

TECHNIEKENBUNDEL

28e FOS De Sperwer



EEN KLEIN VOORWOORD

Je hebt er zeker al van gehoord, hebt er zelf al enkele behaald of misschien wel meer dan dat ...

Dit boekje legt jullie alles uit over bolletjes, badges en sterren. En vooral, wat jullie moeten doen om ze te behalen! Dit is een vernieuwde versie ! We hebben het, speciaal voor jullie, wat aangepast. Zo kunnen jullie nog meer dingen ontdekken over de scouts en over jezelf (waar ben jij goed in? Sport? Knutselen?!). Zo kun je nog meer leren over de welpen en oude wolven.

Dit boekje is zodanig opgesteld dat het een mooi overzicht geeft over welke technieken, bolletjes en badges er zijn in je welpen- en wolvencarrière. Zodanig dat je ook dit boekje 4 jaar lang kan gebruiken om aan je grijze wolf te verdienen.

Stevige linker,

De leiding

S
er

INHOUDSTAFEL

VOOR JE ER AAN BEGINT	4
BOLLETJESBORDEN	5
BOLLETJES	6
1. ARTIEST	7
2. ATLEET	7
3. EHBO	8
4. ENTERTAINER	11
5. FIETSER	11
6. GIDS	16
7. GOED SPELEN	19
8. HANDIGE WELP	20
9. KAMPEREN	25
11. NATUUR	27
12. SEINER	27
13. UNIFORM	30
14. VERTELLER	32
BADGEN	33
1. ARTIEST	34
2. ATLEET	34
3. EHBO	34
4. ENTERTAINER	35
5. FIETSER	35
6. GIDS	35
7. GOED SPELEN	36
8. HANDIGE WELP	36
9. OPMERKER	36
10. SEINER	37
11. VERSLAGGEVER	37
12. VERZAMELAAR	37
13. ZWEMMER	38
OVERZICHT BADGEN	39

VOOR JE ER AAN BEGINT

BOLLETJES, DE TWEE STERREN EN BADGES

Eerst zijn er de twee sterren. Deze kennen jullie ongetwijfeld van op de uniformen van de leiding of oudere welpen en wolven. Zo een ster behalen jullie niet zomaar... Waar zou anders de uitdaging liggen? Nee, om een ster te behalen moeten jullie eerst bepaalde bolletjes behalen.

De bolletjes hebben we opgesplitst in verschillende onderdelen. Elk onderdeel is een speciale techniek. Bij elke techniek staat er wat je moet doen om het bolletje voor je eerste ster en tweede ster van die bepaalde techniek te behalen. Let op, je moet eerst het bolletje voor de eerste ster behalen voor je het bolletje van de tweede ster van dat onderdeel, kan afleggen.

Tijdens de twee jaar dat je bij de welpenhorde hoort, kan je alle bolletjes van de eerste ster behoren behalen. Dit wil zeggen dat je bij de welpen enkel je eerste ster kan behalen. Maar niet getreurd, je kan natuurlijk ook enkele badges behalen.

Na twee jaar ga je over naar de wolven. Vanaf nu kan je verder de bolletjes voor je eerste ster behalen, alsook de bolletjes voor je tweede ster. Ook bij de wolven zijn er voldoende badges die je tijdens de twee jaar kan behalen. Deze staan aangeduid met de badge van de wolven.



eerste ster - wanneer dit teken bij een (tussen)titel staat, moet je dit stuk kennen of kunnen voor de eerste ster



tweede ster - wanneer dit teken bij een (tussen)titel staat, moet je dit stuk kennen of kunnen voor de tweede ster



badge welpen - Dit teken zal bij hetgene staan dat je bij de welpen moet kunnen om je badge te behalen



badge wolven - Dit teken zal bij hetgene staan dat je bij de wolven moet kunnen om je badge te behalen

WAT MOET IK DOEN OM BOLLETJES TE VERDIENEN?

Als je een bolletje wilt behalen moet je een klein proefje afleggen bij de leiding. Dit doe je na de vergadering op zaterdagmiddag. Er is wel één regel: je kan je bolletje pas doen bij iemand van de leiding de week nadat de techniek gegeven is. Wanneer je slaagde in dat kleine proefje, zal de leiding een bolletje bij jouw naam op het bolletjesbord klevens.

WAT MOET IK DOEN OM EEN BADGE TE VERDIENEN?

Dit staat allemaal goed uitgelegd in dit boekje. Je vraagt aan iemand van de leiding of je een badge mag afleggen. Voor sommige badges moet je iets thuis maken; dan breng je het gewoon mee naar de scouts. De leiding bekijkt dan of het voldoende is om een badge te behalen.

DE GRIJZE WOLF

Het hoogste wat je kan behalen bij de wolven is de grijze wolf! Deze verdien je als je twee sterren en 3 badges hebt en je belofte hebt afgelegd.

De badges mogen zowel bij de welpen als wolven behaald zijn.

WANNEER KRIJG IK DE STERREN EN GRIJZE WOLF?

Ieder jaar op kamp is er een plechtig moment bij het kampvuur waarbij de sterren en grijze wolven worden uitgedeeld. Zo dit was het. We hopen dat het voor jullie allemaal wat duidelijker geworden is.

We wensen je heel veel plezier en geluk bij het behalen van bolletjes, sterren, badges en misschien ook wel een grijze wolf!

BOLLETJESBORDEN

[illegible][illegible]

BOLLETJES

1. ARTIEST

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster

- Je doet mee aan een knutselactiviteit.
- Je knutselt iets thuis en brengt dit mee naar de scouts.

2. ATLEET

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster

- Je doet mee met de activiteit aan de sporthal en je doet goed mee.

tweede ster

- 60m sprint, verspringen,
- rondje rond de piste(lange afstand lopen),
- tennisbal (ver gooien)
- hoogspringen (uit stilstand)
- 400m estafette

3. EHBO

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	• Je weet wat te doen bij een ongeval • de verschillende graden van brandwonden en hoe je ze moet verzorgen
tweede ster	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de eerste ster • Uitleggen wat je moet doen bij een bloedneus • Weten hoe je een snij- of schaafwonde verzorgt • wat je moet doen wanneer iemand flauwvalt

3.1 ER GEBEURT EEN ONGVAL, WAT MOET JE DOEN? ★

Er gebeurt een ongeval. Wat moet je doen?

Als er iets ernstig gebeurt, blijf dan zelf rustig en zorg dat je zelf veilig bent. Is er geen volwassene in de buurt, dan moet je zelf hulp zoeken! Je kan bellen naar de ziekenwagen, brandweer of politie.

- Ziekenwagen : 112 (= Europees alarmnummer. Dit kan je in alle Europese landen gebruiken)
- Politie: 101 (enkel in België)
- Brandweer: 100 (enkel in België)

Hoewel de nummers 101 en 100 nog steeds worden gebruikt, kan je voor het gemak altijd naar 112 bellen!

Wat moet je doen of zeggen wanneer je de hulpdiensten belt?

- Zeg wie je bent
- Zeg waar je bent
- Zeg wat er is gebeurd (ongeval, brand...)
- Zeg hoeveel slachtoffers er zijn en wie ze zijn (kind, oudere dame...)
- Zeg welke verwondingen je kan zien (gebroken arm, verbrand been...)
- Zeg of het slachtoffer bewusteloos is of niet

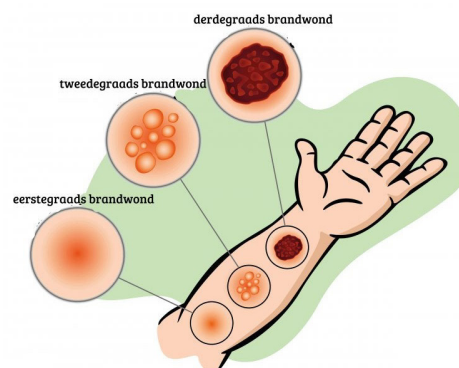
3.2 BRANDWONDEN ★

3.2.1 Eerstegraadsbrandwonden

Deze brandwonden zien er rood uit en zijn heel pijnlijk.

Verzorging:

- 1 Koel de brandwonde zo snel mogelijk af met lauw stromend water.
- 2 Richt de waterstraal boven de brandwonde en laat het water over de brandwonde vloeien.
- 3 Droog daarna de wonde (niet wrijven, maar deppen) en doe er zalf op (Flammazine, Flamigel).
- 4 De wonde mag afgedekt worden met een verband, indien bijvoorbeeld de zon heel hard schijnt.



3.2.2 Tweedegraadsbrandwonden

Deze brandwonden zien er rood uit maar hebben ook blaren die pijnlijk zijn. Bij deze brandwonde bevinden zich ook vaak eerstegraadsbrandwonden. Je mag deze blaren nooit open prikken. Als deze blaren groter zijn dan een 2-euromuntstuk ga je best naar een dokter.

Verzorging:

- 1 Koel de brandwonde zo snel mogelijk af met lauw stromend water.
- 2 Richt de waterstraal boven de brandwonde en laat het water over de brandwonde vloeien.
- 3 Droog daarna de wonde (niet wrijven, maar deppen) en doe er zalf op (Flammazine, Flamigel,...).
- 4 De wonde mag afgedekt worden met een verband, indien bijvoorbeeld de zon heel hard schijnt.

3.2.3 Derdegraadsbrandwonden:

Deze brandwonden zien er zwart uit, omdat de huid volledig vernietigd is. De huid kan er op sommige plekken ook wit uitzien. Bij deze brandwonden bevinden zich ook eerste en tweede graad brandwonden, dewelke pijnlijk zijn. De derdegraadsbrandwonden zelf zijn niet pijnlijk, omdat de huid en het onderliggend weefsel volledig vernietigd zijn.

Verzorging:

- 1 Je mag nooit de brandwonde afkoelen met stromend water, omdat de dode huid af zal scheuren! Dit is heel gevaarlijk, omdat er dan ziektes diep in de huid kunnen komen.
- 2 Je mag wel de wonde afdekken met een natte doek, op voorwaarde dat je deze nat houdt. Je laat deze dus niet drogen, anders zal deze doek in de verbrande huid plakken!
- 3 Wanneer je bovenstaande stappen gedaan hebt, ga je naar de huisarts of bel je 112.

3.3 BLOEDNEUS

Een bloedneus krijg je doordat er een bloedvaatje in je neus beschadigd is.

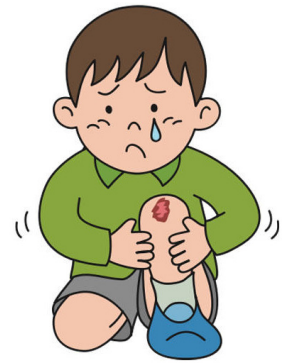
- 1 Laat het slachtoffer zitten met het hoofd lichtjes voorovergebogen.
- 2 Knijp 10 minuten lang de neus dicht door met je vingers net onder het harde stuk van je neus te duwen.
- 3 Als de bloeding na 10 minuten nog niet gestopt is, knijp je de neus nog eens 10 minuten dicht. Als de neus daarna nog bloedt ga je bij de dokter langs.



3.4 SNIJ- OF SCHAAFWONDE



- 1 Begin met het wassen van je handen.
- 2 Zorg ervoor dat je niet in contact komt met het bloed van de andere persoon. Je draagt dus best wegwerphandschoenen (indien beschikbaar).
- 3 Stelp de bloeding door op de wonde te (laten) drukken met een bij voorkeur steriel kompres
- 4 Spoel daarna de wonde met lauw stromend water van de kraan. Als er geen kraan in de buurt is, gebruik dan drinkbaar water of speciaal water (NaCl) uit de EHBO-koffer. Laat het water rechtstreeks op de wonde stromen, zo krijg je het vuil uit de wonde.
- 5 Blijf spoelen tot al het vuil uit de wonde is.
- 6 Wanneer de wonde is uitgespoeld, droog je de omgeving van de wonde af, maar kom niet aan de wonde zelf.
- 7 Ontsmet eventueel met Isobetadine®. Gebruik hiervoor steriele kompressen. Ontsmet eerst de wonde zelf met deppende bewegingen, daarna de omgeving van de wonde met halve cirkelbewegingen.
- 8 Dek de wonde na het reinigen en ontsmetten af met bijvoorbeeld een steriel kompres of een wondpleister.
- 9 Was na de verzorging opnieuw de handen.

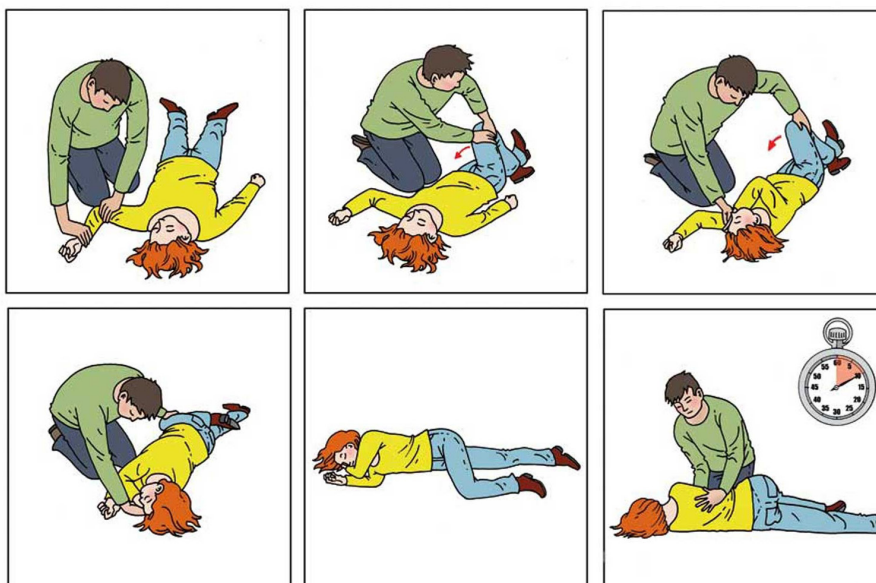


3.5 WAT DOE JE WANNEER IEMAND IS FLAUWGEVALLEN?



- 1 Laat het slachtoffer neerliggen. Als je de flauwte ziet aankomen, ondersteun het slachtoffer dan bij het vallen.
- 2 Zorg voor frisse lucht, laat omstanders afstand houden. Maak kledij los die de ademhaling hindert.
- 3 Als het slachtoffer al flauwgevallen is, controleer je het bewustzijn:
 - controleer de ademhaling: Gaat de borstkas op en neer?
 - Hoor je de ademhaling via de mond?
- 4 Als het slachtoffer bijkomt dan laat je hem geleidelijk rechtzitten en pas na een tijdje rechtkomen.
- 5 Wanneer het slachtoffer na het recht komen terug flauw wordt dan leg je hem opnieuw neer.
- 6 Wanneer het slachtoffer na 1 minuut niet bijkomt dan leg je hem in stabiele zijligging en bel je naar 112.
- 7 Vroeger legde men het slachtoffer op de rug en hield men de benen omhoog. Dit mag je niet meer doen! Als er ergens een bloeding is in het hoofd verergert die daardoor.

Stabiele Zijligging



4. ENTERTAINER

WAT MOET JE KENNEN EN KUNNEN?

tweede ster

- Je komt even bij iemand van de leiding en je zingt een liedje, je mag zelf kiezen welk
- OF je schrijft een klein gedichtje en komt dat voordragen voor iemand van de leiding!

5. FIETSER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster

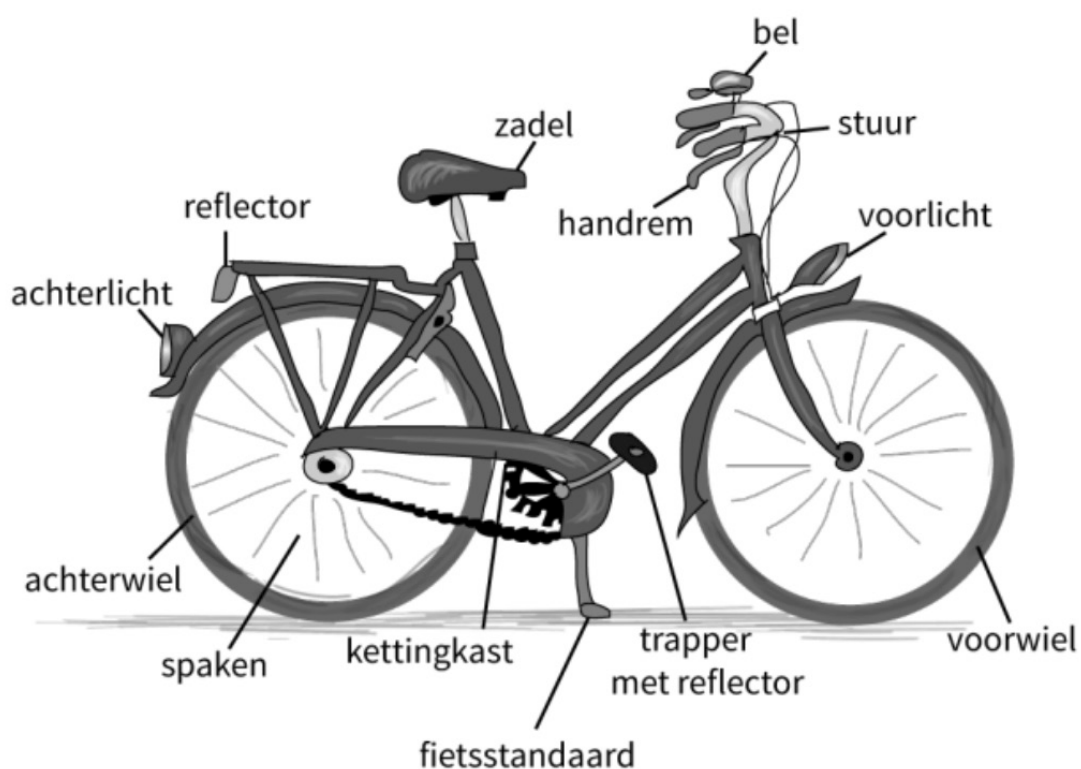
- je weet wat er in orde moet zijn aan je fiets en wanneer je fiets echt veilig is
- je kent de onderdelen van een fiets en weet de kleuren van lichten en reflectoren

tweede ster

- alles wat je moet kennen en kunnen voor de eerste ster
- je kent de algemene verkeersregels
- verschillende verkeersborden kennen en uitleggen
- je kan enkele situaties in het verkeer herkennen

5.1 DE FIETS ★

Uit welke onderdelen bestaat een fiets? Dee illustratie hieronder geeft je een duidelijk beeld:



Je moet ook kunnen opnoemen waar je moet op letten als je op een fietstocht gaat.

- banden opgepompt
- lichten werken
- fietsslot mee
- hesje aan
- helm aan
- remmen die werken
- niet in het midden van de baan rijden
- een werkende bel hebben

5.2 VERKEERSREGELS

Er zijn een paar **algemene verkeersregels** die altijd gelden:

- Indien er op een kruispunt niets aangeduid staat: heeft iemand die van rechts komt altijd voorrang.
- Voetgangers hebben voorrang op een zebrapad.
- Je bent verplicht over te steken over het zebrapad als er een licht binnen 30m afstand. Je stapt af je fiets!

In het verkeer is er een bepaalde rangorde in het leven geroepen. Dit is er om geen verwarring te creëren bij weggebruikers. Je luistert altijd naar het hoogst gerangschikte. Die rangorde ziet er als volgt uit:

- 1 de agent
- 2 de verkeerslichten
- 3 de verkeersborden
- 4 de verkeersregels

Voorbeeld: Op een kruispunt met lichten is een ongeval gebeurd. Er zijn agenten ter plaatse. Het licht staat voor jou op rood, maar de agent vraagt om door te rijden. In dit geval rijdt je door, omdat de agent hoger gerangschikt is dan de verkeerslichten.

5.3 VERKEERSBORDEN

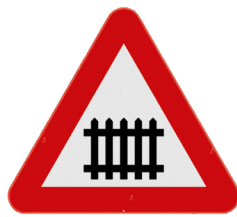
Er bestaan verschillende soorten verkeersborden. Je moet de verschillende soorten kennen, weten hoe ze eruit zien en de betekenis kennen van onderstaande verkeersborden:

5.3.1. Gevaarsborden

Dit zijn steeds driehoeken met rode rand



De weg kruist treinsporen, zonder dat er slagbomen zijn. Dit wordt ook een onbewaakte overweg genoemd



Er volgt een bewaakte overweg, hier zijn er wel slagbomen



Er is een gevaar waar geen specifiek bord voor bestaat



*Oversteekplaats voor kinderen.
Dit vind je meestal in de buurt van
scholen*



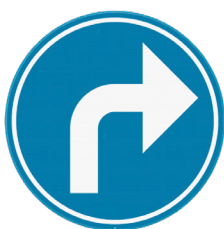
Oversteekplaats voor fietsers

5.3.2. Gebodsborden

Dit zijn steeds ronde blauwe borden.



*Je bent verplicht om rond het
rondpunt te rijden in de richting van
de pijlen (rechts)*



*Je bent verplicht de rijrichting te
volgen. In dit geval is dat rechts
afslaan*



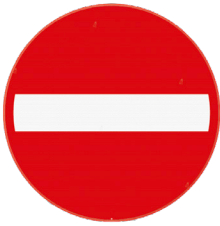
*Je bent verplicht om op het fietspad
te rijden*



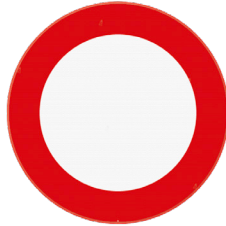
*Dit deel van de weg is bestemd voor
fietsers en voetgangers*

5.3.3. Verbodsborden

Dit zijn steeds ronde borden met een rode rand of volledig rood.



*Het is voor alle bestuurders
erboden de straat in te rijden via
deze richting*



*Verboden toegang in beide
richtingen voor alle bestuurders*



Verboden toegang voor fietsers



*Verboden toegang voor
voetgangers*

5.3.4. Voorrangsborden

**Deze verkeersborden hebben niet 1 bepaalde vorm of kleur.
Het is dus belangrijk om ze goed te herkennen!**



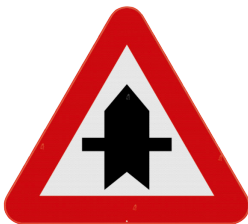
*Je moet voorrang verlenen aan alle
bestuurders.
Op de rijbaan staan meestal
omgekeerde driehoeken*



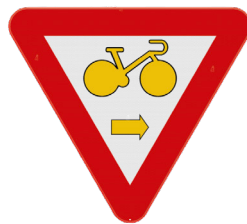
*Verboden toegang in beide
richtingen voor alle bestuurders*



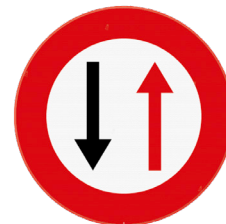
*Op het volgende kruispunt moet je
voorrang verlenen aan alle
bestuurders die van rechts komen*



*Op het volgende kruispunt heb je
voorrang op alle bestuurders die
van links en rechts komen*



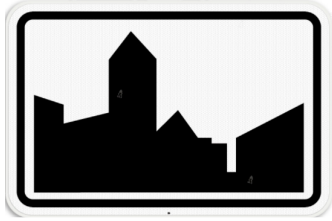
*Fietsers mogen aan het kruispunt
met lichten rechtsaf slaan.
Ongeacht het licht op rood staat of
niet*



*Versmalde doorgang. Het verkeer
van de tegengestelde richting heeft
hier voorrang*

5.3.5. Aanwijzingsborden

Dit zijn steeds rechthoekige borden



Begin van de bebouwde kom



Einde van de bebouwde kom



Eenrichtingsverkeer in deze straat

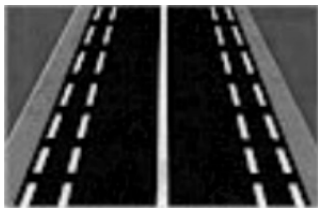


Doodlopende straat

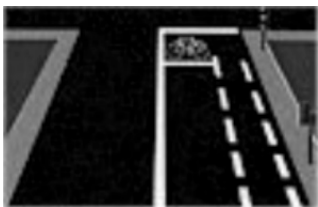


Oversteekplaats voor voetgangers.

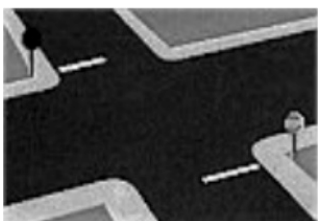
5.4 ENKELE SITUATIES



Een streepjeslijn, daar mag je overheen rijden. Maar een volle lijn mag je nooit overschrijden.



Een voorsorteerstrook voor fietsers, wie naar links wil afslaan mag als het rood is in het vak met de fiets gaan staan en wachten tot het licht groen is dan hij kan over rijden en afslaan zoals een auto dat zou doen.



Een stopbord met stopstreep.



Een voorrangsbord met haaiantanden.

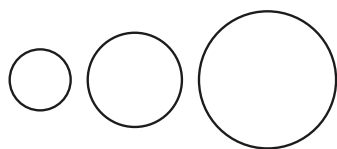
6. GIDS

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	• je kent de spoortekens
tweede ster	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de eerste ster • windroos kunnen tekenen tot op de tussen-tussenwindstreken • uitleggen wat een topografische kaart is • aantonen hoe je een legende gebruikt • een kaart kunnen oriënteren

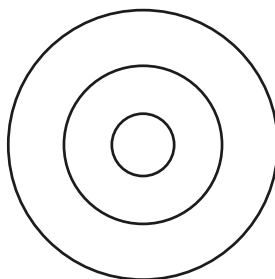
6.1 SPOORTEKENS ★

Reeds bij de welpen maakte je kennis met de spoortekens, ook bij de oudere takken zal je ze nog vaak gebruiken op tocht. Let op dat je enkel de spoortekens volgt waarbij '28e FOS' staat, er kunnen namelijk nog andere scouts op pad zijn.



BEGINSPOOR

Hier begint de tocht. Vertrek in de richting van het kleine bolletje.



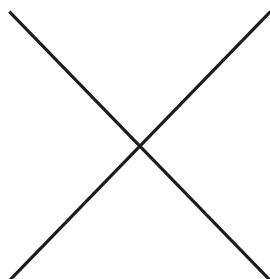
EINDSPOOR

Hier eindigt de tocht.



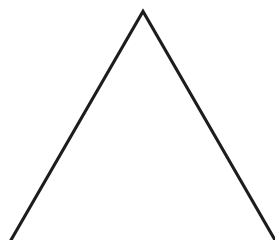
WANDELRICHTING

wandel in de richting van de pijl.



TABOE

Volg deze weg niet.



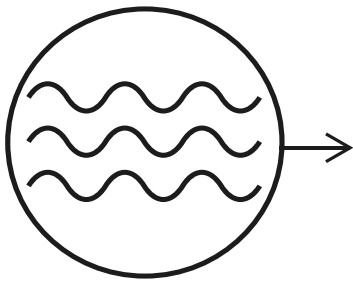
GEVAAR

Pas op! Gevaar!



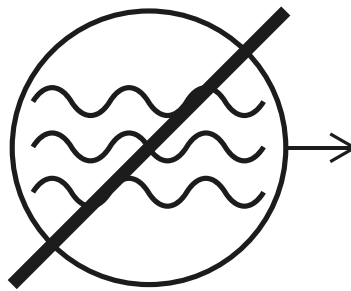
VERSNELDE PAS

Volg de pijl met versneld tempo.



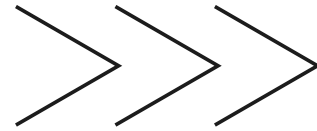
DRINKBAAR WATER

In de richting van de pijl vind je drinkbaar water, je kan je drinkfles bijvullen



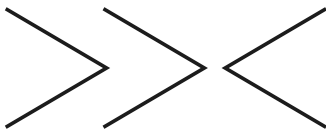
NIET-DRINKBAAR WATER

In de richting van de pijl vind je ondrinkbaar water.



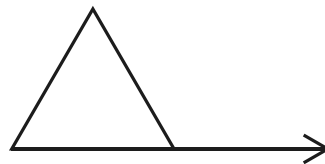
VRIEND

In de richting van de dubbele pijl vind je bevriende mensen. Wees Welkom.



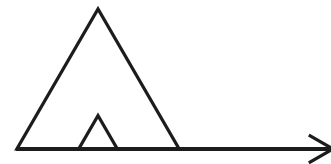
VIJAND

In de richting van de pijl vind je vijandige mensen, wees op je hoede.



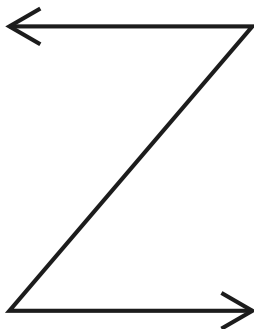
ONBEWOOND KAMP

Je zal in de richting van de pijl een kamp vinden waar geen mensen aanwezig zijn.



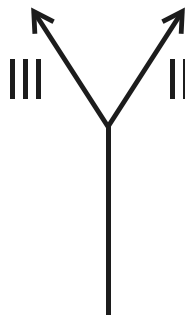
BEWOOND KAMPS

Je zal in de richting van de pijl een kamp vinden waar je mensen kan treffen.



DWAALSPoor

Je bent verkeerd. Keer terug naar het vorige spoorteken en zoek in de buurt een ander spoorteken.



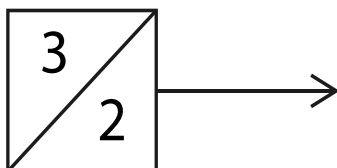
OPSPLITSEN

De groep moet splitsen. De nest-/roedelleider gaat mee met de grootste groep, de hulpnest-/roedelleider met de kleinste.

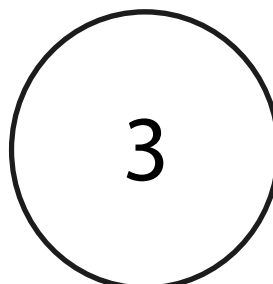


HINDERNIS

Jullie moeten een hindernis over in de richting van de pijl. Dit kan bv. een beek of een spoorweg zijn.



Op 2 meter ver en 3 meter hoog ligt een opdracht verstopt die jullie moeten uitvoeren.



Er ligt een opdracht verstopt in een straal van 3 meter. Deze opdracht ligt lager dan 1 meter.

6.2 WINDROOS

Om vlot met kaart en kompas te kunnen werken is het belangrijk dat je de windroos kent. De windroos geeft de richtingen aan in windstreken en in graden.

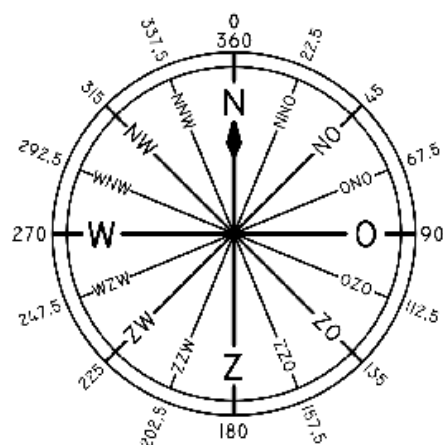
De hoofdwindstreken, met 90 graden tussen elke hoofdwindstreek:

- Noorden (N): 0° of 360°
- Oosten (O of E): 90°
- Zuiden (Z of S): 180°
- Westen (W): 270°

Tussen de hoofdwindstreken liggen de tussenwindstreken, telkens 45 graden ten opzichte van de hoofdwindstreken:

- Noordoosten (NO): 45°
- Zuidoosten (ZO): 135°
- Zuidwesten (ZW): 225°
- Noordwesten (NW): 315°

Daartussen liggen nog eens de tussen-tussenwindstreken. De windroos leer je best aan de hand van een windroos die je zelf tekent.



6.3 TOPOGRAFISCHE KAART

Het hulpmiddel tijdens een tocht is je topografische kaart! Deze verschilt van een gewone stadskaart waarbij heel wat dingen weggelaten zijn. In de stad moet je gewoon de belangrijke gebouwen/plaatsen en daarbij horende straten terug vinden. Een topografische kaart geeft je veel meer informatie dan dat, zoals onverharde wegen, hoogtelijnen etc...

We overlopen nu de belangrijkste zaken van een stafkaart. We beginnen bij de legende. Aangezien er veel informatie op je kaart staat, kun je niet altijd weten wat elk symbool of kleurtje precies betekent. Gebruik hiervoor altijd de handige legende! Daarna gaan we een kaart leren oriënteren.

6.3.1 Legende

In de legende kan je zien welke symbolen er op de kaart gebruikt worden. Gelukkig spreekt een groot deel voor zich en zal je dus de legende maar sporadisch nodig hebben. Zo zal water steeds in het blauw en bos steeds in het groen worden weergegeven. Het is steeds nuttig om eerst eens goed de legende te bestuderen, zo zal je makkelijker het kaartbeeld kunnen koppelen aan de werkelijkheid rondom je.

Hieronder geven we de belangrijkste kaartsymbolen die gebruikt worden op de nieuwe topografische kaarten van 1/25 000 mee. Let op: op alle kaarten ouder dan 2016 wordt nog een andere legende gehanteerd.

 Bebouwing	 Hoofdweg	 Loofbos
 Ziekenhuis	 Plaatselijke weg	 Naaldbos
 Gemeentehuis	 Aardeweg	 Gemengd bos
 Schoolgebouw	 Pad	 Weiland
 Kerk	 Waterweg	 Moeras

6.3.2 Oriënteren

De eerste stap bij het kaartlezen is het oriënteren, aan de hand van een kompas en wat je rond je ziet zal je bepalen hoe je de kaart moet draaien naar het noorden en waar je je op de kaart bevindt.

Stap 1: Vouw de kaart open op een vlak en zo proper mogelijk stuk grond (of een tafel natuurlijk).

Stap 2: Neem je kompas en draai de kompasring tot de aanduiding voor het noorden samenvalt met de pijl op de kompasplaat.

Stap 3: Leg je kompas op de kaart, evenwijdig tegen de rand van het kaartbeeld. Vooral bij oudere kaarten kan het voorkomen dat het kaartbeeld schuin op het blad gedrukt is.

Stap 4: Draai de kaart met het kompas erop tot de noordkant van de kompasnaald (meestal rood) en de noordaanduiding op het kompasshuis samenvallen. Nu ligt je kaart naar het noorden georiënteerd.

Stap 5: Aan de hand van wat je om je heen ziet en wat je op de kaart ziet kan je vervolgens je eigen locatie terugvinden.



7. GOED SPELEN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

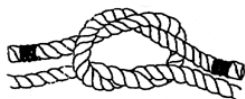
welpen	Flinke welpen spelen altijd zeer goed mee, zijn altijd eerlijk en luisteren naar de leiding! Doe goed je best en wie weet krijg je wel een bolletje als beloning. Dit is ook een bolletje waarvoor je de leiding kan vragen even op je te letten!
wolven	Flinke wolven spelen altijd zeer goed mee, zijn altijd eerlijk en luisteren naar de leiding! Doe goed je best en wie weet krijg je wel een bolletje als beloning. Dit is ook een bolletje waarvoor je de leiding kan vragen even op je te letten!

8. HANDIGE WELP

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	• platte knoop • losse lus • vaste lus • achtsteek
tweede ster	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de eerste ster • mastworp • timmermanssteek • een touw oprollen • kruissjoring

In de scouts maken we dikwijls gebruik van touwen; om te sjarren, een apenbrug te maken, een tent op te zetten, noem maar op! Daarom is het handig dat je de knopen goed onder de knie krijgt. Heb je knopen goed onder de knie, dan zal je daar op kamp en in je dagelijkse leven zeker voordeel uit halen. Wij hebben op ons YouTube-kanaal ook enkele filmpjes die de knopen beter uitleggen.



8.1 PLATTE KNOOP ★

De platte knoop is een vaak gebruikte knoop. Je gebruikt hem om twee touwen van gelijke dikte aan elkaar vast te maken. Hoewel we hem dikwijls gebruiken, is het geen ideale knoop. Een touw met een platte knoop in is veel minder sterk! Bovendien durft hij al eens loskomen in gladde touwen!

Stap voor stap:

1	Kruis het linkereinde over het rechtereind.	
2	Kruis het (nieuwe) rechtereind over het (nieuwe) linkereinde.	

Ezelsbruggetje: Links over recht, rechts over links

8.2 LOSSE LUS ★



De losse lus gebruik je om snel een touw rond bijvoorbeeld een paal te slaan.

Stap voor stap:

1	Leg een lus in het touw	
2	Haal het lange eind door de lus over het korte eind en trek aan	

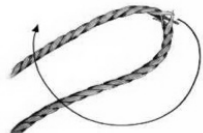
Let op: Vergis je bij het leggen van knoop niet van kort en lang eind, anders schiet de lus onmiddellijk los!

8.3 VASTE LUS ★



Met een vaste lus kan je stevige lus maken die niet schuift.
Een handige toepassing van de vaste lus is het 'herstellen' van een beschadigd touw, waarbij de beschadiging in de lus zit.

Stap voor stap:

1	Neem het touw dubbel	
2	Leg een halve knoop	

Let op: Nadat er veel kracht uitgeoefend is op de vaste lus is deze amper los te krijgen!

8.4 ACHTSTEEK ★



De achtsteek gebruiken we om te verhinderen dat het touw zou uitrafelen.

Stap voor stap:

1	Neem het uiteinde en sla het rond het vaste eind.	
2	Haal het uiteinde door de lus en trek aan	

8.5 MASTWORP ★



Met de mastworp kunnen we een touw stevig aan een balk vastbinden, hij komt dan ook goed van pas om sjorringen te beginnen en eindigen.

Stap voor stap:

De mastworp kunnen we op twee op twee manieren leggen:

Manier 1

1	Sla het uiteinde rond de balk	
2	Kruis over het gelegde touw	
3	Sla het uiteinde eronder.	

Manier 2

1	Leg twee gelijke lussen in het touw	
2	kruis de lussen	
3	Schuif deze lussen over de balk en trek aan.	

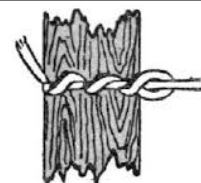
8.6 TIMMERMANSSTEEK



Met een timmermanssteek kunnen we een touw rond een balk vast maken. Het is een uitstekende knoop om een sjorring mee te beginnen.

Stap voor stap:

1	Sla het uiteinde rond de balk	
2	Sla het uiteinde rond het vaste eind en keer terug.	
3	Sla het uiteinde enkele malen rond de slag en trek het vaste eind aan.	



8.7 TOUW OPROLLEN



Deze manier gebruiken we om een dik touw op te rollen. Let op: dit geldt niet voor een sjortouw!

Indien het touw nat zou zijn kunnen we het op deze manier makkelijk ophangen om te drogen, want een touw dat op een hoopje gesmeten wordt droogt niet!

Het voordeel aan deze manier is dat je het touw gemakkelijk opnieuw kan losmaken, gewoon trekken aan de uiteinden volstaat.

Stap voor stap:

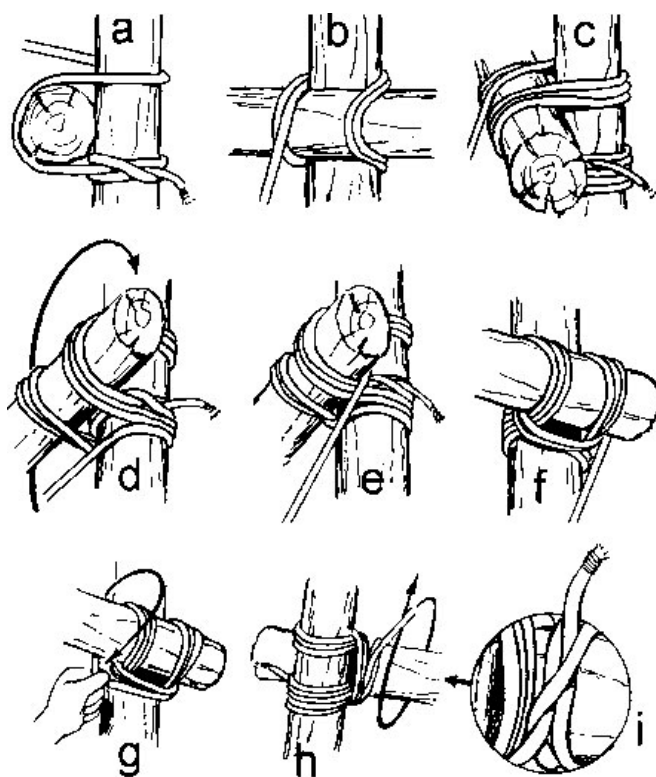
1	Leg een losse lus in het midden van het touw.
2	Trek een klein deel van het touw door de lus.
3	Door de gevormde lus trek je opnieuw een deel van je touw.
4	Enzovoort, enzovoort...

8.8 KRUISSJORRING

De kruissjorring gebruik je om twee sjorbalken te verbinden die min of meer een rechte hoek vormen. Het is de sjorring die je veruit het meest zal gebruiken. De balk die rechtop staat noemen we de steunbalk. De horizontale balk noemen we de dwarsbalk.

Stap voor stap:

- 1 Snijd een sjortouw af, de lengte is afhankelijk van de dikte van de balken en het aantal windingen dat je wil leggen.
- 2 Begin je kruissjorring met een timmermanssteek aan de steunbalk, de dwarsbalk komt hier net boven.
- 3 Leg de windingen: sla het touw over de dwarsbalk, achter de steunbalk, terug over de dwarsbalk, enzovoort. Op de steunbalk leg je de windingen steeds aan de buitenzijde van de vorige winding, op de dwarsbalk steeds aan de binnenzijde. Het aantal windingen is afhankelijk van de omvang van de constructie. Bij een kleinere constructie, zoals een tafel, gebruiken we drie of vier windingen, bij een grotere constructie, zoals een uitkijktoren of brug, gebruiken we vijf of zes windingen. Trek elke winding goed aan alvorens met de volgende te beginnen.
- 4 Vervolgens leggen we de woelingen, evenveel als het aantal windingen. Met de woelingen brengen we de sjorring op spanning. Een woeling leg je door je touw om de windingen en tussen de balken te slaan. Bij elke slag trek je de woeling goed aan!
- 5 We eindigen de kruissjorring met een mastworp om de dwarsbalk, zo dicht mogelijk tegen de sjorring aan. Let er op de spanning van je sjorring hierbij niet te verliezen. Je hiervoor eventueel iemand vragen om zijn duim op de woeling te houden.



9. KAMPEREN

WAT MOET JE KENNEN EN KUNNEN?

Tweede ster

- Weten hoe je een tent voor elke situatie moet onderhouden

Bij de wolven ga je op tentenkamp. Je hoeft zelf de tenten niet op te zetten, maar je moet ze wel kunnen onderhouden. Hou volgende puntjes in het achterhoofd om problemen met je tent te vermijden.

's Morgens:

- Wanneer de tentmuurtjes en deuren droog zijn, kan je ze oprollen. De muurtjes aan de windzijde laat je naar beneden, zodat er geen vuil de tent binnen waait.
- In een propere tent is het aangenamer te slapen. Veeg dus regelmatig je tent en zorg dat alles proper ligt, klaar voor inspectie.
- Slaapzakken vouw je op zoals we gewoon zijn en leg je aan je voeteinde, alle voeteindes liggen aan dezelfde kant.
- Nazien of de scheerlijnen nog voldoende vast liggen.

's Avonds:

- Bij zonsondergang de tentmuurtjes neerlaten en deuren sluiten, zo wordt je slaapgerief niet nat van de dauw.
- De scheerlijnen eventueel licht ontspannen, de nachtelijke vochtigheid doet de koorden krimpen.

Bij regenweer en bliksem:

- Scheer- en stormlijnen licht ontspannen.
- Muurtjes neerlaten en deuren sluiten.
- Het zeil niet aanraken om lekken te vermijden.
- De palen niet aanraken om elektrische schokken te vermijden.

Bij hevige wind:

- Scheer- en stormlijnen (niet te hard) aanspannen.
- Nakijken dat piketten en haringen goed zijn ingeslagen.

Bij het verlaten van het terrein zorg je er steeds voor dat de muurtjes en de deuren goed dicht zijn. Zoals reeds vermeld kost een tent heel wat geld. Het spreekt voor zich dat iedereen de tenten met het nodige respect te behandelt. Laat hamers, tentzakken en piketten niet rondslingeren want hamers zullen roesten, tentzakken zullen rotten en aan piketten kan je je voeten verwonden. Schade aan de tenten meld je aan de leiding.

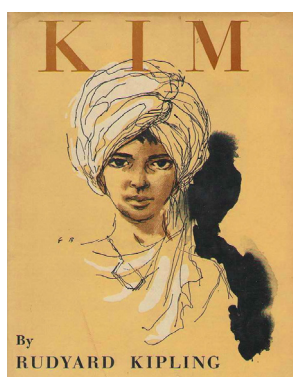
10. KIMSPLEN

WAT MOET JE KENNEN EN KUNNEN?

Eerste ster

- slagen bij 3 van de 5 zintuigen (6/10 is geslaagd): zien, horen, ruiken, voelen en proeven

Kimspelen worden sinds jaar en dag door scouts van over de hele wereld gespeeld. Ze trainen je geheugen en observatievermogen. Kimspelen danken hun naam aan het boek 'Kim', geschreven door Rudyard Kipling, die tevens het Jungle Book schreef en een goede vriend was van onze founder, Baden-Powell.



Het verhaal gaat over de Ierse weesjongen Kimball O'Hara, roepnaam Kim, die op straat opgroeide in Lahore, toen nog Brits-Indië. Gezien zijn achtergrond is Kim de geknipte persoon om te worden opgeleid tot spion.

Als deel van zijn opleiding speelde hij het spel dat wij vandaag 'kimspelen' noemen. Voor elk zintuig is er een kimspeel; ruiken, voelen, horen, zien en proeven. Je bolletje kan je behalen wanneer we kimspeelen doen, hou dus goed het maandprogramma van je tak in de gaten!

11. NATUUR

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	Wij spelen vaak in de natuur! Dat wil niet zeggen dat je daar geen eerbied en respect voor hebt! Let altijd goed op dat je geen planten kapot maakt of dieren verstoort! Gooi ook geen afval in de natuur! En vraag natuurlijk ook aan iemand van de leiding om erop te letten als jij dat wel doet.
tweede ster	Ook bij de wolven spelen wij vaak in de natuur! Dat wil niet zeggen dat je daar geen eerbied en respect voor hebt! Let altijd goed op dat je geen planten kapot maakt of dieren verstoort! Gooi ook geen afval in de natuur! En vraag natuurlijk ook aan iemand van de leiding om erop te letten als jij dat wel doet.

12. SEINER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	• Je stuurt een brief of kaartje naar iemand van de leiding. • Je kent de verschillende tonen die je hoort in een telefoon
tweede ster	• alles wat je moet kennen en kunnen voor de eerste ster • je kent de fluitsignalen • je kent de stomme bevelen (troepsformaties)

12.1 BRIEF SCHRIJVEN

Wat je in de brief of e-mail schrijft mag je zelf kiezen, maar op de enveloppe moet alles op de juiste plaats staan geschreven! Hoe verstuur je een brief...

12.1.1 De voorzijde

- 1 Op het bovenste lijntje in het midden schrijf je de naam van de persoon voor wie je brief bestemd is.
- 2 Dan volgen straat en nummer.
- 3 Op het derde lijntje komt het postnummer en de plaatsnaam in drukletters.
- 4 Als laatste schrijf je eventueel het land, dit is vooral belangrijk als je naar het buitenland stuurt!

12.3 FLUITSIGNALLEN

Met troepsignalen kunnen snel boodschappen over een langere afstand gedeeld worden, zonder daarbij te hoeven roepen. Aandacht en verzameling zijn de meest gebruikte troepsignalen, maar er zijn er nog:

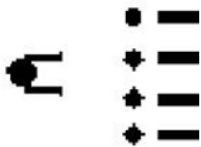
signaal	morsecode
Aandacht (A)	• —
EHBO (H)	• • • •
Leiding (L)	• — • •
Fourage (F)	• • — •
Opstaan (O)	— — —
Verameling (V)	• • • —
S.O.S.	• • • — — — • • •

12.4 STOMME BEVELEN

De stomme bevelen zijn signalen die met de hand gevormd worden, de leiding geeft er mee aan welke formatie van jullie verwacht wordt.



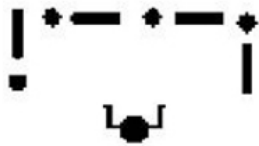
CIRKELFORMATIE



ESTAFETTEFORMATIE



LIJNFORMATIE



VERZAMELFORMATIE

13. UNIFORM

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	• Weten waarom we een uniform dragen • Plaats en betekenis van de kentekens weten • De scoutsdas
--------------------	--

Met het dragen van het uniform stralen we verbondenheid uit en geven we aan achter de idealen (wet en belofte) van onze beweging te staan. Het is dus belangrijk dat je er de nodige waarde aan hecht. Wees trots op je uniform.

Er zijn drie belangrijke redenen om het uniform te dragen:

- **Het is herkenbaar:**
Zo zien buitenstaanders dat je een scout of gids bent – gedraag je er ook naar. Je leiders en andere leden kunnen je gemakkelijk terugvinden in een menigte.
- **Het is een symbool:**
Je bent deel van een groep: scouts en gidsen wereldwijd, FOS Open Scouting, je eenheid, je tak en je patrouille. In uniform is iedereen gelijkwaardig, je ziet geen onderscheid tussen rangen en standen.
- **Het is praktisch:**
Het uniform is gemakkelijk om in te bewegen. Het kan tegen een stootje.

13.1 PERFECT UNIFORM

Het basisuniform bestaat uit het scoutshemd, das en dasring. Wanneer we in het straatbeeld verschijnen of bij belangrijke momenten, zoals de belofte-aflegging of totemisatie, dragen we het perfect uniform. Het perfect uniform bestaat uit volgende onderdelen:

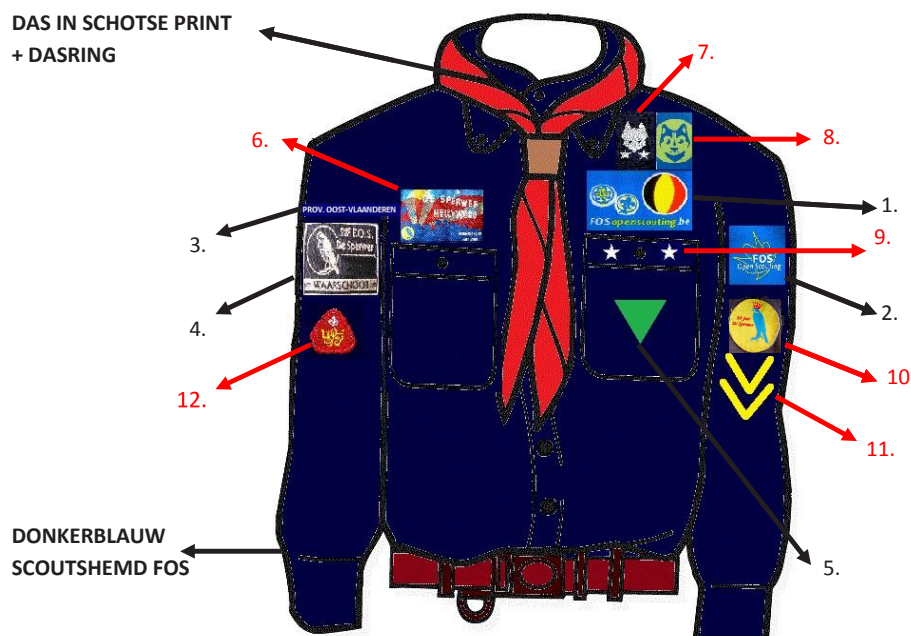
- **Het scoutshemd met kentekens op de juiste plaats**
- **Een donkerblauwe broek**
- **Onze eenheidsdas met dasring**

Het bovenste knoopje van je hemd laat je altijd open, als symbool van openheid. De das wordt over de kraag gedragen, niet eronder. 's Zomers worden bij het perfect uniform de mouwen opgerold en draag je bij voorkeur een korte broek!

13.2 PLAATS EN BETEKENIS VAN DE KENTEKENS

Vanaf de welpen ziet een uniform er als volgt uit:

UNIFORM VAN EEN WELP/WOLF



- | | |
|--|--|
| 1. kenteken FOS - België - Europa | 7. Grijze wolf (indien behaald) |
| 2. FOS Open Scouting-kenteken (dit vouw je dicht) | 8. Belofte (indien behaald) |
| 3. provinciebandje (voor ons Oost-Vlaanderen) | 9. vaardigheidsbadgen (indien behaald) |
| 4. kenteken van de eenheid | 10. Extra badgen die je van onze eenheid kreeg |
| 5. Nest- of roedelteken. | 11. Kentekens van de (hulp) nest- of roedelleider. (1 voor de hulp, 2 voor de leider) |
| 6. Jaarteken | 12. Badgen (indien behaald) |

13.3 DE DAS

Scouts en gidsen over de hele wereld dragen een scoutsdas. Bij 28e FOS De Sperwer dragen we een schotse das met het Royal Stewart-patroon. De das duidt in de eerste plaats aan tot welke eenheid je behoort. Daarnaast heeft hij ook een praktisch nut, je kan de das bijvoorbeeld gebruiken in een spel, als blinddoek, als driehoeksverband, als bescherming tegen de zon...



14. VERTELLER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

eerste ster	Je vertelt aan de hele groep een persoonlijke ervaring, zoals wat je afgelopen week gedaan hebt.
tweede ster	Om het bolletje verteller te verdienen breng je een boekje mee naar de scouts en tijdens de BREAK lees je een klein stukje voor aan de horde. Het beste is als je dit thuis eens oefent, je kan ook de prentjes tonen als die er zijn, dat is altijd fijn!

BADGEN

1. ARTIEST

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

	Je maakt een knutselwerkje en kan hierover iets vertellen.
	Je knutselt iets met enkel voorwerpen uit de natuur. We noemen dit in de scouts een natuurschild.

2. ATLEET

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

 	Je doet goed mee aan een sportactiviteit en blinkt uit in prestaties en inzet. De leiding schrijven alle resultaten van je prestaties op en maken dan een soort rapport. Nadien bekijken ze jouw resultaten en zien of je de badge hebt verdient.
---	---

3. EHBO

WAT TE KENNEN EN TE KUNNEN?

	Je kan een EHBO-taak overnemen van de leiding. Je verzorgt hierbij een wolf die zich pijn heeft gedaan met al hetgeen je geleerd hebt voor je eerste en tweede ster. Deze badge kan dus pas behaald worden als je beide EHBO bolletjes hebt.
---	--

4. ENTERTAINER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?



Je bereid een act voor en voorziet alle inkleding. Deze toon je dan voor de hele groep (bv. playbackshow op kamp).

5. FIETSER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?



- Je doet mee aan een fietstocht
- Je kan zonder problemen de ketting van je fiets opleggen
- Je kan een fietsband oppompen

6. GIDS

WAT TE KENNEN EN TE KUNNEN?



- Je gaat mee op een staptocht
- Je kan de weg uitleggen van punt A naar punt B (op bekend terrein)
- Je weet enkele belangrijke plaatsen in jouw gemeente zijn.

7. GOED SPELEN

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?



- Je kan 3 spelletjes uitleggen aan een leider
- Je moet 1 spel leiden voor de horde. Dit wil zeggen dat je eerst een duidelijke uitleg geeft en dan het spel leidt.

8. HANDIGE WELP

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?



- Je kan een ei bakken
- Je kan vegegen en dweilen
- Je kan koffie zetten
- Je kan zelfstandig jouw valies maken
- Je gaat mee met de kokkies naar de winkel en doet daar zelf een bestelling

Dit is uiteraard een badge die je op kamp doet

9. OPMERKER

WAT TE KENNEN EN TE KUNNEN?



- Je kan zes dieren herkennen en er iets over vertellen
- Je verzamelt vijf verschillende soorten planten en kan hier iets over vertellen
- Je maakt een verslag over je huisdier of lievelingsdier. Denk na over wat dit dier eet, wat de leefgewoontes zijn, waar het dier allemaal voorkomt, ...

10. SEINER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?



- Je kan een vlot telefoongesprek voeren.
- Je stuurt een kaartje vanop kamp
- Je kan een geheim schrift ontcijferen

11. VERSLAGGEVER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?



Je schrijft een verslag van een scoutsactiviteit . Dit verslag is minstens 1 pagina zelfgeschreven of 1/2 pagina getypt. Om dit verslag te versterken zorg je voor enkele foto's of een tekening.

12. VERZAMELAAR

WAT TE KENNEN EN TE KUNNEN?



- Je legt gedurende een langere periode een verzameling aan.
- Je stelt deze verzameling voor aan de horde en je kan er iets over vertellen.

13. ZWEMMER

WAT TE KENNEN EN KUNNEN?

	• Je gaat mee op een zwemactiviteit • Je kan 150m zwemmen • Je kan 30 seconden watertrappen
	• Je gaat mee op een zwemactiviteit • Je kan 300m zwemmen • Je kan 1 minuut watertrappen • Je kan een voorwerp uit het water halen

ARTIEST



ATLEET



EHBO



ENTERTAINER



FIETSER



GIDS



GOED SPELEN



HANDIGE WELP



OPMERKER



SEINER



VERSLAGGEVER



VERZAMELAAR



ZWEMMER



