



Het Afrondingsinsigne

Zeeverkennersgroep De Argonauten.

Definitief: datum: 7 maart 2011



Inhoudsopgave

Het Afrondingsinsigne	1
Eisen van het Afrondings-Insigne:.....	3
Scouting:	4
Sport en spel.....	5
Veiligheid.....	6
Roeien en kanoën	8
Zeilen	10
Kamperen	12
Koken	14
Expressie	15
Natuur en Milieu	17
Samenleving.....	18
Pionieren en Schiemanen	21
Sjorringen.....	23
Zwerven / Navigeren.....	27
Checklijsten voor Kampvuur.	28
De techniek van een kampvuur maken	31
Typen grondvuren.....	34
De voorwaartse en achterwaartse boogslag	37
De Kroonverkenner.....	1
TOCHTEN UITZETTEN!.....	40
Opdracht 1.....	45
Opdracht 2.....	46
Bijlagen:.....	47

Bijlagen:

1. Sint-Jorisdag
2. De Nederlands Vlag

Eisen van het Afrondings-Insigne:

Wat is het afrondingsinsigne?

Het afrondingsinsigne is een insigne in de vorm van een driehoek met daarop een afbeelding van een kampvuur. Dit is insigne kun je behalen door de alle “Startactiviteiten” *af te ronden* uit je “Monsterboekje”. Even ter herinnering (hopelijk is dat niet nodig...): dat is dat lichtblauwe kleine boekje, dat je hebt gekregen bij je installatie. Soms wordt het ook wel eens het zakboekje genoemd. En stel nou, dat je door één of andere goede of slechte reden je Monsterboekje niet meer kunt vinden, dan kan je altijd bij de verkennerleiding een nieuwe aanschaffen. En nee, als je dacht dat je de eerste was die hem terug heeft gevonden in de wasmachine, wil ik je bij deze uit de droom helpen: je bent niet de eerste!

Naast het afronden van alle “Startactiviteiten” is het ook de bedoeling dat je samen met een andere verkenner een hike loopt en daar een verslag van inlevert bij de leiding.

Wat is afronden?

Af ronden is laten zien aan een staflid dat je bepaalde kennis of vaardigheden *beheerst*. Dit betekent in de praktijk vaak dat een staflid vaak de eerste week iets uit legt of voor doet. De volgende week kun je, als je alles nog steeds weet en/of kan, de activiteit af ronden.

Een aantal dingen kun je ook in één keer afronden en sommige dingen zijn het makkelijkste af te ronden als je het thuis voorbereid. Dingen die je (beter) thuis kunt voorbereiden staan aangegeven met een *Huisje*. Ook zijn er dingen die het makkelijkst kunnen worden afgerond tijdens je hike, deze staan aangegeven met een *Tent*.



Wat heb je aan het afrondingsinsigne?

Goede vraag, maar gelukkig heeft het ook een goed antwoord. Het belangrijkste idee achter het afrondingsinsigne (en later ook de kroonverkenner) is dat je doordat je zoveel verschillende dingen leert te beheersen, het kennisniveau van jezelf maar vooral ook van de hele groep omhoog gaat. Spelen kunnen dan uitdagender worden (en dus vaak ook leuker).

Bij onze groep hebben mensen met een afrondingsinsigne nog één ander *voorrecht*: je mag toetreden tot het kader. In het verleden is deze regel niet altijd even steng nageleefd, maar hij is er niet voor niks. Het is bijvoorbeeld moeilijk een bak aan te voeren als je onzeker bent over wat je aan het doen bent, omdat je het eigenlijk nog nooit geleerd hebt!

Wat staat er in dit boekje:

In dit boekje staat per Startactiviteit aangegeven wat je moet doen om het af te ronden. Dat is zowel handig voor jou als voor de staf. Ook is het wel zo eerlijk: zo moet iedereen ongeveer even veel doen om hetzelfde insigne te halen.



Scouting:

- De betekenis van St. Joris-, B.P.- en de groepsdag weten.

Je moet het volgende weten over St. Jorisdag:

- Hoe viert onze groep deze dag?
- Hoe gaat het St. Joris verhaal?
- Wat is de achterliggende gedachte van het verhaal en deze dag?

Schrijf je bevindingen kort op of bespreek dit met een staflid.

Extra Informatie: blz. 15-16 van het Werkboek en een staflid helpen je op weg.

- De scouting gebruiken in je eigen groep vendel kennen.

Vendel is een mooi woord voor een speltak in een scoutinggroep: in ons geval dus de verkennerwacht. Onze groep, maar ook scouting als geheel, kent een hele hoop tradities.

Binnen de Argonauten kan je denken aan de volgende dingen:

- Uniform
- Opening
- Bakkensysteem
- De Blauwe Wimpel
- Sluiting
- Het WinterWeekend (WiWe)
- Kampvuren
- Corvee



Er zijn natuurlijk nog veel meer gebruiken in onze groep, een kamp alleen al heeft bijvoorbeeld vele tradities. Ze staan alleen (bijna) nergens opgeschreven.

Maak een lijst van minimaal 30 tradities binnen onze groep en bespreek deze met een staflid.

Extra Informatie: Denk eens goed na of praat er met anderen over. Doe deze activiteit bijvoorbeeld met zijn tweeën.

- Vertel over de samenstelling en de geschiedenis van de Argonauten groep.

Vertel en beantwoord vragen over de geschiedenis van de groep, over hoe wij nu draaien en hoe de groep is ingedeeld.

Extra Informatie: Bij de staf is er een stencil over de geschiedenis van de groep, lees het een paar keer door en je bent op alle vragen voorbereid. Over de samenstelling van onze groep nu kun je natuurlijk zelf wel wat vertellen.

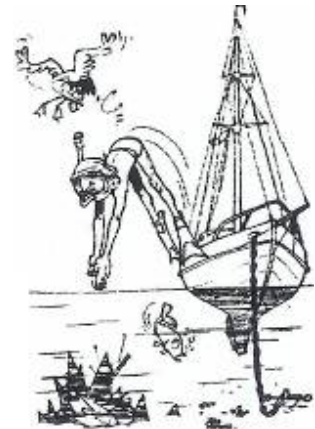


Sport en spel

- De veiligheidsvoorschriften bij het zwemmen toepassen.

Natuurlijk pas jij altijd de voorschriften toe. Om zeker te weten dat je ze ook nog kent nadat je ze op je groene kaart hebt afgetekend leg je aan een staf lid uit welke voorschriften er zijn.

Extra Informatie : blz. 24 van het Werkboek. Ook op blz. 52 van je Monsterboekje. Eventueel blz. 2 van het Zeeverkennerseisen boek. (alleen te vinden zie de staf. bibliotheek)



- Een spel uitkiezen en dit met je bak twee keer doen.

Dit kun je bijvoorbeeld heel makkelijk combineren met de het “quintje” onderaan deze pagina, waarbij je zelf een spel bedenkt. Je kunt deze eis bijvoorbeeld ook met je bak op een baksavond afronden.

- Bij een sportdag meedoen aan tenminste 5 individuele sporten.

Op school heb je vast wel eens een sportdag gehad waarbij je een certificaat kreeg waar jou individuele sport prestaties op stonden. Neem deze eens mee naar het eiland. Ook bij de welpen is er zo'n sportdag, er is echter geen certificaat bij. Schiet er eens een staf lid over aan.

- Maak een spel om met je bak te spelen.

Het is heel leuk om een spel te bedenken. Vaak zijn heel eenvoudige spelen ontzettend leuk. Als je er toevallig niet met je hele bak bent kun je het spel natuurlijk op zaterdag morgen of zondags in het onderhoud seizoen prima met een groepje verkenners uitproberen. Speel je het twee keer dan kun je de volgende eis afronden.

Extra Informatie: Kijk voor een paar tips op blz. 30 en 31 van het Werkboek. In de Stafbibliotheek staan allerlei boeken met verschillende spelen erin. Kijk bijvoorbeeld eens in het BRES Spelenboek.





Veiligheid

- Weten hoe je op eenvoudige wijze brand voorkomt.

Vertel hoe je dit doet bij het gebruik van vuur op het eiland. Waar wordt allemaal vuur gemaakt en is er mogelijk brandgevaar? Wijs de brandblussers aan en vertel wat te doen bij brand in een van de clubhuizen.

Om deze activiteit af te ronden is het eigenlijk noodzakelijk dat je de branddriehoek kent (de activiteit hieronder).

Extra Informatie: blz. 44 t/m 46 van het Werkboek.



- De branddriehoek kennen.

Vertel over de componenten van de branddriehoek en hoe je deze kunt aanwenden bij het bestrijden van brand.

Extra Informatie: blz. 45 van het Werkboek.



- Weten hoe politie, brandweer, dokter, GGD en dierenambulance te bereiken zijn.

Als we op kamp gaan maken we altijd van te voren een lijst met de nummers en adressen van dit soort instanties. Hopelijk heb je ze niet nodig, maar je weet natuurlijk nooit....

Om dit af te ronden moet je zelf ook eens uitzoeken waar je heen moet en wie je moet bellen bij een noodgeval *op het Eiland*. Dit kan het makkelijkst thuis met behulp van internet. Doe iets meer moeite dan alleen knip en plakwerk en maak een overzichtelijk lijstje, dat je aan een staf lid kunt geven. Die zal het als het goed is dan meteen bij je kunnen afronden.

Extra Informatie: Zoals gezegd is internet makkelijk, maar natuurlijk kan ook het telefoonboek je helpen.

- De vijf E.H.B.O.-punten kennen.

Vertel over deze vijf punten en wees voorbereid op wat vragen over hoe ze worden toegepast. Mocht je nog niet weten wat deze punten zijn dan kun je dat makkelijk opzoeken (zie *Extra Informatie*). Als je het voor jezelf even samenvat weet je zeker dat je het goed weet.

Extra Informatie: blz. 37 en 38 van het Werkboek. Ze staan ook op de achterkant van het Oranje Kruis Boekje.

- Snelverband gebruiken.

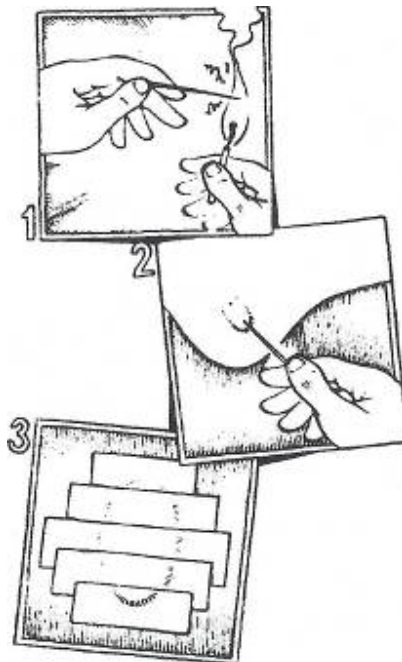
Het is belangrijk dat je een paar verbanden kent. Het gebruik van een snelverband, een enkelverband en een vingerverband zul je tijdens je Argonauten tijd zeker tegen komen. Deze verbanden zijn erg simpel, maar het is belangrijk dat je ze goed kent. Demonstreer hoe je deze verbanden aanlegt en waarvoor ze dienen. Enige kennis van de functies van de verschillende verbanden is hierbij een vereiste. Gedacht kan hierbij worden aan het verschil in functie tussen vette en witte watten en tussen een cambric zwachtel (drukverbanden) en hydrofiele zwachtels.

Extra Informatie: Elk staf lid zal je met plezier deze verbanden een keer demonstreren en oefening baart kunst. Lees ook het Oranje Kruisboekje over deze verbanden eens goed door. Je kan ernaar gevraagd worden bij het afronden en nog belangrijker misschien moet je een verband wel eens toepassen in een noodgeval.

- Lichte verstuikingen, blaar, verstuiking, vuiltje in het oog en brandwonden kunnen behandelen.

Met de E.H.B.O.-trommel van je bak kunnen al deze (kleine) ongevalletjes worden behandeld. Leg uit of demonstreer hoe je optreedt bij deze verwondingen. En zoals altijd geldt: als je iets nog niet kan, kan je het leren. Als je het een week later nog steeds kan, dan pas mag je het afronden.

Extra Informatie: blz. 39 t/m 42 van het Werkboek. Vaak hebben staf leden bij deze ongevallen nog wel wat handige tips in huis, dus is het verstandig ook nog wat uitleg aan een staf lid te vragen.





Roeien en kanoën

- Schoonschip maken

Maak samen met iemand je boot eens echt goed schoon. Schiet van te voeren wel even een staflid aan. De boot moet nu natuurlijk blinken. Net als altijd ook onder de denningen, de witte band en het zwart.

Om deze activiteit af te ronden moet je ook weten hoe je een kano schoonmaakt.

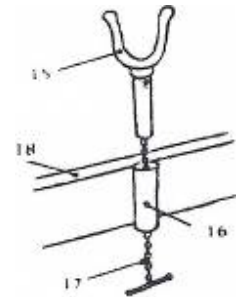
Extra Informatie: Een kaderlid kan je vast prima uitleggen hoe het moet. Geloof me: ook zij kunnen prima een boot uit hozen.

- De roeicommando's als roeier uitvoeren.

Laat zien dat jij de stijlroei-commando's kent, bijvoorbeeld door met je bak te gaan roeien of door mee te roeien bij de stijlroei wedstrijden. Je moet dus in principe de kennis hebben om als roerganger te kunnen varen!

De volgende "acties" moet je kunnen uitvoeren, met behulp van de juiste commando's:

- van "riemen geroeid" naar "op riemen" (en andersom)
- rechtdoor varen
- strijken
- een versmalling in het water passeren (aan één of beide kanten)
- bochten maken zonder (overmatig) gebruik van het roer
- een achtje draaien



Denk aan het snijden van de bladen. Bedenk ook dat je bijvoorbeeld nooit van het ene op het andere moment kan halen en dan gaan strijken. Hier horen commando's tussen!

Extra Informatie: blz. 67 en 68 van het Werkboek.

- Op de juiste wijze in en uit stappen.

Demonstreer hoe je bij de kanoplaats in- en uitstapt. Hier zijn verschillende technieken voor.

Extra Informatie: Laat het eens door een staflid uitleggen. In het Werkboek staat een manier die je bij onze kanoplaats en met onze kano's beter niet kunt proberen (blz. 56). Doe altijd je schoenen uit!

- Een kano in het water leggen en eruit halen.

Demonstreer hoe je dit doet. Bij onze kano's gebeurt dit **altijd** met zijn tweeën

Extra Informatie: Laat het eens door een staflid uitleggen. In het werkboek staat een manier die je bij onze kano's **niet** mag gebruiken

- Afvaren en Aanleggen.

Demonstreer hoe je dit doet. Als je hierbij zijwaarts kunt peddelen is dat natuurlijk mooi meegenomen. Oefening baart kunst.

- Demonstreer wat te doen als je kano omslaat.

Demonstreer wat jij doet als dit gebeurt. Let wel dat je moet weten wat je doet en dus een goede uitleg moet hebben gehad, zodat je kano niet zinkt of in stukken breekt. Bereid je maar voor op een nat pak.

Extra Informatie: blz. 58 van het Werkboek, wat praktisch uitleg is hierbij vereist.

- Volgelopen kano naar de kant brengen en leeghozen.

Zie de vorige en doe ze in combinatie met elkaar.

- Weten schade aan oeverbegroeiing te voorkomen.

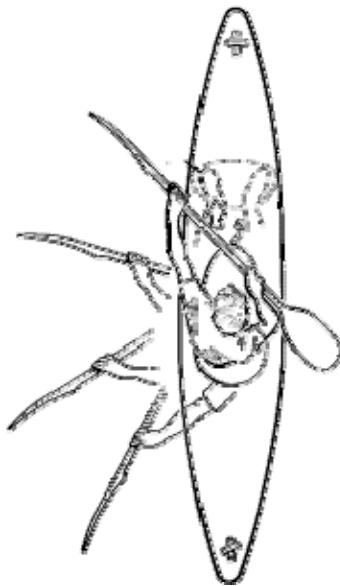
Bedenk waar je op moet letten bij oeverbegroeiing als je aan het kanoën bent. Schrijf het kort en bondig op.

Extra Informatie: blz. 133 van het water op "De Blauwe Tien" en de uitleg van een staflied.

- Toepassen van de boogslag en de peddelsteun.

Demonstreer hoe je deze technieken toepast. De boogslag is een techniek waarmee je je kano "in 1 keer draait (zie plaatje hieronder). De peddelsteun is een techniek waarmee je je kano weer stabiel krijgt als je bijvoorbeeld schommelt. Dus *niet* de techniek die wij gebruiken om in te stappen!

Extra Informatie: blz. 58 en 60 van het Werkboek. Oefening baart kunst!





Zeilen

- Belangrijke onderdelen van het eigen schip en tuig kennen.

AA theorie hebben of mondeling of schriftelijk de lelievlet onderdelen benoemen.

Extra Informatie: In het AA boekje staat op pagina 2 een lelievlet. Als je een onderdeel niet weet kan je kader of een staf lid je natuurlijk altijd even helpen.

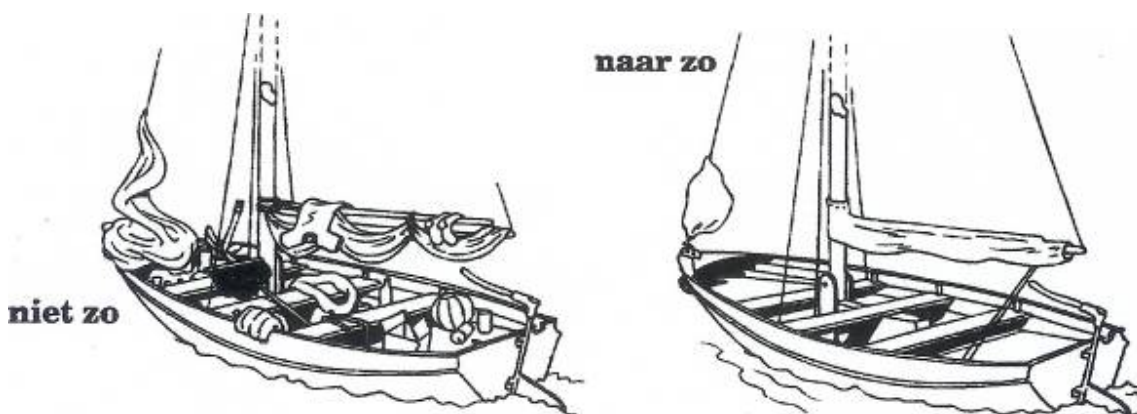
- Als bemanningslid de commando's aan de zeilen kunnen uitvoeren.

AA praktijk hebben of in praktijk blijk geven goed fok te houden op elk moment. Oefening baart kunst.

- Zeilboot nachtgeraad maken, huik verwijderen en aanbrengen.

De zeilboot nachtgeraad maken zoals in een zomerkamp gebeurt. Dit kan in alle situaties mogelijk zijn. Ook aan lagerwal. Vergeet de spring niet!

Extra Informatie: Het is natuurlijk handig om hier in een zomerkamp wat ervaring mee op te doen. Natuurlijk kan het ook gewoon worden uitgelegd en kun je het daarna een keer laten zien. Let vooral op hoe je spring loopt en hoe je stootwillen hangen!



- Bekend zijn met scheepsetiquette, vlagvoering en vlagceremonieel.

Leg uit hoe men de Nederlandse vlag voert en behandelt zowel aan boord als op de wal. Vertel ook wat voor jou scheepsetiquette inhoudt en laat blijken dat je je ook hieraan houdt.

Extra Informatie: Vlagvoering: blz.46 aan het Zeeverkenners eisenboek. Scheepetiquette: blz. 80 en 81 van het Werkboek. Ook blz. 63 van het Monsterboekje.

- Eenvoudig gereedschap voor bootonderhoud kunnen gebruiken.

Demonstreer aan een staflid dat je tijdens het onderhoudsonderseizoen, maar ook tijdens het vaarseizoen, eenvoudige reparaties/onderhoud aan de boot *zelf* kunt uitvoeren. Denk aan gebruik van een baco, schroevendraaier, krabber, staalborstel en dergelijken. Bedenk zelf waar je gereedschappen tijdens het seizoen allemaal voor nodig kunt hebben.



Kamperen

- Omgaan met olie- en gaslamp en de milieuvoorschriften kennen.

Leg uit en demonstreer hoe je met een olielamp omgaat en hoe deze wordt schoongemaakt. Vertel ook wat over milieuvoorschriften en hoe jij deze dan bijvoorbeeld tijdens een PiKa toepast.

Extra Informatie: Uitleg van een staflid en blz. 111 van het Werkboek.

- Tent opzetten, gebruiken en inpakken.

Zet twee van de tenten die je kunt gebruiken als je op hike gaat op en breek ze erna weer af. Leg hierbij uit dat je met bepaalde dingen rekening moet houden. De meeste tenten worden op een soort gelijke wijze opgezet; denk maar eens aan je baks tent.

Extra Informatie: Leren door doen, vraag eens wat uitleg of kijk goed om je heen bij het opzetten van de bakstent. Op blz. 96 t/m 98 wordt het in het Werkboek ook een beetje toegelicht.



- Gebruik je tent bij goed en slecht weer.

Dit kun je afronden als je je tent hebt gebruikt tijdens een hike (voor je afrondingsinsigne). Hopelijk gebruik je hem dan bij goed weer, maar je weet 't maar nooit.....

- Geschikte plaats voor je tent kiezen en er een nacht in slapen.

Leg uit waar je bij het kiezen van een plek voor je tent op moet letten. Zorg er bijvoorbeeld voor dat jij tijdens het PiKa de plek voor de tent uitzoekt samen met je kader of doe het met een hike tentje op het eiland. Dit kan eventueel ook tijdens een hike maar laat dan met foto's zien waar je op hebt gelet.

Extra Informatie: Op blz. 96 van het Werkboek staat het een en ander uitgelegd. Ben je nog niet zeker van je zaak vraag het dan eens aan een staflid.



- Persoonlijke bagage voor een weekend samenstellen en inpakken.

Maak een lijst van dingen die jij voor een weekend mee gaat nemen en pak ze in. Het is bijvoorbeeld handig als je dit doet als je (toch al) op afrond hike gaat.

Extra Informatie: blz. 91 t/m 94 van het Werkboek.



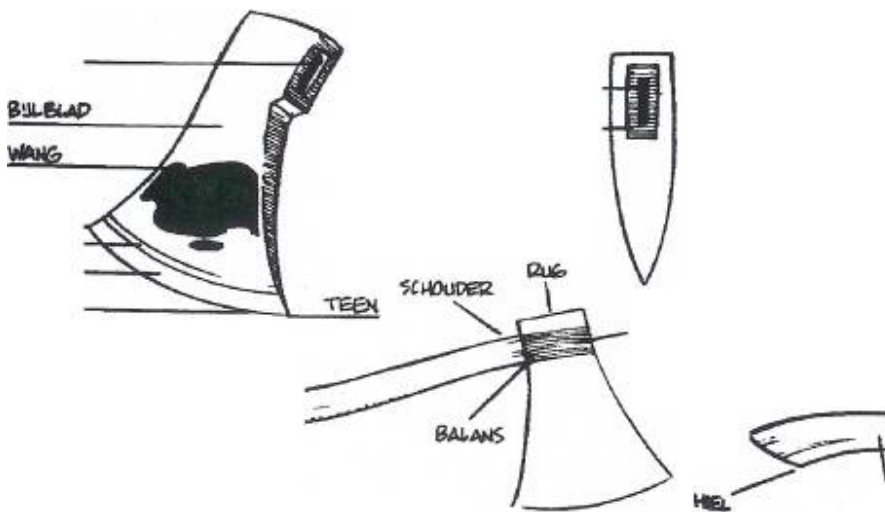
- In de boot overnachten.

Overnacht in je vlet. Dit kan bijvoorbeeld tijdens een zomerkamp, maar ook gewoon samen met iemand anders tijdens een weekend. Dit kan vaak alleen als je dit van te voren afspreekt met een staf lid. Combineer dit bijvoorbeeld tijdens een zomerkamp met het “Zeilboot nachtgeraad maken, huik verwijderen en aanbrenge”, dit kun je afronden bij “Zeilen”.

- Zakmes, zaag en bijl veilig weten te gebruiken.

Demonstreer en leg uit hoe jij veilig omgaat met je zakmes, een zaag en de bijlen op het eiland. Waar let je allemaal op?

Extra Informatie: blz. 99 t/m 101 van het Werkboek + uitleg van een staf lid



- Kennis van kamphygiëne en afvalverwerking hebben.

Vertel over hoe wij in kampen met hygiëne omgaan in een kamp en welke schoonmaakmiddelen erbij te pas komen. Vertel hoe wij omgaan met het afval dat wij produceren op het eiland en tijdens een kamp.

Extra Informatie: Kijk eens goed om je heen (tijdens een PiKa) en/of vraag het eens aan een staf lid. Op blz. 109 en 110 van het Werkboek staat ook informatie.



Koken

- Veilig met kooktoestellen en barbeques omgaan.

Demonstreer en leg uit hoe een primus, een gaspitt, een Trangia en een benzinebrander werken. Leg ook uit hoe dit bij een PiKa op een tafelvuur gaat. Leg uit hoe deze worden gebouwd en waarom.



Extra Informatie: blz. 36 van het Zeeverkenner's eisenboek vertelt goed over de primus. Je hoeft de onderdelen niet te kennen. Over de werking binnen in de brander kun je een staflid aanschieten. In het Werkboek op blz. 121 t/m 123 worden de meeste andere kooktoestellen toegelicht. Voor een uitleg over een Trangia kun je bij een staflid terecht.

- Hygiëne en veiligheid in acht nemen.

Leg uit hoe wij bij bijvoorbeeld een PiKa omgaan met hygiëne en veiligheid. Wat voor gevaren/risico's zijn er op een kamp? Laat bij het omgaan met vuur en kooktoestellen zien dat je weet hoe het hoort. (zie ook hierboven).

Extra Informatie: blz. 128 van het Werkboek.



- Eenpansmaaltijd klaar maken.

Je kunt er voor kiezen dit af te ronden bij je hike. Maar het kan ook tijdens een baksavond of gewoon een keer op zaterdag morgen of op zondag. Wil je een idee over het recept en wanneer schiet dan even een staflid aan.

Extra Informatie: in het receptenboek van je oma ☺. Op internet en in kookboeken zijn vast ook heel veel overheerlijke maaltijden te vinden.

- Kookmateriaal schoonmaken.

Hiermee wordt niet alleen bedoeld dat je weet hoe je moet afwassen; dat kun je vast wel (toch?). Wat doe je bijvoorbeeld met aangekoekte en/of aangebrand eten in een pan? Hoe hoor je een keuken na gebruik schoon te maken?

Extra Informatie: Vraag uitleg aan een staflid of een kaderlid. Die weten vast wel hoe dit moet!



Expressie

Let goed op! Je hoeft van deze activiteiten er maar 5 af te ronden.

- Geluiden verzamelen voor een klankbeeld.

Extra Informatie: blz. 133 van het Werkboek.

- Eenvoudig muziek instrument maken en bespelen.

Maak een eenvoudig instrument bijvoorbeeld met elastiekjes, bierflesjes of vuilnisbakken. Het is de bedoeling dat je wel een echt liedje of ritme speelt.

- Een acrobatisch nummer opvoeren.

Voer een nummer op met een groepje of alleen waarbij je tenminste 3 trucs doet.

Extra Informatie: blz. 135 en 136 van het Werkboek.



- Een gezicht schminken.

Schmink iemands gezicht of dat van jezelf. Informatie: blz. 139 en 140 van je Werkboek



- Een foto collage maken.

Maak een foto stripverhaal of een overzicht van een vakantie, hike of plek.

Extra Informatie: blz. 141 van het Werkboek.

- Fotogrammen maken.

Extra Informatie: blz. 141 van je Werkboek.

- Vijf kampvuurliedjes en/of canons zingen.

Zing eens met een groep op een zaterdag morgen of een zondag. Zingen kan ook zonder begeleiding van een instrument. Je weet de liedjes natuurlijk helemaal uit je hoofd!

Extra Informatie:

- Videofilm

- (Kamp)motief op een T-shirt stempelen.

Maak een stempel en stempel met verf of inkt op een T-shirt.

Extra Informatie: blz. 143 en 144 van het Werkboek.

- Sjablonen van je baksnaam of vogel maken.

Extra Informatie: blz. 143 van het Werkboek.

- Met je bak het standbeeldspel spelen.

Extra Informatie: 137 van het werkboek.

- Meedoen aan een inspringspel.

Extra Informatie: blz. 137 van het werkboek

- Iets versieren door spattechniek.

Extra Informatie: blz. 143 van het Werkboek.

- Houtwerk inbranden

Maak met de verschillende hout.inbranders die er op het eiland zijn een versiering of een tekening in een stuk hout.

- Maak een Turkse knoop voor een dasring



Natuur en Milieu

- Met de groep het tropisch regenwoudspel spelen.

Vraag eens of we het spel eens kunnen spelen.

Extra Informatie: blz. 202 t/m 204 van het Werkboek.



- Maak een poster met 5 dingen die je wel en niet moet doen in de natuur.

Maak thuis een poster of pak het zwarte kistje en laat je fantasie de vrije loop.



-Maak van een ontdekkingstocht in je omgeving een verslag.

Schrijf een verslag van een hike, bijvoorbeeld je afrond hike of een wandeling tijdens een kamp.

Extra Informatie: Je kunt genoeg andere leuke hike verslagen doorlezen op het eiland om wat inspiratie op te doen.

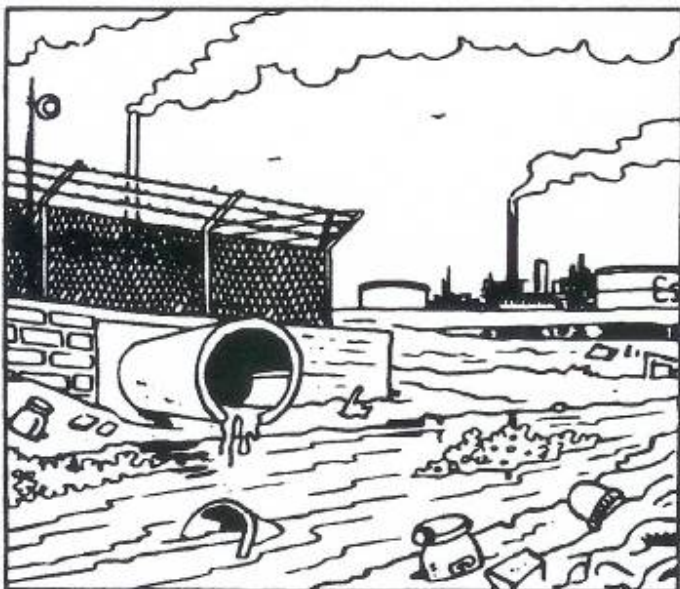
- Met instrumenten de weersgesteldheid waarnemen en aflezen

Toon aan dat je weet wat de dingen die je op een thermometer en een barometer afleest betekenen.

Extra Informatie: Uitleg van een staflid of kijk eens om je heen.

-Maak een onderwaterkijker, flessentuin of composthoop en werk ermee

Informatie: blz 182 en blz. 188 van het Werkboek.





Samenleving

Let op! Net als bij “Expressie” is het niet nodig alle activiteiten af te ronden. Rond uit alle drie de groepen telkens *twee activiteiten* af.

Groep 1



- Beschrijf je eigen financiële situatie.

Schrijf op hoe het financieel met jou gaat, wat zijn je inkomsten en wat zijn je uitgaven. Ben je tevreden?

Extra Informatie: blz. 207 van het Werkboek.

- Speel het Emotie spel.

Extra Informatie: blz. 207 van het Werkboek.



- Maak een plakboek over: "Wie ben ik?"

Maak een boekje over wie jij bent. Maak bijvoorbeeld een pagina over je school, je hobbies, je kamer, je familie enz. . Foto's maken het geheel natuurlijk helemaal af.

Extra Informatie: blz. 206 van het Werkboek.



- Hou gedurende een week een stempen en pluimenlijst bij.

Je kunt voor de lijst bijvoorbeeld een week naar het nieuws kijken en mensen uit het nieuws een stomp of pluim geven.

Extra Informatie: blz. 228 van het Werkboek.



- Beschrijf je leven in de toekomst.

Schrijf een stukje over hoe jij denkt dat je over een jaar of 10, 25 en 40 zal leven.

Extra Informatie: blz. 208 van het Werkboek.



- Maak je eigen krant.

Maak een krant. Het kan bijvoorbeeld heel leuk zijn als je van een dag in het zomerkamp een krant maakt en deze ophangt.

- Verzin zoveel mogelijk alternatieve oplossingen voor 3 situaties.

Vertel eens wat jij zou doen in 3 situaties. Verzin ook wat iemand anders bijvoorbeeld kan doen. Of hoe je samen tot een oplossing komt.

Groep 2

 - **Maak iets voor een ander die jij bijzonder vind.**

Maak bijvoorbeeld iets voor moeder- of vaderdag of voor iemands verjaardag. Maak er een foto van of laat het zien.

- **Maak een toneelstuk over vrienden en vriendschap.**

Extra Informatie: blz. 211 van het Werkboek.

 - **Beschrijf wat jij zou mogen als je een van je ouders was.**

Schrijf eens op wat jou kinderen zouden mogen

Extra Informatie: blz. 212 van het Werkboek.

- **Doe een klus voor een ander**

Op het eiland zijn vaak genoeg klusjes die eigenlijk door niemand gebeuren, doe er eens een van.

Groep 3

 - **Maak een lijst van apparaten in huis en vergelijk deze met vroeger.**

Extra Informatie: blz. 215 van het Werkboek.

 - **Ontdek de buurt waarin je leeft en vertel hierover aan andere scouts.**

Je kunt hiervoor ook een hike verslag schrijven.

 - **Maak een presentatie over de rechten van het kind.**

Extra Informatie: blz. 214 van het Werkboek.

- **Verander een bestaand spel zodat er geen winnaar of verliezer is.**

Extra Informatie: blz. 218 van het Werkboek.



- Maak een spel waarbij de hele groep moet samenwerken.

Je kunt hiervoor bijvoorbeeld een spel ietsje veranderen. Een staflid kan je hier altijd bij helpen.

- Presenteer een ruzie top tien.

Extra Informatie: blz. 219 van het werkboek.



Pionieren en Schiemannen

- Een benaaide takeling maken.

Extra Informatie: blz. 15 van het Zeeverkenners eisen boek en de uitleg van een staflied.

- Een lijn werpen en op een bolder beleggen.

Werp 7 van de 10 keer een lijn van flinke afstand naar iemand toe. Laat zien hoe een lijn op een kikker en een bolder moet worden belegd.

Extra Informatie: blz. 3 van het Zeeverkenners Eisenboek en blz.238 van het werkboek + de uitleg van een staflied.

- Touw onderhouden en opschieten.

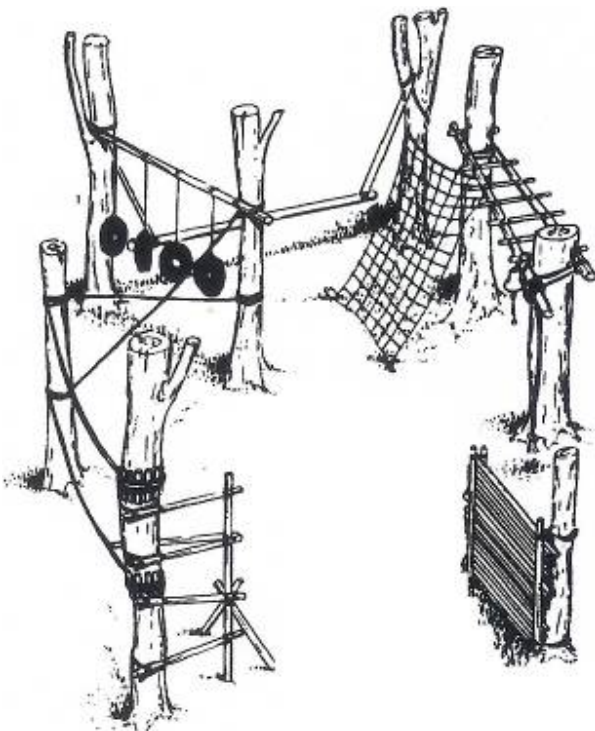
Vertel hoe wij er voor zorgen dat onze lijnen mooi blijven en laat zien hoe je een lijn zonder kinken opschiet. Dit is een installatie-eis dus als je mazzel hebt wordt deze meteen afgerond.

Extra Informatie: blz. 232 en 233 van het Werkboek.

- Mastworp, achtknoop, timmer-, slip-, schoot-, paal-, werpankersteek en acht- en platte knoop maken.

Demonstreer deze knopen en laat zien waar wij ze gebruiken.

Extra Informatie: blz. 229 van het Werkboek en blz. 17 van het Zeeverkenners eisenboek.



- De kruis- en achtvormige sjorring maken.

Maak een stevig kruissjorring en een driepoot.

Extra Informatie: blz. 234 t/m 236 van het werkboek en de uitleg van een staflid.

- Weten hoe je schade voorkomt aan bomen in de natuur.

Leg uit hoe je bij het werken met bomen in combinatie met lijnen, palen en staalkabel kunt voorkomen dat de boom er veel schade van ondervind.

Extra Informatie: Uitleg van een staflid.

Sjorringen

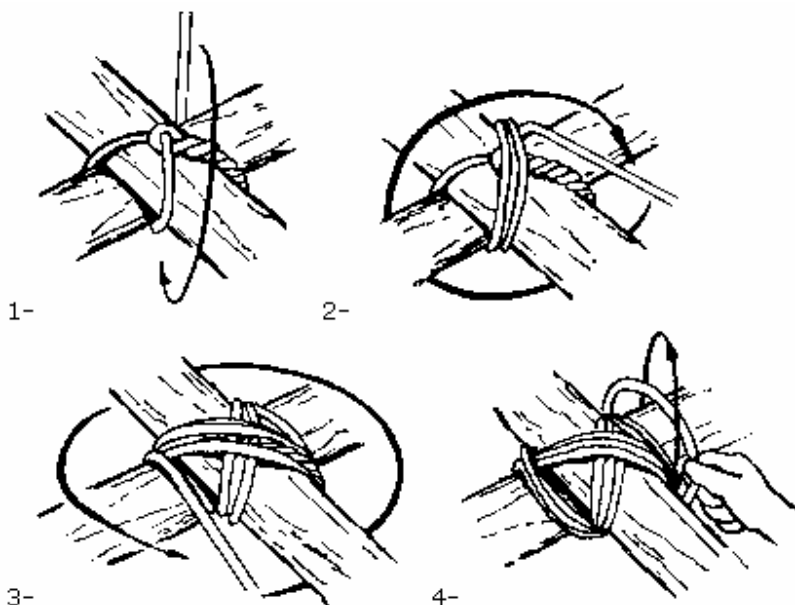
Diagonaalsjorring

Waarvoor gebruik je deze sjorring?

De diagonaalsjorring kun je gebruiken om twee palen, die elkaar kruisen, tegen elkaar te trekken en te verbinden.

Hoe maak je deze sjorring?

1. Begin met een timmersteek om beide palen heen. Trek deze steek aan tot de palen elkaar raken.
2. Haal dan 't touw 3x om beide palen heen.
3. Leg dan enkele woelingen tussen de palen door.
4. Leg ten slotte twee halve steken of een mastworp om één van beide palen.



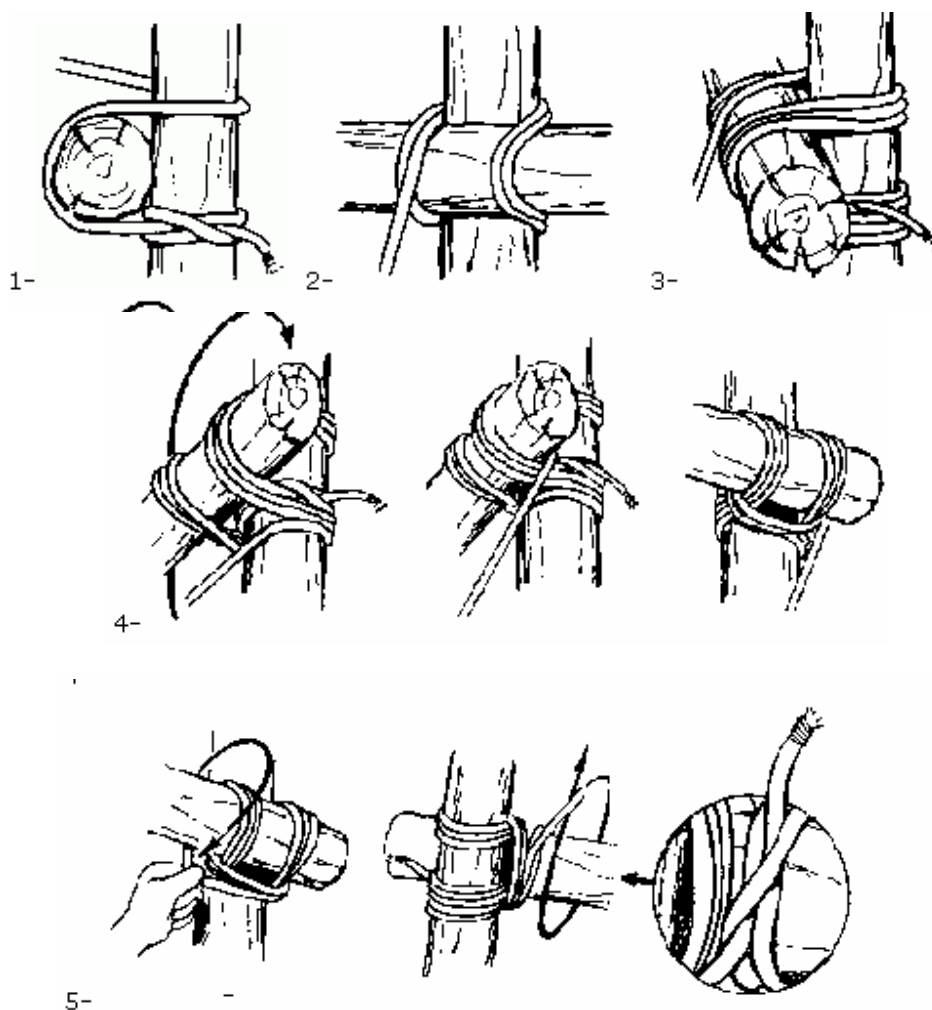
Kruissjorring

Waarvoor gebruik je deze sjorring?

De kruissjorring is voor een vaste verbinding van twee elkaar kruisende palen. Deze palen kunnen haaks of enigszins scheef ten opzichte van elkaar staan.

Hoe maak je deze sjorring?

1. Begin met een mastworp op de dragende paal.
2. Haal het uiteinde om de steunende paal en vervolgens om de dragende paal heen. Het touw kruist zichzelf niet, maar is netjes horizontaal of verticaal om de paal geslagen.
3. Herhaal dit 2 of 3x; dit hangt mede af van de beschikbare lengte touw. Daarbij komen de slagen bij de steunende paal aan de buitenkant. Bij de dragende paal komen de slagen aan de binnenkant.
4. Haal dan het touw tussen de palen door. Zo worden de slagen stevig aangetrokken. Doe dit 3x. Dit heet: woelen. Trek bij elke woeling het touw goed aan.
5. Leg ten slotte twee halve steken of een mastworp om de steunende paal.



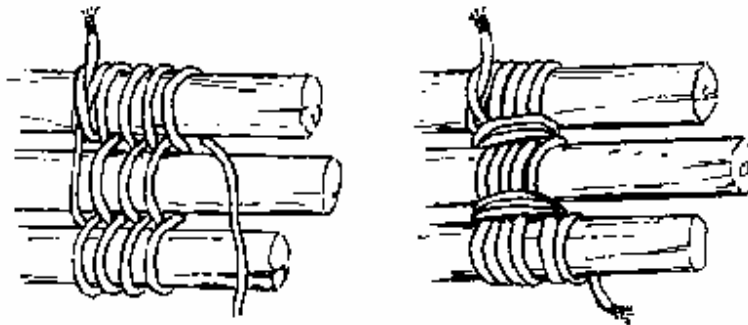
Achtvormmige sjorring

Waarvoor gebruik je deze sjorring?

Met de achtvormmige sjorring kun je 3 of 4 palen verbinden. Deze palen vormen met elkaar een 3- of 4-poot.

Hoe maak je deze sjorring?

1. Leg de palen met de onderkanten op gelijke hoogte.
2. Maak een mastworp met voorslag of timmersteek op één van de palen.
3. Haal dan het touw vervolgens afwisselend over en onder de palen door.
4. Doe dit 4 tot 5 keer.
5. Leg dan ongeveer 3x een woeling tussen de palen in: eerst tussen paal 1 en 2, dan tussen paal 2 en 3.
6. Eindig met twee halve steken om de 3e (of 4e) paal.



Steigersjorring

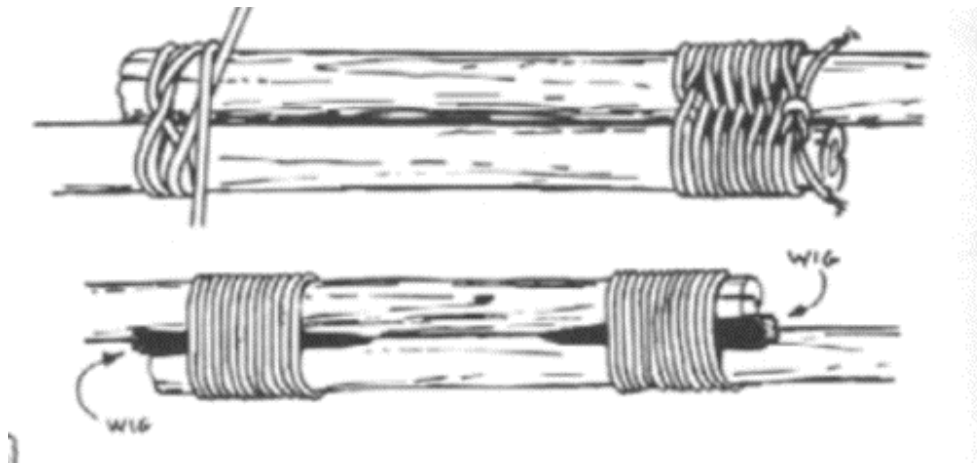
Waarvoor gebruik je deze sjorring?

De steigersjorring wordt gebruikt om twee palen in elkaars verlengde te verbinden. Zo'n verbinding bestaat **ALTIJD** uit twee steigersjorringen. Bij elk uiteinde van een paal komt een steigersjorring.



Hoe maak je deze sjorring?

Begin met een mastworp in het midden van het touw om de twee palen heen. Sla nu de twee uiteinde tegen gesteld om de palen heen. Zorg ervoor dat er aan een kant de touwen netjes naast elkaar liggen, en aan de andere kant gekruist. De uiteinden maken we vast met een platte knoop. Dit doen we dus twee keer.



Zoals je ziet wordt er bij deze sjorring **GEEN** woeling gemaakt. Hier nemen de wiggen de taak van de woeling over. Dit omdat er geen plaats is voor een woeling. Sla de wiggen goed vast!

De steigersjorring is moeilijk goed te maken! Om dat er vaak veel kracht op deze sjorring komt kan deze losser komen te zitten. **CONTROLEER** dan regelmatig deze sjorringen! Gebruik het liefst langere palen om te voorkomen deze sjorring toe te passen.



Zwerven / Navigeren

- De werking van het kompas, de 16 windstreken en gradenverdeling kennen.

Aan een groot deel van deze eis voldoe je bij je installatie al. Het is echter noodzakelijk dat je ook weet hoe een kompas werkt. Heb je bijvoorbeeld van de vier kompasshandgrepen gehoord?

Extra Informatie: Pak een kompas en stap naar een staflid toe!

- Kaartoriëntatie: Kaart tekenen, op noorden leggen en lopen.

Teken een kaart, bijvoorbeeld van een route die je loopt tijdens een kamp of van het park bij het eiland. Zorg dat je de wegen er goed intekent zodat je op de kaart kompas handgrepen kunt toepassen.

Extra Informatie: Uitleg van een staflid en het Werkboek.

- Veiligheid en gedrag regels kennen bij het lopen en varen.

Vertel over de regels bij het lopen en varen.

Extra Informatie: blz. 250 en 251 van het Werkboek.

- Waterkaart en wateralmanak gebruiken.

Laat zien dat je kunt omgaan met deze dingen. De hoogtes en dieptes van bruggen en vaarwateren, de openingstijden van sluizen enz. .

Extra Informatie: blz. 254 van het Werkboek en de uitleg van een staflid.

-

Checklijsten voor Kampvuur.

Deze lijst zelf bij zich houden en een kopie inleveren bij commissie veiligheid.

Blussen.

- Zijn er brandblussers aanwezig. Ja / Nee
- Weet men hoe deze werken. Ja / Nee
- Is er water aanwezig. Ja / Nee
- Is er een schop aanwezig. Ja / Nee

Locatie vuur.

- Vuurt men op de kampvuurcirkel. Ja / Nee
- Ergens anders. Ja / Nee
 - Zijn er bladeren boven het vuur. Ja / Nee
 - Is de vuurkorf aanwezig. Ja / Nee
 - Vuren op tegels. Ja / Nee

Aanwezigheid.

- Is er altijd iemand aanwezig tijdens het vuren. Ja / Nee
- Zijn de kinderen op de hoogte van de gevaren. Ja / Nee

Noodvoorziening.

- Is er een EHBO koffer aanwezig. Ja / Nee
 - Is er een auto aanwezig. Ja / Nee
 - Is er een telefoon aanwezig. Ja / Nee
 - Is het telefoonnummer bekend van de diendoende arts. Ja / Nee
- Dit is dan telefoonnummer:

Naar huis.

- Is het vuur uit. Ja / Nee
- Is de rotzooi opgeruimd. Ja / Nee

De stookplaats:

Voor de stookplaats zijn er twee opties, de eerste is dat je op een terrein bent waar al een kampvuurplaats aanwezig is. Als dat het geval is heb je verder weinig omkijken naar de stookplaats en zal je in principe alleen hoeven te controleren of er op het moment van stoken geen brandbare zaken rondom het vuur liggen en dat er geen gevaarlijk overhellende takken zijn die eventueel in een droge zomer door vonken vlam zouden kunnen vatten.



Bij de tweede optie moeten we meer gaan opletten en dat is wanneer we op een terrein zijn waar normaal niet wordt gestookt of waar geen vaste kampvuurplaats aanwezig is. De eerste stap op dergelijke terreinen is bij de beheerder van het terrein informeren wat er toegestaan is op het gebied van kampvuur. Als je op kamp gaat is het van belang dat je dit bij voorkeur doet op het moment dat je het terrein vastlegt zodat je weet waar je rekening mee moet houden.

Afhankelijk van wat mag heb je dan verschillende mogelijkheden om je stookplaats hier aan aan te passen. De hoofdmogelijkheden zullen we hieronder bespreken;

Kampvuur direct aan de grond is direct toegestaan:

Dit is de meest ideale situatie omdat je dan ook de mogelijkheid hebt om eenvoudig alle typen kampvuur te maken. Op het kampterrein kun je dan zelf een stookplaats direct aan de grond maken die aan een aantal eisen moet voldoen.

Maak een stookplaats bij voorkeur op een zandgrond

Regel een aantal tegels of bakstenen, van deze kun je een soort van stenen vloer maken waar de kern van het kampvuur op komt tijdens het kamp. Deze stenen vloer zorgt voor een bescherming van de bodem en maakt het opruimen van je stookplaats aan het einde van het kamp een stuk eenvoudiger.

Een opstaande rand rondom je kampvuurplaats is nooit verkeerd. Deze kan bestaan uit een aantal dikke boomstammen of een aantal losse stenen. Deze rand geven duidelijk de grens voor je vuur aan en zorgen ervoor dat brandende takken niet zomaar uit het vuur kunnen rollen.

Een dergelijke stenen vloer is VEREIST als je een stookplaats maakt op bosgrond of gebruik nog liever een alternatief zoals in het volgende punt hieronder is beschreven. Bosgrond bevat namelijk organische delen (brandbare delen) die door de hitte van het vuur, ondergronds kunnen gaan smelten en zo het vuur onder de grond door kunnen verspreiden. In een naaldbos heb je bovendien de kans dat je sporen van de koffievuurtjeszwam activeert die daar in de bodem kunnen zitten en die reageren op warmte. Deze zwam kan op deze manier hele bosgebieden aantasten.



Kampvuur is niet toegestaan:

Een kampvuur is vaak in de zomer niet toegestaan door bijv. droogte of andere oorzaken, echter geen nood want er zijn alternatieven. Hieronder zijn mogelijkheden uitgewerkt die je de mogelijkheid geven toch van een kampvuur te genieten met minder risico's, bespreek echter eerst deze opties ook met de beheerder van het terrein.

De vuurkorf:

Op scouting hebben we twee korven waarin we vuur kunnen maken, bij deze korven zitten ook onderstellen waar de korven op geplaatst kunnen worden. Het vuur maakt zo geen contact met de grond en kan op die manier geen schade opleveren. Nadeel is dat je in principe wel een normaal kampvuur hebt dat vonken zou kunnen geven en dat zou ook een reden van verbod kunnen zijn.

Een dergelijke vuurkorf is vrij eenvoudig te maken als je een beetje handig bent met staal.

De barbecue:

Op scouting hebben we ook houtbarbecues, deze bestaan uit een bak met een los rooster die is geplaatst op vier poten. Ook nu heeft het vuur geen contact met de grond en je kunt op twee manieren een kampvuur maken in deze barbecues. Je zou een normaal vuur kunnen maken in de bak zelf wat bezwaar zou kunnen geven i.v.m. vonkgevaar of je gebruikt de barbecue als barbecuekampvuur. Je

gebruikt dan de barbecue waar hij voor gemaakt is en hebt een bescheiden vuurtje onder het rooster. Deze laatste optie zou in principe overall mogen omdat je in principe gewoon aan het barbecuen bent maar natuurlijk nog steeds in overleg met de beheerder. Een dergelijke constructie is heel eenvoudig te maken van een vat dat je in de lengterichting in twee stukken deelt. Deze constructie kun je dan maken met of zonder poten, als je er echter geen poten onder hebt dan straalt de hitte wel weer de grond in.

Het tafelvuur:

Het tafelvuur is een type kampvuur waarbij het vuur geen direct contact heeft met de grond en is gebouwd op een houten draagconstructie. Dit lijkt het meest op een normaal kampvuur terwijl het vuur toch los van de grond staat. Dit type kampvuur staat uitgewerkt op de pagina over het maken van een kampvuur.

Je merkt dat de mogelijkheden om een stookplaats te maken heel uitgebreid zijn en dat de optie die je kiest vooral zal afhangen van hetgeen dat is toegestaan en van de reden waarom bepaalde dingen niet zijn toegestaan.

De techniek van een kampvuur maken

Als je een kampvuur wilt maken zijn er heel veel factoren waar je rekening mee moet en kunt houden. Op deze pagina bekijken we de verschillende aspecten van het kampvuur maken van het hout tot de manier waarop je het kampvuur aansteekt.

Het hout:

Vaak als je een kampvuur wilt gaan maken haal je hout uit een houtvoorraad die is aangelegd of als je op kamp bent in een bos sprokkel je het hout van de grond uit het bos. Vooral het laatste is tegenwoordig vaak geen probleem meer gezien het feit dat staatsbosbeheer tegenwoordig omgevallen bomen laat liggen uit het oogpunt van natuurlijk bosbeheer. In de praktijk heb je dus vaak geen directe keuze voor het hout dat je gaat verbranden, mocht dat echter wel het geval zijn dan heb je misschien wat aan onderstaande lijst.

Deze lijst is overgenomen uit het kampvuurboek van scouting Nederland en geeft de verschillende brandeigenschappen van hout van diverse bomen.

Boomsort	Hitte	Aanmaakhout	Snel vuur	Langzaam vuur
Hard loofhout:				
Eik	100	Goed	Redelijk	Goed
Beuk	98	Redelijk	Redelijk	Goed
Berk	98	Goed	Goed	Redelijk
Esdoorn	95	Redelijk	Redelijk	Goed
Es	87	Redelijk	Goed	Goed
Acacia	76	Slecht	Redelijk	Redelijk
Iep / Olm	74	Slecht	Slecht	Redelijk
Zacht loofhout:				
Wilg	76	Slecht	Redelijk	Redelijk
Kastanje	65	Slecht	Redelijk	Redelijk
Els	61	Slecht	Slecht	Redelijk
Populier	57	Slecht	Slecht	Redelijk
Linde	55	Redelijk	Redelijk	Redelijk
Naaldhout:				
Grove den	82	Goed	Goed	Redelijk
Douglasspar	74	Redelijk	Goed	Redelijk
Spar	72	Goed	Goed	Redelijk
Lariks	70	Niet gebruiken vonkt gevaarlijk		

Soorten vuur:

Kampvuren kun je op meerdere manieren aanleggen met meerdere toepassingen voor het uiteindelijke kampvuur. Op deze site zullen we de twee belangrijkste bespreken, het pagodevuur en het dakotavuur.



Het pagodevuur:

Het pagodevuur is eigenlijk het meest bekende en meest ideale kampvuur. Dit vuur is in principe een combinatie van twee constructies. In de binnenste constructie staan alle takken verticaal opgesteld waardoor het vuur langs de takken omhoog kan 'likken' waardoor dit snel en fel verbrand. Door dit binnenvuur wordt de buitenste constructie die bestaat uit horizontale dikke balken aangestoken die dan voor het echte vuur zorgt dat lang kan branden. Door de openingen in de zijkant trekt het vuur zelf van onderen zuurstof aan door het kampvuur die als een soort van schoorsteen werkt.



De binnenste constructie bouw je op door een soort piramide van takken te bouwen waarbij de takken van binnenuit naar buiten steeds dikker worden. In de kern zelf begin je alleen nog maar met houtspaanders die je van hout hebt afgesneden.

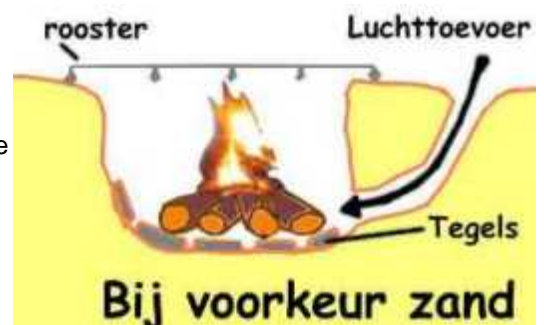
De buitenste constructie bestaat uit goede dikke balken die lang kunnen branden, in deze balken hak je steeds een kleine inkeping zodat de balken goed blijven liggen en je een stabiele constructie krijgt.



Het dakotavuur:

Het dakotavuur is een soort van barbecuevuur dat ondergronds wordt aangelegd. Juist deze laatste eigenschap zorgt er echter ook voor dat je dit vuur maar op weinig plaatsen kunt toepassen.

Het vuur wordt gestookt in een gat van ca. 50cm tot 100cm diep waarover een rooster kan worden geplaatst waarop je kunt barbecueen. Het geheim van het vuur zit



echter in het feit dat er een gang naar het kampvuur wordt gegraven waardoor makkelijk zuurstof bij het vuur kan komen en je dus het vuur makkelijk kan aanwakkeren zonder dat je roosters boven het vuur weg moeten (zoals wel vaak het geval is bij een barbecue in een goot).

Dit kampvuur kan het beste worden aangelegd in (gele) zandgrond waarbij je de kuil bij voorkeur betegelt met tegels op de vloer en eventueel tegen de wanden.

Een vuur ontsteken:

De kern:

Om een vuur op wat voor een manier dan ook aan te krijgen, de kern die je aansteekt bepaald in grote mate hoe snel je kampvuur brandt.

Een goede kern begint met kleine houtsnippers en houtkrullen. Deze houtsnippers krijg je door een stuk hout met een bijl doormidden te splijten en dunne plakken uit het droge binnenste van het hout te snijden. Het geheim hiervan is dat je ervoor zorgt dat deze stukken dun en lang zijn. Dun hout brandt namelijk sneller en door lange stukken te nemen kun je deze verticaal plaatsen waardoor het vuur langs een groter oppervlak kan 'likken' en dus sneller brand. Vuur gaat namelijk altijd omhoog en van die wet moet je gebruik maken door alle taken zoveel mogelijk verticaal te plaatsen.

Vanuit de houtsnippers werkje van hele dunne takjes steeds verder naar buiten tot steeds dikkere takken waarbij je er wel rekening mee houdt dat er nog wel voldoende lucht bij de kern kan komen.

Papier:

Papier is eigenlijk alleen geschikt bij droog hout en een goed opgezette kern met dun hout. Papier brand namelijk vrij snel op en heeft een te lage ontbrandingstemperatuur om hout gaat in brand te steken.

Kaarsjes / waxinelichtjes:


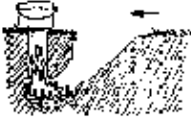
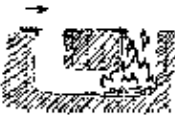
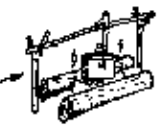




Het nadeel van waxinelichtjes is dat ook deze een vrij lage temperatuur hebben en dus een goede kern vereisen met dunnen stukjes hout. Het voordeel van waxinelichtjes is wel weer dat deze gedurende een lange tijd branden en dus alle tijd hebben om het vuur tot ontbranding te krijgen. Daarbij kun je ook op een aantal strategische punten in je vuur waxinelichtjes ondersteboven aan stokken prikken, door de hitte zal dan tijdens het vuur het kaarsje langzaam smelten en zal er langzaam kaarsenvet over de takken naar beneden lopen. Dat laatste helpt zeer zeker om een kampvuur goed aan het branden te krijgen.

Mede dankzij het gemak en de lage verbruikskosten (1 zak met 100 waxinelichtjes kost ongeveer een tientje) is dit over het algemeen de ontsteking die we binnen onze groep veel gebruiken.

Lap stof / fakkel met petroleum:

Deze methode werkt in principe altijd. De petroleum geeft namelijk direct een grote vlam en een juiste ontbrandingstemperatuur. Een lap stof gedrenkt in petroleum bouw je direct in het kampvuur terwijl je bij een fakkel de lap stof om een stok heen bindt en daarna drenkt in petroleum. De fakkel is daardoor nog net iets makkelijker omdat je dan niet meer helemaal met een lucifer in de kern van het vuur hoeft te komen. Deze manier heeft echter als nadeel dat je er behoorlijk wat materiaal voor moet regelen (petroleum en katoen). Aangezien wij op kamp elke avond in principe kampvuur hebben is dat ook direct de reden dat wij deze methode eigenlijk alleen gebruiken als het door omstandigheden (bijv. weer) moeilijk is om op een andere manier het kampvuur aan te krijgen.

Typen grondvuren

Voorbeeld	Naam	Omschrijving
	Piramide vuur	De basis voor elk vuur. Je bouwt de piramide door van binnen naar buiten hout tegen elkaar te zetten, dat dikker wordt naar gelang je verder van de kern afkomt. Laat aan de windkant de zogenaamde stookgang open, waardoor het vuur kan worden aangestoken.
	Commandovuur	In een steile wand wordt vlak onder de rand een gat gegraven, waarin het vuur wordt gestookt. Loodrecht hierop maak je een gat, waardoor de vlammen omhoog komen en waarop je een pan kunt zetten. Het vuur kan alleen in redelijk stevige grond worden gegraven. Let op dat de schuin gegraven ingang naar de wind staat. De vlammen komen dan omhoog. Je stookt het vuur door hout toe te voegen door de horizontale of schuine ingang.
	Dakotavuur	Dit vuur is een variant op het commandovuur. Je graaft als het ware een tunnel in de grond, waarin het vuur wordt gestookt. Ook dit vuur kan alleen in stevige grond worden aangelegd. Bij dit vuur ontstaat weinig warmteverlies.
	Houthakkersvuur	Het houthakkersvuur is een simpel kookvuur. Je legt twee moeilijk brandbare stammen of rijen stenen naast elkaar, waartussen zo een geul ontstaat. Aan de windkant is die geul het breedst en loopt dan langzaam naar elkaar toe. Daarboven wordt met enkele V- stokken een constructie gemaakt waar je een pan aan kunt ophangen.
	Jagersvuur	Het jagersvuur is eigenlijk het basisprincipe van het hiervoor beschreven houthakkersvuur. Hier worden de pannen echter onmiddellijk op de twee moeilijk brandbare stammen geplaatst. Je kunt eventueel kookstaven of een kookplaat gebruiken om de pannen op te zetten.
	Kraanvuur	Het kraanvuur ontstaat door met een lange tak een pan boven een teepeh (=piramide) -vuur te hangen.
	Pagodevuur	Het pagodevuur wordt veel toegepast wanneer een groot vuur moet worden gemaakt, bijvoorbeeld een kampvuur. Rond een teepeh vuur worden stammen van dik naar dun opgestapeld.
	Reflectorvuur	De reflector wordt gemaakt van stevige, moeilijke brandbare stammen. De vlammen behoren door de wind tegen de reflector te worden geblazen. Je kunt aluminiumfolie tegen

de reflector doen, waardoor het reflecterend effect nog wordt vergroot. Je kunt dit vuur maken als er iets geroosterd moet worden, maar ook als het erg koud is, want dan maak je zo'n vuur voor de opening van de tent.



Stervuur

Dit is een vuur dat lang kan doorbranden zonder dat je het bos in hoeft om nieuw hout te halen. Je schuift namelijk gewoon de dikke balken (bijvoorbeeld eik en beuk), die met hun uiteinden in het vuur zijn gelegd, iets meer naar het midden.

Kriskrasvuur

Ook dit vuur begin je met een teepoh. Daaromheen bouw je weer een pagode, die je helemaal opvult met dunner hout. Als het vuur brandt moet je zorgen dat je doorgebrande houtjes en balkjes op tijd vervangt. Dan kan het vuur heel lang in de originele vorm blijven branden en zal het niet instorten. Je houdt van dit vuur een enorme berg as over. Een kriskrasvuur is minder geschikt voor een kampvuur, omdat je constant bezig bent met stoken, wat erg hinderlijk kan zijn bij een kampvuur programma.

Kuilvuur

Dit bijzonder voor koken geschikt vuur, straalt de warmte naar boven uit. Men graaft een rond gat en plaatst de stammetjes dicht naast elkaar tegen de wind. Op de bodem van de kuil ontsteekt men een fel vuur. Het vuur brandt de stammetjes langzaam op.

- Handig

Om je houtvuur aan te maken gebruik je *geen* kranten, spiritusblokjes, petroleum, wasbenzine, gewone benzine, aanstekers, mengsmering of explosieve.

Wel kan je goed gebruiken:

- Berkepapier.

Dit is de buitenste laag van de bast van de berk. Je gebruikt dus de buitenste laag van de bast. Wanneer je de hele bast gebruikt gaat de boom dood. Laten zitten dus.

- Gespleten hout.

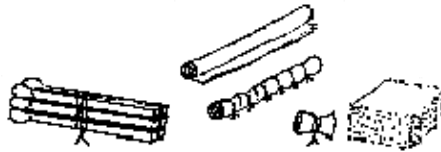
Als het hout erg nat is geworden door langdurige regenval, kun je dikkere balken splijten. Het kernhout van zo'n balk is vrijwel altijd nog droog.

- Harsmannetjes.

Dit zijn de witte bolletjes die vooral aan de knoppen van jonge dennenbomen zitten. Hier heeft een vlindertje een eitje afgezet; het uitgekomen rupsje heeft zich in de dennentwijn geboord, waardoor hars naar buiten is gevloeid.

- Onderstaande vuuraanmakers.

Smelt wat kaarsvet in een blikje en doop daar voorwerpen in die gemakkelijk branden. (zachtboard, krant)



De voorwaartse en achterwaartse boogslag

De boogslag kenmerkt zich door een grote boog die om de romp heen gemaakt wordt. Je start zo ver mogelijk voor bij de kajak om vervolgens het peddelblad met een grote boog naar achteren te bewegen. Kijk je peddelblad helemaal na zodat je er zeker van bent dat je bijna je kajak weer achter je aanraakt en de boogslag helemaal afmaakt. Vooral het eerste en laatste deel van de slag zorgen ervoor dat je gaat draaien met de kajak.



Ver voor je insteken, peddelblad moet wel onder water kunnen en voorkom dat je uit balans raakt. Peddel is ver van de kajak vandaan. Een boogslag kenmerkt zich dus door een wijde boog te maken.



Nakijken van de peddel. Vooral het eerste en laatste deel van de boogslag zorgen voor de rotatie van de kajak. De peddel komt net niet tegen de kajak aan. Bij een nette voorwaartse boogslag kant je de kajak op aan de tegenovergestelde kant van waar zich de peddel bevindt.

Veel voorkomende fouten:

- Peddel wordt te niet ver genoeg naar voren ingestoken
- Peddel wordt pas op $\frac{1}{4}$ van de beweging ingestoken
 - Blad komt kort langs de kajak af (geen boog)
 - Blad niet voldoende in het water
- Niet nakijken van de peddel; slag wordt niet afgemaakt.

Een achterwaartse boogslag wordt precies andersom gemaakt. Je kijkt eerst naar de achterzijde van je kajak om het peddelblad in te steken om vervolgens ver van de kajak het blad door te duwen. De duwbeweging wordt met de bolle zijde van het blad ingezet.

Bij een nette achterwaartse boogslag kant je de kajak op aan de tegenovergestelde

kant van waar zich de peddel bevindt.



Door afwisselend een correcte voorwaartse en achterwaartse boogslag te maken kun je je kajak op zijn plaats rondjes laten draaien.



De Kroonverkenner



Je snapt 'm natuurlijk wel:
je kan 'm nu halen, dus doe het snel!

Gefeliciteerd, je hebt nu je afrondingsinsigne gehaald. En laten we eerlijk zijn: dat is best een prestatie! Het afronden houdt hier echter niet op: er is nog genoeg te leren en om bij stil te staan! De volgende stap is het kroonverkenner-insigne.

De Eisen:

Nu je bij je afrondingsinsigne alle startactiviteiten hebt afgerond, moet je om je kroonverkenner te halen vervolgactiviteiten afronden. Je hoeft alleen niet alle activiteiten van alle interessegebieden af te ronden.

Er zijn namelijk drie verschillende 'typen' kroonverkenner: de blauwe, groene en gele kroonverkenner. De blauwe kroonverkenner is met name gericht op het nautische gedeelte. De groene richt zich meer op traditionele 'landverkenner-activiteiten' als pionieren en kamperen. De gele kroonverkenner, ook wel de sociale kroonverkenner genoemd, is gericht op de interessegebieden scouting, expressie en samenleving. De exacte eisen voor de verschillende typen kroonverkenner zie je hieronder:

Blauw	Zeilen, Veiligheid, Zwerven/Navigatie, Roeien/Kanoën
Groen	Zeilen, Veiligheid, Natuur/Milieu, Kamperen, Schiemannen
Geel	Zeilen, Veiligheid, Scouting, Expressie, Samenleving

Naast dit alles moet je voor je kroonverkenner ook een aparte hike lopen (die van je afrondingsinsigne telt niet). Het verschil met je afrondingshike is dat je nu ook zelf delen van of een hele nieuwe hike moet uitzetten of een oude kunt controleren.

En wat zijn dan de voordelen van het behalen van je kroonverkenner? Naast dat we met de hele groep leukere en ingewikkeldere spelen kunnen spelen als er meer kennis is binnen de groep, is de kroonverkenner ook een eis voor de zeearendenbak (naast het afrondingsinsigne en het ZI/ZA).

Zoals je ziet is het behalen van je kroonverkenner helemaal niet zo moeilijk. Dus kom van die luie stoel af en ga aan de slag!

TOCHTEN UITZETTEN!

De beginfase.

Bepaal als eerste het volgende:

1. Voor wie zet ik de tocht uit.
2. Hoe moeilijk wil ik hem maken.
3. Hoe lang mag/moet de tocht gaan duren.
4. Welk doel wil ik met de tocht bereiken.
5. Wil ik er een thema aan verbinden.
6. Op welke wijze word de tocht uitgevoerd, te voet, met de fiets of met de auto.

Als je deze vragen allemaal hebt opgelost kun je eigenlijk pas door met de volgende stap.

De soorten tochten.

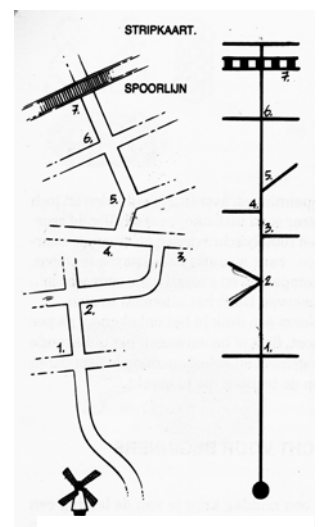
Er zijn verschillende soorten tochten. Bij het uitvoeren van een langere tocht is het aan te raden om gebruik te maken van de verschillende tochtsoorten. Verder zijn er per tochtsoort ook nog afwisselingen mogelijk zodat een zeer groot aanbod aan variaties mogelijk is.

De verschillende soorten zijn:

1. **Speurtochten.**
Denk hierbij aan sporen, reflectoren, geuren, foto's, enz
2. **Kompastochten**
Dit kan met kompasstanden maar ook met een bolletjesroute.
3. **Kaarttochten.**
Dit kan met coördinaten maar ook met oleaten.
4. **Opdrachttochten.**
Deze tocht kan men laten verlopen volgens de goede antwoorden. Is leuk mee te sturen met goede antwoord en foute antwoord een verschillende kant op.
5. **Thematochten.**
Denk hierbij aan thema's als primitieve tocht met sporen van natuurlijk materiaal, een eigen kompas maken, en kraaltjesroute.

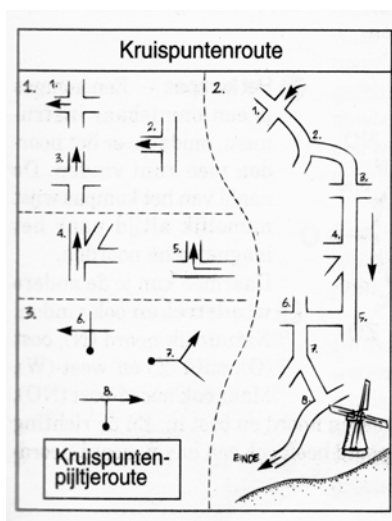
Je ziet dat er zeer veel mogelijke tochtvormen zijn, dit is ook weer een mogelijkheid om de tochten zo aantrekkelijk mogelijk te houden door veel van vorm te wisselen.

De tochtvormen nog eens op een rijtje:



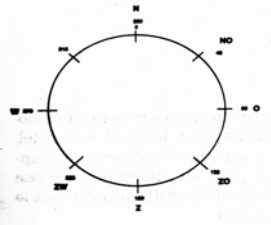
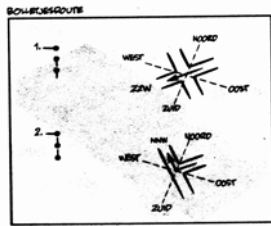
Afbeelding 1

1. **Coördinaten**, bij deze tocht verplaatst men zich langs opgegeven coördinaten, deze kunnen ook verkregen worden door een goed uitgevoerde opdracht.
2. **Stripkaart**, het aan geven van de route middels een rechte lijn met zijtakken.(zie afbeelding 1).
3. **Fotozoektocht**, men probeert door middel van bijzondere foto's de weg naar een punt te vinden.
4. **Routebeschrijving**, door middel van een geschreven of op cassette gesproken route het eindpunt trachten te bereiken.
5. **Sporen**, met behulp van allerlei materialen kun je sporen maken vergeet niet de betekenis goed vast te leggen.
6. **Kraaltjesroute**, met drie verschillende kleuren kraaltjes aan een snoer kan men links, rechts en rechtdoor aangeven.



Afbeelding 2

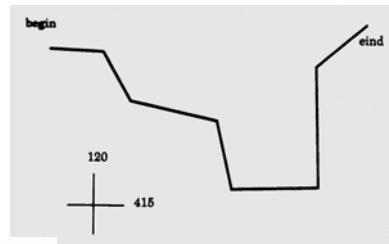
7. **Kruispuntroute of kruispuntpijlteroute**, bij deze route kun je kiezen uit twee teken vormen deze hebben dezelfde betekenis maar worden anders weergegeven. Bij de kruispuntroute worden de kruisingen als wegen getekend en geeft een pijl de richting van lopen aan. Je kunt hierbij alleen de kruisingen tekenen, maar je kunt ook de hele route tekenen mits deze niet te lang is. Bij de kruispuntpijlteroute worden alleen de lijnen getekend en geeft een bolletje aan waar je vandaan komt en de pijl geeft aan welke kant je op moet.(zie afbeelding 2).



Afbeelding 3

8. **Bolletjeroute**, hierbij geef je de route aan in bolletjes met streepjes eraan welke een windrichting voor stellen door meerdere pijltjes krijg je dus ook combinaties van windrichtingsaanduidingen zoals zzo of nwn, of door middel van een aantal graden welke middels een cirkel kunnen worden weer gegeven. Deze geven dan de looprichting weer van de kant die je op moet lopen en dan weer verder het pad of de weg volgen. Dit wil niet zeggen dat je de hele weg volgens die richting moet lopen het geeft alleen de startrichting weer (zie afbeelding 3)

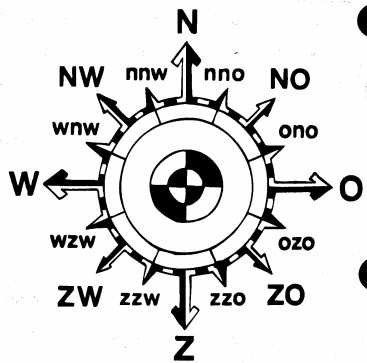
9. **Oleaat**, op een folievelletje wordt met een lijn de af te leggen weg weergegeven een kruispunt van assenlijnen van de geeft aan waar op de kaart dit velletje moet komen liggen.(zie afbeelding 4).



kaart te

Afbeelding 4

10. **Kompas**, bij deze tocht de windrichting of een welke gelopen dient te een extra documentatie 5).



Afbeelding 5

wordt de richting bepaald door aantal graden met een afstand worden. Voor deze tochten zal blad verschijnen.(zie afbeelding

Factoren van invloed.

Bij het uitzetten van een tocht zijn er altijd een aantal bindende factoren welke een kleine of grote invloed hebben op de tocht die je wilt maken.

Een aantal van deze factoren hebben we hieronder vermeld.

1. **Leeftijd**, denk hierbij aan lezen en begrijpen maar ook aan de fysieke gesteldheid. Heeft ook invloed op het tempo.
2. **Loopsnelheid**, de verschillende leeftijdsklassen hebben ook een verschillend looptempo, weks $\pm 2,5$ km/uur, scouts $\pm 3,5$ km/uur en explorers $\pm 4,5$ km/uur. Dit zijn gemiddelde snelheden ook het weer heeft hierop invloed, evenals het tijdstip van de dag.
3. **Kennis**, zowel van de leiding als van de leden van de groep, wat kunnen en kennen ze wel en niet.
4. **Jaargetijde**, warmte en koude weersomstandigheden, veel regen, tijdstip van inval duisternis.
5. **Groepsgrootte**, betrokkenheid wordt minder naarmate de groep groter wordt. Verveling en desinteresse slaat toe.
6. **Tijdstip van de dag**, dit is bepalend voor de tochtvorm.
7. **Omgeving**, ook dit is bepalend voor welke soort tocht en de vormen die je kan toepassen.
8. **Materiaal**, bepaald wat wel en niet te realiseren is.

Wanneer je al deze zaken op een rijtje hebt gezet dan kun je je gaan toeleggen op het maken van je tocht. Maar als je denkt dat je er dan bent met het opdreunen van de gewenste opdrachten dan denk even aan het volgende:

De valkuilen, of de beren op de weg.

Bij het uitzetten op de kaart moet je rekening houden met het feit dat het snel en makkelijk gaat, maar let op:

- 1) *Een weggetje op de kaart is duidelijk wel een weggetje maar in werkelijkheid lijkt het een oprit, of het is andersom men loopt langs een weg ziet een zijweg telt deze wel of niet mee.*
- 2) *Het is moeilijk om links en rechts goed aan te houden vanuit je stoel.*
- 3) *Denk aan de uitgave datum van de kaart.*
- 4) *Hoe beter je terplaatse bekend bent hoe moeilijker het uitzetten gaat, dit geldt overigens ook voor het lopen.*
- 5) *Het is moeilijk om de regels aan de hand van de kaart te toetsen.*
- 6) *Het zicht op de omgeving is niet makkelijk in te schatten.*
- 7) *De loopsnelheid in de bebouwde kom is lager dan daar buiten.*

Zo zijn er waarschijnlijk nog vele punten te noemen, maar daar kom je wel achter als je begint.

Zorg dat als je gaat uitzetten voor je groep dat je dat met een deel van de leiding doet zodat de andere helft jou route kan controleren op foutjes en vergissingen.

Probeer voor diegene die de tocht moet lopen enige vaste punten in te bouwen, denk hierbij aan markante punten zoals molens wegwijzers (met nummer), zowel voor jezelf als voor de deelnemers.

Probeer zoveel mogelijk verschillende tochtvormen te gebruiken voor de nodige afwisseling. En houd de aanwijzingen zo beknopt mogelijk.

Het allermoeilijkst is het inschatten waar het fout kan gaan. Dit is het beste te bepalen door iemand met geringe kennis de tocht te laten lopen. Dan krijg je het beste beeld, maar als dat niet kan dan denk eens aan het volgende:

- 1) *Probeer zo min mogelijk herhalingen achter elkaar in je route te stoppen, het gaat meestal bij de derde of vierde herhaling fout. Bijvoorbeeld in een stripkaart vier keer rechtsaf, dit geeft aanleiding tot twijfel.*
- 2) *Geen duidelijk herkenbaar eindpunt is vragen om moeilijkheden als er geen post is op dat punt.*
- 3) *Omslag van het weer is een niet mis te kennen factor.*
- 4) *De weg ziet er anders uit dan gedacht. Probeer eens te bekijken als ze er een overslaan waar ze dan uitkomen. Kijk dan naar de twijfelpuntjes (zie boven).*
- 5) *Je bent zelf niet duidelijk genoeg geweest in je tekenwijze of in je omschrijving.*

Hopelijk is dit een goed houvast voor jullie, maar zoals al zo vaak gezegd, mocht je er niet uitkomen of iets willen weten dan kun je het ons **ALTIJD** vragen.

Dan volgen er nu een aantal opdrachtjes.

Opdracht 1.

We werken in groepjes van 2 à 3 personen.
We gebruiken de kaartjes (kopieën) van Vlijmen.

De opdracht luid:

Maak de regels voor een tocht vanaf de kruising Verdilaan/vijfhoevenlaan, naar de kruising bij café “den Braai”, en ga via het scoutinggebouw en de pastorie.

Beschikbare tijd 20 minuten.

Maak een route met de volgende gegevens:

Groep 1, maak een kruispuntroute met uitgebreide symboliek. (Bij weinig deelname dienen de verschillende vormen in deze opdracht verwerkt te worden).

Groep 2, maak een stripkaart.

Groep 3, maak een routebeschrijving.

Groep 4, maak een kraaltjes route (tekenen met drie kleurpotloden).

Groep 5, maak een bolletjes route met windrichtingen. (Bij weinig deelnemers dient ook de gradenaanduiding verwerkt te worden).

Groep 6, maak een kruispuntroute met vereenvoudigde weergave. (Bij geringe deelname ook de beide andere vormen toepassen).

Groep 7, maak een bolletjes route met gradenaanduiding.

Groep 8, maak een kruispuntroute met totale weergave.

Lever de gemaakte route in, na een herverdeling ter controle volgt de bespreking.

Opdracht 2.

We werken in groepjes van 2 à 3 personen.

We gebruiken de stafkaarten 51 Oost en 51 West, schaal 1:50.000.

De opdracht luid:

Maak de regels voor een tocht vanaf de brandtoren in KV FS 77 96 naar de radio en TV-toren in KV FT 81 01 op kaart 51 Oost, een tocht vanaf het postkantoor in KV FS 64 99 naar het monument in KV FT 68 08 op kaart 51 West.

Beschikbare tijd 20 minuten.

Maak een route met de volgende gegevens:

Groep 1, maak tocht met coördinaten op kaart 51 Oost en verwerk hierin de “knelpunten”, minimaal vijf coördinaten inclusief begin en eindpunt.

Groep 2, maak een oleaat op kaart 51 Oost.

Groep 3, zet een kompastocht op kaart 51 Oost uit van knelpunt naar knelpunt, minimaal 4 standen.

Groep 4, maak een coördinaten op kaart 51 West en verwerk hierin de “knelpunten”, minimaal zeven coördinaten inclusief begin en eindpunt.

Groep 5, maak een oleaat op kaart 51 West.

Groep 6, maak een kompastocht op kaart 51 West.

Groep 7, maak een bolletjes route met gradenaanduiding.

Groep 8, maak een kruispuntroute met totale weergave.

Lever de gemaakte route in, na een herverdeling ter controle volgt de bespreking.

Je kunt hiervoor ook kaarten uit je eigen dorp/stad en omgeving gebruiken.

Bijlagen:

Sint Joris dag

Datum: 23 april

Op de dag, dat men in Lydda, dat in de vallei van Sharon lag, besloot om weer een offer aan de draak te berengen, bezochten, net als op andere dagen, veel vreemdelingen de stad of trokken er doorheen, op weg naar een naburige stad. Ze bemerkten natuurlijk de angst, die er heerste en probeerden te weten te komen, wat er aan de hand was.

Ridder Joris had het gevaar, waarin hij en zijn medemensen verkeerden, duidelijk gezien. Ze werden bedreigd door een monster van zelfzucht, onreinheid, laagheid en onrecht. Joris weigerde de dingen op zijn beloop te laten. Maar dat was natuurlijk niet ineens gegaan. Hij had zijn wapens gesmeed die geloof, hoop en moed heetten. De legende vertelt, dat hij in het gevecht gewond raakte en dat zijn bloed op de thuisreis op de weg druppelde. Uit elke druppel groeide er een rode bloem. Zo wordt op Sint Jorisdag een rode tulp of een rode roos gedragen, zodat men zal beseffen, dat geen strijd zonder het brengen van offers wordt gewonnen.



Het is dan ook geen toeval, dat Sint Joris door de hele geschiedenis van het westen heen, steeds weer als symbool of schutspatroon naar voren treedt. Hij was de leidsman van de kruisvaarders, die het Heilige Land van de Turken wilden bevrijden. Hij was het voorbeeld en de aanbeden heilige tijdens kerkelijke plechtigheden. In de late middeleeuwen wordt Sint Joris ook de schutspatroon, die bezield met idealisme en voortvarendheid, het ware zocht en ernaar streefde het goede te doen.

Baden-Powell heeft Sint Jorisdag ingesteld als wereld Scoutingdag. Dit is de dag waarop we ons gezamenlijk bezinnen op ons *lid van Scouting* zijn.

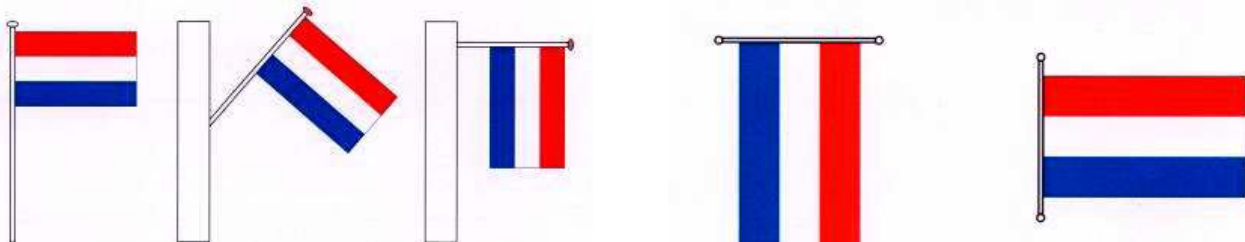
De Nederlandse vlag

De Nederlandse vlag

- De koninkrijksvlag symboliseert de eenheid en onafhankelijkheid van het koninkrijk der Nederlanden. Als zij in Nederland wordt gehesen dient de Nederlandse vlag altijd een ereplaats in te nemen.
- De vlag bestaat uit vlaggendoek van drie even hoge banen in de kleuren helder vermiljoen, wit, en kobalt blauw. Langs de hoogtezijden is de vlag voorzien van een stevige, witte band (de broeking) waardoor een korte vlaggenlijn loopt. Deze vlaggenlijn is aan de bovenzijde voorzien van een lus of musketon, wordt bevestigd (aangeslagen) aan de lange vlaggenlijn
- Het bevestigen van de vlag gebeurt met een dubbele schootsteek
- Tenzij verlicht mag er geen Nederlandse- of buitenlandse vlag tussen zonsondergang en zonsopgang wapperen of gehesen worden
- Op Scouting verblijfplaatsen, waar de Nederlandse vlag is gehesen, mag tevens de Scouting vlag worden gehesen. Deze vlag wordt direct na de Nederlandse vlag gehesen en direct voor de Nederlandse vlag weer neergehaald als tegelijkertijd hijsen en neerhalen niet mogelijk is. De afmetingen dienen gelijk of kleiner te zijn dan de Nederlandse vlag..
- Aan, onderdeel- en verenigingsvlaggen e.d. wordt in tegenstelling tot de nationale vlag geen eerbetoon (saluut) toegekend. Bij gebruik in een plechtigheid bijv opening, wordt dan slechts in de houding gestaan
- Op de Nederlandse vlag mogen verder geen versieringen of andere toevoegingen worden aangebracht. Alleen na uitdrukkelijke toestemming van H.M. de Koningin kan daar van afgeweken worden.
- Het kan voorkomen dat een vlag na verloop van tijd versleten, of vuil geworden is. Dan moet de vlag op een onopvallende manier worden vernietigd of worden gewassen en gerepareerd. Een vlag die slijtage vertoont, gescheurd of in ernstige mate verkleurd is, dient te worden vervangen
- Het gebruik van de NL-vlag als versiering (anders dan drapering) is een ernstig gebrek aan eerbied en is daarom niet toegestaan



We kennen de volgende manieren van vlaggen



En aan de gaffel van een getuigde mast. (vertikaal=rood dus rechts voor de toeschouwer)

De afmetingen van de vlag verhouden zich als 2:3 waarbij '2' als broekingsmaat gehanteerd wordt en '3' het uitwaaiende deel is. Als een vlag wordt uitgestoken met de stok in horizontale richting: de hoogte en lengte te kiezen van tenminste 3:5.

De Nederlandse vlag

2

De lengte van de vlaggenstok is zodanig uitgevoerd dat de vlag, ook als zij halfstok hangt, de grond niet kan raken en het verkeer niet hindert. De vlaggenstok is wit van kleur en heeft een oranjekleurige knop (kloot). Indien de vlag is bevestigd aan een horizontaal geplaatste vlaggenstok, mag de afstand van de gestrekt hangende vlag tot de begane grond niet minder dan vier meter bedragen.

De juiste vlag aan de staande mast

Voor vrijstaande mastengelden de volgende maten:

Lengte stok:	2 meter	vlag 100X150 cm.
	3-4 meter	vlag 120X180 cm
	5-6 meter	vlag 150X225 cm
	7 meter	vlag 200X300 cm
	8 meter	vlag 225X350 cm
	9-12 meter	vlag 300X450 cm

Gebruik van meerdere vlaggen

De Nederlandse vlag heeft altijd een ereplaats. Bij twee vlaggen: de Nederlandse vlag altijd links vanuit het publiek gezien. In een groep vlaggen wordt de Nederlandse vlag in het midden en op het hoogste punt van de groep geplaatst.

- Volgorde vlaggen in nationaal verband: Nederlandse vlag, provincie, gewest, gemeente, wijk, organisatie, bedrijf...

- Volgorde van de provincie vlaggen:



- Volgorde vlaggen in internationaal verband:

Nederlandse vlag, overige nationaliteitsvlaggen in de Frans- of Engels talige alfabetische volgorde, maar altijd op gelijke hoogte. Wanneer de Nederlandse vlag naast een of meer vlaggen van andere naties komt te hangen, wordt de Nederlandse vlag het eerst gehesen, óf de vlaggen worden allemaal tegelijkertijd gehesen. Bij het neerhalen van de vlaggen gebeurt dit gelijktijdig en anders wordt de Nederlandse vlag als laatste neergehaald. Aan vlaggen van andere naties wordt hetzelfde respect betoond als aan de Nederlandse vlag

Wanneer de vlag wordt ontplooid bij een bijeenkomst waar een podium is voor de spreker, is de plaats van de vlag rechts van de spreker (voor de toeschouwer links) indien de vlag op het podium staat. Dit geldt voor zowel binnen als buiten. Is de vlag tegen de achterwand geplaatst, dan moet de vlag achter de kathedor worden gehangen op een zodanige wijze, dat de onderkant van de vlag boven de spreker uitkomt.

De Nederlandse vlag

3

Vlaggen met oranje wimpel

De oranje wimpel is van oranje kleurig doek, even lang of iets langer als de diagonaal van de gehesen of uitgestoken vlag, variërend in de breedte van 15 tot 30 centimeter, uitlopend in een zwaluwstaart. De bovenzijde van de wimpel is voorzien van een oranje broeking waardoor een horizontale, iets uitstekende stok wordt gestoken. Aan de uiteinden wordt een koord gestoken, zodanig dat bij het aanhechten van de wimpel aan de bovenkant van de vlag, de stok horizontaal hangt. De oranje wimpel wordt samen met de Nederlandse vlag uitgestoken omschreven op verjaardagen van leden van het Koninklijk Huis en op Koninginnedag.



Koninginnedag	30 april (29 april)
Verjaardagen van:	
Koningin Beatrix	31 januari (1 februari)
Prins Willem Alexander	27 april (28 april)
Prinses Maxima	17 mei (18 mei)
Andere verjaardagen van leden van de Koninklijke Familie.	

Feestelijkheden m.b.t. leden van de Koninklijke Familie: bijv. huwelijk, jubileum, bezoek.

(Indien een datum op een zondag of op een algemeen erkende christelijke feestdag valt, mag u ook op de tussen haakjes vermelde datum vlaggen).

Vlaggen zonder oranje wimpel



Nationale Bevrijdingsdag	5 mei
Formeel einde 2 ^e Wereldoorlog	15 augustus (16 augustus)
Opening Staten Generaal	3 ^e dinsdag in sept. in Den Haag
Koninkrijksdag	15 december (16 dec.)
In het algemeen als uiting van vreugde van de gebruiker: bijv. jubileum, behalen diploma en op verzoek van de gemeentelijke overheid.	

Halfstok vlaggen, altijd zonder oranje wimpel



Dodenherdenking	4 mei 18.00 u tot zonsondergang
Bij het overlijden van een lid van de Koninklijke Familie.	
In het algemeen als teken van rouw van de gebruiker.	
De wimpel en alle overige verenigingsvlaggen worden daarbij niet gehesen.	

Zo hoort het

Bij het halfstok hijsen wordt de vlag eerst tot de top gehesen waarna deze langzaam wordt neergehaald totdat de onderzijde van de broeking op de helft van masthoogte is gekomen. Vervolgens wordt de vlaggenlijn vastgemaakt. Bij schuine gevelstokken van 2 of 3 meter de bovenzijde van de vlag 25 cm resp. 50 cm onder de knop. Bij het neerhalen van de vlag wordt deze eerst langzaam naar de top gehesen en daarna op dezelfde manier omlaag gebracht.

De vlag wordt als volgt gevouwen

- twee vlaggendragers pakken de vlag vast in de lengterichting met één hand op de scheiding van rood en wit, en met de andere hand aan het einde van het blauw;
- de vlag wordt nu overlangs dichtgevouwen zodanig, dat wit opgesloten wordt tussen rood en blauw;
- met rood boven, wordt de vlag vervolgens tweemaal dubbelgeslagen zodanig, dat het blauw boven komt te liggen (lus en touw aan de broekingzijde bovenop).

De Nederlandse vlag

4

Nederlandse vlag aan boord van jachten

De nationaliteit van de eigenaar van het jacht bepaalt de nationaliteitsvlag.

De ereplaats op een schip waar de vlag wordt gevoerd (het belangrijkste deel van het schip) is het achterschip van waaruit van oudsher het commando werd gevoerd.

De regel is dat de nationaliteitsvlag wordt gevoerd op een vlaggenstok op het hek, in de lijn van de kiel en steven. Als er scheepsuitrusting, bijvoorbeeld een achterstag in de weg zit mag de iets vlag naar stuurboord opgeschoven worden. De natievlag wordt nooit in de achterstag gevoerd. Ook hier moet de vlag vrij uit kunnen waaien, dus moet de vlaggenstok voldoende lengte hebben. De vlaggenstok is bij voorkeur van blank gelakte essen met een knop of schijf zodat de vlag met en vlaggenlijn gehesen en neergehaald kan worden.

Ronde en platbodemjachten met een aangehangen roer met een kromme gaffel gebruiken een kromme vlaggenstok. Alle andere vaartuigen hebben een rechte vlaggenstok, dus ook de lelievlet....



Bij wedstrijden wordt de nationaliteitsvlag en de geus niet gevoerd. Er mag slechts een windvaan, waker of vleugel en eigenaarsvlag worden gevoerd. En het wedstrijdteken dat afgesproken is in de wedstrijd voeren, maar ook de vlag van de klasse waarin deelgenomen wordt.

In de scheepvaart wordt van oudsher veel gewerkt met vlaggen, we kennen seinvlaggen maar ook vlaggen die een bepaald verkeersteken zijn zoals

De geus

bijvoorbeeld een sleepvlag, duikvlag. Ook wordt gevlagd in de scheepsetiquette; bijvoorbeeld een gehesen eigenaarsvlag betekent dat bezoek welkom is. Hangt er een blauw vlaggetje onder, dan ben je niet welkom. In de ANWB almanak deel 1 voor het watertoerisme kun je alles vinden over het voeren van vlaggen op schepen. Om verwarring met andere vlaggen te voorkomen is er ook een bepaling in het Binnenvaart Politie reglement over opgenomen.

B.P.R Artikel 3.07 Verboden lichten, verlichting of zoeklichten dan wel vlaggen, borden, wimpels of andere voorwerpen

1. Een schip mag geen lichten, verlichting of zoeklichten dan wel vlaggen, borden, wimpels of andere voorwerpen doen zichtbaar zijn, die kunnen leiden tot verwarring met de in dit reglement vermelde tekens dan wel de waarneembaarheid of de herkenning daarvan kunnen bemoeilijken.

In feite zegt het BPR dat het voeren van reclamevlaggen, fantasievlaggen en dergelijke beperkt is toegestaan.

Bronnen: auteur: R. Scheurkogel,

Ministerie van defensie. www.mindf.nl Scouting Wesselgroep

Shipmate vlaggen Vlaardingen www.shipmate.nl Vlaardingen

Binnenvaart politie reglement www.overheid.nl © geen, vrij verspreidbaar

Waterlank ANWB deel 1: hoofdstuk vlagvoering