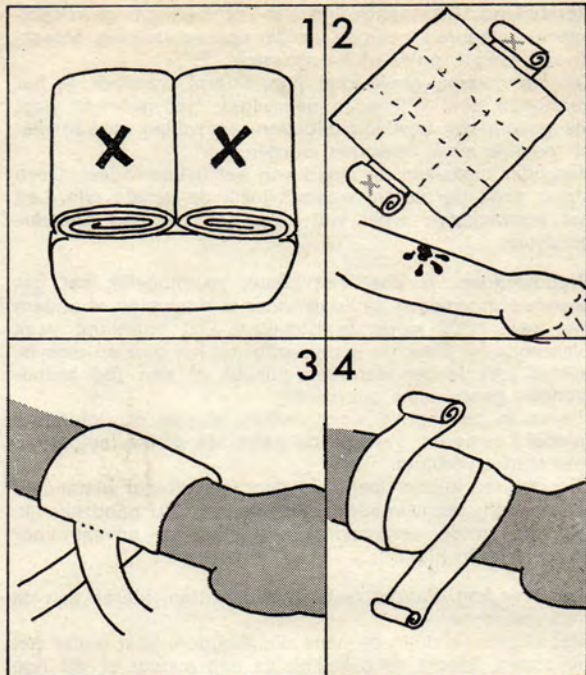
Maak een blaar alleen dan open, wanneer het strikt noodzakelijk is, dus als hij teveel last blijft geven bij verder lopen. Plak de blaren dakspansgewijs met stukjes leukoplast af — je zorgt als het ware voor een extra-huid.



Als een blaar wel geopend moet worden, dan eerst een naald of scherp punt uitgloeien; op de blaar en de huid er om heen jodium-tinctuur doen; de blaar aan de zijkant doorprikken; niet uitdrukken dan alleen door de huid rond de blaar te spannen; op de prikplaats jodium doen en op de blaar een stukje hansaplast.

Schrammen en sneden. Bij kleine verwondingen kan met een stukje hansaplast volstaan worden, eventueel na jodium op het wondje gedaan te hebben. In plaats van hansaplast kun je ook gebruik maken van een steriel gaasje dat je met leukoplast bevestigt.

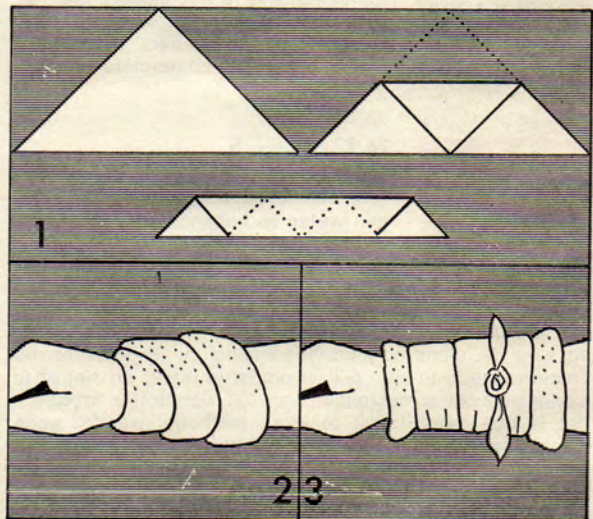
Bij ernstiger verwondingen gebruik je in geen geval jodium o.i.d. Leg een snelverband aan en zorg voor deskundige hulp.



Kneuzingen. Een kneuzing is een onderhuidse verwonding, die nog al wat pijn kan veroorzaken. De gekneusde plek wordt vaak dik en verkleurt, aanvankelijk tot rood en blauw, later tot bruin, groen en geel. Lichte kneuzingen — de blauwe plek — behoeven hoegenaamd geen verzorging.

Bij wat ernstiger kneuzingen leg je — indien mogelijk — het getroffen lichaamsdeel wat hoger. Dan een flinke laag vette watten op de gekneusde plek en daar omheen een drukverband.

Het drukverband maak je m.b.v. een driekante doek, die tot een brede das is opgevouwen. De randen van de vette watten-laag zichtbaar laten.



Verstuiking. Als tengevolge van 'omzwikken' gewrichtsbanden scheuren, noemen we dat een verstuiking. Meestal aan enkel-, pols- of kniegewricht.

Een verstuiking geeft veel pijn, vooral wanneer je het verstuikte deel wilt gaan gebruiken. Het gewricht gaat als gevolg van inwendig bloeden, opzwellen en kan niet of moeilijk meer bewogen worden.

Verander niets aan de stand van het lichaamsdeel. Deze stand geeft de patiënt waarschijnlijk de minste pijn. Leg het lichaamsdeel weer wat hoger en leg een drukverband aan.

Brandwonden. Je doet het beste, zo mogelijk het gebrande lichaamsdeel in koud water te dompelen of anders met veel koud water te begieten. Dat voorkomt vaak blaarvorming. Daar ga je mee door tot het gloeien over is, echter niet langer dan een minuut of tien (bij brandwonden geen water gebruiken).

Blaren in geen geval open maken of met een of ander middel besmeren. Verbind de gebrande plaats losjes met een steriel verband.

Brandblaren kunnen het best door een dokter behandeld worden. Bij brandwonden is medische hulp noodzakelijk. Bij uitgebreide verbrandingen bestaat er gevaar voor shock (zie 2e klas).

Neusbloeding. Patiënt rechtop laten zitten; kleren aan de hals losmaken.

Met vinger en duim de neus dichtknijpen, juist onder het neusbeen. Mocht de bloeding na een minuut of vijf nog niet gestopt zijn, laat dan de patiënt wat verder achterover leunen en probeer de bloeding nu, door koude doeken op de neus en in de nek te leggen, onder de knie te krijgen.

Vuiltje in het 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 met de punt van een schoon doekje.

Mocht je het vuiltje niet direct zien, laat de patiënt dan eerst sterk naar beneden kijken, terwijl je het bovenlid hoog houdt (het ooglid niet om laten klappen!!!). Vervolgens sterk naar boven laten kijken en het onderste lid laag houden.

Vind je het vuiltje niet of zit het op het hoornvlies, blijf er dan verder af en breng de patiënt naar een dokter.

Insektenbeten en -steken. Eventueel achterblijvende angel zo snel mogelijk verwijderen. Steeds zo laag mogelijk vastpakken, om te voorkomen dat je het gifzakje aan de top van de angel, alsnog leegknijpt in het wondje. Uitsuigen van het wondje kan nut hebben. Uitspuwen! Een druppel ammonia kan het vergif enigermate onschadelijk maken.



2e KLASSE-EIS

mond-op-neus-beademing demonstreren, shock en slagaderlijke bloedingen weten te behandelen.

Mond-op-neus-beademing. Wanneer iemand niet of onvoldoende ademhaalt, pas je kunstmatige ademhaling toe en wel **onmiddellijk**, zonder ook maar een seconde aan tijd te verliezen. Elke seconde die je wacht kan noodlottig zijn. De mond-op-neus-beademing nu is gebleken de beste methode te zijn, ook al omdat je merkt en ziet of je werkelijk lucht in de longen van het slachtoffer krijgt.

Het is een gemakkelijk te leren methode, waarbij **geen hulpmiddelen** nodig zijn. Soms echter is het gelaat van het slachtoffer onfris om te zien en dat zou je tot aarzelen kunnen brengen. Leg dan desnoods je zakdoek over het gezicht, maar wacht niet en aarzel in geen geval.

1. Leg het slachtoffer op de rug.

2. Kniel links van hem neer.

3. Til met de linkerhand de nek iets omhoog en oefen met je rechterhand een zodanige druk uit op de bovenzijde van het hoofd, dat het maximaal achterover wordt gebogen. (A)

Druk vervolgens met je linkerhand de onderkaak tegen de bovenkaak en sluit de mond van het slachtoffer door met de linkerduim de lippen tegen elkaar te drukken. (B)

Tot zover kun je de methode demonstreren met een andere verkenner. Voor het vervolg heb je een oefenmodel nodig, hetzij een oefenpop, hetzij een eenvoudige houten kop.

4. Nu komt het eigenlijke inblazen:

a. Adem diep in en plaats je **wijd** geopende mond **ruim** om de neus van het slachtoffer. (C)

b. Blaas zoveel uitademingslucht in de longen van het slachtoffer, dat zijn borstkas **duidelijk** naar boven **begint te gaan**.

c. Nu je mond van de neus af en laat het slachtoffer uitademen. Luister of hij uitademt en kijk of zijn borstkas naar beneden gaat. (D)

d. Adem zelf pas weer in vlak voor de volgende inblazing.

KIJK GEDURENDE HET INBLAZEN VOORTDUREND NAAR DE BORSTKAS VAN HET SLACHTOFFER.

e. Aantal inblazingen:
voor volwassen slachtoffers 18-20 keer per minuut. (1 keer per 3 seconden ongeveer),
voor kinderen ongeveer 12 keer per minuut (1 keer per 5 seconden dus).

Lukt de inblazing niet, dan is de luchtweg niet vrij.

De oorzaak hiervan kan zijn:

— het hoofd van het slachtoffer wordt niet ver genoeg achterover gehouden.

— de neus is verstopt.

Houd dan met de linkerduim de lippen van het slachtoffer iets uit elkaar en plaats je mond **wijd** om de mond van het slachtoffer. Ga dus over op de mond-op-mond-beademing.

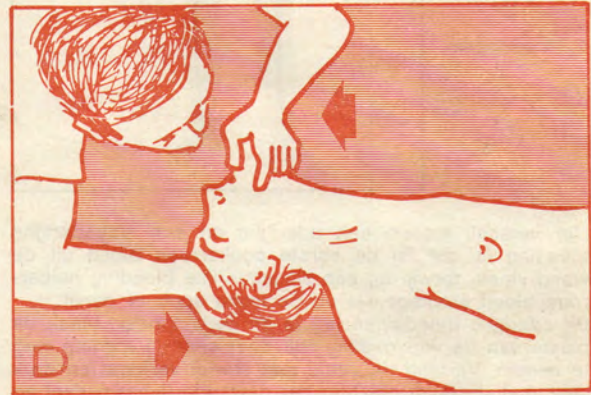
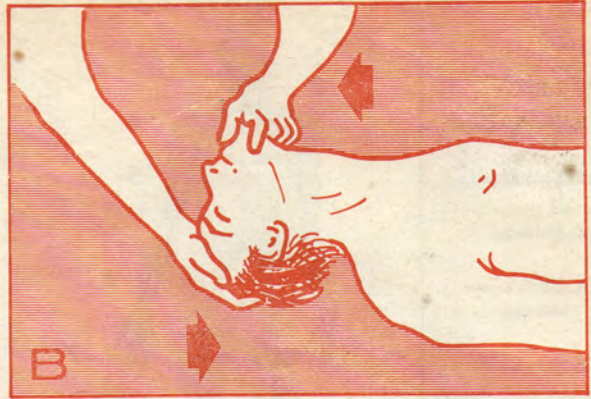
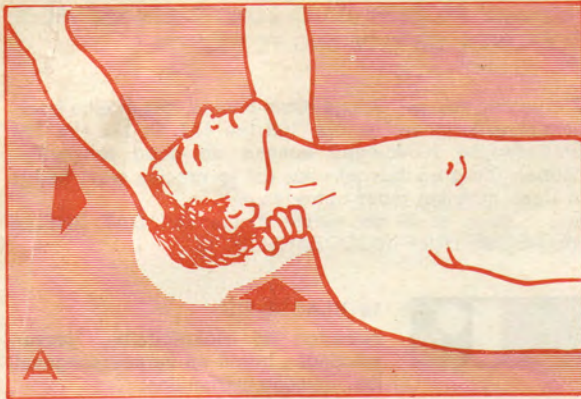
— een voedselbrok, kauwgom, o.d. blokkeren de keel. Verwijder deze met twee vingers bij **opzij gedraaid** hoofd.

Nakijken van mond en keel heeft dus pas plaats wanneer blijkt, dat dit nodig is.

Voel je je duizeling worden, onderbreek dan de beademing gedurende 15-30 seconden. Verminder bij hervatting der beademing de hoeveelheid lucht, die per keer in het slachtoffer wordt geblazen.

Ga met de beademing door tot de patiënt zelf weer gaat ademen, of **tot een dokter de dood constateert**. Als de levensgeesten terugkeren, begint de patiënt weer te slikken en zelf te ademen. Stop dan de beademing; zo nodig nu en dan nog even hervatten. Laat het slachtoffer pas weer drinken, wanneer hij zelf de mok, o.i.d. naar de mond kan brengen.

Laat in verdrinkingsgevallen het zgn. 'uitdrukken van water uit de longen' achterwege. Dit is zinloos tijdverlies.



Shockverschijnselen. Het woord shock wordt nog al eens ten onrechte gebruikt. Juist is als je zegt, dat een shock kan optreden als er bloed of bloedplasma verloren is gegaan of het bloed slecht verdeeld is in het bloedvatstelsel tengevolge van wijder worden van een deel van dat stelsel. Dus kortom, als het vaatstelsel onvoldoende gevuld is met bloed.

SHOCK IS EEN ZEER GEVAARLIJKE TOESTAND.

Een shock kan optreden bij:

- een hevige inwendige of uitwendige bloeding;
- ernstige brandwonden;
- verbrijzeling van een lichaamsdeel, doordat het bloed daarheen wordt gestuwd.
- onoordeelkundig hanteren van een knevelverband.

Verschijnselen bij een shock zijn:

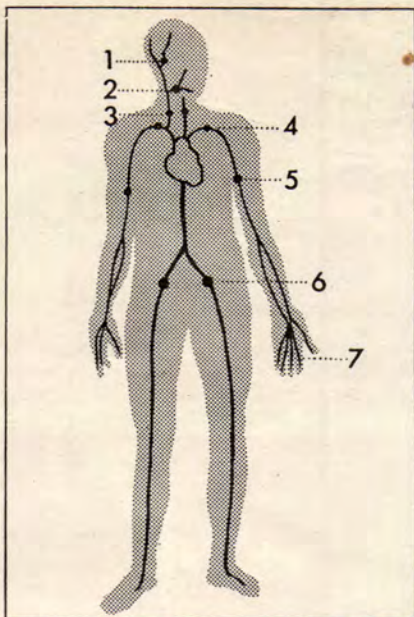
- een snelle pols (110-160 per minuut);
- oppervlakkige en snelle ademhaling; herhaaldelijk zuchten en geeuwen;
- de patiënt wordt bleek en koud; transpireert vooral aan het voorhoofd; zijn vingers en tenen tintelen; hij heeft dorst, enz.;
- de patiënt wordt suf, soms verward, soms bewusteloos.

Een shock ontwikkelt zich; wordt langzamerhand erger. Tengevolge van brandwonden kan het bv. wel 24 tot 48 uur duren voor de shock zich volledig heeft ontwikkeld.

Behandeling:

- eventuele bloedingen stoppen;
- behalve bij hoofd- en borstwonden het hoofd laag en de benen iets omhoog leggen (handbreed);
- absolute rust; patiënt kalmeren.
- met behulp van een deken verder afkoelen tegengaan. Geen warmte toevoeren met kruiken o.i.d.;
- geef de patiënt te drinken: warme thee - melk - water. Wanneer hij echter braakt, dan niet.
- bij ernstige brandwonden doen zich aanvankelijk geen shockverschijnselen voor. Toch handelen als hierboven om optreden er van te voorkomen of zolang mogelijk uit te stellen. Lijders aan brandwonden veel drinken geven: zoute bouillon, zoete thee, koffie, melk;
- roep snel hulp in.

Slagaderlijke en ernstige aderlijke bloedingen. In de eerste plaats is het van belang de ligging van de belangrijkste slagaderen te kennen. Kijk naar de tekening op bladz. 140. De dikke stippen in de slagaderen geven de plaatsen aan, waar je in geval van bloedingen de slagaderen kunt dichtdrukken.



1. Slaapslagader
2. Kaakslagader
3. Halsader
4. Sleutelbeen-slagader
5. Armslagader
6. Liesslagader
7. Vingerslagader

Het verschil tussen een aderlijke en een slagaderlijke bloeding is, dat bij de eerste donkerrood bloed uit de wond vloeit, terwijl bij een slagaderlijke bloeding helder-rood bloed stootsgewijs uit de wond spuit of danst. Bij aderlijke bloedingen leg je de patiënt neer. Maak de plaats van de verwonding vrij, door snel de kleding weg te nemen. Verbind de wond met steriel verband en druk daar met de duim op. Leg het gewonde lichaamsdeel zo mogelijk iets hoger dan het hart. Neem de duim weg, leg een nog toegevoegen snelverband op het wondverband en leg daarover heen een stevig drukkend verband aan. Laat de patiënt zo enige tijd liggen.

Bij slagaderlijke bloedingen is zeer snel handelen geboden, om het bloedverlies tot een minimum te beperken.

- laat de patiënt gaan liggen of zitten. Leg het gewonde lichaamsdeel hoger;
- ga bij een matige bloeding te werk als bij een aderlijke bloeding;
- bij een sterke bloeding druk je de slagader tussen de wond en het hart dicht. Laat intussen een ander een drukverband aanleggen, zoals bij de aderlijke bloeding. Leg een voorzorgsknevel aan.
GEBRUIK DIT ECHTER ALLEEN WANNEER HET STRIKT NOODZAKELIJK IS. Zonder knevel is de bloeding meestal wel tot staan te brengen. **EEN KNEVEL IS ZEER, ZEER GEVAARLIJK!!!**
- bij zeer ernstige bloedingen — bij een doorgesneden dijbeenslagader of een wond aan de halsslagader — onmiddellijk de slagader dichtdrukken. Bij de dijbeenslagader even onder het midden van de liesplooi (met beide duimen of desnoods met de volle vuist). Bij de halsslagader aan weerskanten van de wond. Lukt dit niet, duw dan de vinger in de wond en probeer het gat in de slagader dicht te drukken.

Ga verder te werk als bij een sterke bloeding. Na het aanleggen van het drukkende verband, kan de druk op de slagader of de knevel, zo die onvermijdelijk was, worden weggenomen. Begint de bloeding opnieuw, dan weer gedurende enige tijd de slagader dichtdrukken.

Nogmaals: **PROBEER ALTIJD ZONDER EEN KNEVEL TE GEBRUIKEN, DE BLOEDING TE STUITEN.**

Zie verder ook het Oranje-Kruis-boekje, dat in elke boekhandel verkrijgbaar is: blz. 168 t/m 177 en 131 t/m 133. Slagaderlijke bloedingen kunnen de dood tengevolge hebben. Zorg er daarom voor dat je **precies** weet hoe je in deze gevallen moet optreden. En... denk er in de eerste plaats aan **DAT SNELLE MEDISCHE HULP NOODZAKELIJK IS.**



1e KLASSE-EIS
optreden bij elektriciteits-, gasverstikkings-, brand en verkeersongevallen. Zwachtelverbanden.

In alle hieronder beschreven gevallen is inroepen van medische hulp **EEN EERSTE VEREISTE.**

Elektriciteitsongevallen. Wanneer iemand in aanraking komt met elektrische stroom, kan dat ernstige gevolgen hebben. Bewusteloosheid, schijndood, ja, zelfs de dood kunnen het gevolg zijn.

Tref je iemand aan die kennelijk het slachtoffer is van elektrische stroom, tracht dan allereerst de stroom uit te schakelen, als dat tenminste al niet gebeurd is (stekker uit contactdoos trekken; hoofdschakelaar omdraaien). Is dat niet mogelijk (bij bovengrondse leidingen buiten), waarschuw dan onmiddellijk technisch personeel, brandweer of politie.

Als de getroffene nog staat, spoor hem dan aan om op te springen en de geleider los te laten.

Als helper kun je ook proberen zelf een eventuele draad te verwijderen. Je moet echter eerst alles in het werk stellen om zelf geen risico te lopen.

Ga zelf op hout, een opgevouwen deken of jas staan; neem dikke kledingstukken in beide handen, pak daarmee een plank, een stok of een stuk touw vast, waarmee je gaat proberen de draad weg te trekken. Als dat niet lukt, probeer dan het slachtoffer zelf — op dezelfde manier als hiervoor beschreven — weg te trekken aan zijn kleding en niet aan zijn handen o.d. Handel verder, afhankelijk van de toestand van het slachtoffer. Hij kan bewusteloos of schijndood zijn en brandwonden hebben. Deze wonden komen natuurlijk op de tweede plaats.

Gasverstikkingsongevallen. Ingeval iemand vergiftigen inademt, als mijngas, lichtgas, kolendamp of uitlaatgassen, treden vergiftigingsverschijnselen op: hoofdpijn, kloppende slapen, misselijkheid en braken, vermoedheid en zwakte, krampen en tenslotte bewusteloosheid. Iemand die lichtgas, kolendamp of uitlaatgassen heeft ingeademd krijgt vaak een hoogrood gezicht.

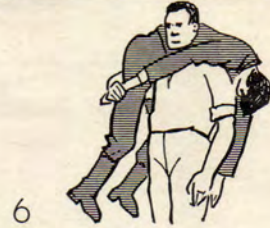
Wat kun je doen?

Allereerst je zelf beschermen. Help daarom bij voorkeur niet alleen.

Indien je een donkere ruimte ingaat, gebruik dan alleen een zaklantaarn en geen open vuur (als lucifers).

Probeer frisse lucht in het vertrek te krijgen door van buitenaf ramen te openen of in te slaan. Als je een gedeeltelijk met gas gevuld vertrek binnengaat, adem dan eerst een aantal malen flink in; ga dan door het vertrek heen naar een raam. Open dit, schep opnieuw frisse lucht en probeer dan het slachtoffer het vertrek uit te krijgen. Sluit eventueel openstaande kranen af.

Ga nooit een kleine bijna afgesloten ruimte binnen, als je



weet of vermoedt dat het slachtoffer daarin vrijwel onmiddellijk bewusteloos is geraakt, tenzij je over een ademoestel beschikt (geen gasmasker). Heeft het slachtoffer het er langer uitgehouden dan een half uur, dan mag je het er op wagen. Maar span je in die ruimte niet te veel in. Neem een touw mee om het slachtoffer uit de ruimte te kunnen trekken en ga hem niet dragen.

Heb je het slachtoffer in de frisse lucht, houdt hem dan warm en geef hem warm te drinken. In geval van schijn dood of bij oppervlakkige ademhaling pas je kunstmatige ademhaling toe, tenzij de vergiftiging veroorzaakt is door prikkelende gassen als ammoniak of chloor.

Brand. Als je brand ontdekt:

1. alarmeer de bewoners met alle middelen die mogelijk zijn;
2. waarschuw brandweer of politie (zorg de telefoonnummers uit het hoofd te kennen);
3. bied je hulp aan.

Ontdek je brand in een huis of gebouw waar je zelf bent, sluit dan zo mogelijk de luchttoevoer af. Sluit dus ramen en deuren opdat er geen trek kan ontstaan. Moet je door een deur, open deze dan eerst voorzichtig op een kier en kijk of de weg vrij is. Is er veel rookontwikkeling, bind dan een natte doek voor je neus en mond, terwijl je je zo laag mogelijk over de grond beweegt, omdat de rook daar het minst dicht is.

Raken iemands kleren in brand, dan is de eerste opwelling van het slachtoffer: weglopen. Maar juist hierdoor worden de vlammen aangewakkerd. Zorg er voor dat de getroffene op de grond komt te liggen en rol hem langzaam om en om, terwijl je met je handen de vlammen uitslaat. Heb je een kleed, een deken of een overjas, o.i.d. bij de hand, rol de patiënt dan hierin.

Zorg dat je weet hoe je brandblusapparaten moet gebruiken. En komt het tot blussen, denk er aan dat olie- en benzinebranden e.d. het best met zand geblust kunnen worden.

Als je iemand alleen moet vervoeren, maak dan gebruik van de brandweergreep.

Verkeersongevallen. Ook bij verkeersongevallen is het onmogelijk alleen eerste hulp te verlenen. Vooral wanneer het ongeluk op een druk punt plaats heeft — en dat zal meestal het geval zijn — valt er veel te doen:

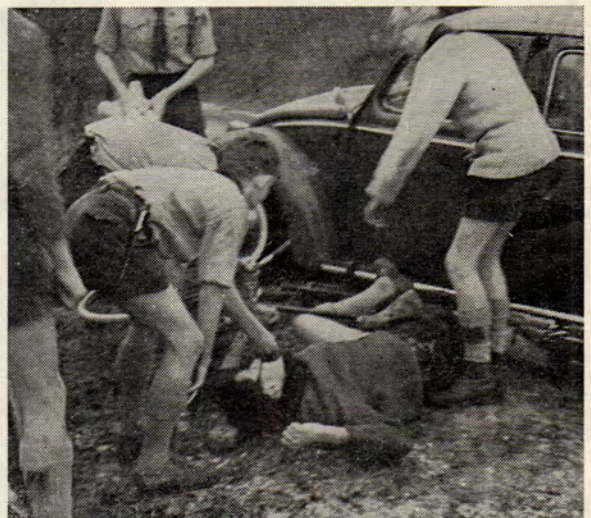
- politie bellen en indien nodig om een ambulancewagen vragen;
- indien nodig, onmiddellijk medische hulp inroepen;
- verkeer stopzetten of indien mogelijk omleiden;
- nieuwsgierige omstanders op een afstand houden;
- eerste hulp verlenen aan eventuele slachtoffers.

Denk er aan hen niet te vervoeren, ook niet over korte afstanden.

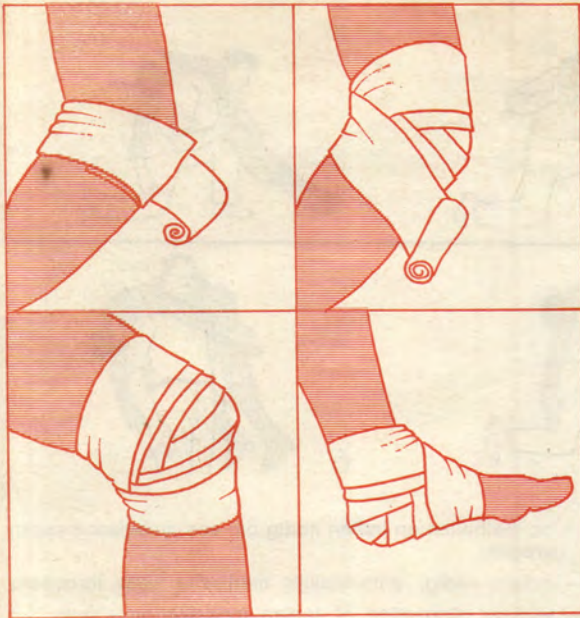
Zwachtelverbanden. Oefen je in het leggen hiervan. Van een plaatje kun je het in geen geval leren **doen**. De beste zwachtels om mee te oefenen zijn de flanellen.

Enkele algemene aanwijzingen die voor alle zwachtelverbanden gelden:

- begin en eindig altijd met een cirkeltoer;
- werk zoveel mogelijk van links naar rechts;
- houdt de rol naar boven gekeerd;
- elke slag bedekt 2/3 van de vorige slag;
- eindig met een pleister, een veiligheidsspeld of platte knoop.



... bij verkeersongevallen valt er veel te doen ...



Hand- en middenvoetverband. Begin met een toer om de pols. Dan schuin over de rug naar de palm van de hand; weer een toer om de pols, enz. Zie tekening onderaan. Voor het middenvoet-verband geldt hetzelfde.

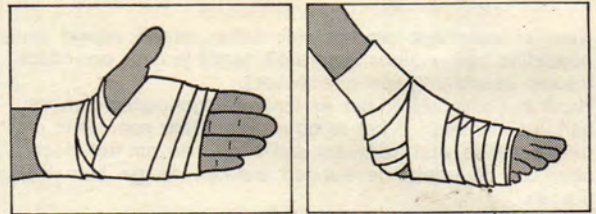
Boekjes over EHBO e.d. Oranje Kruis boekje (verkrijgbaar in elke boekhandel).

Verbanden in beeld. - Het nabootsen van verwondingen door H. J. Verschoor.

Deze boekje worden uitgegeven door Van Goor te Groningen.

Brand en Openbare Gezondheid (verkrijgbaar in de Scout-Shop).

Vaardigheidsinsignes. Ambulance - Openbare Gezondheid - Redder - Draver - Dieren E.H.B.O. - Hygiënist - Brandweerman.



Elleboog-, knie- en hielverband. Worden op gelijke wijze gelegd. Elleboog en knie iets gebogen houden bij het aanleggen van het verband. Zie tekeningen hierboven.



doe het zelf

'Niet praten maar doen!' Een aloude kreet, die je niet teveel moet slaken maar méér moet toepassen. Want iedere verkenner zal het liefste de klasse-eisen aftekenen bij de praktische toepassing van padvinders-vaardigheden. Het pure leren doe je wel op school; op de troep steekt ieder meteen de handen uit de mouwen.

Bij de doe-het-zelf eisen kan je niet eens vooruitkomen zonder zelf bezig te zijn. En wat is leuker dan een nieuw lied zelf met de troep in te studeren, met je bijl zo vertrouwd te zijn dat er een pracht van een totem uit je handen komt of een geweldig plan uit te werken voor je eigen hobby. Voor de suggesties hieronder is er maar een woord: Doen!



... laten ze het zelf maar doen! ...

zier kan maken (volksdansen, zelfgemaakte dans). Denk eens aan begeleiding met muziek op een bandrecorder i.p.v. zang en aan het uitbeelden van muziek door een dans (geen ballet!).

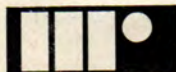


INSTALLATIE-EIS:

meedoen aan een kampvuurnummer

De troepraad stelt de inhoud op van deze eis voor de eigen troep, afhankelijk van de plaatselijke omstandigheden. Het kan dus inhouden dat een nieuweling aan een kampvuur — toch zeker een goed vuur buiten, géén lampje en rood papier in 't troepphuis? — meedoet in de patrouille aan een recreatie, met een lied of pantomime. Maar het kan ook een demonstratie betreffen op bijvoorbeeld een oudermiddag. Natuurlijk gaat het om mee-doen en wordt er geen geweldige solo-prestatie verwacht!

Recreatie: Dit is geen toneelstuk, maar een korte, krachtige sketch ('situatie-schets', aldus een APL), met een clou aan het eind. Alle overbekende recreaties behoeven we niet op te sommen, er zijn er met baarden... Houd een goede, traditionele troep- of patrouillerecreatie gerust in ere, maar schaf de bekende flauwe 'lachertjes' eens af. Doe het zelf: zet een recreatie zelf in elkaar. Idee: twee moderne kladschilders in spijkerbroeken slaan verflodders met bokkepoten tegen een groot stuk doek (karton). Zijn ze klaar, dan klapt het doek plotse-ling om en is er een goed portret o.i.d. klaar!



3e KLASSE-EIS:

een kampvuurbijdrage leveren

Ook hier heeft de troepraad een belangrijke stem in het kapittel. Bij welke gelegenheid de bijdrage wordt uitgevoerd stelt hij vast en het aftekenen is ook in handen van de PL's. Natuurlijk kan je niet de eerste de beste (?) keer, wanneer je voor het voetlicht komt, laten afrekenen: heel wat oefening gaat aan de kunst vooraf. Bij patrouillekampvuren is er gelegenheid om je verborgen talenten te openbaren, aan een troepkampvuur regisseer je een patrouillebijdrage en aan bijvoorbeeld het najaarskampvuur lever je je 'meesterstuk'. De weg ligt dan open voor het insigne kampvuurleider.

Verhaal: Bereid een kampvuurverhaal (bestaand of eigen-gemaakt) goed voor, zodat je het vlot kunt vertellen.

Maak het jezelf niet te moeilijk: een heel grappig verhaal of een zeer ernstige geschiedenis is moeilijk te brengen. Begin dus met een gewoon, kort verhaal. En denk om de achterste rij, die het ook wil horen.

Idee: kampvuurverhalen 'Verkennen voor Jongens', korte verhalen in 'De Verkenner', verhalenbundels (Prisma).

Kampvuurdans: Op iedere jamboree zijn klompdansen, zwaarddansen, Schotse dansen etc. favoriet. Ook aan je troepkampvuur is een dans een programma-onderdeel, waarbij iedereen zich uit kan leven (Indianendans), imiteren (zwaarddansen, Limbo-dans) of zonder meer ple-

... verborgen talenten openbaren ...





... bewegingskunst van een groep Belgische padvindsters ...

Nog 'n idee: schrijf alle recreaties die je kent en ziet op, pik er de beste uit en studeer die in met je patrouille, dan ben je altijd voorbereid om op de planken te verschijnen.

Kampvuurnummer: Een kampvuur is een samenzijn om duizend-en-een dingen aan te doen. Om een paar voorbeelden te geven:

- Een gedicht voordragen.
- Yells instuderen ('georganiseerde kreet', 'gezamenlijk spreken met stemverheffing'). Een yell is een stoomafblazing, bewijs van goedkeuring, die gezamenlijk, precies gelijk en keihard uit alle aanwezige kelen moet komen. Ideeën? Luister met beide oren aan ieder kampvuur en je kent er zo twintig.
- 'Yells' met een verhaaltje of geluiden. Bijvoorbeeld: regen: met twee vingers tikken, drie en op 't hoogtepunt van de bui met de gehele hand klappen; kampvuurleider schudt aan boom, iedereen klapt wanneer

een noot uit de boom valt (precies gelijk); wind: vier groepen houden (hard of zacht afwisselen) de 'a-e-i-o-' of 'u' aan; voor oudjaar: 1. sssssssss - 2. (klap in handen) - 3. ffffffft (fluiten) - 4. (klak met tong) - 5. Oooooohhhh!

- Modern gedicht (Blauwbilgorgel) op jazz-tempo voordragen.
- Imiteren van geluiden (kimspel!).
- Schimmenspel. Hiervoor heb je een laken nodig, daarachter sterk licht en tussen laken en verlichting voer je het spel op (zie onder).
- Tumbling: goede demonstratie, met menselijke pyramide, salto's e.d.
- Goochelen: een paar goede trucs doen het ook aan een kampvuur; maak het niet te licht (!) en studeer je truc heel goed in. Je kunt van te voren afspraken maken met 'slachtoffers' om mee te werken en ... de



verbazing van het publiek kent geen grenzen! Alleen voor water-vluggerts.

- Er zijn meer mensen op de troep dan je denkt, die een instrument bespelen. Een blokfluit, gitaar of trompet zijn als begeleiding van zang goed te gebruiken. Misschien is er zelfs een bandje te vormen. D'r zit muziek in jullie troep.

Zingen: Het is niet alleen 'nuttig' om je stembanden af en toe eens te gebruiken en je stemgeluid eens (tegen anderen) te laten horen. Zingen geeft een saamhorigheidsgevoel, want iedereen kan er aan meedoen. Dat is nog het meest gekke en plezierige van zingen: iedereen kan het, met een beetje oefening.

Iedere groep heeft traditionele liederen (nou, smartlappen soms) en zangbundels. Gebruik deze laatste vóór de zang, dus om tekst en melodie in te prenten. Het beste leer je zingen van een goede zangleider (let op die man) en zonder papier. Meezingen of neuriën en in de kortst mogelijke tijd ken je 80 liedjes!

Idee: Luister naar de radio, tussen de tophits zitten leuke padvindersliedjes: Harry Belafonte (Waltzing Mathilda), Kiliwatch, In an English country garden, etc. Er zijn goede (Franse) platen te krijgen, de Scout Shop verkoopt platen van de Gang Show songs.

Pantomime: Een moeilijke, maar boeiende manier om iets op te voeren, zonder woorden, alleen met gebaren en voordracht (vaak samen met muziek). Een 'oude bekende' is de man die zich scheert en de 'spiegel', die alle bewegingen precies nadoet (tot de scheerder zich snijdt...). Pantomime met uitbeelding van muziek of gedachten kan een heel indrukwekkend kampvuurnummer worden.

Boeken:

Padvindersliederenbundel

Zing (135 liederen en canons)

The Gilwell Campfire Book

The second Gilwell Campfire Book

The campfire leader's Book

(verkrijgbaar in de Scout Shop).

Insignes:

Beeldend kunstenaar - Kampvuurleider - Musicus - Poppenspeler - Recreatie - Ropespinner - Spullebaas - Tamboer - Vendelzwaaiër - Volksdanser - Zanger



2e KLASSE-EIS:

een werkstuk maken

Laat je oude figuurzaag maar thuis, want het gaat erom dat je met behulp van bijl, zaag, boor, haalmes e.d. iets vervaardigt dat een 'knap stuk werk' genoemd kan worden. Daarbij hoort in een goede troep (dus trek je je dit aan!) ook het onderhoud van kostbaar gereedschap. De Franse padvinders hebben de zaak wat dit betreft altijd goed voor elkaar, zoals uit bijgaande tekening van een werkplaats in een kamp blijkt (blz. 34).

Zorg ervoor dat je gereedschap in goede staat verkeert, schoon is en wordt gemaakt na gebruik, niet kan roesten (zuurrijv vet) en dat de stelen af en toe in de lijnolie



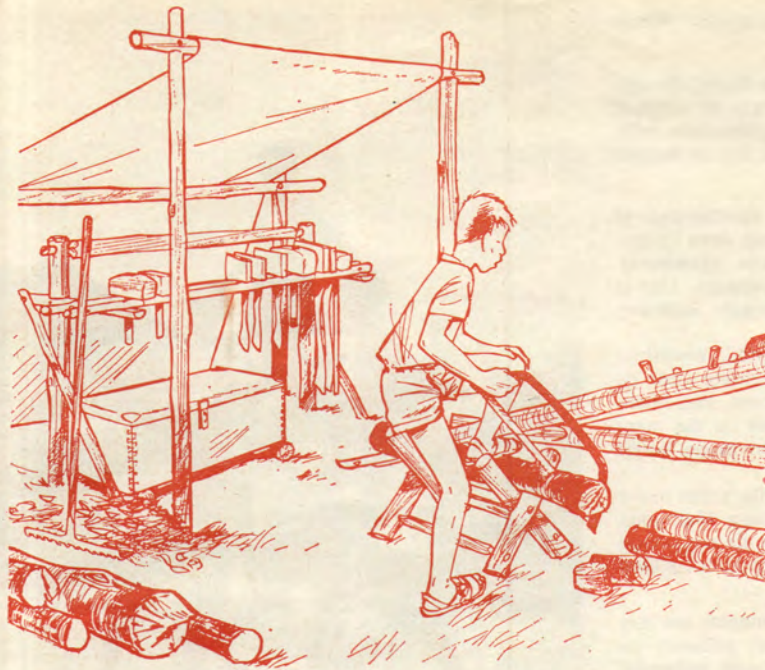
... tumbling: sportief samenspel ...

wordt gezet. Pas op met dat vette spul: als het een tijd aan de openlucht wordt blootgesteld, ontbrandt het vanzelf. Slijp bijlen en messen regelmatig bij op een carborundumsteen, want een bot mes is veel gevaarlijker dan een scherp. Zagen niet zelf slijpen, maar door de vakman onder handen laten nemen.

Het hanteren van bijl, zaag e.d. is een hoofdstuk apart. Kijk de kunst af van iemand die vaker met het bijltje heeft gehakt en bovenal: oefening baart kunst.

Hieronder een paar korte tips om je ideeën aan de hand te doen voor een werkstuk, misschien je 'meesterstuk'.





...werkplaats met materiaalopslag in een zomerkamp (uit 'Scout')...

Bijlsteel

Voor het maken van een bijlsteel heb je taai en veerkrachtig hout nodig, dus met een lange nerf. Je kunt het steelhout splitsen in twee groepen: essen-haagbeuk-accacia (hiervan is essen het beste, ook wat bewerken betreft) en kersen-tamme kastanje - vogelkers-beuken. Kloof het stammetje dat je gaat gebruiken en laat het in de wind drogen. Hak er vervolgens een balkje uit, volgens onderstaande tekening.

Als het balkje klaar is (links op de tekening zie je hoe je het uit hout met veel spint kunt halen, rechts wanneer er weinig spinhout is) leg je een mal erop, die je van tevoren hebt gemaakt van een stuk triplex, hardboard of karton. Teken deze af en zaag nu eerst op enige plaatsen in, waarna je het balkje kunt gaan bekappen. Doe dat met overleg, je verprutst de zaak sneller dan je denkt. Houdt de steelvorm in het oog: recht en met een mooie knop aan het eind. Is hij zover gehakt, dan ga je hem rondnemen met een schaafje. Je kunt hem ook raspen schuin op de lengterichting. Met schraapstaal of fijne houtrasp bijwerken, schuren met fijn schuurpapier en dan in de olie zetten. De steel dan in het huis zetten, waarbij je erop let dat het verlengde van de snede recht en midden op de knop uitkomt. Een werkstuk waar je mee aan de weg kunt hakken!

Kampvuurzetels

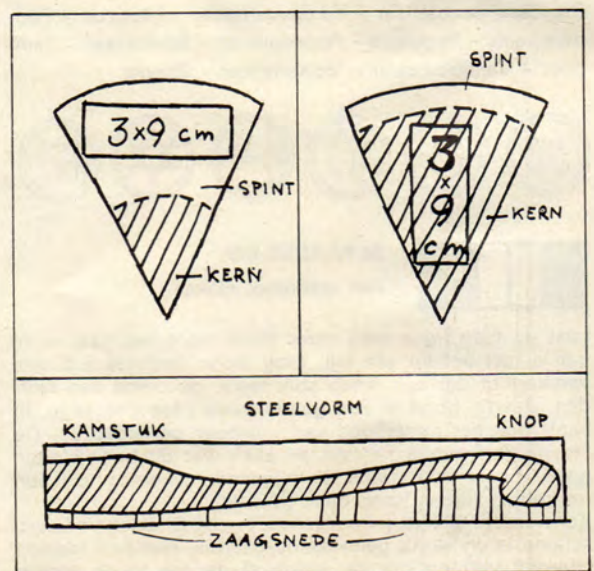
Met bijl, hamer en beitels kan je de zetels van de kampvuurcirkel wat geriefelijker maken. Balken kan je op twee, drie plaatsen een stoel(zitting)vorm geven en voor de kampvuurleider kun je uit een forse, rechtopstaande stronk een stoel hakken (rugleuning laten staan).

Totem

In de natuur zijn vaak de meest grillige vormen te zien in takken, stronken en stammetjes. Je kunt ze met een beetje fantasie bewerken tot leuke totems, een versiering

voor de toegangspoort of een prijs ervan maken voor patrouillewedstrijden.

Wanneer je goed met beitels overweg kunt, kan je je wagen aan het maken van een grote totempaal. Oorspronkelijk ontstaan in het zuiden van Alaska en in de tegenwoordige Canadese provincie Brits-Columbia, namen na verloop van tijd alle Indianenstammen de totem over. Het is geen afgodsbeeld, maar een paal - meestal naast een huis geplant - met het 'wapen' (dondervogel of arend) en de wapenfeiten van een familie. Voor je groep kan je er dus alle zomerkamp-symbolen op aanbrengen, patrouilledieren etc. De Indianen gebruikten veel





...de totem uit Thailand op het terrein van Gilwell Ada's Hoeve in Ommen...

wolven, bevers, vissen, uilen, raven en beren. De verf of buitenbeits waarmee je je totem kunt opsieren heeft praktisch nut, want deze beschermt je werkstuk tegen weer en wind, zodat hij jarenlang de roem van de troep kan verkondigen.

Boeken: Woodcraft wisdom en Make and do the woodcraft way.

Zaagbok

Voor het zagen van hout bij de kampvuurkuil kun je je krachten beproeven op het maken van een zaagbok. De tekening van de 'werkplaats' in een Frans padvinderskamp spreekt voor zich. Graaf de poten in voor de stevigheid en zet het apparaat in de carbofineum.

Van alles wat

Met een beitel of echte steenbeitel en een hamer kun je prachtig beeldhouwen in mergelsteen (vrij zacht materiaal!).

Maquettebouw is op velerlei wijze te doen. Sla 'De Verkenner' van februari '64 er eens op na.

Micro pionierwerk is voor de mensen met geduld en idee voor precisiewerk. Bouw een pioniermodel op schaal, koop er rondhout voor bij een houthandel of handarbeidwinkel en leg de stellingen zoals het behoort (even vastzetten met velpon). Het mes snijdt aan twee kanten wanneer je je schaalmodel gebruikt als oefening voor een te verwezenlijken project voor insigne pionier. Bouw echter gerust voor je tweede klas je model maar eens in werkelijkheid na, dan zie je of het te realiseren is. Uitbreiding van het meubilair in je patrouillehoek kan





nooit kwaad. Fabriceer eens een bank, tafel, boekenplank of iets dergelijks. Over een hoedenrek, touwrek en dat soort zaken praten we niet eens.

Zaag, haalmes en vernuft heb je nodig bij het maken van een slagboom in jullie toegangshek. Probeer de constructie zo te maken, dat met een licht duwtje de boom omhoog klapt.

Moderne geesten en wie rekent zich daar niet toe? kunnen zich wagen aan een decoratief werkstuk, bijvoorbeeld een houtplastiek als achtergrond van de 'speelruimte' bij de kampvuurcirkel. Of denk eens aan een grote mobile, die precies in evenwicht is. Je kunt hem uitbalanceren, in tekening brengen en vervolgens door andere verkenners weer in balans laten brengen. Zorg dan voor haakjes, waar de voorwerpen aan kunnen worden bevestigd.

Als een teken midden in je kamp, vlaggemast of decoratieve richtingaanwijzer kun je een lange mast gebruiken, die je met een boor te lijf gaat en er houten sporten spiraalsgewijs in bevestigt.

Boeken:

Houthakker - Handicrafts for all - Boy Scouts Handbook - Make and do the woodcraft way - Woodcraft wisdom - Touwverbindingen (Scout Shop).

Insignes:

Handige jongen - Houthakker - Leerbewerker - Loodgieter - Metaalbewerker - Metselaar - Schilder - Smid - Tekenaar - Werfbaas.



1e KLASSE-EIS:

een prestatie leveren verband houdende met je hobby

De troepraad bespreekt op welke wijze de prestatie het beste geleverd kan worden. Het gaat er om werkelijk iets tot stand te brengen, speciaal voor de aftekening van deze eis. Een mogelijkheid is om alle 2e-klassers tegelijkertijd de opdracht te geven een tentoonstelling over hun eigen hobbies te laten organiseren, t.b.v. de rest van de troep, ouders of andere belangstellenden.

Een verkenner met belangstelling voor radiotechniek kan een telefoonverbinding aanleggen, die tijdens een spel of (zomer)kamp gebruikt wordt. Heb je als hobby het maken van ingenieuze pionierwerkstukken, bouw dan voor een troeppiddag een trappersbaan met elkaar. En iemand die de een of andere kleur judoband heeft, organiseert een judo-feest met demonstraties en Japanse entoerage!

Op deze wijze is een hobby aan te wenden voor het patrouille- of troepprogramma, zodat iedereen er plezier van heeft en ervaart wat je met jouw hobby — het heet niet voor niets 'liefhebberij' — kunt bereiken. Dat het resultaat van je werken op 1e-klas niveau dient te zijn, spreekt vanzelf. Het zou je eer te na zijn, wanneer er maar iets zou mankeren aan de ruimtevaarttentoonstelling, die je bijvoorbeeld opzet.

Behalve de hierboven genoemde hobbies, zijn er nog vele, vele andere mogelijkheden. Een paar voorbeelden:

- fotograferen (ontwikkelen en afdrukken, grote foto's afdrukken maken voor het troepphuisinterieur);
- pottetbakken (fabriceer een draaischijf en demonstreer daarmee op troeppiddag of ouderavond);
- groepsbladuitgave (probeer in het zomerkamp eens een drukkerij 'te velde' in te richten en geef een dagelijkse kampkrant uit);
- geluidsjagen (met bandrecorder de natuur in: dieren geluiden opnemen, geluidskimspel, muziek op ouderavond e.d.);
- schiemanswerk, scheepsmodellen bouwen (een tentoonstelling of demonstratie);
- heemkennis (bijv. molenkennis, typen kennen, modelbouw etc.);
- vissen (netten boeten, netten zelf vervaardigen, vismethodes);
- kaarttekenen (een sublieme kaart van je groepsterrein tekenen, hoogtekaart, dieptekaart van aangrenzend water);
- kokkerellen (groepsdiner zelf verzorgen, kookboek aanleggen, foeragering van troeppkamp).

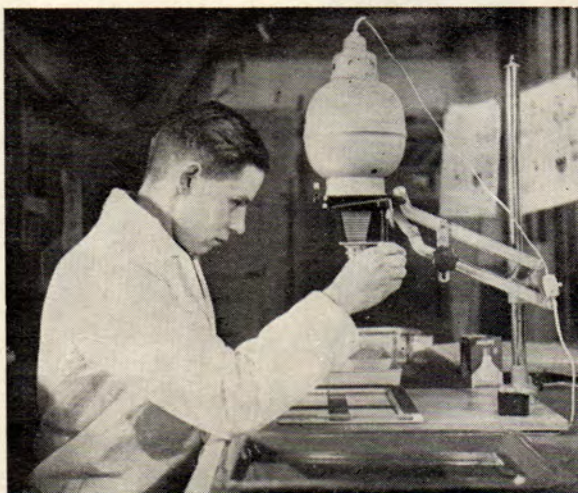
Presteer iets mannen, dat nog nimmer vertoont is, zodat 'jan publiek' ervan zegt: 'Da's pas eerste klas!'

Boeken:

Padvindershandboeken uit de Scout Shop, verder 'vakliteratuur' over je hobby.

Insignes:

o.a. Automonteur - Archeoloog - Bespieder - Fotograaf - Geoloog - Heemgids - Journalist - Luchtvaartconstructeur - Duiker - Verzamelaar - Zelfverdediger.



...foto's afdrukken is een 'duistere' zaak...



sport

Zoals je bemerkt hebt, is dit eigenlijk een geheel nieuw onderdeel in de klasse-eisen. Alleen in de klasse-eisen wel te verstaan, want er zal geen verkenner zijn die in troepverband al niet eens aan hardlopen, balwerpen of hoogspringen heeft gedaan. Het is alleen zo, dat er d.m.v. deze klasse-eisen wat nadrukkelijker aandacht aan besteed wordt. En het is ook een belangrijke zaak. Een verkenner dient toch zeker wel enige prestaties op dit gebied te kunnen leveren. Je kent het gezegde 'Een gezonde geest in een gezond lichaam'. Een gezegde dat letterlijk zo oud is als de weg naar Rome en dat nog steeds opgaat.

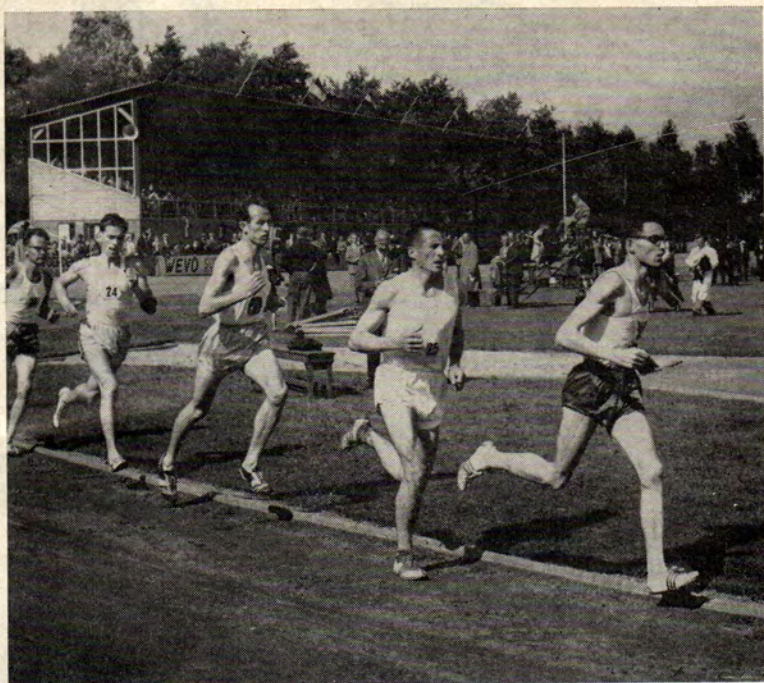


... een gezonde geest in een gezond lichaam ...

Om aan deze lichamelijke training enige richting te geven is een speciale verkennersvijfkamp ontworpen, waarin je voor iedere klasse een bepaalde prestatie moet leveren.

We geven eerst het overzicht van deze verkennersvijfkamp, om daarna nog enige toelichting te geven op wat je daaruit lezen kunt.

VERKENNERS-VIJFKAMP. Zie voor te behalen puntental de resp. klasse-eisen								
no.	lftd.	eis	te behalen aantal punten					eenheden
			4	7	10	13	16	
1.	11	60 m. hardlopen	13	12	11	10	9	sec.
	12/13	60 m. hardlopen	12	11	10	9	8	
	14/15	80 m. hardlopen	14	13	12	11	10	
	16/17	100 m. hardlopen	15,5	14,5	13,5	12,5	11,5	
2.	11	verspringen	2,75	3,00	3,25	3,50	3,75	meter
	12/13	met aanloop	3,00	3,25	3,50	3,75	4,00	
	14/15	zonder plank	3,25	3,50	3,75	4,00	4,25	
	16/17		3,50	3,75	4,00	4,25	4,50	
3.	11	hoogspringen	0,90	0,95	1,00	1,05	1,10	meter
	12/13	met aanloop	0,95	1,00	1,05	1,10	1,15	
	14/15	zonder plank	1,05	1,10	1,15	1,20	1,25	
	16/17		1,15	1,20	1,25	1,30	1,35	
4.	11	hink-stap-sprong	4,00	4,50	5,00	5,50	6,00	meter
	12/13	met aanloop	5,00	5,50	6,00	6,50	7,00	
	14/15	zonder plank	6,00	6,50	7,00	7,50	8,00	
	16/17		7,00	7,50	8,00	8,50	9,00	
5.	11	werpen kastiebal	20,00	22,50	25,00	27,50	30,00	meter
	12/13		30,00	32,50	35,00	37,50	40,00	
	14/15		40,00	42,50	45,00	47,50	50,00	
	16/17		50,00	52,50	55,00	57,50	60,00	



... door training prestaties trachten te leveren, waarmee punten zijn te behalen ...

Verkenneersvijfkamp

Je doet dus steeds aan alle vijf onderdelen van de vijf-kamp mee en probeert in elk onderdeel zo veel mogelijk punten te behalen.

In de tweede kolom staan de leeftijden vermeld. Onverschillig met welke klasse je ook bezig bent, je raadpleegt eerst de leeftijdskolom om horizontaal daarnaast te zien hoe je prestaties gewaardeerd worden.

Bovenaan zie je dat het te verdienen puntental varieert van minimaal 4 tot maximaal 16 punten per onderdeel, afhankelijk van de prestatie die je levert.

Laten we even een voorbeeld nemen:

Een zekere Kees die bezig is met tweede klas en 14 jaar is, wil zijn verkenneersvijfkamp afleggen.

Hij moet dus 80 meter hardlopen, verspringen, hoogspringen, de hink-stap-sprong doen en de kastiebal werpen.

Hij doet dat als volgt:

80 meter hardlopen	13 sec.
verspringen	4,25 m.
hoogspringen	1,10 m.
hink-stap-sprong	7,50 m.
kastiebal werpen	40,00 m.

Hij krijgt voor deze prestaties, gezien zijn leeftijd (kijk het na in de kolommen), achtereenvolgens: 7 - 13 - 7 - 13 - 16 punten. In totaal dus 56 punten.

Voor 2e klas moet hij een minimum aantal van 45 punten behalen, dus hij heeft ruimschoots aan de eis voldaan. Nu kan het natuurlijk voorkomen, dat de tijd waarin je hard loopt of de afstand die je springt of gooit tussen de vermelde afstanden ligt. Over het algemeen zal je prestatie dan naar beneden worden afgerond, tenzij je er natuurlijk maar heel weinig van af bent.

Tot slot nog even dit. Het is natuurlijk niet uitgesloten dat je niet zo'n kei bent in balwerpen, om maar een voorbeeld te noemen. Dat je er nog geen 4 punten mee kunt verdienen. Dan kun je twee dingen doen. Je kunt met de andere vier onderdelen zoveel punten bij elkaar zien te krijgen, dat je het desondanks nog haalt en je kunt je

eens wat meer op balwerpen gaan toeleggen. Want vaak zal n.l. blijken dat je verkeerd gooit en daardoor niet tot een te waarden afstand kunt komen. Hieronder volgen nog wat aanwijzingen over hoe je moet gooien. Wellicht zul je, als je de aanwijzingen in de praktijk gaat toepassen, toch in staat blijken door een betere werptechniek een prestatie te leveren, waarmee punten zijn te behalen.



INSTALLATIE-EIS:

meedoen aan de verkenneersvijfkamp

Je hoeft hier nog geen prestatie te leveren. Maar je hebt natuurlijk wel de kans om te ontdekken waar je goed in bent en aan welke onderdelen je nog wat meer aandacht moet besteden, om voor aftekening van de 3e klasse-eis — over enige tijd — zo gauw mogelijk in aanmerking te kunnen komen.



3e KLASSE-EIS:

40 punten behalen in de verkenneersvijfkamp

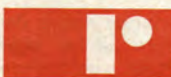
Overeenkomstig je leeftijd.



2e KLASSE-EIS:

45 punten behalen in de verkenneersvijfkamp

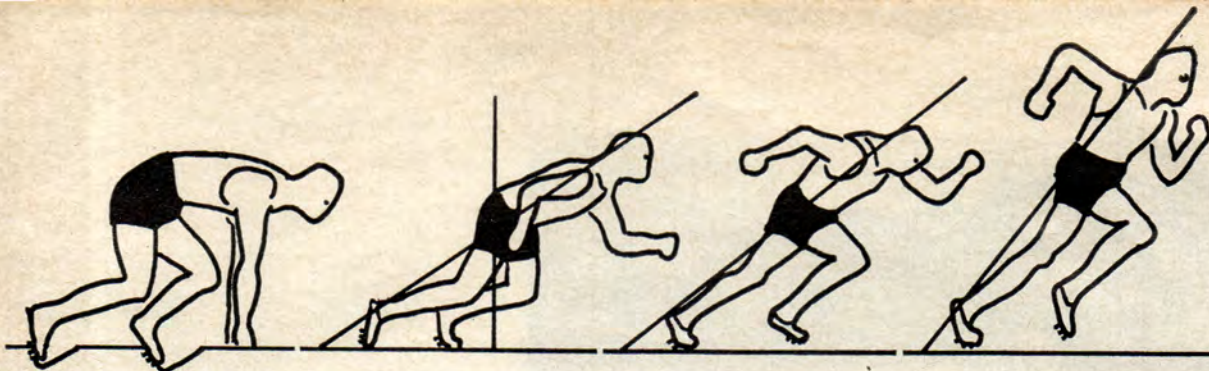
Weer overeenkomstig je leeftijd natuurlijk.



1e KLASSE-EIS:

100 meter zwemmen
50 punten behalen in de verkenneersvijfkamp

Je ziet, dat je nog afgezien van de extra prestatie die je overeenkomstig je leeftijd t.o.v. 2e klas misschien al leveren moet, bovendien nog vijf punten meer moet behalen. Dat vereist wellicht wat extra oefening op een of meer onderdelen.



En nu dan de onderdelen van de vijfkamp wat nader bezien:

Hardlopen: 60, 80 en 100 meter hardlopen behoort tot de korte afstand, een zogenaamde sprintafstand. Onafscheidelijk met deze korte afstand, is de start daaraan verbonden, omdat je in korte tijd je topsnelheid moet bereiken. Hoe wordt de start nu uitgevoerd?

We onderscheiden:

a. de staande start.

Het woord zegt het al, dat deze met een opgericht lichaam wordt uitgevoerd. Een soort voorwaartse spreidstand, de voorste voet geheel op de grond, de achterste alleen met de voorvoet. De knieën licht gebogen, de romp iets voorover. De armhouding is belangrijk. Sta je bijvoorbeeld met je rechterbeen voor, dan moet je linker arm gebogen voor- en de rechterarm achterwaarts geheven zijn. Moeilijker, maar als je er veel op oefent, veel sneller is:

b. de gebogen start.

In zo'n geknieelde houding is het lichaam als een veer gespannen.

We zullen de juiste starthouding eens proberen:

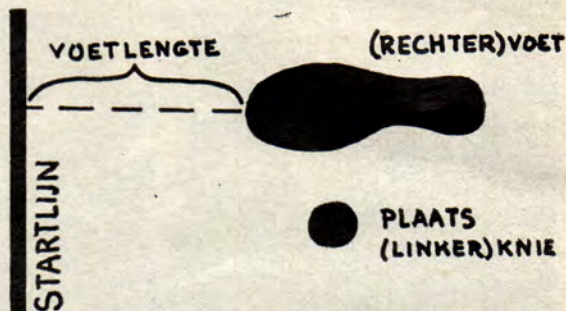
Trek eerst een startlijn. Eén voetlengte achter de startlijn plaats je de voorste voet. De knie van het andere been zet je nu naast deze voet op de grond. Tenen goed in de grond duwen. En nu je handen: óp de startlijn, duimen naar elkaar toewijzend, vingers naar buiten, op schouderbreedte. Breng nu je schouders boven de handen. Je lichaamsgewicht moet nu op handen, knie en voet rusten. Dit is de houding die je aanneemt op het commando 'op uw plaatsen'. Op het commando 'klaar', gaat de knie waar je op steunt van de grond en de heupen zo hoog tot je rug horizontaal is, vooral niet hoger. Op 'af' begint dan de eigenlijke loop. Denk er aan dat je:

- met kleine passen begint; geleidelijk worden ze groter.
- meteen een krachtige armbeweging inzet. Dat is reuze belangrijk.
- nooit** je hoofd achterover gooit. Bij het begin kijk je naar een punt drie à vier meter voor je op de grond.

Springen: Wat je nodig hebt voor hoog- en verspringen is, wil je geen kans lopen op verzwikte enkels, een behoorlijke springbak. Pas dan kun je oefenen op modernere springstijlen. Het voornaamste voor elke springer is **concentratie!**

Laten we eerst eens kijken naar:

Hoogspringen. De aanloop is bij hoogspringen korter dan bij verspringen. Om je enig idee te geven: in het algemeen zijn negen passen (ongeveer 15 meter) voldoende. De aanloop voor hoogspringen begint vrij langzaam en pas in de laatste drie à vier passen voer je de snelheid op. Op school heb je misschien de 'schotse sprong' geleerd, maar atleten springen tegenwoordig verschillende soorten schaar- en rolsprongen, waarmee je veel hoger kunt komen. Het zou te ver voeren om deze hier apart te omschrijven.



Verspringen: Dit vraagt een langere aanloop dan hoogspringen. Natuurlijk kunnen we hier ook weer geen vaste maat aangeven, dat is voor iedereen verschillend. Door middel van de aanloop moet je juist op je maximale snelheid komen. Veel jongens nemen een te lange aanloop. Het gevolg is natuurlijk onnodig vermoeien, waardoor je op het moment van de afzet niet meer over de grootste kracht beschikt. Bij het oefenen moet je de aanloop beëindigen kort houden. Zoals je misschien wel weet wordt bij het verspringen afgezet van een balk. Wil men de sprong opmeten, dan meten we de afstand van de voorste rand van de balk tot de achterste indruk van de springer in het zand.

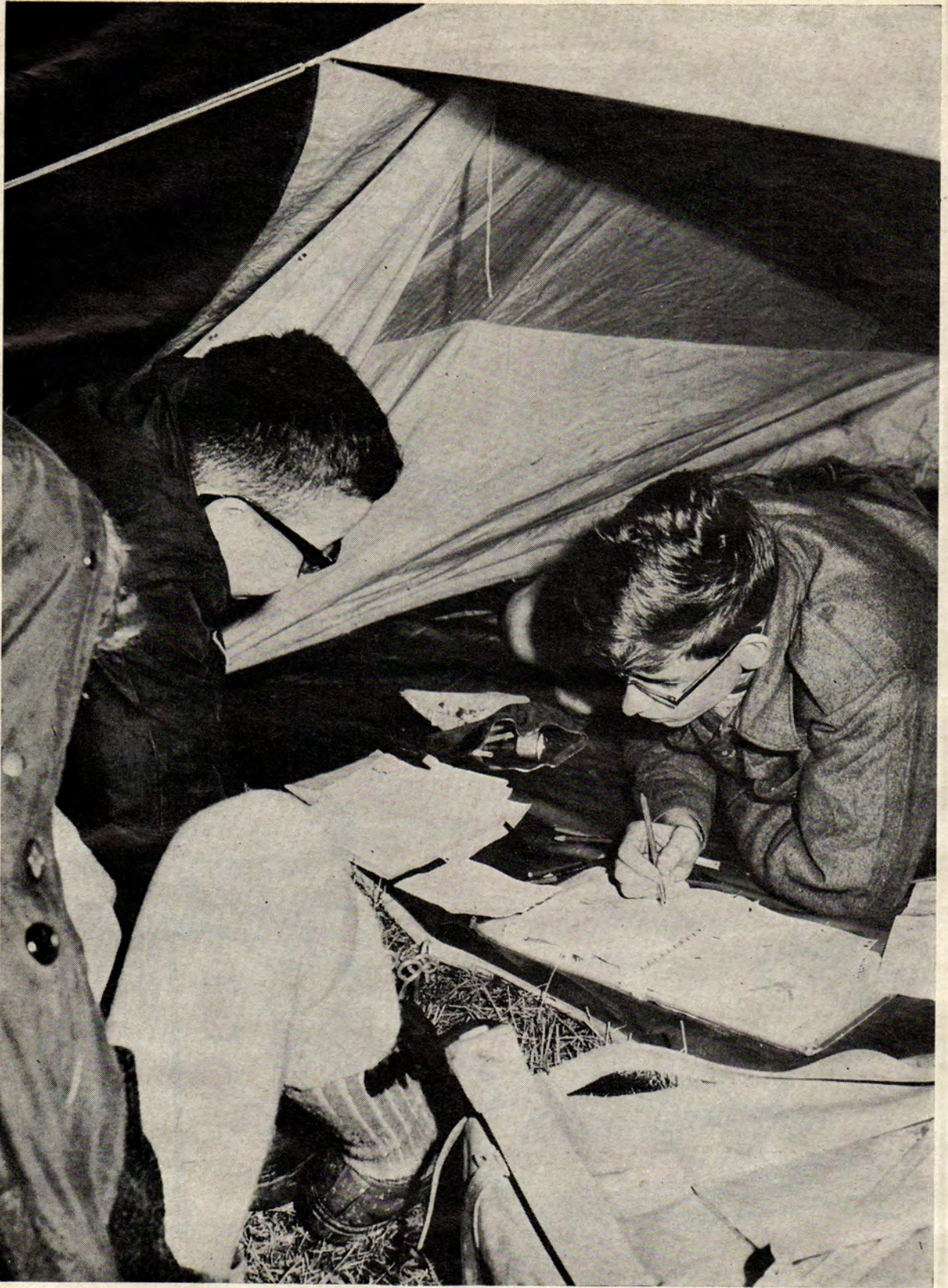
Dat zou dus ook bijvoorbeeld van een hand kunnen zijn, nl. als je na de sprong achterover valt. Hieruit blijkt al dat je tijdens de zweefperiode armen en benen krachtig naar voren moet zwaaien en proberen je voorover te laten vallen.

Hink-stap-sprong. De aanloop is als bij het verspringen. Alleen is de sprong dan hoger, terwijl je nu moet proberen zoveel mogelijk snelheid in het horizontale vlak te behouden, omdat na de hink nog een stap en sprong moeten volgen. De hink is het laagst, de stap iets hoger en de sprong het hoogst. De stap mag nooit te klein zijn, omdat hij anders het ritme van de totale sprong verstoort. Veel zul je moeten oefenen om dit juiste ritme te pakken te krijgen. Geen te grote hink of stap proberen te maken en niet te vaak oefenen op volle kracht!

Werpen: Dit gebeurt met de zogenaamde bovenhandse strekwerp. Als je rechts werpt sta je met de linkervoet voor in een schredestand. Je draait met de romp naar rechts 'in', je buigt je arm en strekt hem weer terwijl de bal hiermee wordt weggeworpen. Probeer te werpen in een 'strakke lijn'. Om je werpkracht te vergroten, kun je oefenen tegen een muur. Teken een vierkant op de muur en tracht bij het 'mikken' de werpafstand steeds te vergroten.

Boekjes: Jan Blankers: 'Athletiek' uit Weten en Kunnen. Nieuwe reeks no. 224. Uitg. Kosmos. 'Het water op' (Scout-Shop), waarin o.a. roeien, zeilen, zwemmen, duiken.

Insignes: Atleet, Boogschutter, Duiker, Kikvorsman, Roeier, Ruiter, Schaatsenrijder, Schutter, Sportsman, Trapper, Zeiler, Zelfverdediger, Zwemmen.



TRAPPERSBAAN

GEKNIPT VOOR
JOUW
ZOMERKAMP



DUIKELEN
DOOR
AUTOBAND

START

2 VERKENNERS
STOKKENS

12 ONDERTOUWERK
DOOR EN
SPRINTEN
NAAR 13

DE ROUTE: 1 SLINGERTOEW MET DWARS-
STOK NAAR EVENWICHTSBALK: 2, HANG
LADDER: 3, BUIKSCHUIF OVERTOEW: 4,
SPRINGEN EN KLIMMENS: 5, DRIEMAAL OM
PAAL: 6, OVERBALK NAAR "EILAND": 7,
FAKKEL AANSTEKEN EN OVERBALK
NAAR EMMER WATER IN BOOM: 8, FAK-
KEL DOVEN, LANGSTOEW ZAKKEN: 9,
10: 3x OM 1^e, 2x OM 2^e, 1x OM 3^e PAAL
11: OVER SLOOT

Louis
Bouts

9 PAS OP
VOOR
BOS EN
HEIDE
BRAND

wet en belofte

Als padvinder doe je van alles en nog wat, hetzij met je patrouille, hetzij met de hele troep. Allerlei activiteiten; je kunt bijna niets bedenken wat verkenner niet zouden kunnen doen. Dat maakt juist dat het Spel van Verkennen zo plezierig is; het is afwisselend.

Het ene moment zul je samen een spel doen en een volgend ogenblik ben je met kaart en kompas in de weer; een ander moment eist sport je aandacht weer op. En zo kunnen we nog wel even doorgaan. Het Spel van Verkennen biedt echt, elck wat wils.

Nu zouden we je kunnen vragen: 'Waarom ben je eigenlijk padvinder geworden? En dan hopen we dat je zegt: 'Nou, gewoon, omdat het leuk is padvinder te zijn.' En zo is het ook. Je bent tenslotte geen padvinder geworden om te leren hockeyen — je kunt er wel hockeyen — en ook niet om het uniform. Je bent gewoon padvinder geworden omdat je dacht, dat dat wel plezierig zou zijn. Misschien wist je dat wel zeker.

En op een goeie dag nu wordt je geïnstalleerd. En dan blijkt dat je tijdens die installatie een belofte af kunt leggen. Dat wist je natuurlijk wel enige tijd van te voren, maar waarschijnlijk toch niet op het moment dat je padvinder werd. En bovendien blijkt dat er een padvinderswet is.

En nu is onze vraag: 'Wat doe je nu met die belofte en die wet?' Wat zeg je dan? Misschien dit: 'Doen? Moet je daar dan wat mee doen: ik dacht dat ik die alleen maar uit mijn hoofd hoefde te kennen en niet meer.' Ja, dat dacht je! Uit het hoofd kennen is niets. Je moet er inderdaad wat mee doen. Het is jouw Belofte en jouw Wet. Jij gaat, als je geïnstalleerd wordt, beloven iets met die belofte en wet te doen. En dat moet je je van te voren goed bedenken. Want als je niet van plan bent er wat mee te doen, kun je beter geen padvinder worden, ook al zou je dat eigenlijk nog zo graag willen. Want je moet het als padvinder óók plezierig vinden, wat met die belofte te doen en met die wet.

'Ja, best, maar wát dan?', vraag je. Och, eigenlijk is het heel eenvoudig te zeggen. Je moet proberen datgene wat er in staat na te komen. Als er in de wet staat: 'Een padvinder is hulpvaardig', dan is-ie dat ook. En je weet bovendien wel, dat het prettig is om een ander te helpen. En niet alleen voor degene die je helpt, maar ook voor je zelf. Het is net als met cadeautjes geven. Als je iemand een cadeautje geeft, is dat eigenlijk net zo leuk, als wanneer je er zelf een krijgt. Vind je niet?

En datzelfde geldt voor alle punten van de belofte en van de wet. Als je het eenmaal gewoon vindt om te doen wat er in staat, dan vind je het nog leuk ook.

Dát nu verwachten we van iedere padvinder; ook van jou! Je moet het plezierig vinden dat je een belofte hebt afgelegd en dat je een wet hebt, waar je je zo goed mogelijk aan houdt.

Als je in plaats daarvan zou zeggen: 'Oh, dat is waar ook, ik ben padvinder en daarom moet ik een ander helpen en sportief en spaarzaam zijn', dan ben je nog geen goed padvinder. Een goed padvinder — en wie van jullie wil dat niet zijn — is trots op zijn wet en belofte. Kun jij dat ook zijn?



INSTALLATIE-EIS:

de padvindersbelofte en -wet

Voor je geïnstalleerd kunt worden, dien je de belofte en de wet uit het hoofd te kennen.

De belofte luidt:

Op mijn eer belof ik ernstig te zullen trachten
Mijn plicht te doen tegenover God en mijn land
Iedereen te helpen waar ik kan
De padvinderswet te gehoorzamen.

De wet luidt:

Een padvinder is eerlijk.

Een padvinder is trouw.

Een padvinder is hulpvaardig.

Een padvinder is een broeder voor alle andere
padvinders.

Een padvinder is voorkomend en sportief.

Een padvinder heeft zorg voor de natuur.

Een padvinder weet te gehoorzamen.

Een padvinder zet door.

Een padvinder is spaarzaam.

Een padvinder heeft eerbied voor zichzelf en anderen.

In de meeste gevallen zal je patrouilleleider deze eis aftekenen. Zorg er daarom voor dat je de tekst er van goed kent. Je PL zal je er waarschijnlijk ook wel het een en ander van vertellen, terwijl ook de hopman er in het gesprekje, dat je voor je installatie met hem hebt, nog wel op terug komt.



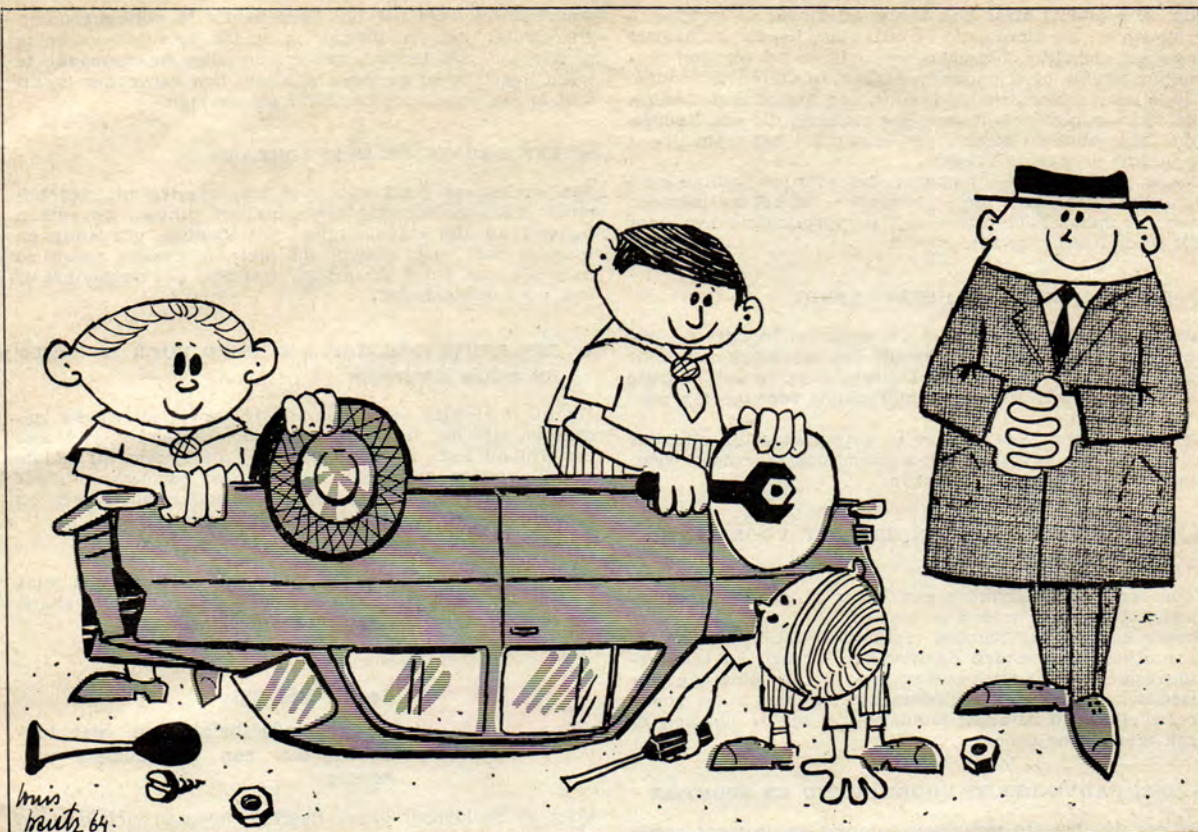
3e KLASSE-EIS:

de padvindersbelofte en -wet

Nu je bijna 3e klasser bent en binnenkort het insigne zal dragen, is het natuurlijk begrijpelijk, dat je ook wat meer over de wet en de belofte moet weten, net zo goed als dat met de andere eisen het geval is.

Een van de verkenner van je troep die zijn 2e klasse-insigne al draagt, zal over de wet en belofte met je praten. Veel van de inhoud ervan begrijp je natuurlijk al en je bent zéker zo ver, dat je er inmiddels al achter gekomen bent, wat de moeilijkste dingen zijn om na te komen. Misschien is het bij jou zo, dat je artikel 10 van de wet moeilijk vindt, of wellicht een der andere artikelen. Gebruik de gelegenheid die je hebt, om er met een van de oudere verkenner van je troep op je eigen manier eens over te praten en probeer er wat van op te steken. Wanneer je alle eisen van je 3e klasse hebt afgetekend, zal de hopman je waarschijnlijk wel een keer bij zich roepen om te kunnen zien of je inderdaad aan alle eisen voldoet, voordat hij je het insigne op de mouw speldt. Dan zal hij ook wel het een en ander over de belofte en de wet vragen. Niet of je de tekst nog uit het hoofd kent, maar vragen waaruit hij op kan maken of je de belofte en de wet begrijpt.





... zorg ervoor dat je in allerlei situaties weet, hoe je de zaak moet aanpakken ...



2e KLASSE-EIS: de padvindersbelofte en -wet

Als je straks 2e klasser bent — en dat zal niet lang meer duren — zul je aan een van de geïnstalleerde verkenners van je troep de betekenis van de belofte en de wet moeten kunnen toelichten. Het is duidelijk dat je daarom zelf heel goed moet begrijpen, wat de drie delen van de belofte en de tien artikelen van de wet een verkenner te zeggen hebben. Hoe zul je anders in staat zijn om het een ander duidelijk te maken.

En dan komt er nog dit bij: als je deze eis — voor het 2e klas-insigne dus — wilt aftekenen, zul je je hopman moeten kunnen overtuigen dat je inderdaad in staat bent om straks aan de 1e klasse eis te voldoen. De hopman redeneert zo: wat hij mij nu vertelt, vertelt hij straks aan een verkenner. En dat moet goed zijn.

Dus het mes snijdt hier eigenlijk aan twee kanten. Je tekent met je kennis nu je tweede klasse-eis af, terwijl je eigenlijk ook al enigermate met je 1e klasse-eis bezig bent.

We willen je hiermee een klein beetje helpen.

Eerst iets over de belofte.

Plicht tegenover God komt in de belofte vooraan. God dien je door je lichaam en je geest sterk en zuiver te maken, opdat je beter in staat bent je naasten te helpen. Maar al is je lichaam sterk en je geest zuiver, dan is er nog meer nodig om anderen te kunnen helpen: je moet ook de vaardigheid hebben om op het juiste moment goed te kunnen helpen.

Daarom is ons motto: 'Weest Paraat'. Met de belofte

voor ogen oefenen verkenners zich in allerlei vaardigheden om zichzelf en anderen onder alle omstandigheden te kunnen helpen.

Plicht tegenover God omvat ook de verplichtingen die je godsdienst je stelt. Een padvinder leert om opgewekt en met open vizier deze plichten te allen tijde na te komen. Onze plicht tegenover ons land omvat het nakomen van de wetten van het land, maar ook bijvoorbeeld het in stand houden van de natuur: een verkenner die zo maar met een bijl in een boom hakt, zonder het hout dringend nodig te hebben, komt zijn plicht tegenover het land niet na.

En dan nog een en ander ten aanzien van de wet:

★ EEN PADVINDER IS EERLIJK

Het eerste het beste artikel doet al een beroep op je eerlijkheid, mede ten aanzien van je woord dat je gegeven hebt, je aan die wet te zullen houden.

Je bent eerlijk! Je zegt maar niet wat, maar vóór je ja of nee zegt, denk je een ogenblikje na, of je je woord kunt houden. Zeg je eenmaal ja, dan behoeft niemand meer aan je te twijfelen.

Als je er niet zeker van bent een belofte na te kunnen komen, dan kun je beter nee zeggen, dan later te moeten horen, dat je je niet aan je afspraak hebt gehouden.

In al wat je zegt en wat je doet, ben je eerlijk. Iedereen rekent op je, als je jezelf verkenner noemt!

★ EEN PADVINDER IS TROUW

Met iets meer woorden gezegd: je bent trouw aan de plichten die je hebt, en trouw aan alles waar je je vrijwillig voor inzet.

Je bent trouw aan je land, je ouders en je werkgever.

Dat is je plicht! Maar ook trouw tegenover je leiders, je vrienden en de dieren die je misschien houdt. Dit laatste is geheel vrijwillig. Niemand verplicht je lid van een vereniging te zijn, of vrienden te hebben, of dieren te houden. Als je daar echter zelf toe besluit, dan begint onmiddellijk een tijd van nieuwe plichten, hoe plezierig die ook kunnen zijn. Deze plichten blijven van kracht tot het moment tot je besluit er mee te stoppen.

Tussen het vrijwillige begin en het even vrijwillige eind van elke verbintenis die je aangaat — of het nu met een mens of met een dier is — ligt de verplichting hen door dik en dun trouw te zijn.

★ EEN PADVINDER IS HULPVAARDIG

Als verkenner ben je bereid om iedereen in alles te helpen; van het kleinste gebaar tot een werkelijk aandacht en tijd vragend karwei toe. Daarom moet je ook vaardig zijn om te kunnen helpen. Je zult er iets voor moeten kennen en weten.

Zorg er daarom voor, dat je in zoveel mogelijk situaties waarin je hulp gevraagd kan worden, ook inderdaad weet, hoe je de zaak moet aanpakken.

★ EEN PADVINDER IS EEN BROEDER VOOR ALLE ANDERE PADVINDERS

Voor een mede-padvinder een broer te zijn is meer en anders dan je een vriend te tonen.

Broers kunnen van mening verschillen, zonder dat ze elkaar afvallen. Vrienden daarentegen kunnen na een meningsverschil — of een ruzie zo je wil — een eind aan hun vriendschap maken. Padvinders niet! Evenmin als goede broers elkaar in de steek laten, ook al zijn ze het nog zo vaak met elkaar oneens.

★ EEN PADVINDER IS VOORKOMEND EN SPORTIEF

Je bent dus beleefd tegenover iedereen en je toont goede manieren. Zeer zeker tegenover dames, kinderen, ouderen en gebrekkigen. Je weet de behulpzame hand te bieden, waarvoor je overigens vriendschap terug ontvangt. Voorkomendheid is dus niet alleen beleefd zijn, maar ook iets doen voor anderen. Het vraagt een zekere ondernemingslust. Die ondernemingslust zal ook op andere punten blijken. Een goed verkenner is actief en in zijn aktiviteit pittig, fris, eerlijk, dus sportief.

★ EEN PADVINDER HEEFT ZORG VOOR DE NATUUR

In ons land dat zo stiefmoederlijk bedeed is met echte natuur, is het de taak van iedereen die van de natuur houdt — dus zeker van een verkenner — er aan mee te werken die weinige natuur ook werkelijk te behouden en zelfs te ontwikkelen, voor zover dat binnen zijn vermogen ligt.

Dat betekent in de eerste plaats, dat een verkenner nu eenmaal bepaalde dingen niet doet: hij hakt niet in bomen; hij laat geen sporen achter op plaatsen waar hij kampeerde.

★ EEN PADVINDER WEET TE GEHOORZAMEN

Beter zou nog zijn, het zo te zeggen: Een padvinder weet, wanneer hij zonder vragen en zonder opmerkingen moet gehoorzamen aan iets dat hem opgedragen wordt. Er zijn ook momenten, dat hij niet als een blind paard behoeft te gehoorzamen, maar kan vragen, waarom een opdracht uitgevoerd moet worden, en kan overleggen over de wijze waarop hij dat gaat doen.

Een goed verkenner weet wanneer hij zonder commentaar moet gehoorzamen en wanneer hij eerst kan overleggen.

★ EEN VERKENNER ZET DOOR

Een verkenner zet door wanneer iets moeilijk te volbrengen is. Ook maakt hij de dingen waaraan hij begon en

waarvan hij weet dat het goed is die te volbrengen, af. Hij springt niet van de hak op de tak door te hooi en te gras maar wat te ondernemen en alles onafgemaakt te laten liggen of in de steek te laten. Een verkenner is dus niet alleen ondernemend, maar hij zet door!

★ EEN PADVINDER IS SPAARZAAM

Een verkenner geeft zijn geld met overleg uit. Hij besteedt het niet onmatig aan onnutte dingen. Bovendien beheert hij zijn eigendommen, als kleding, uitrusting en boeken, met zorg, terwijl hij met andermans zaken zo mogelijk nog beter omspringt. Kortom, een verkenner is een goed rentmeester!

★ EEN PADVINDER HEEFT EERBIED VOOR ZICHZELF EN VOOR ANDEREN

Hij heeft eerbied voor zichzelf. Hij voert alleen die gedachten uit die hij in overeenstemming weet met zijn eer. Hij uit zich, zowel in woorden als in wat hij onderneemt, op een wijze, die bij een naar lichaam en geest gezonde kerel hoort. Hij respecteert andermans ideeën en idealen, ook al komen die hem vreemd voor.

Dit is je wet!

Een wet die je jezelf op een plezierige manier eigen kunt maken. Zo'n wet de jouwe te mogen noemen is niet alleen een plicht, maar ook een plezierig voorrecht.



1e KLASSE-EIS:

de padvindersbelofte en -wet toelichten aan een geïnstalleerd verkenner

Voor je 2e klasser werd, heeft je hopman zich er o.m. van overtuigd of je aan deze eis kunt voldoen.

Nu je bijna 1e klasser bent, is het zover, dat je moet waar maken inderdaad aan een ander de betekenis van de belofte en de wet duidelijk te kunnen maken.

We zouden natuurlijk veel over dat gesprekje kunnen zeggen. Maar aan de andere kant, er zullen geen twee gesprekken gelijk zijn. Jij bent de gespreksleider en je weet het: een goed gespreksleider probeert zoveel mogelijk de ander aan het woord te laten. Als je dat lukt en zelf bij wijze van spreken niet zou behoeven te zeggen of te vragen — in de praktijk zal dat echter bijna nooit voorkomen — dan ben je een beter gespreksleider dan wanneer je zelf constant aan het woord zou zijn.

De kunst is dus om de ander, die verkenner tegenover je zoveel mogelijk zelf over de brug te laten komen. Jij bent degene die moet proberen dat mogelijk te maken. In het begin van het gesprek heb jij misschien nog het hoogste woord, maar naarmate het gesprek vordert, zal de ander steeds makkelijker gaan praten.

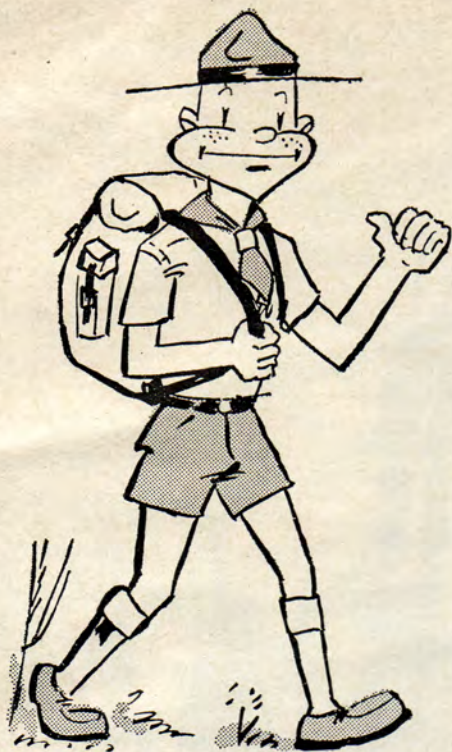
Op een paar dingen willen we je nog wijzen:

— laat het gesprek niet te lang duren. Twintig minuten is lang genoeg. Je begrijpt wel, dat het in het ene geval zelfs nog korter, in een ander geval misschien iets langer zal duren.

— als een verkenner iets niet of niet goed begrijpt, probeer het hem dan aan de hand van een voorbeeld duidelijk te maken.

— praat als oudere verkenner tegenover jongere verkenner. Probeer je zelf te zijn. Meet je tegenover je jongere verkenner niet de houding van de hopman aan. Dat lukt toch niet. Voer het gesprek met je eigen woorden en doe het als jongen tegenover jongen.

zwerftocht



1e KLASSE-EIS

1e KLASSE-EIS: alléén of met een andere verkenner, die aan deze eis nog niet heeft voldaan een tweedaagse zwerftocht maken volgens een schriftelijke opdracht.

1. De tocht mag te voet, per fiets, per kano of per roei-boot worden gemaakt, waarbij de totale afgelegde afstand heen en terug tenminste 15 km bedraagt.
2. Gedurende de tocht de maaltijden, waaronder tenminste één warme, zelf op een houtvuur buiten bereiden.
3. De nacht door te brengen in een meegenomen tent of zelf vervaardigde schuilhut.
4. Alle benodigdheden moeten als bepakkings worden meegevoerd.
5. In de opdracht staat vermeld welke observaties onderweg moeten worden gedaan, terwijl van een gedeelte van de tocht (ca. 2 à 3 km) 'n routeschets moet worden gemaakt.
6. De aantekeningen van de tocht moeten onmiddellijk na afloop aan de beoordelaar worden getoond.
7. Binnen een week moet schriftelijk verslag worden uitgebracht bij de beoordelaar met de gemaakte aantekeningen. Dit verslag kan worden toegelicht door mondeling rapport, geluidsbanden, schetsen, tekeningen, verzamelingen, foto's e.d.

Je ziet, wat er ook staat, bijna alles is terug te voeren tot een der eisen die je voorheen reeds aflegde. Dus veel nieuws is er eigenlijk niet onder de zon en daarom beperken we ons tot het geven van wat aanvullende aanwijzingen e.d.

Een formaliteit

Wat doe je, als je alle 1e klasse-eisen hebt afgetekend? Wel, je gaat met je paspoort naar je ADC-Verkenners. Als je niet precies weet wie dat is, dan weet je hopman het zeker. Stuur hem een briefje waarin je schrijft dat je, nu je aan alle andere eisen hebt voldaan, graag een zwerftocht wilt maken en vraag hem erin je het formulier 'Op Hike' toe te sturen. Misschien ken je je ADC zo goed dat je hem wel kunt opbellen, of dat je er even langs kunt gaan. Hoe dan ook, van hem krijg je dat formulier.

Je Koppelgenoot

Je tweede stap is, in overleg met je hopman, tot de keuze van een koppelgenoot te komen en hem te vragen of hij met je mee wil.

Als je dat weet, kun je het formulier invullen en opzenden naar je ADC-Verkenners. Deze bespreekt het met de Zwerversraad, een drietal verkenners die zelf 1e klassers zijn, en daarna kun je verwachten dat je een berichtje krijgt dat je dan en dan daar en daar verwacht wordt.

Vorbereiding 1: je uitrusting

Op dat moment bereid je je voor: je controleert je uitrusting; vult die eventueel aan; desnoods leen je van deze of gene wat je te kort komt. Kijk ook de uitrusting van je koppelgenoot na en bepraat even wie wat gaat meenemen. Twee tenten zou te veel zijn; twee stukken zeep trouwens ook. Waar je met twee man

Wanneer je aan alle klasse-eisen hebt voldaan, rest je nog slechts het klapstuk: de zwerftocht. Op zich is dat waarschijnlijk niets bijzonders voor je, want we mogen aannemen dat je al een of meer keren in opdracht van de ereraad of van je hopman of wellicht zo maar op eigen initiatief, op tocht bent geweest en dat je al de nodige ervaringen hiermee hebt opgedaan.

Desondanks lijkt het goed de zwerftocht in korte trekken nog even de revue te laten passeren. Het is nl. een belangrijke eis, niet alléén omdat het de laatste is. Tijdens je hike zul je nl. een proeve van bekwaamheid afleggen, waarmee je kunt bewijzen dat je inderdaad alle padvindervaardigheden op het gebied van Pioneren, Kaart en Kompas, Kamperen, EHBO, Doe het zelf, Sport en Belofte en Wet onder de knie hebt. Je moet er nl. op rekenen dat je tijdens de zwerftocht je kennis en vaardigheid m.b.t. alle of bijna alle bekende rubrieken in enigerlei vorm moet bewijzen. Beschouw het als je meesterstuk. Zodra je je meesterstuk „naar genoegen" hebt volbracht mag je jezelf beginnend meester noemen. Een all-round meester wordt je door ervaring. Het 1e klasserschap is namelijk de eerste stap in het echte verkennen en niet de laatste, zoals veel jongens denken.

Daar gaat-ie dan. Laten we de eis maar even nauwkeurig omschrijven: zoals die in de Spelregels vermeld staat.

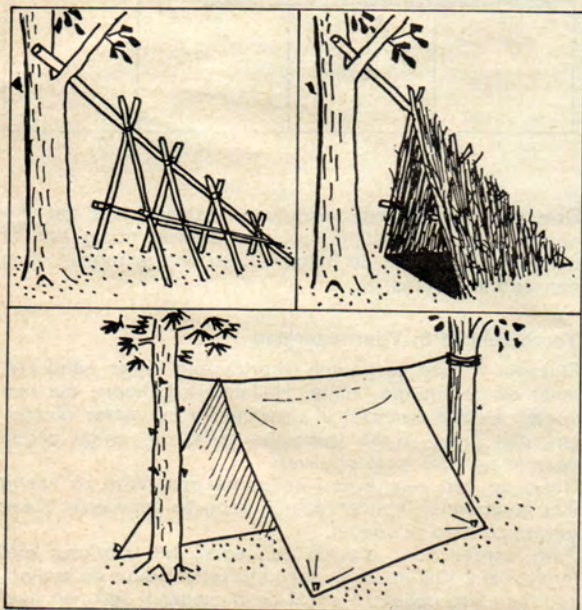




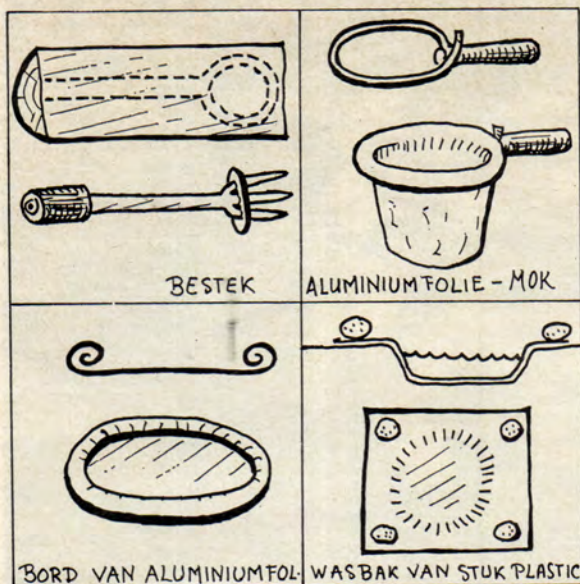
... laat je paraplu in ons kikkerland niet thuis! ...

zonder bezwaar gebruik van kunt maken, neem je niet dubbel mee. Bovendien laat je alles wat je maar half denkt niet nodig te hebben, gewoon thuis. Denk nog maar eens aan die afgezaagde tandenborstel waar we het bij de 3e klasse-eisen in het hoofdstuk kamperen over hadden. Kijk daar toch nog maar even verder ook: Naar de foto's van de uitgestalde en de ingepakte uitrusting en wat daarbij te lezen valt.

Wat neem je mee?



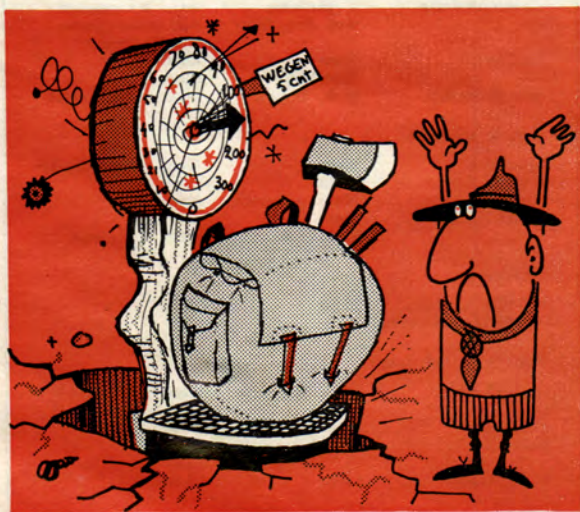
allerprimitiefst	primitief	met enig comfort
<i>Kun je slapen?</i>		
grondzeil	zeil en grondzeil	tent en toebehoren en grondzeil
—	pyjamajasje	pyjama
slaapzak	idem	idem
<i>Kun je eten en drinken?</i>		
waterzak	idem	idem
aluminiumfolie	1 pannetje	setje hikepannen
—	wat dun touw	wat pioniertouw en dun touw
lucifers	idem	idem
mes en lepel	theedoek	idem
	mok, bestek	bord, mok, bestek
<i>Kun je wassen?</i>		
handdoek	idem	idem en washandje
zeep in doos	idem	idem
tandpasta	idem + borstel	idem
stukje plastic	idem	wasbak
kam	idem	idem + spiegel
<i>Uniform</i>		
volledig uniform + stevige schoenen	idem	idem
<i>Kun je je behelpen?</i>		
regenkleding	idem + extra sokken	idem + zakdoek, idem + fototoestel o.a.
zwembroek	idem	idem
geld	idem	idem
toilet papier	idem	trui
		idem



Verpak je uitrusting in een rugzak en **nergens** anders in. Bij voorkeur in een met een draagstel. Kijk alle riemen na, zodat je onderweg niet met rugzak-'panne' komt te zitten.

Zorg dat alles er in zit. Het staat erg amateuristisch als er een mok of een paar schoenen buiten bungelt. Hooguit zul je de tent onder de klep bergen, maar meer in geen geval.

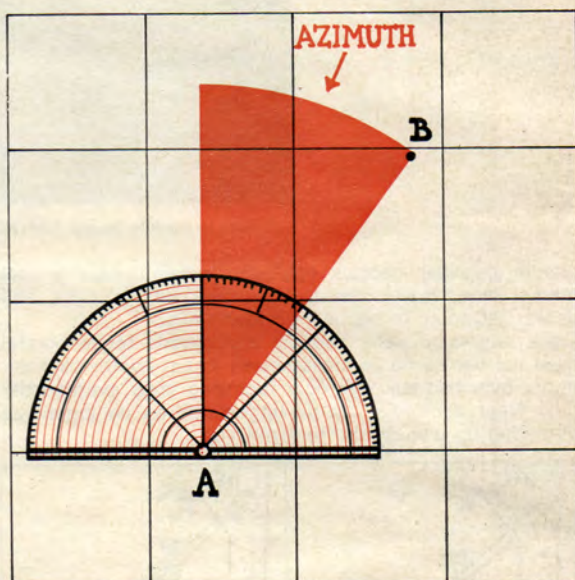
Zet de ingepakte rugzak dan voor de grap eens op een weegschaal. Als de wijzer meer dan 12 kg aanwijst, stort hem dan onmiddellijk leeg en haal alles er tussen uit, waar je 'misschien' tegen gezegd hebt. Een perfect hiker volstaat met 8 kg, en dan nog hooguit. Meer dan 12 kg is absoluut uit den boze.



Vorbereiding 2: je gereedschap

Ja, je leest het goed: gereedschap. Geen hamer en beitels, maar zaken die op een hike onontbeerlijk zijn:

- een kompas (bij voorkeur een Recta of Bézard of een nog beter exemplaar);
- indien nodig een topografische kaart (1 : 25.000);
- een bij voorkeur zelf samengesteld logboek met een stevige kaft, waarin gelinieerd-, ruitjes-, millimeter- en tekenpapier;
- liniaal;
- gradenboog;
- pen of ballpoint, potlood (HB);
- kleurpotloden: groen, rood, geel, blauw, paars;
- tekenplankje met koordje + aantal tekenpunaises of elastiekjes;
- tekenraampje;
- je opdrachten.



Doe dit 'gereedschap', eventueel tezamen met dat gedeelte van je uitrusting dat je onderweg nodig kan of denkt te hebben, in de buitenvakken van je rugzak of in een aparte webtas.

Vorbereiding 3: Voetverzorging

Eigenlijk vragen je voeten voortdurend enige aandacht, maar als je tot die 'echte' Hollanders behoort, die hun voeten slechts eenmaal in de week in het water dompelen, dan moet je die gewoonte tenminste enige dagen voor je op hike gaat opgeven.

Neem ze dan elke avond onder handen. Was ze stevig met koud water, zonder daarbij zeep te gebruiken. Deze gewoonte hard je voeten.

Zorg verder voor stevige schoenen, bij voorkeur met leren zolen. Kijk na of er geen spijkertjes door de binnenzool hun kop opsteken en of de binnenzool zelf nog heel

Is. Vervang desnoods de veters, zeker als die al enige tijd meegaan of zwakke plekken vertonen. Kijk tenslotte de kousen die je zult gaan dragen, na. Als je kunt kiezen, neem dan dat paar waar nog geen stoppen in zitten.

Vorbereiding 4: Techniek

Kijk na wat je van belang acht voor je zwerftocht. Raadpleeg hiertoe o.a. wat er in de voorgaande hoofdstukken gepubliceerd is over Pionieren, Kaart en Kompas (!), EHBO en Kamperen (!).



DE ZWERFTOCHT ZELF

Meestentijds zal de tochtopdracht, die je voor je 1e klasse-beoordeling van de Zwerversraad krijgt, een bepaald thema hebben; een doel dus. En als je voor je zelf of voor anderen van de troep ooit zelf eens zo'n opdracht samenstelt, moet je daar ook aan denken.

Het is duidelijk dat je niet zo maar wat doelloos rond gaat springen tot de duisternis valt, om dan tot de volgende dag in te sluimeren onder je linnen dak en de andere dag even doelloos voort te gaan.

Het prettigst is natuurlijk als dat thema aansluit bij je eigen liefhebberijen. Dat is dan ook de reden waarom je die op het hike-aanvraagformulier moet invullen. De Zwerversraad van je district zal dan ook proberen daar, wat het thema betreft, zo mogelijk op aansluiten.

Wat kan als thema dienen?

Eigenlijk van alles. Om eens wat voorbeelden te noemen: de flora en fauna van een bepaald gebied, een onderzoek naar de oorsprong en de betekenis van allerlei op zich onbelangrijke namen in een bepaald stuk (op de stafkaart zonder meer aanwijsbaar); onderzoek naar de voorkomende molentypen, kastelen, boerderijen, middelen van bestaan, folklore, enz., enz. Verder is het mogelijk dat de hike-opdracht een verzoek inhoudt, om b.v. aantrekkelijke wandel- of fietsroutes te bewegewijzen, een pijpleiding aan te leggen.

Zo zijn er, je kunt je dat voorstellen, nog tientallen voorbeelden te geven, die onderwerp van een opdracht kunnen zijn.

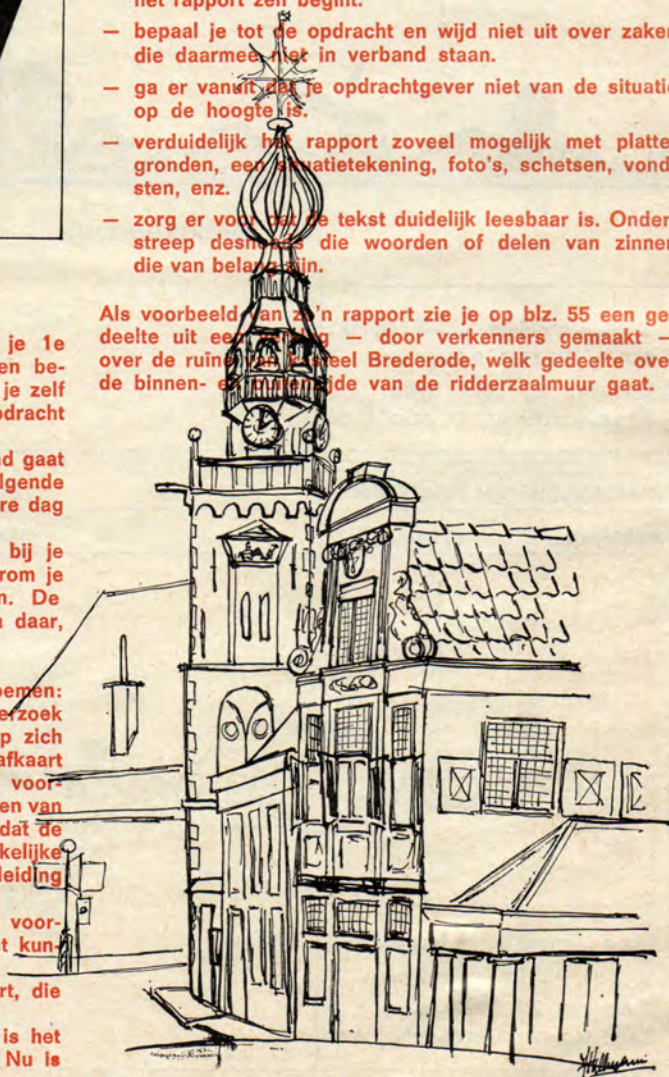
Uit zo'n thema vloeien een aantal opdrachten voort, die direct of indirect in verband staan met dat thema.

Wat in dit geval tenminste van je verwacht wordt is het opstellen van een rapport omtrent je bevindingen. Nu is

dat voor vele jongens moeilijk en wel omdat ze maar niet kunnen nalaten er een soort reisverslag van te maken met daarin de meest onmogelijke details als: 'Toen gingen we rechtsaf een laantje in. Daarin namen we de tweede weg links. Toen we daar goed en wel in liepen, zei Piet: 'M'n veter is gebroken en ik ben moe'. We hebben toen een touwtje in Piet z'n schoen geregen en een half uurtje zitten uitblazen, enz. Kijk, dit is wel een aardig verhaaltje, maar beslist geen rapport. Als je schriftelijk rapporteert, denk dan aan de volgende punten:

- lees en herhaal de opdracht, opdat je geen dingen gaat doen die niet gevraagd worden.
- richt het rapport aan je opdrachtgever.
- vermeld je eigen naam en die van je koppelgenoot, als opstellers van het rapport.
- vermeld de datum of data waarop je de opdracht uitvoerde.
- geef aan hoe je aan bepaalde in het rapport vermelde gegevens bent gekomen (eigen waarneming, van omwonenden, uit een boek of i.d., enz.).
- herhaal de omschrijving van de opdracht voor je aan het rapport zelf begint.
- bepaal je tot de opdracht en wijd niet uit over zaken die daarmee niet in verband staan.
- ga er vanuit dat je opdrachtgever niet van de situatie op de hoogte is.
- verduidelijk het rapport zoveel mogelijk met plattegronden, een situatietekening, foto's, schetsen, vondsten, enz.
- zorg er voor dat je tekst duidelijk leesbaar is. Onderstreep desnoods die woorden of delen van zinnen die van belang zijn.

Als voorbeeld van z'n rapport zie je op blz. 55 een gedeelte uit een verslag — door verkenner gemaakt — over de ruïne van de kerk Brederode, welk gedeelte over de binnen- en buitenzijde van de ridderzaalmuur gaat.



Verwijzingen

Verder verwijzen we je nog even naar de voorgaande hoofdstukken in dit boekje, en wel met name naar:

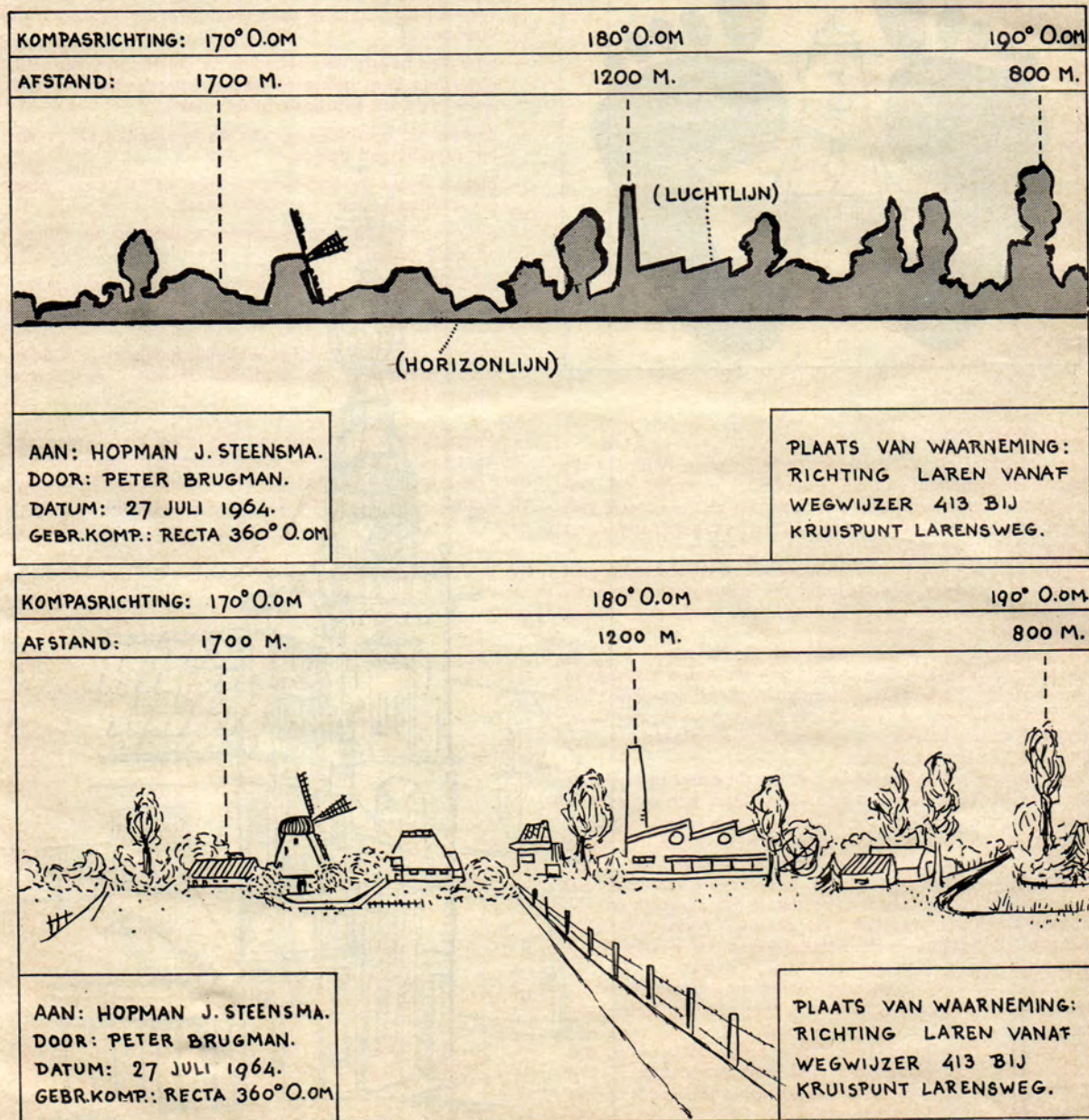
- de vier kompas-handgrepen;
- gebruik van topografische kaarten;
- de 6-cijfer-methode;
- kaart vervaardigen, plattegrond en situatieschets maken; meetmethodes toepassen;
- behandeling van blaren en kleine verwondingen;
- keuze van kampterrein;
- houtvuren;
- maaltijd bereiden.

Wil je nog wat meer weten over bespieden en sluipen óf natuurkennis, raadpleeg dan de boekjes: 'Bespieden' en 'Natuurkenner', die in de Scout Shop verkrijgbaar zijn.

Tenslotte nog een aantal technieken die je tijdens de hike wellicht van pas komen.

Recognografische schets

Een recognografische schets is vertaald: een herkenningsschets. Het woord recognografisch is afgeleid van het Latijnse recognoscere = opnieuw kennen. Je kunt ook spreken van topografisch recognoscering. Uit die naam blijkt het doel van de schets dus al. Het gaat er om d.m.v. zo'n schets iets opnieuw te herkennen. Je maakt die schets dus t.b.v. een ander, opdat die het punt van waaraf de schets gemaakt is, of het terrein van de schets zelf, kan terugvinden. Je kunt de schets ook beschouwen als een soort voetnoot bij een landkaart, een topografische kaart b.v. Als een aanvulling op die kaart. Elke landkaart geeft alle details in het terrein in het horizontale vlak



aan, terwijl een recognografische schets de details in het verticale vlak geeft.

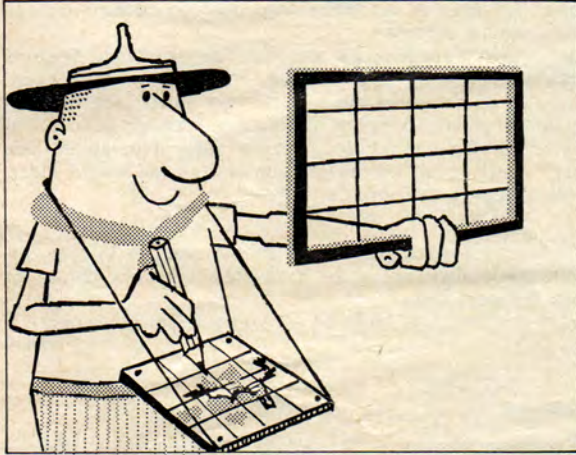
Hieruit vloeit direct een beperking voort. De recognografische schets, toont alleen die zaken die op de kaart óók zichtbaar zijn. Dus de koeien in de wei, de boer bij het hek, de melkbussen langs de weg, de vogels in de lucht, de schaduwen en ga zo maar door, vermeld je er niet op. Bij een gewone schets zou je dat wel doen.

Een tweede beperking is, dat je volstaat met het duidelijk weergeven van de omtrekken. Bovendien kun je de tegenstellingen tussen licht en donker wat overdrijven door zwarting of arcering van de donkere gedeelten.

Uit het gegeven voorbeeld blijkt bovendien, dat je van de markante — in het oog springende — objecten de richting t.o.v. de plaats van waar je schetst en de (geschatte) afstanden van die objecten, in twee horizontale kolommen vermeldt. De gegevens verbind je a.h.w. mét die markante punten door een stippellijn.

Let ook op de gegevens die de linker- en rechterbenedenhoek vermelden.

Je tekenvaardigheid zal uit de schets blijken door het perspectief dat je er in brengt.



Horizonschets

De horizonschets is iets dergelijks, doch geeft alleen aan wat boven de horizon zichtbaar is, langs de luchtlijn. Het voorbeeld spreekt verder voor zichzelf.

Tekenraampje

Om het schetsen te vergemakkelijken kun je gebruik maken van een tekenraampje dat d.m.v. draden in een aantal rechthoekige vakken verdeeld is. Het eenvoudigst is in vier, maar je kunt dat aantal wel uitbreiden. Maak de onderverdeling niet te sterk, want anders zie je door de bomen het bos niet meer.

Stel het raampje bij voorkeur vast op of hang het met een koordje om je nek — zoals bij een kompas — opdat je het steeds even ver van je af kunt houden. Wat je door het raampje ziet, schets je.

Maak op het papier eerst een rechthoek die dezelfde verhouding van lengte en breedte heeft als de rechthoek in het raampje en houdt de schets dus binnen de rechthoek. Zorg ervoor dat één der draadkruisingen steeds samenvalt met hetzelfde punt in het terrein, om verschuivingen te voorkomen.

Het is een eenvoudig en tegelijk handig hulpmiddel dat je gemakkelijk zelf even kunt maken.

Oriënteren

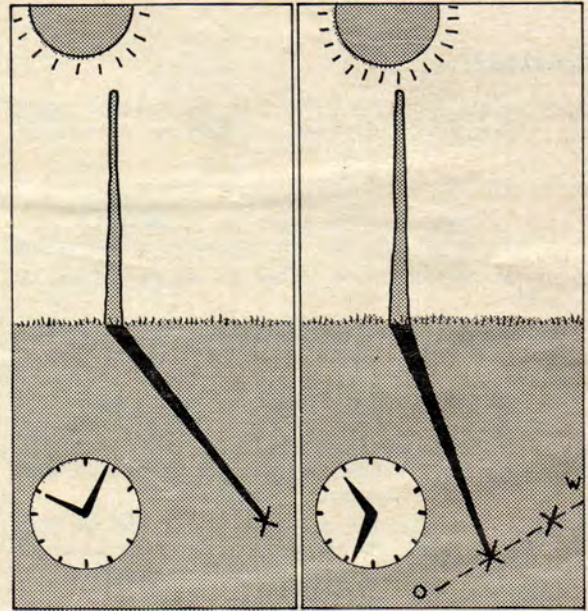
Bij dag, wanneer de zon schijnt, is er een eenvoudige en doeltreffende methode om het noorden te vinden:

- plaats een stok van minstens één meter lengte in de grond;
- zet een merkteken op de grond aan het eind van de schaduw;
- herhaal dat na een kwartiertje;
- verbind de beide merktekens;
- de gevonden lijn loopt west-oost (het laatst geplaatste merkteken is oost).

Bij nacht, wanneer de sterren aan de hemel staan, vind je het noorden door van de Poolster een loodlijn naar te laten op de horizon. In die richting ligt het noorden.

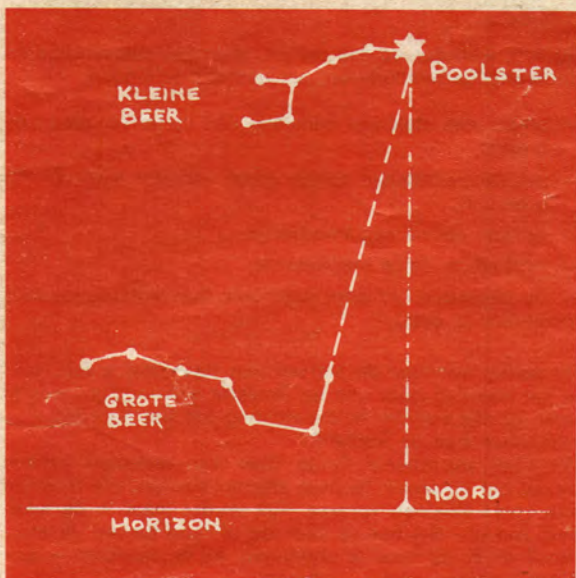
Hoe vindt men de Poolster?

Wel, het sterrebeeld Grote Beer kan iedereen vinden, omdat het uit zeven heldere sterren bestaat, die tezamen een soort steelpan vormen. Kijk verder maar in de tekening (op blz. 54) hoe je door de afstand tussen de sterren A en B vijf maal te verlengen, bij de Poolster — een niet zo heldere ster — uitkomt.



Een handig hulpmiddel om anderen enigermate wegwijst te maken in de geheimen van de sterrehemel, is de **instructiekijker**, waarvan je op blz. 54 een afbeelding met maten ziet. Neem er twee conservenblikken voor. Prik in in het midden van de bodem een gaatje en span van garen of koperdraad een kruis over het middelpunt van de open zijde van het blik. Verbind de twee blikken zodanig dat er 40 centimeter tussenruimte is en de blikken precies evenwijdig aan elkaar lopen.

Houd de kijker met de open zijden van je af. De 'instructeur' heeft het ene en de 'leerling' het andere blik voor het rechteroog. Als de instructeur de kijker zo houdt, dat het draadkruis precies over een bepaalde ster loopt als hij er door het bodemgaatje naar kijkt, ziet de ander diezelfde ster ter hoogte van het draadkruis van zijn kijker.



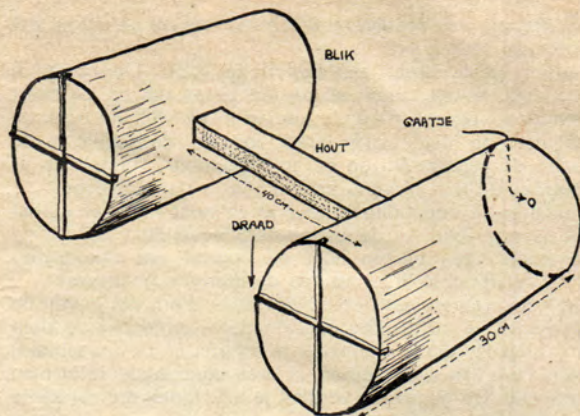
Broodbakken

Geen enkele hiker die zichzelf zo wil noemen, neemt een pakje kucht van thuis mee, maar bakt zijn eigen brood.

Stokbrood:

- zorg voor een levende essen- of berkenhouten stok. In ieder geval geen tak van een harshoudende boom.
- ontdoe de stok op ca. vijftien cm na, geheel van de bast.
- bereid deeg van zelfrijzend bakmeel en melk of water. Met melk gaat het iets gemakkelijker, maar met water lukt het ook best. Zorg er voor dat je een stevige deegbal krijgt. Kneed het deeg net zo lang, tot er geen klontjes meer in voorkomen en niet meer aan je vingers blijft kleven. Zo kneden duurt ongeveer 20 min. Neem met een mindere kwaliteit geen genoegen, want anders mislukt je broodje gegarandeerd.
- Intussen is er een vuur aangelegd met veel dik hout. Zodra de vlammen verdwenen zijn en het hout en de as alleen nog maar goed gloeien, is het geschikt om er brood op te bakken.
- Maak de stok boven het vuur warm. Smeer hem dan met boter in.
- Maak van het deeg een dikke worm en wind die met enkele centimeters ruimte tussen de opeenvolgende slagen, om de stok. Plak het begin en het eind van de worm goed vast.
- Daarna de stok laag boven het gloeiende vuur houden. Draai er zo nu en dan aan, opdat alle kanten bruin worden.
- Het broodje is gaar als er aan een vork, die je tot aan de stok in het broodje geprikt hebt, geen deeg meer is te zien.

Het deeg op dezelfde manier bereidend, kun je brood bakken door een niet te dikke plak deeg in verse bla-



deren gewikkeld, in het vuur te leggen (bladbrood). Op dezelfde manier in aluminiumfolie verpakt, geeft natuurlijk foliebrood. Ook kun je een soort panbrood maken, door het deeg in een dikke laag over de bodem van een pannetje te verdelen.

Bedoënen en bewoners van het hoogland van Anatolië hebben een zeer originele manier om brood te bakken. Op een drietal keien plaatsen ze een bolvormige metalen plaat (wasblik!), die door een vuurtje eronder goed wordt verhit. Dan gaat het deeg erover (een dun laagje, dus snel gaar) en zonder as of rook stoomt het brood klaar. Het is eens te proberen op je zwerftocht!

Dit waren zo nog wat mogelijkheden die we je niet wilden onthouden. Breng ze in praktijk en werk je op tot een getraind hiker.

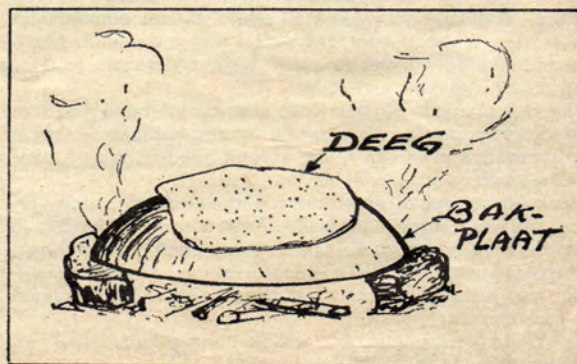
Veel succes op je tocht en ... vergeet niet te lachen!

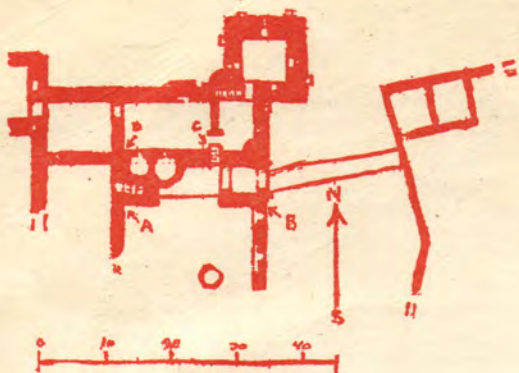
Boekjes:

'Kaart en Kompas' - 'De betere kampkeuken' - 'Bespielen' - 'Natuurverkenner' - 'Zwerfer' - 'Kampeerder' - 'Kokkerellen'. (Verkrijgbaar in de Scout Shop).

Insignes:

Zwerfer.





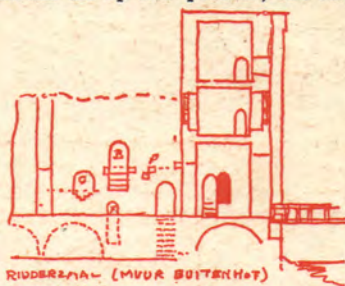
In deze muur is een schuin-oplopende opening (f), die misschien een rookafvoer is geweest. Daarnaast zijn twee gaten voor de twee deuren van de ovens, die samen met één rookkanaal moesten doen. Aan de hand van de grootte van de ovens is te berekenen, dat er zo'n 200 kilo brood in iedere oven gebakken kon worden. De ovens steken ongeveer 2½ meter buiten de muur uit.

Staande in de vroegere keuken is de binnenmuur van de Ridderzaal goed te zien (C-D). De vloer is geweest op de hoogte van A; de toegangsdeur (B) sluit er precies op aan. Het ovale gat naast de deur (C) loopt tot beneden de vloer door. Dit is de archieffkast geweest. Ook zijn er nog twee puntig toelopende nisjes voor verlichting te zien.

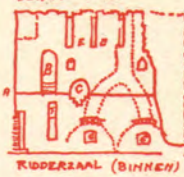
13

De lange sleuven (E) hebben gediend voor de steunberen van het dak (ze zijn 2 meter hoog en 25 cm breed). De Ridderzaal was 11½ meter lang en 5.70 meter breed.

Van de kant van de binnenplaats (A-B) is te zien dat de drie treden van de deur (B) nergens op uit komen. Op 1.30 m hoogte zijn dichtgemetselde gaten te zien van balken (p). Hier is waarschijnlijk een houten balkon geweest, met een trap naar beneden (zie reconstructietekening). Deze kwam uit op het 'perron', dat twee meter boven



RIDDERZAAL (MUUR BUITENHET)
SCHAAL 1:150 A-B



RIDDERZAAL (BINNEN)
SCHAAL 1:100 C-D



14

de binnenplaats lag (en op dezelfde hoogte als de poorttoren). Bij elk oud kasteel was er een dergelijk balkon aan de buitenzijde van de Ridderzaal, van waar de slotheer zijn volk kon toespreken. Hier werden nieuwe wetten afgekondigd, straffen opgelegd of beloningen verleend. Dat de toegangsdeur zo hoog lag heeft te maken met de verdediging. Als de aanvallers de poort veroverd hadden, moesten ze met een ladder de Ridderzaal inklimmen (de drempel van de deur lag 2.80 m boven de vloer). Ook slot Loevestein heeft zo'n hoge deur op de binnenplaats. Onderaan de trap zal een opstijgblok zijn geweest om op een paard te klimmen.



15



(Foto's gekocht bij
bewaker, de heer
Brandligt)

Literatuur zie blz. 17

Het kasteel is door de Kabeljauwen uit Haarlem in 1426 grondig verwoest. Het slot is in brand gestoken en slechts de kale muren bleven staan.

Na het beleg van Haarlem hebben de Spanjaarden er nog in huis gehouden (1573). De heren van Brederode werden bij het beleg van Haarlem gedood en in 1679 overleed de laatste heer van Brederode, graaf Wolphaerd.

In de vorige eeuw is het kasteel ontgraven (het was door duinzand ondergestoven) en hier en daar gerestaureerd door Jhr. Victor de Stuers. O.a. de grote donjon is toen weer opgebouwd. In plaats van drie verdiepingen, heeft men er echter twee in gemaakt! Dat er drie waren is te zien aan closetkokers en balkengaten in de muren. Ook de trap laat dui-



16

Verkenners Klasse-eisen

(4e druk)

- **TEKST**

P. Koedijk, A. Gelderblom, K. Wijdooge.

- **FOTO'S**

Louis Bautz, L. Berends, Gilbert d'Haen,
R. S. Marshall, P. A. L. Noort, M. Stegeman,
Joop Twilt, J. B. Weg, K. Wijdooge.

- **ILLUSTRATIES**

Louis Bautz, J. Ullmann.

- **UITGAVE**

'De Nederlandse Padvinders', Zeestraat 76,
Den Haag, Telefoon (070) 63 59 00,
Postrekening 15 04 84.

- **DRUK**

Koninklijke Drukkerij C. C. Callenbach N.V.,
Nijkerk.

Klasse-eisen

De Scout Shop helpt je op weg met boeken

'KAART EN KOMPAS'

'KAMPEERDER'

'JEUGD EHBO'

'TOUWVERBINDINGEN'

'KOKKERELLEN'

'ZWERVER'

en artikelen als

RUGZAK MET DRAAGSTEL

KOMPASSEN

CURVIMETERS

ZAKVERBANDDOOS

ALUMINIUM FOLIE

en tientallen andere kampeerartikelen!

DE *Scout-Shop*

VAN DE NATIONALE PADVINDERSRAAD,
Postbus 536, Den Haag, Telefoon (070) 33 77 96