



TECH MARKET



Inhoud

Liedjes	3
Het avondlied.....	3
Bieken	3
Groeten.....	3
Afsluiten.....	3
Knopen	4
Overhandse knoop.....	4
Achtknoop.....	4
Platte knoop.....	4
Vlinderknoop	4
Paalsteek.....	4
Vissersknoop.....	4
Taut-line (rolling) hitch	5
Trucker's knoop	5
Mastworp.....	5
Timmermanssteek	5
Steigersjorring.....	5
kruissjorring	5
Driepikkelsjorring.....	6
Vuur maken	7
Kaart lezen	8
Algemene richtlijnen.....	8
De stafkaart.....	8
Stafkaarttechnieken.....	9
Lambert.....	9
Greenwich.....	11
Azimuth.....	12
Pool 1	13
Pool 2	14

Liedjes

Het avondlied

O Heer, d'avond is neergekomen,
de zonne zonk, het duister klom.
De winden doorruisen de bomen
en verre sterren staan alom...
Wij knielen neer om u te zingen
in 't slapend woud ons avondlied.
Wij danken u voor wat we ontvingen,
en vragen, Heer, verlaat ons niet!
Knielen, knielen, knielen wij neder,
door de stilte weerklinkt onze beê
Luist'rend fluist'ren kruinen mee
en sterren staren teder.
Geef ons Heer, zegen en rust en vreê.

Bieken

Bieke bieke biek hop hop hop
Bieke bieke biek hop hop hop
Bieke bieke biek hop hop hop
Alles moet op, eerst de soep en dan de pap.
Anders wordt je veel te slap en dan val je van de trap.
In de armen van je schat. En die stopt je dan in bad.
En dat bad dan loopt dan leeg, het is beter dat ik zweeg.
Smakelijk!!!




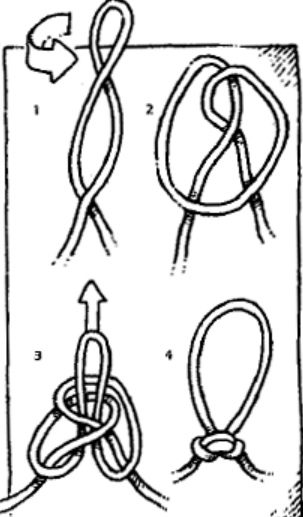
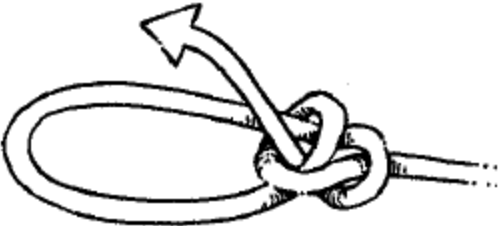
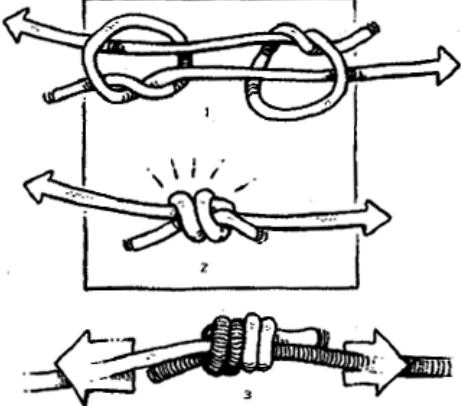
Groeten

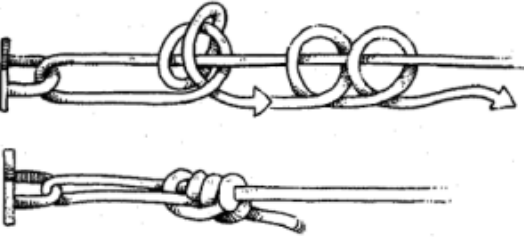
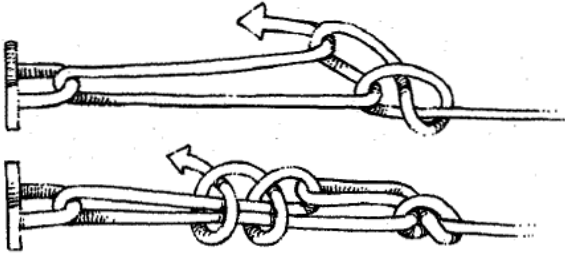


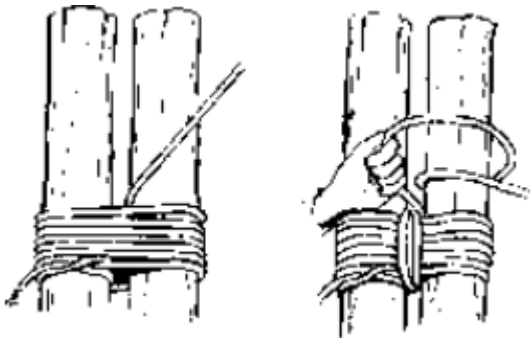
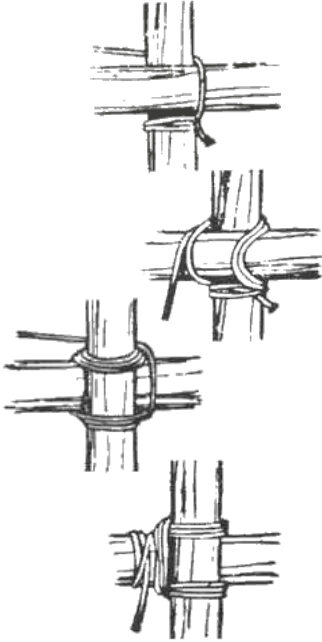
Ik scout, ik jova.
Ik scout, ik jova.
Ik scout, ik jova.
Veel plezier

Afsluiten

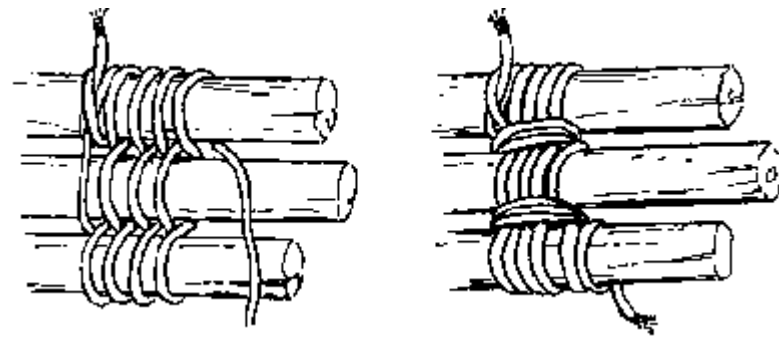
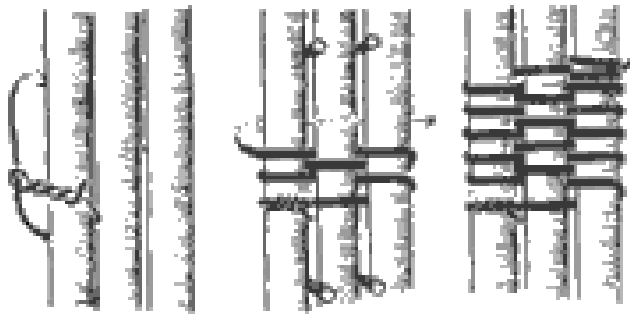
Kapoenen (afgesproken kreet)
Wouters (afgesproken kreet)
Jojo's (afgesproken kreet)
Givers (afgesproken kreet).
Jova, klaar, ingerukt, mars.

Knopen

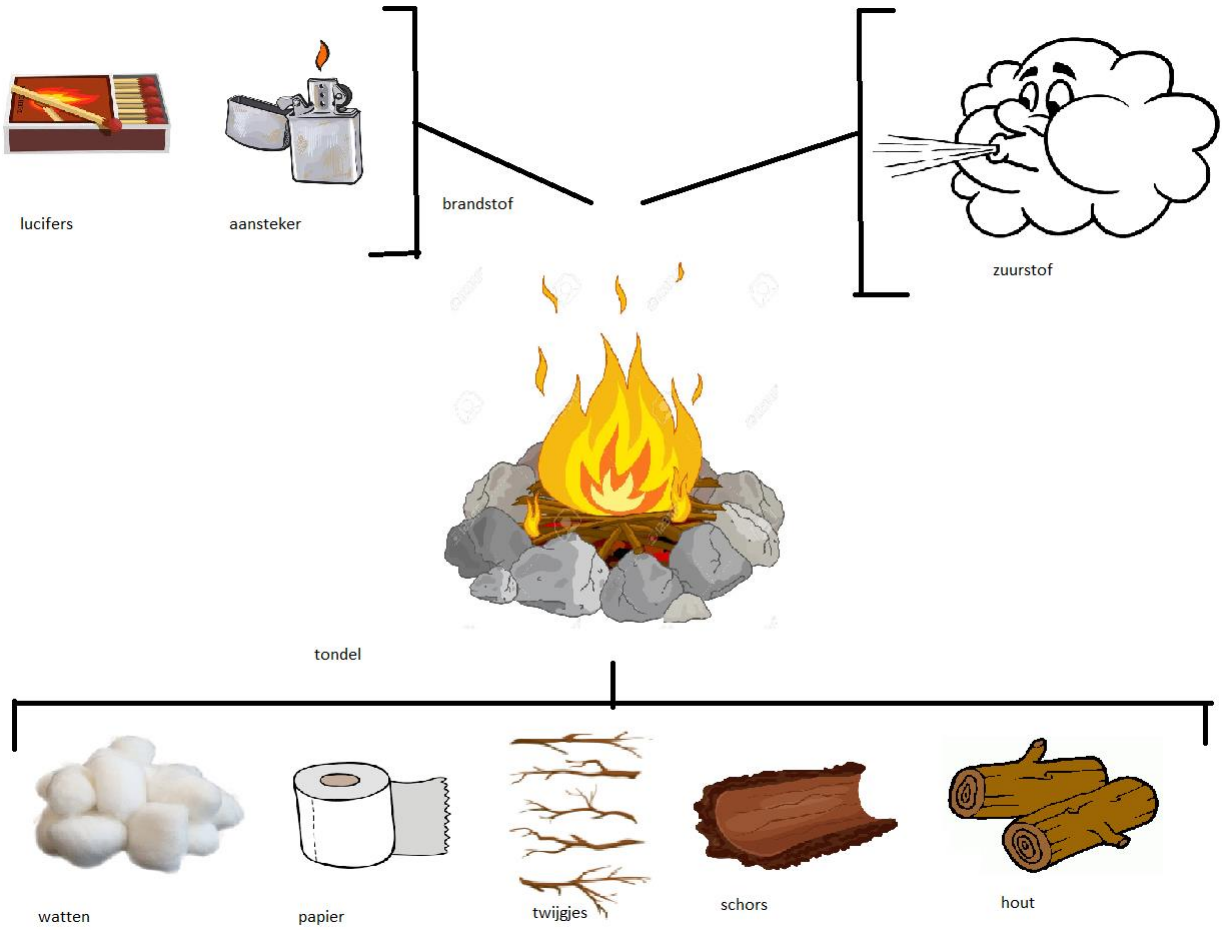
Overhandse knoop	Achtknoop
 A diagram of an overhand knot (square knot) on a rope with two ends extending outwards, each ending in an arrowhead pointing away from the knot.	 A diagram of an eight knot (square knot) on a rope with two ends extending outwards, each ending in an arrowhead pointing away from the knot.
Platte knoop	Vlinderknoop
 A diagram of a flat knot (square knot) on a rope with two ends extending outwards, each ending in an arrowhead pointing away from the knot.	 A diagram showing the four steps of tying a butterfly knot (square knot). Step 1 shows the rope being crossed. Step 2 shows the rope being looped. Step 3 shows the rope being crossed again. Step 4 shows the final completed knot.
Paalsteek	Vissersknoop
 A diagram of a palstek (square knot) on a rope with two ends extending outwards, each ending in an arrowhead pointing away from the knot.	 A diagram showing the three steps of tying a fisherman's knot (square knot). Step 1 shows the rope being crossed. Step 2 shows the rope being looped. Step 3 shows the final completed knot.

<p>Taut-line (rolling) hitch</p>	<p>Trucker's knoop</p>
 <p>The diagram shows two stages of the Taut-line (rolling) hitch. The top illustration shows a rope being rolled around a horizontal post, with arrows indicating the direction of the rolling motion. The bottom illustration shows the completed hitch, which is a series of loops that grip the post as tension is applied.</p>	 <p>The diagram shows two stages of the Trucker's knoop. The top illustration shows a rope being wrapped around a horizontal post, with arrows indicating the direction of the rope. The bottom illustration shows the completed hitch, which consists of two interlocking loops that grip the post.</p>
<p>Mastworp</p>	<p>Timmermanssteek</p>
 <p>The diagram shows three stages of the Mastworp. It illustrates a rope being wrapped around a vertical post, with the rope crossing itself to form a secure grip.</p>	 <p>The diagram shows the Timmermanssteek, which is a circular knot formed by a rope that is twisted and then joined to form a closed loop.</p>
<p>Steigersjorring</p>	<p>kruissjorring</p>
 <p>The diagram shows two stages of the Steigersjorring. The left illustration shows a rope being wrapped around two vertical posts. The right illustration shows a hand pulling the rope to tighten the wrap around the posts.</p>	 <p>The diagram shows four stages of the kruissjorring. It illustrates a rope being wrapped around a vertical post in a crisscross pattern, with each wrap crossing the previous one to create a secure grip.</p>

Driepikkelsjorring



Vuur maken



Kaart lezen

Algemene richtlijnen

- ❖ Kledij
 - ✓ Fluovestjes!
 - ✓ Stapschoenen
 - ✓ Regenjas en dikke trui kunnen handig zijn.

- ❖ Benodigdheden
 - ✓ Stafkaartmateriaal:
 - Potlood + gom
 - Geodriehoek
 - Lange lat (30 cm)
 - Rekenmachine
 - ✓ Identiteitskaart
 - ✓ Zaklamp kan handig zijn

- ❖ Belangrijke regels
 - ✓ We lopen steeds **links** van de baan indien er geen voetpaden of bermen zijn.
 - ✓ We lopen max. met 2 naast elkaar en indien er verkeer is, achter elkaar.
 - ✓ We lopen steeds in 1 groep per patrouille.
 - ➔ Duid op voorhand PL (patrouilleleider) en HPL (hulp-patrouilleleider) aan.
 - ✓ We volgen steeds de verkeersregels.
 - ✓ Als we verkeerd zijn gelopen, gaan we altijd aan de kerk staan.
 - ✓ Bij problemen, bel direct naar de leiding.
 - ✓ Na de dropping gommen we steeds de potloodlijnen op de kaart uit.

De stafkaart

De meest gebruikte stafkaarttypes hebben een schaal 1:20 000, wat betekent dat 1 cm op de kaart gelijk is aan 20 000 cm (dus 0.2 km) in werkelijkheid.

De stafkaart is een zeer gedetailleerde kaart. Om deze correct te kunnen lezen, dient dus altijd de legende geraadpleegd te worden.

Meestal is de gezochte bestemming dan ook een kerk of kapel, aangezien deze gemakkelijk te herkennen zijn op de kaart. Een kruispunt of een goed herkenbaar gebouw is ook een mogelijkheid.

Stafkaarttechnieken

➔ Richten van de kaart: De bovenzijde van een stafkaart komt steeds overeen met het Noorden.

Er zijn 4 stafkaarttechnieken:

- 1) Lambert
- 2) Greenwich
- 3) Azimuth
- 4) Pool 1
- 5) Pool 2

Lambert

Over heel België werd een raster getekend, waarbij de afstand tussen twee opeenvolgende lijnen gelijk is aan 1km in werkelijkheid. In de kaartrand van een stafkaart is dat raster gedeeltelijk weergegeven, samen met het *aantal kilometers* corresponderend voor elke lijn.

Deze kilometers worden de **Lambertcoördinaten** genoemd.

Hoe bereken je nu een Lambert?

Voorbeeld: Lambert 112.08 km en 187.43 km

Allereerst zoek je aan de rand van de kaart (op het raster dus) naar de gekregen Lambertcoördinaten. De coördinaten zijn gehele getallen. Hier moet je dus op zoek naar 112 km en 187 km. We zien in dit voorbeeld dat 112 km op de horizontale as ligt, dus zal 187 km op de verticale as liggen.

Zoals hierboven vermeld is geweest, weten we dat de afstand tussen 2 opeenvolgende lijnen 1 km is in werkelijkheid (dit zie je ook aan de getallen op de kaart, ze verspringen met 1 km). Bij het meten van de afstand tussen deze 2 lijnen, zul je merken dat deze afstand 5 cm op de kaart bedraagt.

Dus 1 km in werkelijkheid = 5cm op de kaart

Als we nu terugkijken naar onze gekregen coördinaten, zien we dat we niet 112 km en 187 km hebben gekregen, maar wel 112.08 km en 187.43 km.

a) We moeten dus 0.08 km bijtellen bij 112 km, maar hoeveel cm is dit nu op de kaart? Dit kunnen we gemakkelijk berekenen op volgende manier:

1 km of 100 000 cm in het echt \longrightarrow 5 cm op de kaart

$\rightarrow 100\ 000\ \text{cm} : 20\ 000 = 5\ \text{cm}$

DUS: 0.08 km of 8 000 cm in het echt \longrightarrow ? cm op de kaart

$\rightarrow 8\ 000\ \text{cm} : 20\ 000 = \mathbf{0.4\ \text{cm of 4 mm}}$

Nu we dit weten kunnen we vanaf de aanduiding van 112 km, 4 mm bijtellen en daar een verticale lijn trekken loodrecht op de rand van de kaart.

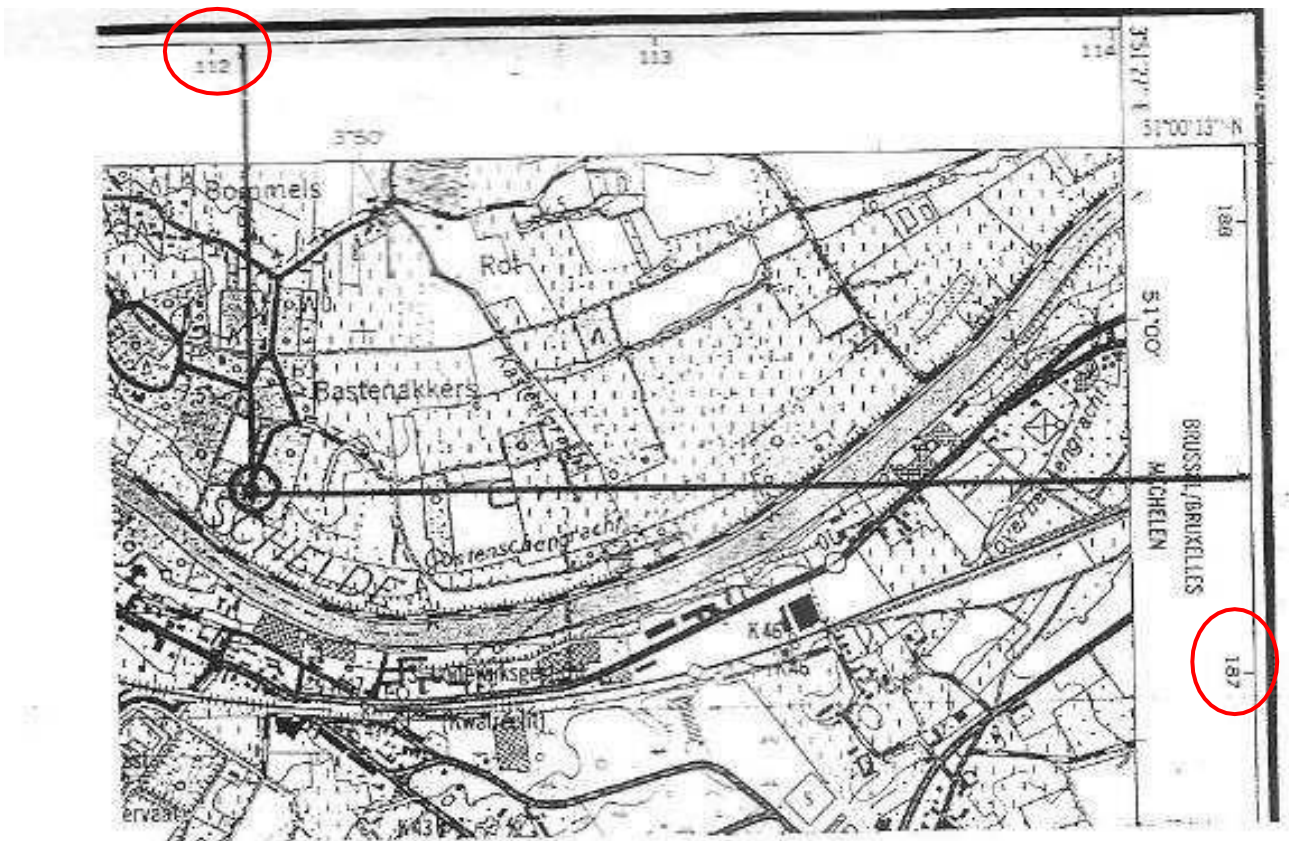
❖ Let op: Je moet 4 mm bijtellen in de juiste richting! Let dus goed op waar het opeenvolgende getal staat, anders trek je kilometers af en heb je een foute berekening. (In dit voorbeeld dus niet 4 mm langs de kant van 111 tellen, maar wel de kant van 113.)

b) We moeten op de verticale as analoog 0.43 km optellen bij 187 km.

Analoog: 1 km of 100 000 cm in het echt $\xrightarrow{: 20\ 000}$ 5 cm op de kaart

DUS: 0.43 km of 43 000 cm in het echt \longrightarrow ? cm op de kaart

$\rightarrow 43\ 000\ \text{cm} : 20\ 000 = \mathbf{2.15\ \text{cm}}$



Greenwich

De Greenwichcoördinaten zijn gebaseerd op de meridianen en parallellen. De Greenwich lijkt qua berekeningswijze sterkt op de Lambert, maar hier wordt gebruikgemaakt van het zestigdelig stelsel i.p.v. het decimaal stelsel. Er wordt namelijk met graden (°) minuten (') en seconden (") gewerkt.

Hoe bereken je nu een Greenwich?

Voorbeeld: Greenwich 3°51'10" en 50°55'20"

Allereerst zoek je aan de rand van de kaart naar de gekregen Greenwichcoördinaten. De coördinaten verspringen per minuut ('). Hier moet je dus op zoek naar 3°51' en 50°55'. Stel nu dat 3°51' op de horizontale as ligt, dan zal 50°55' op de verticale as liggen.

Nu meet je hoeveel cm de afstand tussen 1' (dus 60") bedraagt op de kaart. Let op: Bij de Lambert was dit zowel horizontaal als verticaal dezelfde afstand, maar bij een Greenwich is dit verschillend! **(Ik weet niet vanbuiten hoeveel dit is en heb geen kaart bij, sorry! MAAR: Stel nu: x-as 4.9 cm en y-as: 12.7)**

→ DUS: x-as: 1' of 60" = 4.9 cm en y-as: 1' of 60" = 12.7 cm

Als we nu terugkijken naar onze gekregen coördinaten, zien we dat we niet 3°51' en 50°55' hebben gekregen, maar wel 3°51'10" (x-as) en 50°55'20" (y-as).

c) We moeten dus 10" bijtellen bij 3°51' op de x-as, maar hoeveel cm is dit nu op de kaart? Dit kunnen we gemakkelijk berekenen op volgende manier:

$$1' \text{ of } 60'' \longrightarrow 4.9 \text{ cm op de kaart} \rightarrow 60'' : 12.2 = 4.9 \text{ cm}$$

DUS: 10" \longrightarrow ? cm op de kaart $\rightarrow 10'' : 12.2 = \underline{\underline{0.8 \text{ cm of } 8 \text{ mm}}}$

Nu we dit weten kunnen we vanaf de aanduiding van 3°51' 8 mm bijtellen en daar een verticale lijn trekken loodrecht op de rand van de kaart.

❖ Let op: Je moet bijtellen aan de juiste kant!

d) We moeten op de verticale as analoog 20" optellen bij 50°55'.

$$\text{Analoog: } 1' \text{ of } 60'' \longrightarrow 12.7 \text{ cm} \rightarrow 60'' : 4.7 = 12.7 \text{ cm}$$

$$\text{DUS: } 20'' \longrightarrow ? \text{ cm op de kaart} \rightarrow 20'' : 4.7 = \underline{\underline{4.3 \text{ cm}}}$$

Nu kunnen we analoog vanaf de aanduiding van 50°55', 4.3 cm bijtellen en daar

eenhorizontale lijn trekken loodrecht op de rand van de kaart.

→ Het punt waarin deze twee loodrechte lijnen elkaar snijden is het punt waar je moet zijn.

Azimuth

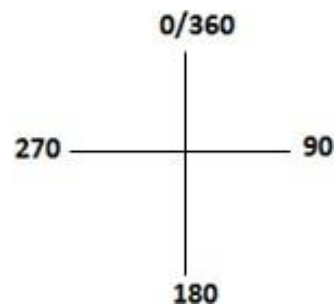
Azimuth-coördinaten bestaan uit een hoek en een afstand. Een Azimuth wordt berekend vanaf de plek op de kaart waar je je zelf bevindt.

Hoe bereken je nu een Azimuth?

Voorbeeld: Azimuth 139° en 2.8 km

Allereerst trek je een loodrecht kruis met het kruispunt op de plek waar je bent op de kaart. Je benoemt de hoeken **ALTIJD** op volgende manier:

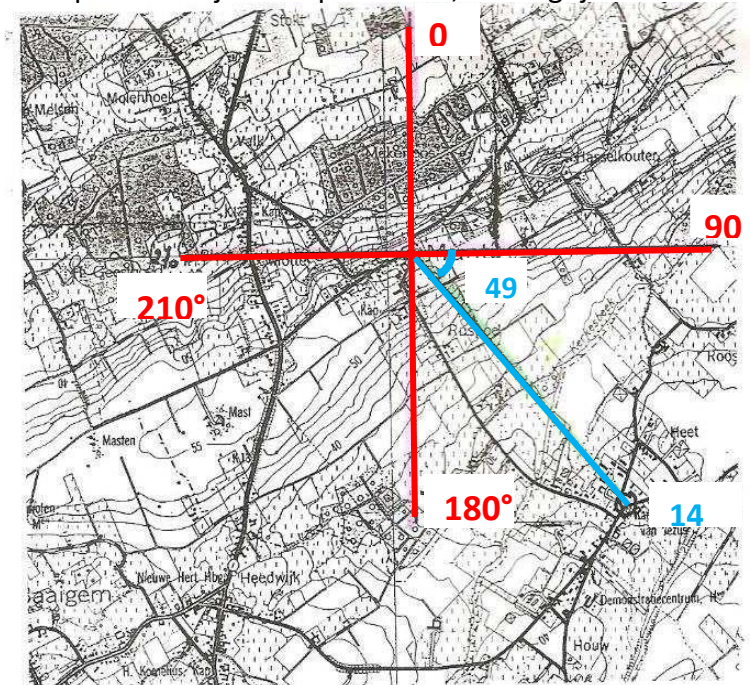
- e) Je meet op het kruis 139° af vanaf 0 (geodriehoek). Je kan ook 49° afmeten vanaf de lijn van 90° . Dit punt verbindt je dan met het snijpunt van het kruis.



- f) De afstand (hier: 2.8 km) in cm wordt nu berekend als volgt (zie schaal = 1/20 000):
20 000 cm in werkelijkheid \longrightarrow 1 cm op de kaart $\rightarrow 20\,000\text{ cm} : 20\,000 = 1\text{ cm}$

DUS: 2.8 km of 280 000 cm \longrightarrow ? cm op de kaart $\rightarrow 280\,000\text{ cm} : 20\,000 = \underline{\underline{14\text{ cm}}}$

→ Nu kunnen we langs de daarnet getrokken lijn vanuit het snijpunt, 14 cm afmeten. Het punt waar je dan op uit komt, daar ligt jouw bestemming.

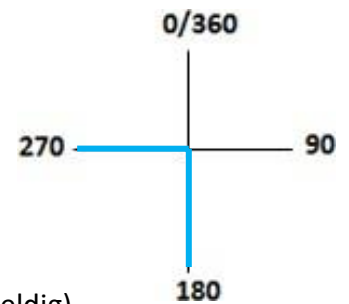


Pool 1

Deze techniek bestaat, net zoals bij Azimuth, eveneens uit een hoek en een afstand, maar nu wordt alles vanuit de poolhoeken van de kaart berekend.

Hoe bereken je nu een Pool 1?

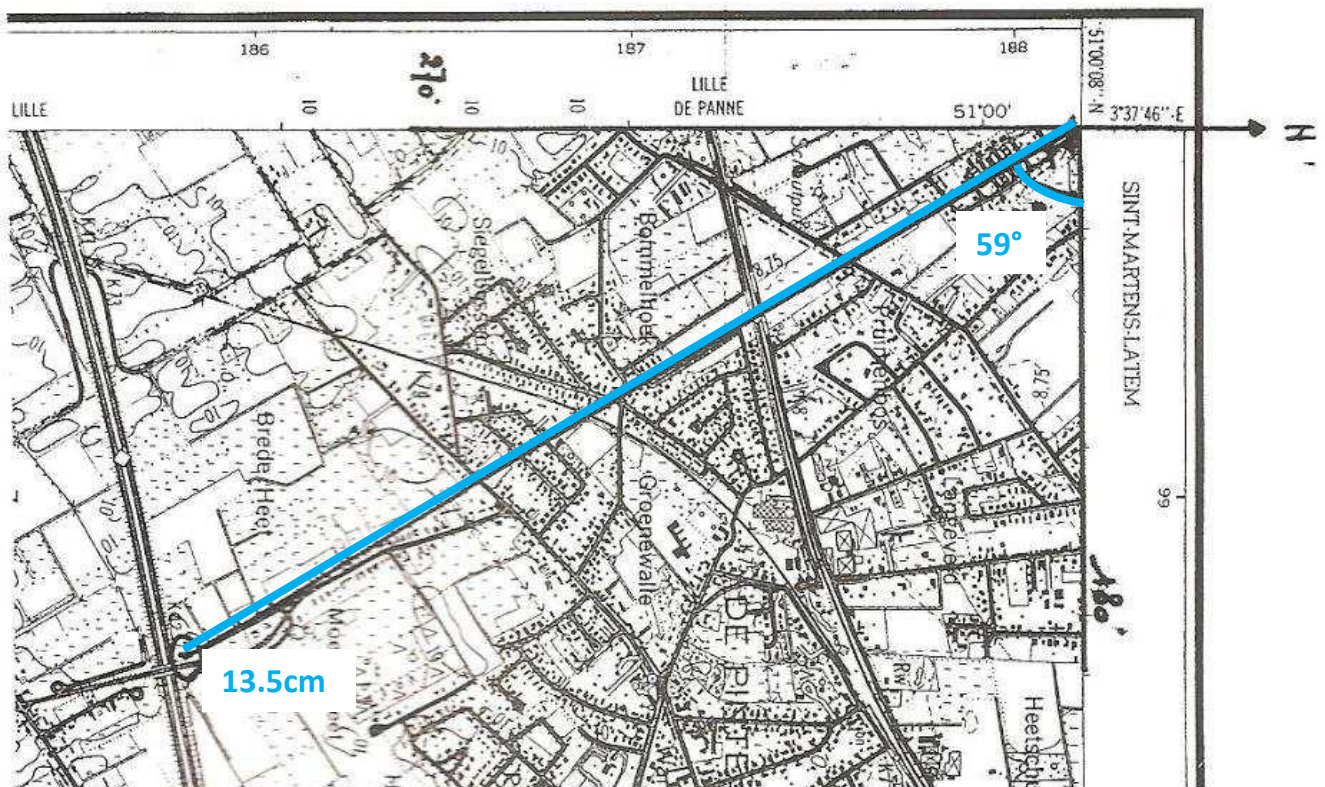
Voorbeeld: Pool 1: 239° en 2.7 km



- g) Zoek eerst de juiste poolhoek. Hoe doe je dat?
- Begin met het kruis op een kladblad te tekenen (of denkbeeldig).
 - Je hebt als gegeven gekregen: 239°. Deze hoek ligt tussen 180° en 270°.
 - Zoek de overeenkomstige hoek op de kaart: de rechterbovenhoek.

Analoog: 72°: linkerbenedenhoek; 103°: linkerbovenhoek; 286°: rechterbenedenhoek

- h) Nu je de juist poolhoek hebt gevonden, meet je van daaruit de nodige hoek af (hier: 239°). Let erop dat de hoek niet vanaf 0° begint! In dit voorbeeld moet je dus 59° afmeten vanaf de verticale 180°-as ($239^\circ - 180^\circ = 59^\circ$).
- i) Bereken nu het aantal cm dat je op de lijn moet afmeten om tot de gezochte bestemming te komen. (Analoog aan Azimuth.)
- DUS: 2.7 km in werkelijkheid = $270\ 000\text{ cm} : 20\ 000 = 13.5\text{ cm}$ op de kaart



Pool 2

Bij deze techniek wordt er geen afstand gegeven, maar worden er wel 2 hoeken gegeven. Het kruispunt van de lijnen getrokken vanuit de hoeken vormt dan de gezochte bestemming.

Hoe bereken je nu een Pool 2?

Voorbeeld: Pool 2: 117° en 12°

- j) Zoek eerst de 2 juiste poolhoeken m.b.v. het kruis.
 - 117° : linkerbovenhoek
 - 12° : linkerbenedenhoek
- k) Meet nu de juiste hoeken af.
 - 117° : $117^\circ - 90^\circ = 27^\circ$ DUS: 27° afmeten vanaf de horizontale 90° -as in delinkerbovenhoek.
 - 12° : meet 12° af vanaf de verticale $0^\circ/360^\circ$ -as in de linkerbenedenhoek.
- l) Trek deze 2 lijnen nu door tot ze elkaar snijden. Daar is het punt waar je naartoemoet.