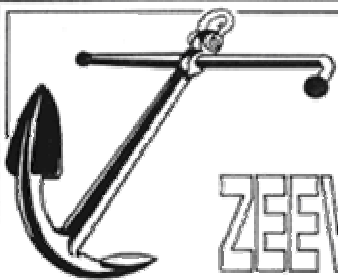
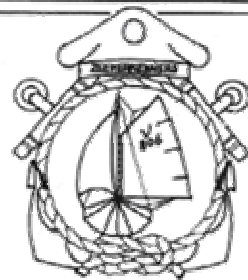


3de Klasse eisen

nr	eis	Aftekenen	
		datum	handtek.
1	Zeilboekje 1		
2	Roeiboekje 1		
3	Zeilmanouvres 1		
4	Schiemanswerk 2 en herhaling		
5	Bootkennis 2		
6	Reddingslijn werpen		
7	Wrikken		
8	Onderscheidingstekens		
9	Kampvuur		
10	E.H.B.O. 1		
11	Kaart & Kompas 1		
12	Routetechnieken 1		
13	Bakstent		
14	Coleman & Olielamp		
15	Belofte & Wet inhoud		
16	Kampvuur-nummer		
17	Installatie eisen herhalen		

Eigendom van:.....


CAY-NOYA


ZEEVERKENNERS



Eigendom van:.....

De eisen waar je tenminste aan moet voldoen om kader te worden.

Voorwoord

Je hebt je installatie eisen voltooid, gefeliciteerd met het worden van een zeeverkenner van scouting Cay-Noya.

Voor je ligt het vervolg op de installatie eisen, de derde klasse eisen. De 3^{de} klasse eisen zijn bedoeld om jou als scout en zeeverkenner nog meer inzicht te geven in allerlei zaken die je met spelen, activiteiten en programma's nodig hebt.

Dit zijn dan ook de minimale eisen waaraan je moet voldoen om als kader geïnstalleerd te worden. Als je de eisen klaar hebt kan je geen aanspraak maken op de titels:

kwartiermeester en bootsman, wel krijg je het 3^{de} klasse insigne. Je kan kader worden als deze eisen zijn afgerond en de leiding je geschikt acht een bak te leiden of te helpen een bak te leiden.

Succes met de 3^{de}

Samengestelling: Joris Fler, Ernst van Loosen, Raymond van Doorn
Vincent de Bruin, Bastiaan Schonk,
Maarten van de Hoven, Sander Pieterse

Auteur: Sander Pieterse
Druk: eerste druk, 2005

Niets uit deze uitgave mag veeleenvoudig worden en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm en op welke andere wijze dan ook, zonder schriftelijke toestemming van de auteur. No Part of this publication may be reproduced in any form by print, photoprint, microfilm or any other means without written permission from the authors.

Zeeverkenners Scouting Cay-Noya kan geen enkele verantwoording op zich nemen voor schade of ongemak ten gevolge van fouten, die ondanks de nauwkeurige bewerking, toch in dit drukwerk kunnen voorkomen. Vermelding van bedrijven in dit drukwerk houdt geen kwaliteitsoordeel in.

Gegevens afgesloten: 16 maart 2005
Druk en zetwerk: Sanderson printing

ISBN 90 035 1026 3
NUGI 023

2005 Scouting Cay-Noya Amerfoort/Leusden

Kampvuur nummer

Voor deze eis moet je een bijdrage leveren aan een kampvuurnummer. Het bedachte stuk mag je samen met andere verkenners opvoeren. Het is echter wel de bedoeling dat je zelf de leiding in handen houdt. Een goede opvoering moet de toeschouwer kunnen boeien, een slechte geeft meestal aanleiding tot praten onder de toeschouwers. Zorg er dus voor dat je uitvoering goed is.

Wat verstaan we onder een kampvuurnummer: toneelstuk, lied, circusact, verhaal, gedicht enz.

Het stuk dat je wilt opvoeren kan opgevoerd worden tijdens opkomsten dat we hiermee aan de gang gaan. Het opvoeren van een stuk hoeft niet altijd bij een kampvuur te zijn. In het verleden zijn er ook creaties in het clubhuis vertoond.



Installatie-eisen

Deze eis mag je pas aftekenen als alle eisen van de derde klas zijn afgetekend.

De bedoeling van deze eis is te kijken of je de installatie-eisen nog beheerst. Een aantal installatie-eisen zal je nu beter kennen dan toen je geïnstalleerd werd omdat je de eisen aan andere jongens hebt geleerd of je kennis hebt toegepast.

Als je zeeverkenner 3e klas bent kan je doorgaan om 2e klas zeeverkenner te worden want: **Een padvinder zet door!**

Belofte & Wet inhoud

Belofte en wet inhoud betekend dat je je meer verdiept in de wet en belofte, die je hebt afgelegd.

Als je de wet en belofte begrijpt en toepast, zal dit in je gedrag te merken zijn, niet alleen tijdens de opkomsten maar ook thuis of op school. Ben je actief geweest en heb je met plezier aan opkomsten deelgenomen en niet geprobeerd de minder plezierige karweien te omzeilen, dan heb je inderdaad getoond iets van de wet te begrijpen.

Werkstukje

Maak een werkstuk (schriftelijk/op papier) over drie onderwerpen die voorkomen in de wet of belofte en waarvan jij vind dat ze belangrijk voor je zijn (zie voorbeeld). Het gaat dus om drie willekeurige regels uit de belofte en wet die jij gaat toelichten, hoe jij daar over denkt.

Eventueel kan dit werkstuk verfraaid en verduidelijkt worden met plaatjes, tekeningetjes of foto's.

Voorbeeld

Thuis heb je te maken met een lastige moeder (althans jij vind haar lastig) omdat je moet helpen met de afwas.

Nu heb je een de padvinderswet afgelegd en daarin in staat:

Een padvinder is hulpvaardig!

Nu willen we van jou weten hoe je hierover denkt.



Zeilboekje 1

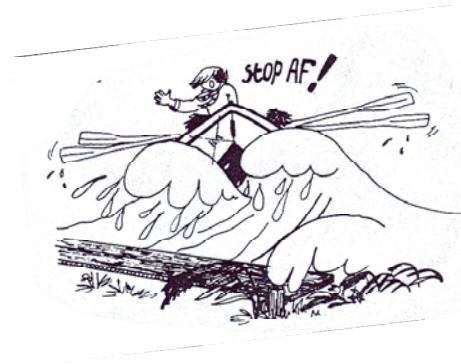
Voor deze eis moet je alle punten in “**zeilboekje 1**” hebben afgewerkt.

Het zeilboekje is gemaakt om ervoor te zorgen dat jij zelf kan zien hoe hoog jou zeilniveau is. Als je pas bij de zeeverkenners zit is dit nog niet zo hoog, tenzij je misschien op zeilkamp bent geweest. De punten die in “**zeilboekje 1**” staan zijn nog niet heel moeilijk, maar je moet er wel voor oefenen. Niet alle punten hoeven op het water worden afgetekend, dus je kunt zelfs in de winter hiermee aan de slag.



Roeiboekje 1

Voor deze eis moet je alle punten in “**roeiboekje 1**” hebben afgewerkt.



Het roeiboekje is, net als het zeilboekje, gemaakt om ervoor te zorgen dat jij zelf kan zien hoe hoog jou niveau is. Als je pas bij de zeeverkenners zit is dit nog niet zo hoog. De punten die in “**roeiboekje 1**” staan zijn de dingen die je moet weten als je begint met roeien.

Niet alle punten hoeven op het water worden afgetekend, dus je kunt zelfs in de winter hiermee aan de slag.

Zeilmanoeuvres 1

Je bent waarschijnlijk bij de zeeverkenners terecht gekomen omdat het zeilen en op het water bezig zijn je wel erg aansprak. Aangezien we vaak op het water zitten is het van belang dat je daar veel over weet.

Bij deze eis moet je de genoemde zeilmanoeuvres kunnen uitvoeren en de theorie weten.

Deze eis kan je pas aftekenen als je het onderdeel "**Zeilboekje 1**" hebt voltooid.

Wenden

1- Hoog aan de wind varen; (aan de wind en niet halve of ruime wind)

2- Kijken of de 'weg' vrij is; (je mag nooit door jouw manoeuvre een ander hinderen)

Commando's: **"Klaar om te wenden"** (hierdoor zorg je dat iedereen in de boot weet wat er gaat gebeuren)

"Ree" (pas als je dit hebt gezegd dan ga je pas beginnen met wenden)

3- Fok los / vieren;

Commando: **"Fok los"**

Op dit moment trek je het grootzeil aan totdat de boot tegen de wind in ligt.

4- Eventueel met het roer bijsturen; (door je roer te gebruiken rem je wel af)

5- Fok bak trekken als het voorlijk van het grootzeil begint te killen; (tegen bollen)

Commando: **"Fok bak"** (hierdoor zal de boot sneller door de wind draaien, bij veel wind en snelheid hoef je dit niet altijd te doen)

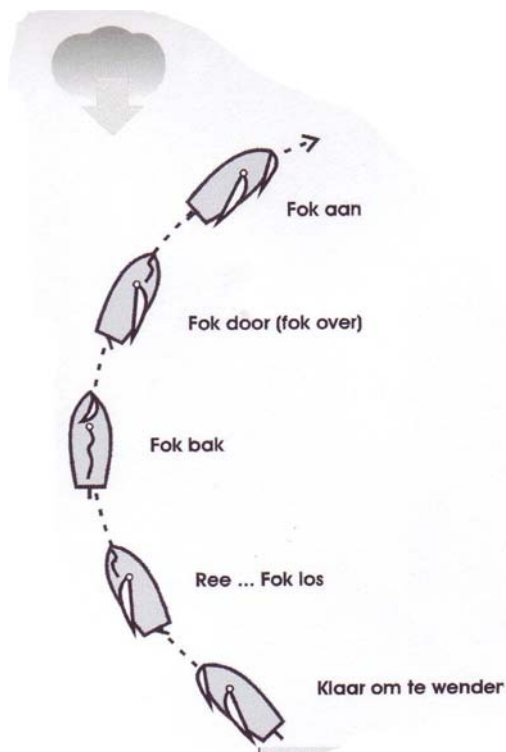
6- Fok overhalen als achterlijk van het grootzeil over de nieuwe boeg wind vangt.

Commando: **"Fok door / over"**

7- Fok aantrekken als het schip weer hoog aan de wind over de nieuwe boeg vaart.

Commando: **"Fok aan"**

Je zult wel gezien hebben, dat als je een snelle wending wil maken het van groot belang is, dat de fokkenist zijn werk goed doet, omdat deze bij het wenden een belangrijke rol vervult.



Als het koken klaar is kunnen de gaspitten uitgedraaid worden. Vergeet niet, als je gebruik hebt gemaakt van de tweede pit, deze ook uit te draaien. Laat de Coleman een tijdje staan, zodat deze kan afkoelen.

Onderhoud: Zorg dat je na het koken de Coleman elke keer goed schoonmaakt. Dus geen etensresten e.d. achterlaten.

Het kan zijn dat er geen druk meer opgebouwd kan worden op het tankje. Dit weet je als je tijdens het pompen geen weerstand ondervindt, het pompleetje is dan versleten en zal vervangen moeten worden. Ook kan het voorkomen dat de sproeier niet sproeit, maar spuit of niet wil sproeien. Deze kan dan los zitten of vuil zijn. Dit kan verholpen worden door de buis iets aan te draaien of geheel te vervangen.

Olielamp

Werking: De lont zuigt de petroleum uit de tank en verbrandt. De lont zelf verbrand dus (bijna) niet.

Aansteken: Vullen met petroleum door de vulopening (d.m.v. een trechter). De hendel naar beneden drukken, hierdoor gaat het glas + houder omhoog. De lont eventueel iets omhoog draaien en aansteken met een lucifer. Draai hierna de vlam op de gewenste hoogte. Als de vlam te hoog wordt ingesteld gaat de olielamp walmen, het glas wordt zwart en het gaat stinken en is dus niet gewenst.

De lamp mag nooit te schuin worden gehouden omdat de petroleum dan uit de lamp loopt
Onderhoud: Controleer regelmatig de lengte van de lont, deze moet zó lang zijn dat deze minimaal de bodem van de tank raakt.

Als het glas zwart of vuil is kan dit op de volgende manier gereinigd worden: trek aan liet oog boven de lamp. Let op, als de lamp aan is geweest is dit heet!! Hierna kan glashouder met glas gekanteld worden waarna het glas verwijderd kan worden om schoon te maken.

De lonthouder is te verwijderen door de hendel naar beneden te drukken. De lonthouder een kwartslag te draaien en op te lichten.



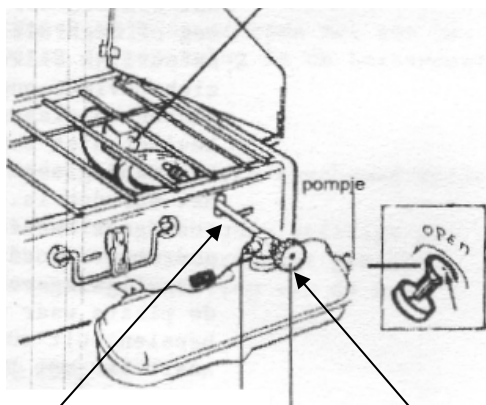
Coleman & Olielamp

Om op kamp te kunnen koken moet je weten hoe een Coleman werkt. De olielamp heb je ook regelmatig nodig dus de werking daarvan moet ook bekend zijn.

Coleman

Werking: De brandstof die in het Coleman-tankje zit wordt door de druk die er op de tank staat door het buisje gesproeid. Als de gaspitten aangestoken zijn is er een vlam'. Er zitten twee pitten op de Coleman. Je kunt ze allebei aansteken of je kan er 1 gebruiken.

Aansteken: Zorg ervoor het tankje van de Coleman goed vol zit met brandstof. Plaats de sproeier van het tankje in het daarvoor bestemde gat boven de rechterpit. Om de brandstof uit het tankje te kunnen sproeien moet er druk staan op het tankje. Druk opbouwen gaat als volgt: zorg dat de shock



(kleine hendel bij draaiknop) naar boven gedraaid staat. Draai het pompje open door naar links te draaien. Leg je duim op het gaatje en pomp 30 tot 40 keer. Er staat nu voldoende druk op het tankje. Draai het pompje weer dicht door naar rechts te draaien. De Coleman kan aangestoken worden. Zorg dat tijdens het aansteken de shock naar boven staat. Houdt een brandende lucifer of aansteker bij de rechterpit en draai de gaskraan open. Er zal nu brandstof worden gesproeid en de pit zal ontsteken.

Shock

Gaskraan

Er is na ongeveer 1 minuut een blauwe vlam te zien. Mocht dit niet het geval zijn dan moet er nog enkele malen gepompt worden tot er een blauwe vlam is. De shock kan nu naar beneden gedraaid worden. Er is ook de mogelijkheid om op een tweede pit te koken. Houdt ook bij de tweede pit een brandende lucifer of aansteker en draai de pit open met de ijzeren vleugel die aan de linkerkant van de Coleman zit bevestigd.

Als tijdens het koken de brandstof op raakt zal deze bijgevoerd moeten worden. Zorg ervoor dat de gaskraan dichtgedraaid is en bedenk dat de sproeibuis heet is.

De tankdop kan nu opengedraaid worden en met behulp van een trechter kan de Coleman gevuld worden met brandstof. Om opnieuw te kunnen koken moet de gehele bovengenoemde procedure herhaald worden.

Gijpen

- 1- Goed voor de wind gaan varen; (dus niet ruime wind)
- 2- Stuurman verzitten naar lij; (dit wordt straks de hoge kant en dus hoeft je jezelf na het gijpen niet; meer te verplaatsen)
- 3- Kijken of de 'weg' vrij is; (dit is minder belangrijk dan bij het wenden, omdat als je het goed doet je koersverandering heel klein is)
- 4- Waarschuwing: "**Klaar voor de gijp!**" (zo weet iedereen wat er staat te gebeuren)
- 5- Iets afvallen; (roer van je af = je zit namelijk 'verkeerd')

Commando: "**Zeggen wanneer de fok overkomt**"

"FOK KOMT OVER!"

- 6- Commando: "**Gijp!**" (zorg dat iedereen dit hoort, zodat ze hun hoofden naar beneden kunnen doen)
- 7- Grootschoot inhalen
- 8- Tegensturen met je rug of zij tegen het roer;
- 9- Als het grootzeil midscheeps passeert de schoot soepel laten uitvieren;
- 10- Bijsturen met elleboog of de vrije hand.

Vaak wordt nr. 5 overgeslagen, maar vooral bij veel wind kan het geen kwaad om iets af te vallen, anders krijg je het grootzeil niet aangetrokken.

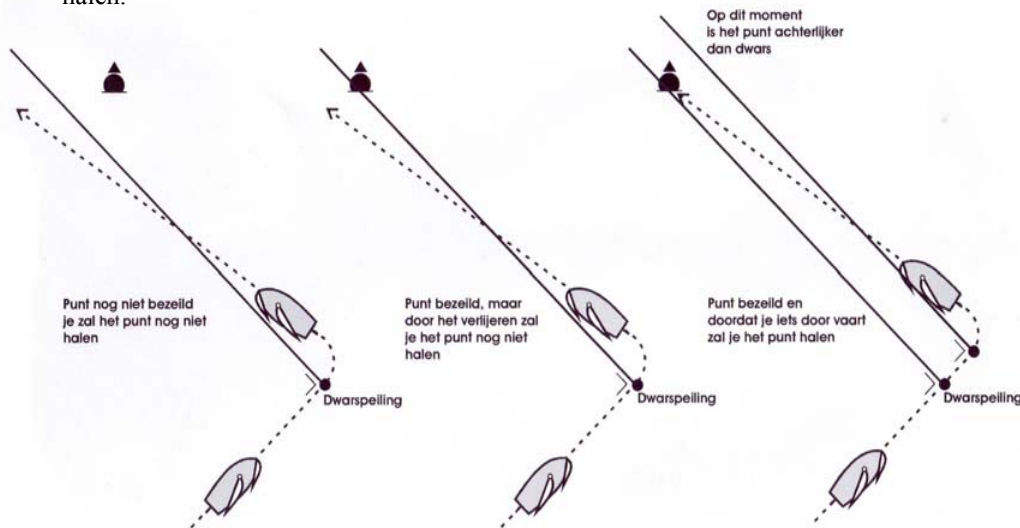


Dwarspeiling

Als je naar een bovenwinds punt/punt aan hogewal, (een punt waarvoor je, om er te komen, tegen de wind in moet varen) bijv. een boei of haven wilt varen, dan zal je er dus kruisend (aan de wind) naar toe moeten varen. Hierdoor ga je niet recht op je doel af maar er schuin langs. Om niet je doel voorbij te varen moet je op tijd weten wanneer je overstag moet. Hiervoor bestaat er een dwarspeiling.

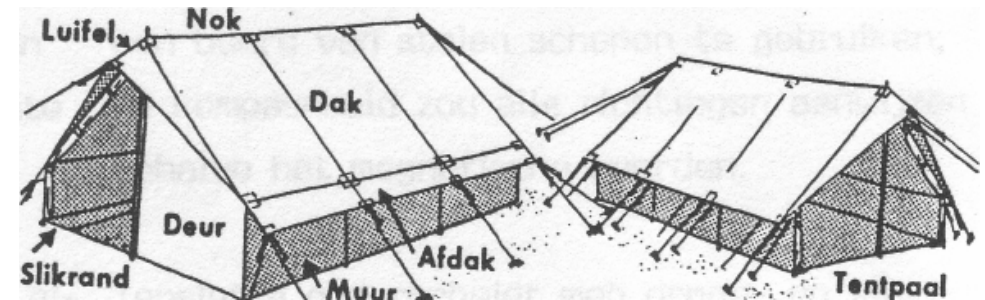
Hoe werkt een dwarspeiling?

- Als je naar bijv. een boei toe zeilt, dan zeil je onder een hoek van +/- 45° met de wind, (Als je aan de wind zeilt zal deze hoek kleiner zijn, omdat je scherper zeilt),
- Als je een dwarspeiling wilt gaan maken, moet je op 45° ten opzichte van de boei gaan varen,
- Ga nu recht naar voren zitten (met je neus naar de punt van de boot gericht),
- Nu draai je je hoofd 90° (dwars) naar de boei toe,
- Kijk je achter de boei langs, dan heb je het punt (de boei) nog niet 'bezeild', dit houdt in dat je nog een stukje door moet zeilen, of zelfs nog een keer over stag moet gaan,
- Kijk je recht tegen de boei aan, dan heb je het punt 'bezeild', maar vaar altijd een stuk door, want door het verlijeren van de boot verlies je hoogte ten opzichte van de boei,
- Kijk je voor de boei langs, dan heb je het punt 'bezeild'. (het punt is nu achterlijker dan dwars) Je kunt nu overstag gaan; als je geen gekke dingen doet zal je het punt halen.



Tent opzetten

De termen die in het plaatje genoemd zijn zullen hier ook worden gebruikt.



1. Spreid de tent over het grondzeil, bepaal waar de hoofdscheerlijnen bij de grond komen en zet deze vast.
2. Zet nu de deuren met een grondpen in het midden van het grondzeil vast, om te voorkomen dat je de tent te breed opzet.
3. Zet één stok overeind en zet de daaraan grenzende hoekscheerlijnen vast zodanig de paal recht staat.
4. Doe hetzelfde bij de andere ingang van de tent.
5. De noklatten kunnen er nu in gezet worden: de palen die al stonden stuk voor stuk even onderuit halen, de noklat aanbrengen en weer rechtop zetten.
6. De middenpaal plaatsen.
7. Nu de resterende scheerlijnen van de tent met haringen vastzetten. De lijnen steeds in het verlengde van de tentnaden.
8. Zet de onderzijde van de tent vast, de slikrand die onder de muren zit moet onder het grondzeil komen.
9. Loop alles nog even na, de palen moeten recht staan ook ten opzichte van elkaar.
10. 's Nachts en bij regen moeten de scheerlijnen iets ontspannen worden in verband met krimp.
11. Loop nooit met schoenen over het grondzeil.
12. Lucht de tent voldoende, eventueel grondzeil uit de tent halen.

In de tweede klasse-eisen zal je ook leren hoe je de tent sneller op kan zetten met meer mensen. Tevens zie je hoe een tent inspectie klaar gemaakt moet worden.

Bakstent 1

Op kamp maken we bij zeeverkenner Cay-Noya gebruik van een bakstent. Het opzetten van de tent moet je leren. Kampmateriaal is vaak kostbaar en daarom is een juiste omgang ermee, belangrijk. Bij deze eis moet je bewijzen dat je het tentopzetten beheerst.



Inhoud tentzak

De volgende onderdelen heb je nodig om de bakstent op te zetten.

Tentdoek	1	
Grondzeil	1	
Grondpennen	16	} dit is de minimale hoeveelheid
Haringen (hout)	25	
Palen	3	bestaande uit 3 delen met klem (per paal)
Noklatten	2	bestaande uit 3 delen met klem (per lat)
Hamertje	1	met rubberen slagdeel
Paal onderlegger	3	om te voorkomen dat de palen het zeil prikken.

Voorbereiden terrein

Zoek een geschikte plaats voor je tent. Deze plaats voldoet aan de volgende eigenschappen:

1. bij voorkeur een recht terrein zonder kuilen
2. de plek is vrij van harde voorwerpen (anders de plek ontdoen van die voorwerpen) zoals: dennenappels, stenen, takken enz.

Het is ook aan te raden de tent niet op een boomwortel te zetten.

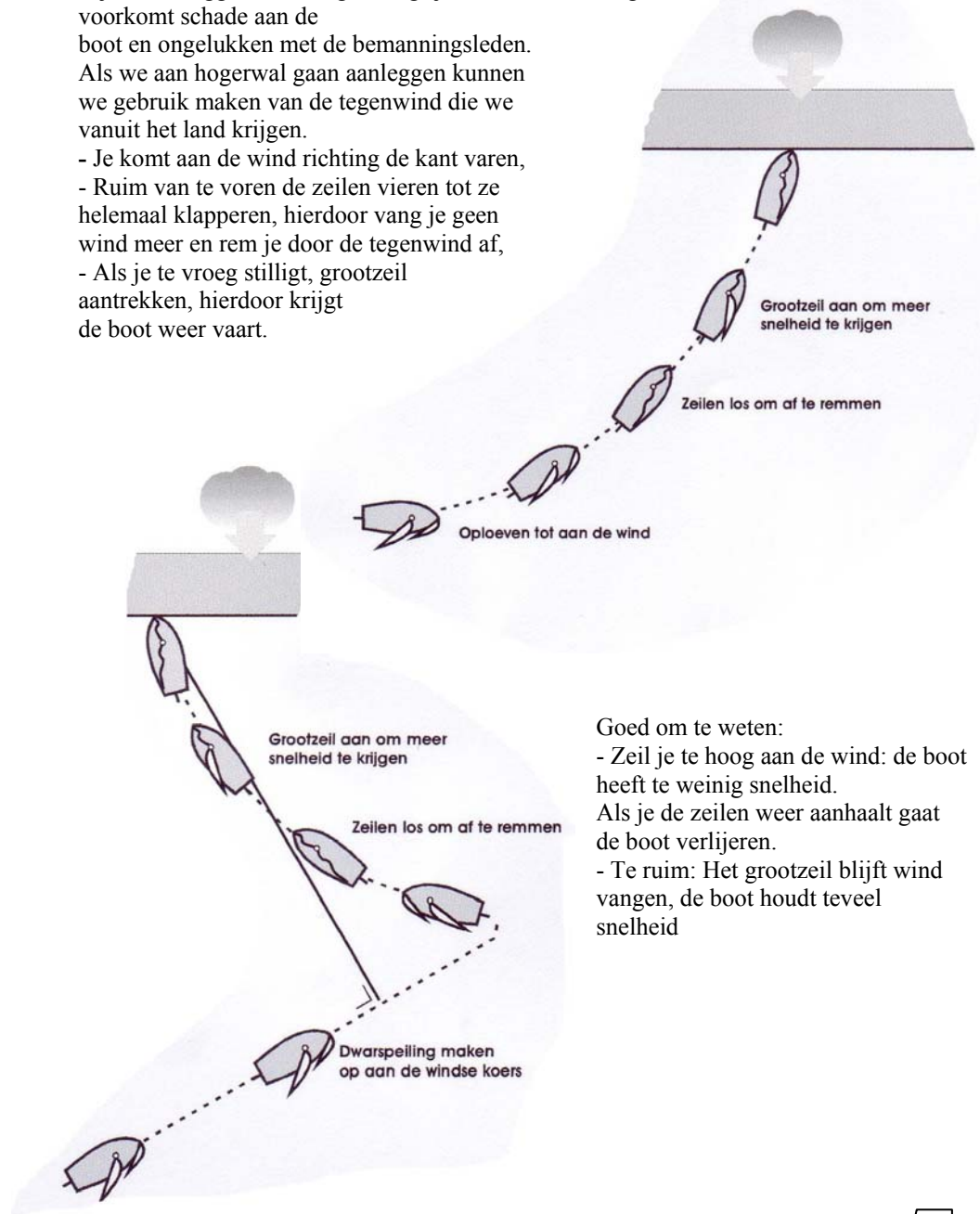
Is de plek geschikt dan kan je het grondzeil uit leggen. Bedenk daarbij dat de zijkant van de tent minder goed wind kan verdragen dan de kopse kant.

Aanleggen aan hogerwal (sliplanding)

Bij het aanleggen is het erg belangrijk om met een rustige snelheid de kant te naderen, dit voorkomt schade aan de

boot en ongelukken met de bemanningsleden. Als we aan hogerwal gaan aanleggen kunnen we gebruik maken van de tegenwind die we vanuit het land krijgen.

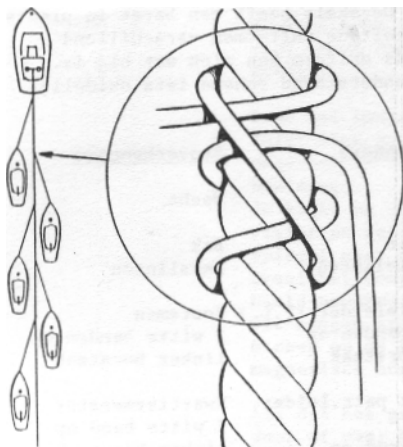
- Je komt aan de wind richting de kant varen,
- Ruim van te voren de zeilen vieren tot ze helemaal klapperen, hierdoor vang je geen wind meer en rem je door de tegenwind af,
- Als je te vroeg stilligt, grootzeil aantrekken, hierdoor krijgt de boot weer vaart.



Goed om te weten:

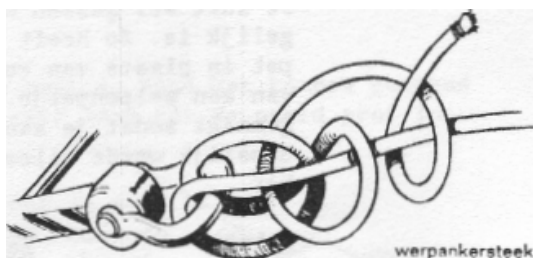
- Zeil je te hoog aan de wind: de boot heeft te weinig snelheid. Als je de zeilen weer aanhaalt gaat de boot verlijeren.
- Te ruim: Het grootzeil blijft wind vangen, de boot houdt teveel snelheid

Schiemanswerk 2



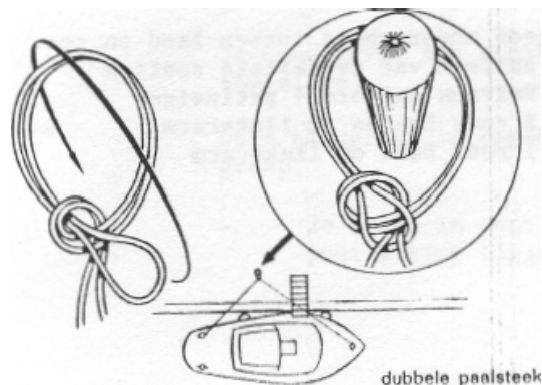
Mastworp met voorslag

Deze knoop wordt gebruikt als schuiven moet worden voorkomen maar de knoop moet nog wel los kunnen.



Werpankersteek

De steek wordt gebruikt om snel en veilig een anker uit te gooien. Bij Cay-Noya wordt de steek niet daarvoor gebruikt aangezien de kans nog steeds bestaat dat de steek los gaat. Als je toch een lijn aan een anker wil knopen, gebruik dan de paalsteek.



dubbele paalsteek

De dubbel paalsteek wordt gebruikt om snel een sterke lus in een lijn te leggen. Het begin is hetzelfde als bij de gewone paalsteek, alleen gaat de "slang niet om de boom heen" maar wordt hij over de grote lus geslagen.

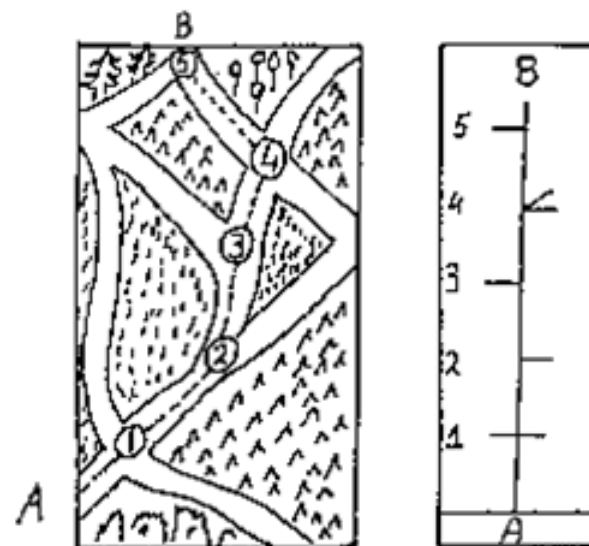
Strippenkaart

Deze techniek is een iets ander verhaal dan de vorigen.



strippenkaart

Een stripkaart is een verticale lijn met links en rechts horizontale of schuine dwarsstrepen. De verticale lijn is de route die je moet lopen. De dwarsstrepen zijn de wegen waar je niet in moet gaan. Je begint je route beneden aan de verticale lijn. Je gaat omhoog langs die lijn in de richting van het doel, helemaal bovenaan de lijn. Telkens als er een streepje aan de rechterkant van de lijn staat laat je een weg aan je rechterkant liggen.



Het voorbeeld hiernaast geeft goed weer wat de bedoeling is. Bij 1 kom je op een kruispunt, de strippenkaart geeft aan dat je zowel de weg links als recht moet laten liggen = je gaat dus rechtdoor. Bij 2 kom je op een Y-splitsing, je strippenkaart geeft aan dat de weg rechts genegeerd moet worden = je gaat dus linksaf.

Voor deze eis krijg je van de leiding een kaart en een aantal routes en mag je laten zien dat je de technieken beheerst.

Routetechnieken

Als je een tocht wil lopen of fietsen is leuker om dit niet aan de hand van een kaart te doen, maar met een bepaalde moeilijkheidsgraad die tocht te doen. Er zijn makkelijke en moeilijke routetechnieken en voor de derde klas wordt het eenvoudig gehouden.

Oleaat

De aller makkelijkste is wel het oleaatje. Het oleaat is een doorzichtig stuk papier of een sheet waarop de route getekend staat. Als je de oleaat op de juiste manier op de kaart legt, kan je zo de weg zien die je moet volgen.

Kruispuntroute

Hier bestaan heel veel varianten van. De meest gangbare is hieronder weergegeven. Je komt uit de richting van de veer van de pijl en je loopt in de richting van de punt van de pijl.

Een aantal voorbeelden van varianten zijn: vector/kruispunt, Kruispunt-pijltjesroute, kruispunt-noordpijlroute.



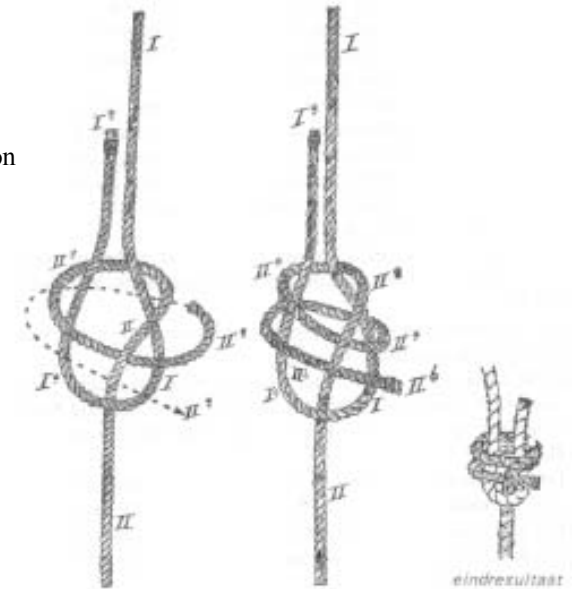
Bolletje/pijltje route

Ook hiervan bestaan heel veel varianten. De meest gangbare is hieronder weergegeven. Je komt uit de richting van de bol en je loopt in de richting van de punt van de pijl.

Bij dit soort route kan je dus niet zien met welk soort kruispunt je te maken hebt.

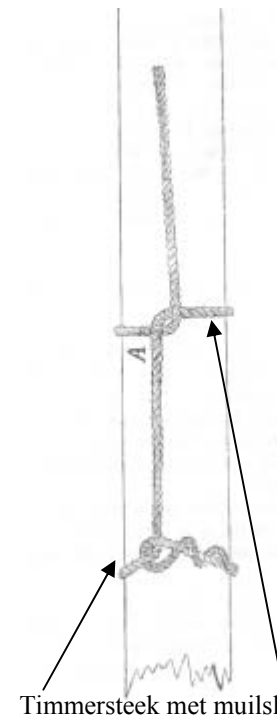


De dubbele schootsteek is hetzelfde als de gewone maar dan net iets sterker. Je gaat gewoon een extra keer rond
Schootsteek = verbinden van een dunne en een dikke lijn



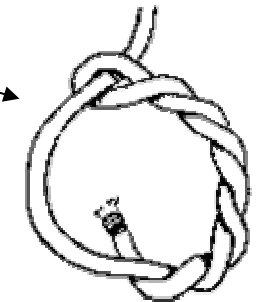
Dubbele schootsteek

De timmersteek is een steek die zichzelf vast trekt en zo stevig rond een gladde balk kan blijven zitten.



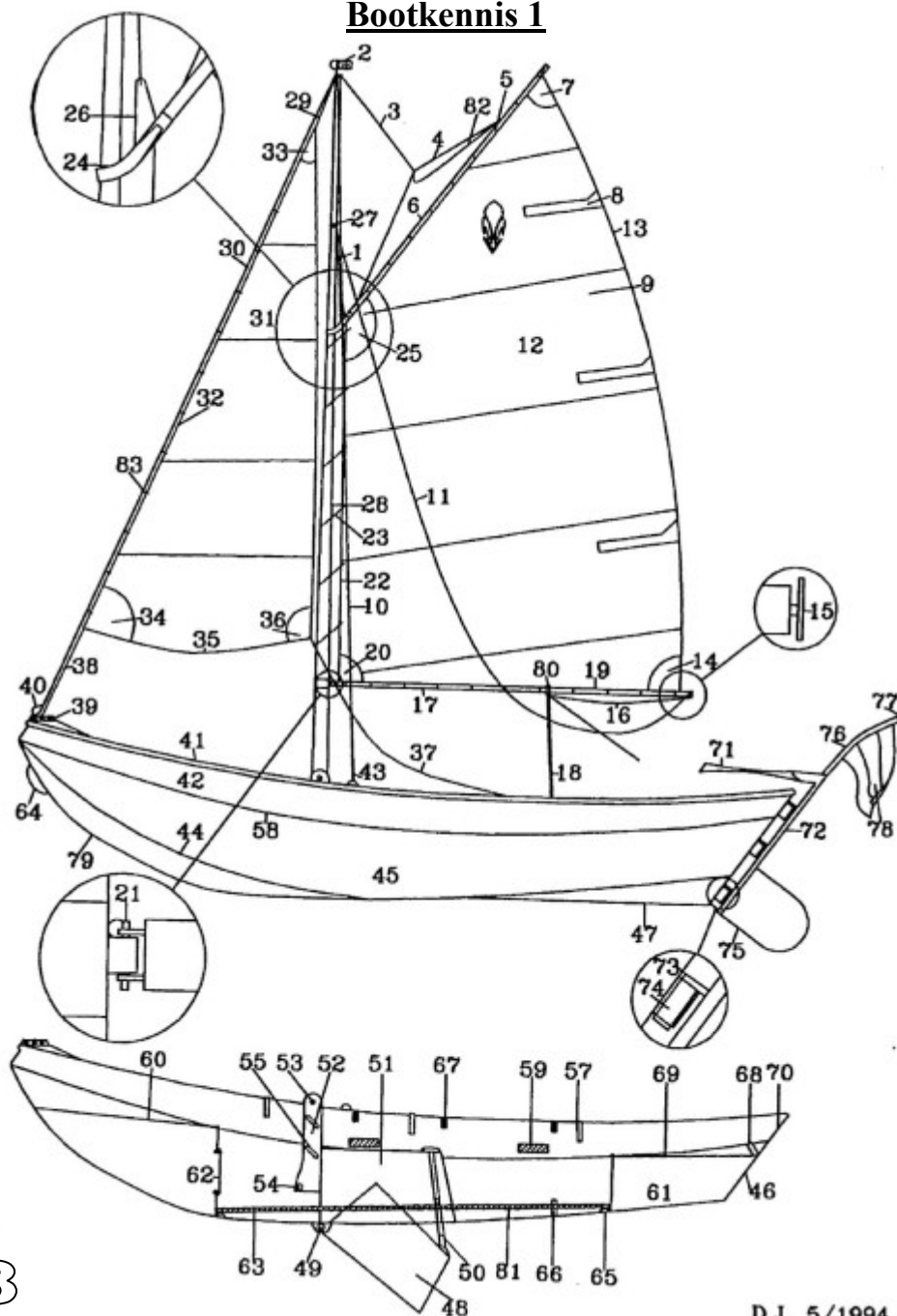
Timmersteek met muislslag

De muislslag zorgt ervoor dat je met de lijn alle kanten uit kan.
VB: Als het aanmeer paaltje klein is en je schip heel groot.



Bij Schiemanswerk 2 hoort ook de herhaling van de 8 knopen van installatie eisen!

Bootkennis 1



Kaart op het noorden leggen

Op een kaart ligt het noorden altijd aan de bovenrand. De verticale (paarse) lijnen op de kaart zijn noord/zuid-lijnen.

Om er voor te zorgen dat we de kaart niet 'op de kop' houden kunnen we de kaart 'op het noorden leggen'. Volg hiervoor de volgende stappen:

1. Draai het noorden van de roos naar het afleespunt.
2. Leg het kompas op een willekeurige plaats op de kaart.
3. Draai de kaart net zolang tot de rode kompasnaald naar de bovenkant van de kaart wijst.

De naald loopt nu evenwijdig aan de noord/zuid-lijnen op de kaart.

De noordkant van de kaart wijst nu naar het magnetisch noorden. De richtingen op de kaart komen overeen met de richtingen in werkelijkheid.

Koers overnemen van de kaart naar de natuur

Indien je op de kaart hebt bepaald waar je bent (de standplaats) en in welke richting je verder wil (het doel), dan kun je met behulp van het kompas deze richting overbrengen naar de natuur.

Volg voor het bepalen van je koers de volgende stappen:

1. Leg het kompas zo, dat de aanlegkant van het kompas de standplaats en het doel verbindt
2. Zorg ervoor dat de richtingspijl van het kompas naar het doel wijst.
3. Draai de kompasroos zover dat het noordteken naar het kaartnoorden wijst en de noord/zuid-lijnen parallel lopen aan een verticale lijn van het vierkantennet.

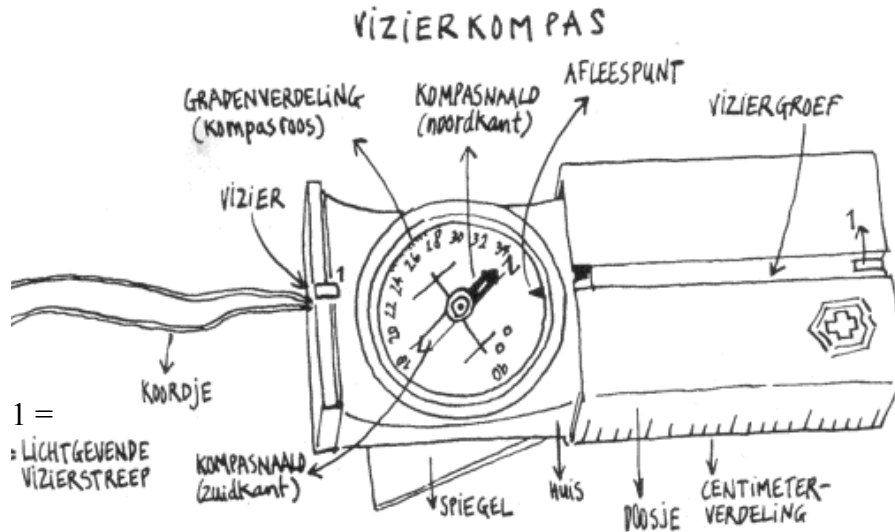
Je hebt nu het kompas ingesteld. Door onderstaande stappen breng je deze richtingshoek (instelling) over naar het terrein:

1. Houdt het kompas horizontaal in de hand, zodat via het spiegeltje de kompasnaald in het oog gehouden kan worden.
2. Draai het hele lichaam totdat de rode helft van de magneetnaald naar het noordteken wijst.

De richtingspijl, en dus de hand waarin het kompas gehouden wordt, wijst nu in de doelrichting.

Kaart & Kompas 1

In de installatie eisen heb je de 16 kompasstreken moeten leren. In deze eisen gaan we hiermee verder en maken het iets moeilijker. Je leert hier de basis van het werken met een kompas. De hieronder genoemde kompasonderdelen moet je kennen.



Kompasroos

De schijf waar je aan kan draaien heet de kompasroos en is verdeelt in 360 graden. De cijfers die op de kompasroos staan geven het aantal graden aan. Zoals je ziet missen ze een 0 ofwel alle getallen moeten maal 10.

Ga nu zelf na met de 16 kompasstreken, hoeveel graden hoort bij N, O, Z, W, NO, ZO, ZW, NW. (controleer met het antwoord onderaan) Als je nog verder wilt gaan kan je dat ook doen met de overige 8 kompasstreken.

Schaalverdeling

Het onderdeel heet kaart en kompas dus zal je ook van kaarten moeten weten.

Een kaart is een kleine weergave van de werkelijkheid, de werkelijkheid is verschaald naar kaartformaat. Wandelkaarten zijn vaak schaal 1:25.000; wat wil zeggen dat 1 cm op de kaart overeenkomt met 25.000 cm in het echt, ofwel 250 meter in de werkelijkheid.

Schaal 1:25.000						
1 cm op de kaart is 25.000 in het echt						
mm	cm	dm	m	dam	hm	km
	25.000	2500	250	25	2,5	0,25

1	klaauwval	42	boeisel
2	vaantje	43	talreep
3	piekeval	44	vlak
4	gaffeldraad	45	kim
5	marlijn	46	spiegel
6	gaffel	47	scheg
7	nokhoek	48	zwaard
8	zeillat in zak	49	zwaardbout
9	grootzeil (kleed)	50	zwaardloper
10	bakboord want	51	zwaardkast
11	dirk of kraanlijn	52	mastkoker
12	grootzeil	53	mastbout
13	achterlijk	54	grendelbout
14	schoothoek	55	kikker
15	wervel	56	dol
16	pettenlijntje	57	dolpot
17	giek	58	berghout
18	grootschoot	59	dof
19	onderlijk grootzeil	60	voordek
20	halshoek	61	luchtkast
21	lummelbout	62	mangat
22	voorlijk grootzeil	63	buikdenning
23	rijglijn	64	sleepoog
24	klaauw	65	hijsgen
25	klaauwhoek	66	grootschootoog
26	spruit van de gaffel	67	leiogen fokkeschoot
27	mastring	68	landvastogen
28	mast	69	achterdek
29	fokkeval	70	wrikgat
30	voorstag	71	helmstok
31	fok	72	roerkoning
32	voorlijk fok	73	roerhaken
33	tophoek	74	vingerlingen
34	halshoek fok	75	roerblad
35	onderlijk van de fok	76	vlaggestok
36	schoothoek van de fok	77	knop
37	fokkeschoot	78	vlag
38	kettinkje	79	Boeg
39	hanekam	80	schootring
40	voorstagspanner met klep	81	denningsteunen of wrangen
41	dolboord	82	dodemanslijntje
		83	Leuver

Reddingslijn werpen

Reddingslijn werpen gebruik je wanneer een drenkeling in het water ligt. Het opgooien van een sleep- of jaaglijn berust op hetzelfde principe. Zorg er dus voor dat je het lijn - werpen volledig beheerst en dat iedere worp zijn doel treft.

Voor dit onderdeel moet je een lijn van ongeveer 20 meter naar een doel kunnen gooien wat 15 meter van je af staat.



Wat heb je nodig?

- lijn van 20mtr.
- pion
- lang meet lint

Geen zware lijn maar bv een ankerlijn

Wat moet je doen om goed te gooien?

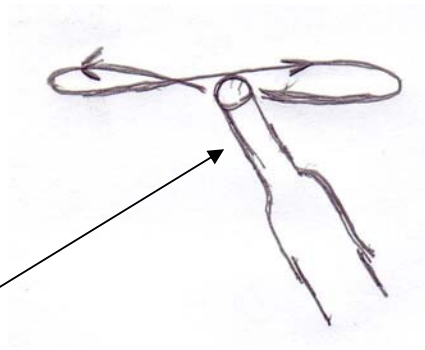
1. Schiet de lijn met grote regelmatige slagen op, het is zeer belangrijk dat de lussen mooi rond zijn en niet gedraaid.
2. Verdeel de opgeschoten lijn in twee delen, zodanig dat er tussen de twee nieuwe bosjes één streng hangt.
3. Pak het einde dat bij jou blijft goed vast
4. Met de ene bos ga je zwaaien maar zorg ervoor dat de lijn niet boven je horizontaal gestrekte arm komt want dan gaat de lijn weer in de war.
5. De eerste bos gooi je met snelheid weg richting de pion en de tweede bos laat langzaam afrollen zodat de lijn zijn volledige uitgestrekte lengte krijgt

Wrikken

Wrikken is een onderdeel wat heel belangrijk is als je zeeverkenner bent vandaar dat je voor je derde klasse eisen dit onderdeel moet doen.

Wrikken is de manier om een (roei)boot voort te bewegen met één riem aan de achterzijde van de boot. Deze wrikriem is iets groter uitgevoerd dan de normale roeiriem.

Bij het wrikken maakt zowel je blad als je handvat een soort achtvormige beweging. Bij elke slag draai je het blad. De afbeelding maakt duidelijk hoe stand van de riem is tijdens het wrikken.



Bloedneus

Iemand kan een bloedneus krijgen door een slag of stoot op de neus, door harde snuiten, maar ook zomaar zonder enige reden. Maak knellende kleding rond de hals los. Laat hem eerst goed zijn neus snuiten. Laat hem zitten met het hoofd iets voorover. In de leeshouding. Laat hem zelf de vleugels tegen het neustussenschot, vlak onder het neusbeen, dichtknijpen. Dit moet minstens tien minuten worden volgehouden. Daarna moet hij de neus voorzichtig loslaten.

Wijs hem er nu op dat hij zijn neus niet direct moet snuiten, omdat dan de neus weer gaat bloeden. Stopt de bloeding niet, roep dan de hulp in van een dokter.

Na een bloedneus moet je je altijd rustig houden anders kan de bloeding weer beginnen.

Vuiltje in het oog

Een loszittend vuiltje kan meestal uit het oog verwijderd worden. Trek dan het bovenste ooglid over het onderste heen. Het oog gaat dan tranen en spoelt het vuiltje weg. Lukt dit niet, trek dan met duim en wijsvinger de oogleden voorzichtig van elkaar. Als je het vuiltje ziet, kun je het voorzichtig met de punt van een schone zakdoek of steriel gaasje wegvegen. Veeg het vuiltje altijd uit de richting van het hoornvlies. Zie je het vuiltje niet, laat dan sterk naar beneden kijken en trek het bovenste ooglid zover mogelijk naar boven. Zit het vuiltje daar, dan kun je weer voorzichtig proberen of je het er uit kunt vegen. Zit ook hier geen vuiltje, laat dan naar boven kijken. Trek het onderste ooglid naar beneden en probeer of je het vuiltje er uit kunt vegen.

Als je niets kunt vinden, of je ziet dat er iets op het hoornvlies zit, blijf je er verder af. Doe dat ook als je het vuiltje niet makkelijk kunt verwijderen. Waarschuw een arts als het verwijderen van het vuiltje niet lukt.

E.H.B.O.

Als zeeverkenner moet je eerste hulp bij eenvoudige ongevallen kunnen verlenen. De E.H.B.O.-onderwerpen die in onze klasse eisen zijn opgenomen zijn veel voorkomende onderwerpen en vervangen dus geen E.H.B.O. cursus. Wil je daadwerkelijk goed kunnen helpen bij een ongeval, dan zul je een E.H.B.O. cursus moeten volgen.



Hoofregel: Beter twee keer te veel naar een dokter dan één keer te weinig.

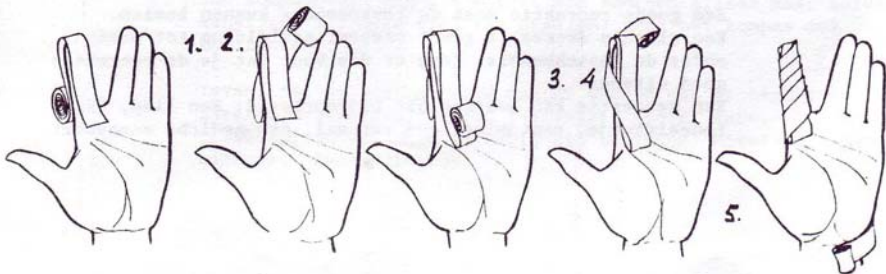
Alarmeren

Hieronder staan de punten die je af moet werken als je een ongeval ziet en je daarvan melding gaat maken bij **de alarmcentrale 1.1.2.**

Een goede en duidelijke berichtgeving is bepalend voor de snelheid waarmee deskundige hulp ter plaatse kan zijn.

1. naam van de melder (je eigen naam dus)
2. plaats van het ongeval (waar ligt het slachtoffer, straatnaam/plaats)
3. de oorzaak van het ongeval het aantal slachtoffers
4. de aard van de letsels.
5. blijf bij het slachtoffer tot er hulp is.

Vingerverband (bij verwonding aan vingers wat niet te verhelpen is met een pleister) Voor het aanleggen van een vingerverband gebruik je een hydrofiel windsel (= smalle zwachtel). 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, natuurlijk 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 (dus nooit over de handpalm) naar de pols, waar je hem éénmaal omheen draait en vastmaakt met een stukje leukoplast of met een platte knoop.



Onderscheidingstekens

Na een of twee groepskampen te hebben meegemaakt zal je wel gezien hebben dat het uniform niet voor iedereen gelijk is. Zo heeft bijvoorbeeld de zeeverkennersleiding een pet en de landverkennersleiding een hoed.

Men heeft de uniformen verschillend gemaakt zodat je aan iemands uniform kan zien wat hij is.

Het schema zal duidelijk maken wat er voor verschillen zijn binnen Cay-Noya.

Bij ons Zeeverkenners	Bij onze mede groepsgenoten		
	Itzamma	Dolfijnen	Landverkenners
Wacht	Horde	Golf	Troep
Bak	Nest	Vin	Patrouille
Bakslinten	Nestdriehoek	Vindriehoek	Patrouillelinten
Bootsman	Gids	Topper	Patrouille leider (P.L.)
2 witte banden op linker borstzak	2 gele banden om linkerarm	2 witte banden linker borstzak	2 witte banden op linker borstzak
Kwartiermeester	Helper	Tipper	Assistent patr.leider (A.P.L.)
1 witte band op linker borstzak	1 gele band om linkerarm	1 witte band linker borstzak	1 witte band op linker borstzak
Schipper	Akela		Hopman
Groene schouderlnt Groen petinsigne	Groene wolvenkop op hoed		Groene schouderlinten en groene pluim
Stuurman	Baloe, Chil enz.		Vaandrig
Rode schouderlntn Rood petinsigne	Rode wolvenkop		Rode schouderlinten en rode pluim
Oppeerbootsman			Troopleider (T.L.)
3 witte banden op linker borstzak			3 witte banden op linker borstzak

Behalve deze speltakken is er nog een speltak voor de oudere jongens: **de stam**.

De (Naicana)stam maakt geen onderscheid tussen land en zee.	
Ontgeïnstalleerd	uniform van de laatste speltak
Geïnstalleerd	Nairana uniform + petinsigne
Stamleider	2 rode banden om linkerarm
Ass.-stamleider	1 rode band om linkerarm

Kampvuur



Bij de zeeverkeners ga je minimaal een keer per jaar een vuur bouwen. Dit vuur kan je bouwen voor verschillende doeleinden. Een vuur kan je bouwen voor: licht, warmte en om op te koken. Vuur is zelfs te gebruiken als bescherming want alle dieren, of ze nu groot zijn of klein, zijn bang voor vuur.

Moderne kooktoestellen leveren vuur in een handomdraai. Voor een Coleman is altijd loodvrije benzine nodig en, hoewel gas overal uit de vaderlandse bodem stroomt, is het moeilijk daarmee een lege gasfles te vullen.

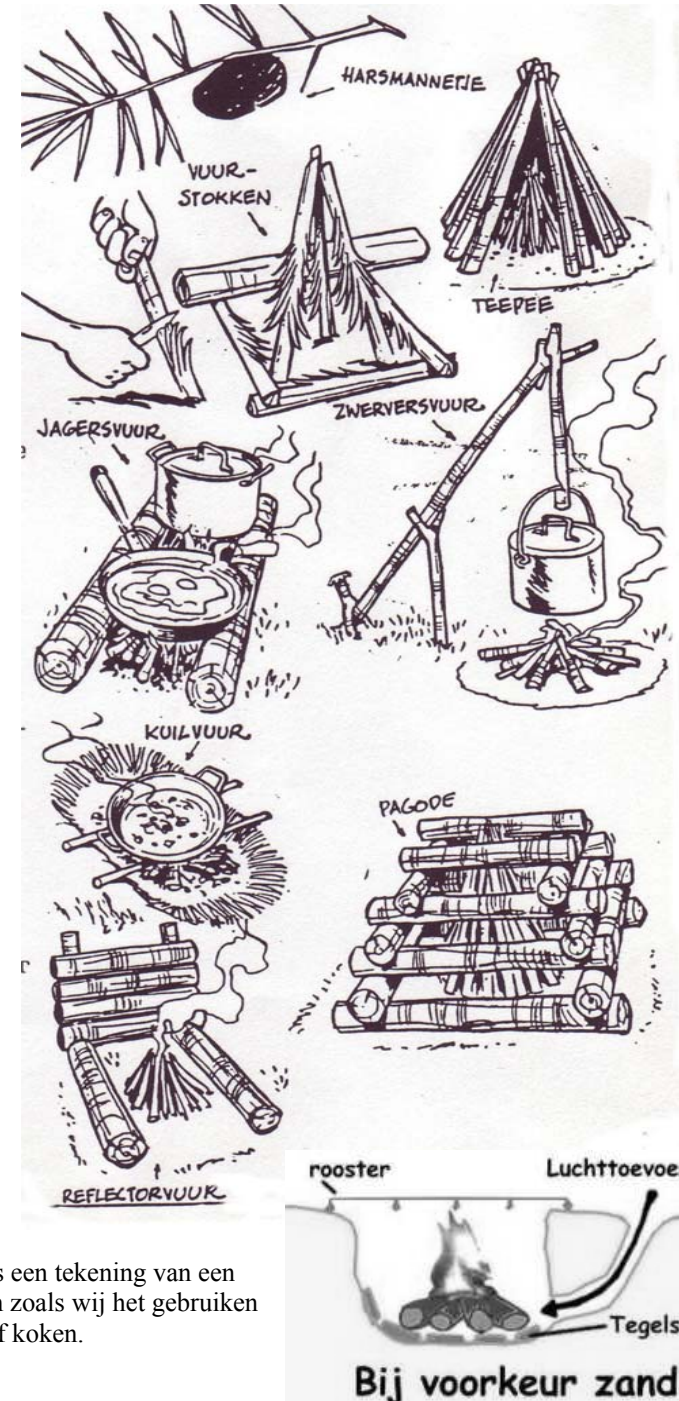
Het kan dus voorkomen dat je onverwacht met spullen uit de natuur een vuur moet bouwen om te kunnen koken of om jezelf warm te houden, dan wel jezelf van licht te voorzien.

Er moet vuur gemaakt worden, hoe begin je?

- Je moet jezelf afvragen waarvoor wil ik het vuur gaan gebruiken (zie mogelijkheden)
Koken Zwerversvuur, Jagersvuur, Kuilvuur
Warmte (licht) Teepee, Pagode, reflectorvuur
- Maak een vuurplaats. Bij het verlaten van je vuurplaats, mag je niet meer zien dat er vuur geweest is. Je moet je vuurplaats dus zo inrichten dat je later weer goed het vuur uit kan maken en kan toedekken.
- Brandbaar materiaal uit de omgeving verwijderen.
- Zorg voor snel ontvlambaar materiaal. Papier is minder geschikt, dunne berken-twigjes, berkenschors (nooit van levende bomen) of harsknobbels van een dennenboom voldoen beter. Is dit niet voorradig maak dan enige vuurstokken.
- Bouw om de vuurstokken een teepee van steeds dikker wordend hout. Zorg ervoor dat aan de zijde waar de wind vandaan komt, een opening uit te sparen zodat het vuur goed veel zuurstof kan krijgen.
- Zorg ervoor voldoende hout te hebben om het vuur te onderhouden. Als dat niet het geval is kan je vuur uitgaan en moet je weer opnieuw beginnen.

Aandachtspunten:

- Vraag altijd toestemming aan de plaatselijke autoriteiten (boswachter is de aangewezen persoon) als je een kampvuur wil maken.
- Houdt rekening met de afstand tot de bosrand (minimum 100 meter).
- Wees bij droogte extra voorzichtig. Soms is het verboden om vuur te maken!
- Houdt het geheel overzichtelijk en veilig. Dus niet te grote vuren maken.
- Let op de ondergrond: heide of bosgrond (pas gerooid bijvoorbeeld) kan ondergronds doorbranden.
- Bakken altijd je kampvuur af. Stenen (niet uit de rivier of het meer (explosiegevaar!)) of dikke houten balken zijn voldoende. Het belet dat het vuur uitbreidt en er is een duidelijke grens voor de omstanders.
 - Zorg dat er altijd blusmateriaal in de directe omgeving is. Zorg dat iedereen weet waar exact en hoe ze het moeten gebruiken.



Hiernaast is een tekening van een vuur te zien zoals wij het gebruiken bij primitief koken.