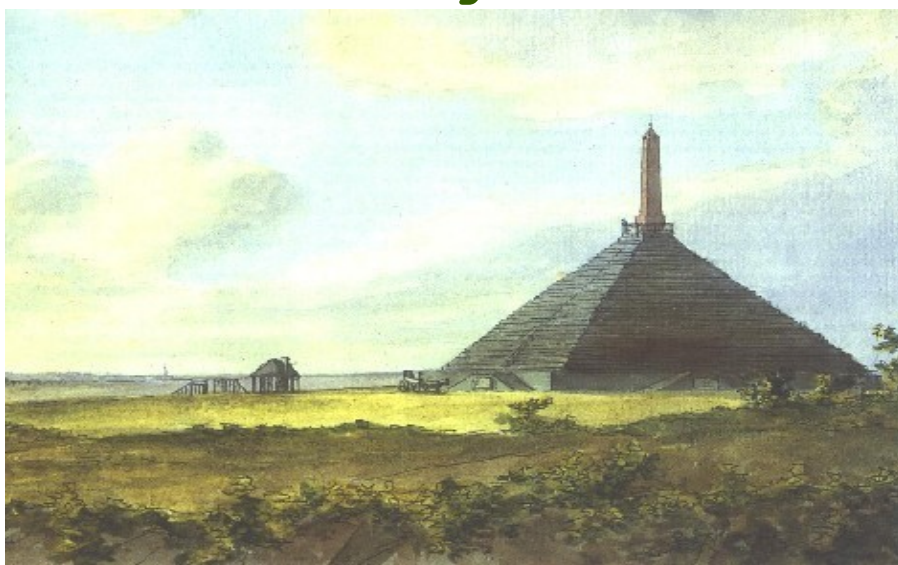


ZOMERKAMP 2012

AUSTERLITZ

7 t/m 14 juli 2012



verkenners

John McCormickgroep Zoetermeer

&

HET MYSTERIE VAN

DE PIRAMIDE

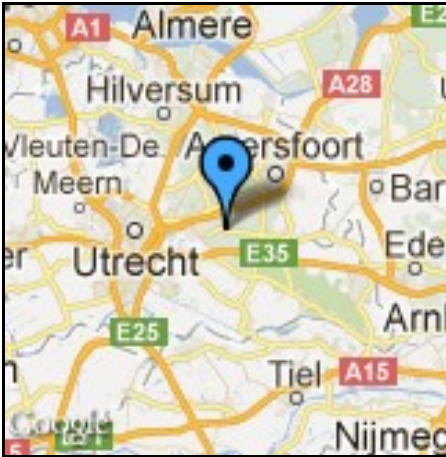
INHOUDSOPGAVE :

pagina

INHOUDSOPGAVE	2
INLEIDING	3
ALGEMENE DAGINDELING	5
HET MYSTERIE VAN AUSTRERLITZ	6
KAMPREGELS	9
GENIET VAN DE NATUUR ... MAAR	10
DE EIKENPROCESSIERUPS	12
WOORDZOEKER SCOUTING	13
VAN BRANDHOUT TOT VUURSTAPEL	14
VAN FIKKIE TOT KAMPVUUR	16
FLUITIES MAOKEN	18
TIPS VOOR EEN "GROEN" KAMP	19
WAT GAAT ER ALLEMAAL MEE ??	20
HIKE BOEKJE	21
DAGINDELING HIKE	22
MEENEMEN OP HIKE	23
HIKE DAG 1	24
HIKE DAG 2	25
HET COORDINATEN SYSTEEM	26
HET OLEAAT	27
KOMPASTECHNIEKEN	28
WAT GAAT ER ALLEMAAL MEE ??	29
DOOLHOF	30
VOEDING & HYGIËNE	31
KAMPHYGIENE	32
KNOPEN: mastworp	33
KNOPEN: sjorringen	34
KNOPEN: timmersteek	35
DASVERBAND: schaatsverband	36
DASVERBAND: hand- /voetverband	37
SLUIPSPEL	38
PERSOONLIJK LOGBOEKJE	39
KAMPPATROUILLES	44
TELEFOONNUMMERS OP KAMP	45
WAARMEE KAN IK DE LEIDING HELPEN	46
LET OP !!	47

INLEIDING

Dit jaar bevindt ons kampterrein zich in de prachtige provincie Utrecht. Het terrein waar we ons kamp opslaan ligt tussen bos- en heidegebieden en een oud boeren landschap. Deze omgeving met de mysterieuze Piramide van Austerlitz op loopafstand van ons kamp geeft voldoende ruimte en natuurschoon voor een kamp vol verrassingen.



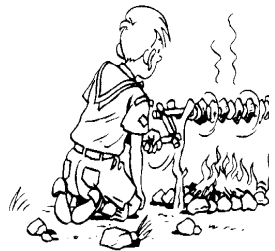
We beschikken over een terrein midden in het bos, met een rijke geschiedenis van strijd, overleving en bedrog.

Op het terrein is een waterkraan en kampvuurkuil aanwezig. En onze directe burens zijn de gidsen en de vrijbuiters.

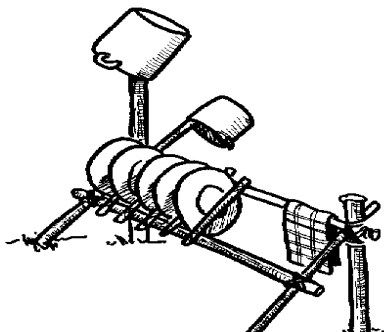
Het terrein is nauw verbonden met de Franse Generaal de Marmont die de piramide liet bouwen.

De fraaie omgeving, met de bossen en heidevelden leent zich uitstekend voor fikse wandeltochten en natuurlijk de HIKE.

Vanzelfsprekend rekenen we ook dit jaar weer op jullie uitstekende kookkwaliteiten, vaardigheid met houthakken en jullie pyromane natuur om houtvuurtjes te stoken. Natuurlijk is enige kennis van EHBO en kaart en kompas wel praktisch. Deze kennis hebben jullie hard nodig om het kamp door te komen.



Bovendien kan het je een paar insignes opleveren.



In dit kampboekje staan veel nuttige tips, die je zeker nodig gaat hebben tijdens het kamp.

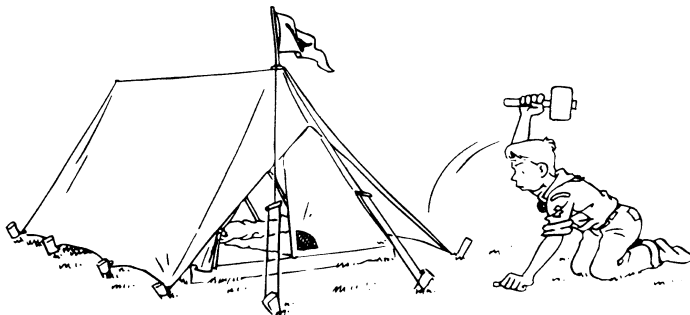
Daarnaast staan er natuurlijk ook andere belangrijke dingen in, zoals: DE CORVEELIJST, de algemene dagindeling, DE KAMPREGELS en een lijst van spullen die je mee moet nemen.

Het spreekt voor zich dat je dit boekje meeneemt op kamp, want stel je voor dat je per ongeluk dubbel corvee doet!

Zoals je ziet, alle ingrediënten zijn weer aanwezig om er een gezellig, spannend en flex kamp van te maken. Zorg dus dat je **zaterdag 7 juli om 13.00 uur** goed gemutst, in uniform op "**kampterrein Austerlitz**" staat.

Zoals gebruikelijk met het verzoek niet meer mee te nemen dan nodig is en alles zo klein mogelijk ingepakt. Dit geldt vooral voor slaapzakken en matjes. Kussens maken echte verkenners natuurlijk gewoon van een trui of iets dergelijks. Dit alles in verband met de beperkte bergruimte in de tenten.

P.S. Vergeet niet je bagage zelf in te pakken, dan weet je tenminste waar je spullen zijn als je ze nodig hebt!!!!



ALGEMENE DAGINDELING



DE RODE "TIJD-DRAAD"

07.30u	Opstaan / wassen, aankleden
08.30u	Ontbijt / afwassen / CORVEE
09.30u	Vlaghijsen / Mededelingen
10.00 - 12.00u	Spel
12.00 - 13.30u	Lunch / afwassen / CORVEE
13.30 - 14.00u	Rust
14.00 - 17.00u	Spel
17.00 - 20.00u	Koken / eten / afwassen / CORVEE
20.00 - 22.00u	Spel
22.00 - 22.30u	Nachtversnapering
22.30u	Bedtijd / slapen
22.30u	Stil !

Het mysterie van de piramide van Austerlitz

de legende van Generaal Auguste de Marmont

Auguste Frédéric Louis Viesse de Marmont was afkomstig van de lagere adel. Hij steunde in 1799 Napoleon toen die de macht greep in Frankrijk en stond vele veldslagen aan de zijde van Napoleon. Dit bracht De Marmont onder meer het gouverneurschap van Dalmatië en tot hertog van Ragusa.



Tijdens zijn verblijf in Nederland in 1804 laat deze Franse generaal bij Austerlitz een piramide bouwen. Dit als eerbetoon aan Napoleon Bonaparte, maar ook omdat hij een monument wil oprichten dat eeuwen zal herinneren aan de Franse aanwezigheid in Nederland. Hij liet zijn 18.000 koppige leger voedsel en grondstoffen voor de piramide halen in de omgeving van Austerlitz. Ook werden veel dorpelingen, waaronder kinderen, te werk gesteld in het legerkamp. Dit zette veel kwaad bloed bij de mensen in de omgeving.

Dorpelingen waarschuwden De Marmont voor een zonderlinge bewoner in het bos, DE KLUIZENAAAR. Het verhaal ging dat hij niet alleen mensenschuw was, maar ook kon praten met de bomen en alles wat leefde in het woud. Niemand waagde zich in het bos na zonsondergang, behalve DE KLUIZENAAAR.

Maandenlang klonk van zonsopgang tot zonsondergang het gekraak van vallende bomen, het geluid van zware bijen en zagen en stemmen van soldaten in het bos. Op zekere dag, 13 juli 1804, liet De Marmont in het laatste avondlicht diep in de grond onder de piramide een perkament begraven waarop de namen van alle mensen die aan de piramide hadden gewerkt, met hun rang en taak werden genoemd.

Op het moment dat het perkament in de diepe kuil werd neergelaten ontwaarde De Marmont een zonderling figuur: DE KLUIZENAAR. Hij hief zijn vinger naar de generaal en sprak: Ik heb je gewaarschuwd, wee u die mijn land, mijn bos, zo heeft toegetakeld, u wacht een vreselijk lot tot in eeuwigheid. Geïrriteerd door deze verstoring van de ceremonie trok de Marmont zijn sabel en stak de man neer. DE KLUIZENAAR viel in de diepe kuil en nam in zijn val het sabel en de handschoenen van de Marmont mee in de diepte. De generaal lachte om de vloek en riep de arme man na, dat hij het sabel mocht meenemen naar het hiernamaals.

Toen De Marmont zich na de ceremonie terugtrok in zijn vertrek ontdekte hij dat met zijn handschoenen ook zijn zegelring was verdwenen. Deze ring gaf hem zijn macht over zijn vermogen. Geschrokken beval hij een aantal soldaten direct de kuil in te gaan en zijn ring bij de zonderling weg te halen. Niet veel later kwamen 7 man lijkkleek bij de Generaal. “Ge..ge..ne...raal, de...de... de...Kluizenaar i...i...is weg, zo zo zo... ook u..u..uw ring.”, sprak een van hen. Onmiddellijk liet de Generaal zijn leger op zoek gaan. Het hele bos werd uitgekamd, dag in dag uit. Dagen werden weken, weken werden maanden, maanden werden jaren, maar de KLUIZENAAR en de ring werden nooit gevonden.



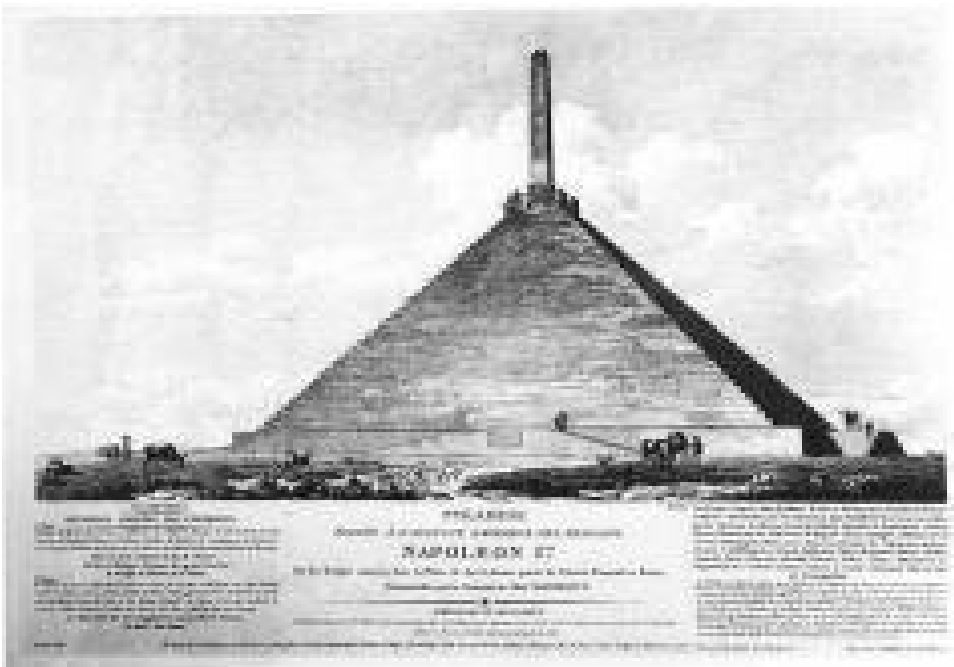
De generaal raakte in ongenade na de val van Napoleon. Hij verloor zijn titels, zijn rijkdom en sleet de laatste dagen van zijn leven arm en alleen in de nabijheid van de Piramide in een laatste poging zijn ring en zijn geluk te heroveren. Op zijn sterfbed verschijnt een zonderling figuur in de deuropening. Hij zegt: Je was gewaarschuwd, jaren heb je gezocht naar wat al die tijd onder je neus heeft gelegen in de magie van de piramide Je staat nu op de rand van het hiernamaals en zult tot in

eeuwigheid blijven zoeken, tenzij een geüniformeerde jongeling je verlost.

De zonderling verdween zo snel als hij was verschenen... De Marmont dacht ... de KLUIZENAAR en stierf.

Maar ook in de dood vond hij geen rust. Zijn geest dwaalde naar de piramide op zoek naar zijn ring. In volksvertellingen worden vaak gesproken over de mysteries van de piramide van Austerlitz. De geest van de generaal zou zijn gevangen in de magie van de piramide en slechts af en toe buiten de piramide kunnen verblijven. Steeds als de geest de piramide wil verlaten kun je een stem horen fluisteren: "Ik heb je gewaarschuwd, u wacht een vreselijk lot tot in eeuwigheid."

Twee eeuwen zit de geest gevangen als in de zomer van 2011 een vreselijke storm de piramide zwaar beschadigd en de magische cirkel in de piramide wordt gebroken. De geest is los en zoekt een weg naar gene zijde ...



"KAMPREGELS"

1. De regel boven alle regels: "De leiding heeft gelijk"
2. We respecteren elkaar en elkaars spullen – onenigheid wordt niet "uitgevochten" - vechten laat je aan de leiding over.
3. Afval dient te worden verzameld in vuilniszakken. Volle zakken dienen in de vuilcontainer te worden gedeponneerd.
4. Van 22.30 uur tot 07.00 uur dient stilte in acht te worden genomen. Of tenminste als de leiding slaapt.
5. Zoals je al aan de rode draad hebt kunnen zien, zullen we het dagelijks nogal druk hebben. Dat betekent dat we met elkaar een aantal afspraken moeten maken om er voor te zorgen dat we alles kunnen doen, want voor je het weet is het weer zaterdag en mogen we weer naar huis.
6. We zijn op bezoek op een kampterrein in de natuur. Dat betekent dat we voorzichtig zijn in dit gebied en laten staan wat groeit en bloeit !!
7. Je vraagt alles aan de leiding; wil je even van het terrein af, wil je een zwembad graven, wil je iemand op een etentje trakteren, slaapwandelt je buurman en snurkt hij ook nog waardoor je in een andere tent wilt; kortom alles.
8. Zonder mokken en morren meldt je je dagelijks om je plichten die op de corveelijst staan te doen. Wanneer het sein "naar bed" wordt gegeven gaan we, na de persoonlijke **verzorging**, slapen en blijven dus in de tent.
9. Tenslotte houden we ons aan die regels waar we ons thuis ook aan moeten houden.
10. De kampstaf van het terrein krijgt al hoofdpijn van het gezeur van de speltakleiding - jij laat die mensen dus met rust.
11. Je maakt geen ruzie met de kookstaf, want dan moet je de rest van de week op een houtje bijten.

GENIET VAN DE NATUUR...

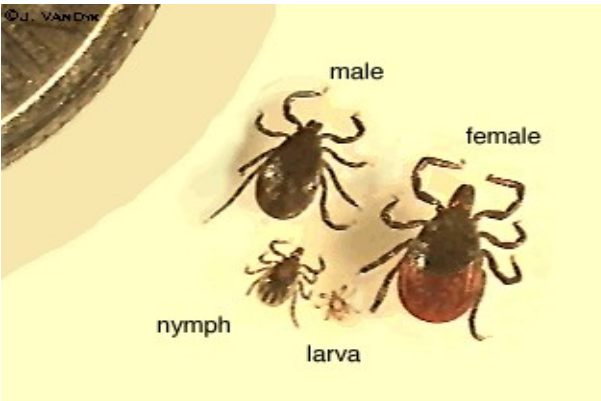
... maar pas op voor teken !

Hoe kom je aan een teek

Teken zijn te vinden in bos- en duingebieden en laten zich vanuit de bomen vallen zodra er een mens onder hen door loopt. Vooral eiken- / loofbos is hierom bekend. De teek kruipt naar een plek waar de huid zacht en warm is, maar ook lekker strak, zodat ze makkelijk je bloedvat kunnen bereiken. Teken zijn parasieten. Ze bijten zich vast in je huid om je bloed te zuigen. Zo komen eventuele virussen en bacteriën in het lichaam van de teek in contact met jouw bloed. Eigenlijk is een tekenbeet geen beet. Een teek hecht zich aan de huid en zuigt zich via een snuitvormig orgaan vol bloed.

Onder een elastiek van ondergoed of kousen bv. Maar ook achter oren en huidplooiën. Teken gaan op de vreemdste plekken zitten, dus pas altijd op!!!

Herkenning van een teek



Hiernaast staan verschillende stadia van een teek sterk uitvergroot. Door het opzuigen van bloed wordt het achterlijf groter en groter...

Dan op een dag laat de teek vanzelf weer los. Tijdens het kamp moeten verkenners elkaar dagelijks controleren.

TIP Pas ook op bij het tenten ophangen als je terug bent in je eigen clubhuis, zelfs hier kunnen teken nog uit de tent komen rollen.

Hoe je de kans op de beet van een teek vermindert

Je kunt op een aantal manieren de kans op een teekbeet verminderen.

- Mijd zoveel mogelijk dichte begroeiing en struikgewas, want hier bevinden zich de teken meestal
- Draag huidbedekkende, goed sluitende kleding (dus lange mouwen en lange broek).
- Controleer na een trip door de natuur altijd of je lichaam vrij van teken is. Let daarbij vooral op de haargrens, achter oren, oksels, liezen en knieholtes.



Wat je moet doen als je een teek hebt

Als een teek je heeft gebeten, is het zaak om deze zo snel mogelijk in zijn geheel te laten verwijderen.

Voorkom dat de teek zijn mogelijk besmette speeksel in de huid kan spuiten door:

- NIET de teek eerst in te smeren of te ontsmetten en
- NIET in de teek te knijpen.

Ontsmet de plaats van de beet pas **nadat** de teek verwijderd is. Je verwijderd de teek het beste door hem met een pincet of een speciale tekenpincet onder de kop vast te pakken en met een draaiende beweging uit de huid te trekken.

**Op kamp meld je je altijd bij de leiding als je een teek hebt!
De leiding haalt de teek dan snel en pijnloos weg**

DE EIKENPROCESSIERUPS:

Nog een lastpak die je kunt tegenkomen

De brandharen van de eikenprocessierups kunnen een pijnlijke rode huiduitslag veroorzaken met hevige jeuk. Vaak moet je voor de behandeling hiervan naar een arts. Dit regelt de leiding. Omdat de irriterende haren nog jaren na de dood van de rups actief blijven, laat je de bestrijding van nesten van de eikenprocessierups over aan gespecialiseerde mensen.



De eikenprocessierups is de larve van een nachtvlinder. Deze vlinder legt op het einde van de zomer eitjes in de toppen van eikenbomen. De jonge rupsen zijn oranjekleurig en hebben lange haren die nog niet schadelijk zijn. Na drie vervellingen worden ze grijs met een donkere band op de rug en ontstaan de eerste brandharen. Dit is van half mei tot juni. In juli gaan de rupsen verpoppen en in augustus komen de vlinders uit die op hun beurt weer eitjes gaan leggen.

Wat doe je als je last hebt van de brandharen?

- Om te beginnen meld je dit direct bij de leiding.
- Krab of wrijf niet na contact met de haren van de rupsen. Spoel de huid of de ogen één keer met water
- Neem een douche en trek andere kleding aan. Ook in je haar kunnen brandhaartjes achterblijven
- Was de uitgetrokken kleding zo warm mogelijk met handschoenen aan
- Gebruik een jeukwerende crème of lotion
- Raadpleeg een oogarts bij letsel aan de ogen en raadpleeg een arts bij ernstige klachten.



WOORDZOEKER SCOUTING

G	P	S	E	S	Z	J	O	P	X	D	M	R	R	B	T	R	G	F	S
B	K	I	S	G	R	A	S	S	A	E	T	E	N	L	O	N	E	L	
L	A	N	D	S	P	E	L	S	A	O	A	S	M	X	A	A	G	W	O
O	O	K	T	V	T	S	X	W	H	M	B	E	O	R	U	C	N	I	I
E	N	S	R	E	N	E	K	N	E	V	E	E	Z	N	W	N	E	D	I
H	N	E	G	E	V	O	E	Z	F	A	I	D	Y	D	V	D	Q	J	E
B	L	O	E	S	A	X	J	X	R	E	M	O	Z	I	A	K	Y	N	A
Q	L	B	R	A	L	I	P	M	S	E	N	F	F	G	R	N	A	S	R
P	C	S	W	D	L	W	M	D	A	V	L	T	H	N	E	P	L	E	W
R	J	F	T	B	E	Q	A	G	N	D	D	G	L	H	N	E	U	Z	U
R	O	E	I	E	N	S	K	O	X	N	R	O	N	E	G	E	M	E	A
C	O	A	P	M	A	K	R	E	M	O	Z	E	H	E	I	C	V	E	L
G	F	E	W	C	S	V	E	R	D	R	I	E	T	I	G	D	C	V	B
O	W	Q	T	R	S	N	T	W	Z	P	T	F	D	T	F	I	I	E	T
W	K	O	E	R	I	P	S	W	I	N	T	E	R	X	O	L	F	N	K
O	O	V	C	E	U	U	K	R	E	T	A	W	F	L	D	R	E	K	G
B	E	L	C	G	H	S	N	T	N	L	H	N	E	R	A	V	A	E	C
B	U	E	A	I	B	S	I	T	E	E	N	P	D	A	S	R	I	N	G
B	E	P	S	E	U	U	P	P	J	E	S	N	E	N	N	I	G	E	B
T	S	S	O	T	L	C	S	R	K	R	E	T	N	E	T	E	O	R	A
E	P	D	D	S	C	S	D	N	E	K	A	M	N	O	O	H	C	S	T
H	H	N	F	A	U	O	I	T	O	A	R	E	N	N	E	N	D	R	G
G	R	A	S	N	A	R	A	C	B	B	P	G	N	D	W	M	R	S	M
A	F	L	P	A	D	W	H	S	O	O	B	R	Q	N	E	M	M	N	Z
I	X	I	Q	H	R	R	K	O	T	T	G	R	S	L	X	T	A	S	G

welpen, zeeverkeners, boot, bevers, winter, zomer, leiding, vallen, gras, blauw, boekje, schoonmaken, vegen, roeien, dasring, geel, wit, site, beginnen, openen, afsluiten, water, bloes, zomerkamp, pinksterkamp, das, club, Rotterdam, clubhuis, tegels, drinken, eten, nest, bak, varen, spel, rennen, waterspel, varen, landspel, land, steiger, kwaad, boos, blij, verdrietig

"VAN BRANDHOUT TOT VUURSTAPEL"

Opbouwen van een veilig kampvuur

Voordat je een vuur gaat opbouwen zoek je een veilige plaats voor het vuur uit. Zorg er voor dat:

- De grond in een straal van 1 meter om het vuur onbrandbaar is (ook als je in een stookton een vuur maakt).
- Je niet in de buurt van (licht) ontvlambare zaken staat zoals bv. een berg hooi, een tent, overhangende takken
- Je altijd twee emmers water bij de hand hebt.

Vervolgens verzamel je verschillende soorten brandstof die droog genoeg zijn om het vuur aan te maken.

Tondel



Leg in het midden van je vuur een bedje van tondel neer. Een tondel is gemaakt van snel brandbaar materiaal.

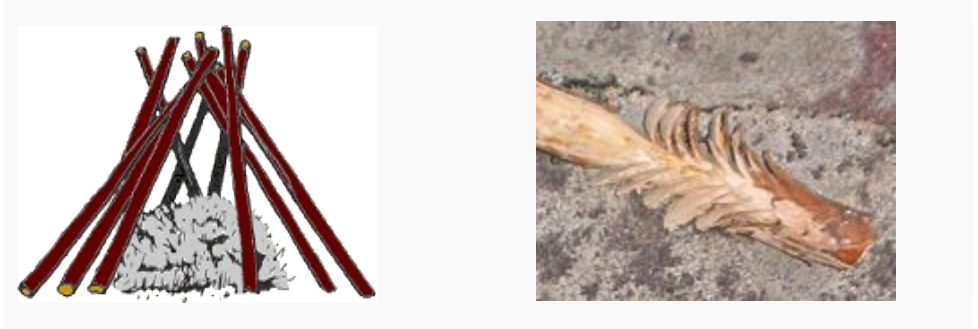
Bijvoorbeeld:

- De witte watten die in iedere EHBO trommel zitten
- stoffen die je in de natuur kunt vinden zoals:
 - verpulverde dennenappels
 - droge houtkrullen
 - donsveertjes uit een vogelnest
 - vermolmd hout etc.

In plaats van een tondel kun je ook gebruik maken van (zelfgemaakte) aanmaakblokjes of van propjes papier. Bij erg slecht weer, nat hout, kun je ook een kaars of waxinelichtje gebruiken. Neem altijd een beetje tondel van huis mee. Je kan zelfs de pluusjes uit de wasdroger gebruiken. Verkoolt katoen heeft maar een heel klein vonkje nodig en het gaat branden.



Aanmaakhout/ Piramidevuur



Rondom het bed van tondel maak je een kleine piramide van aanmaakhout. Het aanmaakhout zijn kleine en dunne droge takken en twiggjes die snel vlam vatten. Laat aan de kant waar de wind vandaan komt een opening over om het vuur later aan te steken.

Aanmaakstok: Als je met een scherp mes inkepingen maakt in de kleine takken, zullen ze sneller vlam vatten (eventueel zou je tussen deze inkepingen ook nog stukjes tondel kunnen stoppen). Aanmaakhout met inkepingen worden ook wel aanmaakstokjes genoemd. Verzamel veel aanmaakhout, want dit verbrandt snel en je kunt er veel van nodig hebben.

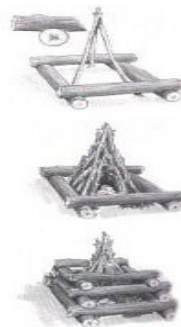
Brandhout

Rondom de kleine piramide van aanmaakhout maak je een grotere piramide van brandhout. Het brandhout zijn grotere dikke takken die niet zo snel vlam vatten, maar wel lang branden als ze eenmaal branden. Laat ook hierbij in de richting van de wind een opening open.

Zorg ervoor dat je een grote hoeveelheid brandhout hebt liggen voor je vuur, want als een vuur eenmaal aan is, wil je dit graag aanhouden.

Pagodevuur

Om een langdurig vuur te bouwen leg je om je piramidevuur een pagode van dikkere balken. Let erop dat je de piramide en de pagode goed opbouwt. Als het vuur dan instort valt het altijd naar binnen, zodat er geen brandend hout in de richting van mensen om het vuur valt



"VAN FIKKIE NAAR KAMPVUUR"

Veilig aansteken en doven van een kampvuur

Als je een vuur hebt opgebouwd wil je dit natuurlijk graag aansteken. Dit kan op verschillende manieren.

Lucifer



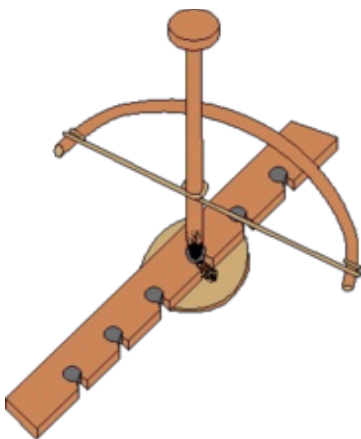
De meest simpele manier om een vuur aan te maken is door gebruik te maken van een lucifer. Gebruik de lucifer om je bed van tondel op verschillende plaatsen aan te steken.

Vuursteen / magnesiumstick

Ook zonder lucifers kun je een vuur aanmaken, door bijvoorbeeld gebruik te maken van een vuursteen of magnesiumstick. Als je met een staal hard tegen een vuursteen aan slaat of met een mes over een speciale magnesiumstick schraapt, zullen er hete vonken vanaf springen. Met deze hete vonken kun je een droge tondel aansteken.



Vuurboog



Vroeger moesten ze vuur maken met behulp van een vuurboog. Met de vuurboog wordt een hard houten (eik, essenhout of beuk) staaf rondgedraaid op een zacht stukje hout (balsa, vurenhout of bamboe). Door de wrijving van de hard houten staaf maak je fijne (zachte) houtstof die zal gaan gloeien. Het gloeiende houtstof kun je gebruiken om tondel aan te steken. Deze brandende tondel gebruik je vervolgens weer om je vuur aan te maken.

Vuur aan houden

Als het tondel eenmaal brandt, zal het aanmaakhout snel volgen. Als het tondel of aanmaakhout alleen nog maar gloeit, kun je dit laten branden door zachtjes op de gloeiende stukjes te blazen. Hierdoor geef je extra zuurstof aan het vuur waardoor het beter zal branden.

Zodra je vuur goed brandt, kun je er steeds dikkere takken en stammen brandhout op leggen.

Let op: als je teveel hout op je vuur legt kan er niet genoeg lucht bij het vuur komen waardoor het verstikt.

Vuur doven

Als je een vuur niet meer nodig hebt is het belangrijk dat je het vuur goed dooft en de as en kooltjes netjes opruimt. Hieronder wordt beschreven hoe je dit netjes aanpakt.



Sprenkel met water



Verspreid stokjes en kooltjes



Opnieuw sprenkelen.
Als kolen en hout koel genoeg zijn om met je hand aan te raken, is het goed.



Verspreid de stokjes en kooltjes.
Schraap brandende en smeulende deeltjes los van hout en stokjes.



Strooi alles onder zand.



Voel na met je hand of het vuur echt gedoofd is.

Let op: Een groot vuur, of een vuur waar nog mensen dicht bij staan of zitten, mag niet met een grote hoeveelheid water worden gedoofd. Dit kan ernstige brandwonden veroorzaken door de hete stoomwolk. Begin dan met verspreiden van het hout en gebruik droog zand als blusmiddel.

Als je je vuur niet meer in de hand hebt waarschuw je DIRECT de leiding.

FLUITIES MAOKEN

Hoe een Drentse minstreel zijn eigen fluit maakt

Van Liesterkralenholt

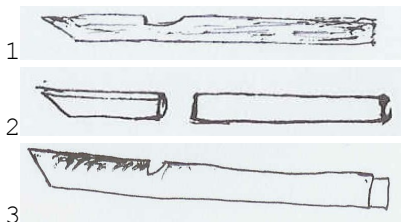
Een tak van liesterkralenholt op maat afsnien. Die iene kant mooi schuun, dat is dan 't mondstukkien. Een paar cm. daarvan of maak je bovenop een inkarving. Dan leg je 't stokkien op de knie, hold 't met de linkerhand vast, met de andere kant slao je der op met de heft van 't mes en draait 't stokkien metien um, um hum overal goed te raken.

't Fluitie lied

*Siep sap sapien
Wanneer bis doe riepien
In meie, in meie
As alle vogels leen eigien legt
Wat kriegt ze dan
Kale kale koppen
Lege lege doppen
En as der no nog niet of wis
Slao ik dij de kop of*

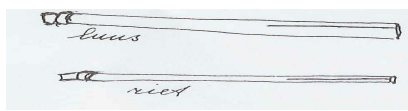
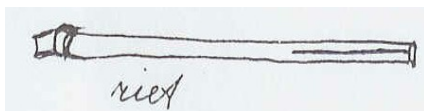


Al zingend slaon en in de mond eempies weer nat maken, tot de bas der af giet. Die möt goed hiel blieven. 't Stokkien deursnien bij de inkarving, 't mondstukkien van boven een plakkien ofsnien en weer in de bas drukken. Op 't andere einde ok 't stokkien der weer in, en klaar is het fluittie.



Van luus of riet

Van luus of riet snie je een stukkien net achter een lid af, an de lösse kant een sneegien in maken. En weer klaar is 't fluittie.



TIPS VOOR EEN "GROEN" KAMP

- *werk besparend vanaf het begin, anders is je geld zo op*
- *wees sober met kampvuren, de leiding maakt toch grotere*
- *gebruik oplaadbare batterijen, maar neem ze niet mee op kamp*
- *graaf zo min mogelijk, je komt toch niet door die grond heen*
- *maak een hooikistje voor het koken, dat fikt lekker*
- *spaar de natuur, zet insecten voorzichtig uit de tent in plaats van je schoen erop te gooien*
- *scheid het afval uit je zelf, anders moet je dat achteraf alsnog doen van de leiding*
- *glas in de glasbak, dat voorkomt dat je er met je blote voeten in gaat staan*
- *gebruik zo min mogelijk verpakkingsmateriaal, je moet het bij het kampcorvee namelijk zelf opruimen*



HIKE BOEKJE 2012



DE HIKE

Dagindeling Hike

De dagindeling van de Hike ziet er, onder andere afhankelijk van jullie loopsnelheid, wat anders uit dan de andere dagen van het kamp.

Dag 1:

07.00 Opstaan op het kampterrein

07.30 Ontbijt op het kampterrein /Bepakking klaarmaken

08.30 Voorbereiden op de hike per patrouille

09.30 Vertrek Hike per patrouille

11.00 rond deze tijd bereik je een post om inkopen te doen

12.30 lunchpost

16.30 Aankomst overnachtingsplaats -Koken/Eten/Opruimen
Shelter bouwen

21.00 Eventueel avondspel / voorbereiden op dag 2

22.30 Bedtijd!

Dag 2:

07.00 Opstaan / Shelter afbreken en opruimen

07.30 afbreken bivak/ terrein opruimen

08.30 ontbijt

09.30 per patrouille uitleg en vertrek voor dag 2

11.30 rond deze tijd wacht jullie een leuke verrassing waar ook wordt geluncht

15.00 vertrek laatste deel hike

16.30 Rust en gelegenheid tot schrijven (HIKE)logboek.

Wat neem je zelf mee:

In een rugzak neem je mee (of je trekt het aan, afhankelijk van het weer):

- jack en/of regenjas
- dikke trui & lange broek
- slaapzak
- zakmes & zaklamp
- bord/mok/bestek
- pen en papier
- cap & 1 of meerdere bidons

Wat neemt de patrouille mee;

- Hike/Kamp boekje
- Stafkaart/kaarthoekmeter/kompas
- Wederom pen en papier

Wat neemt de leiding mee:

- kookspullen zoals kooktoestel en pannenset
- per patrouille een jerrycan water
- plastic zeil en touw voor shelter

Onderweg

Onderweg, tijdens de Hike, zul je een aantal posten tegenkomen. Dit kan een post zijn voor limo of voor de lunch, maar het kan ook een post zijn waar je een opdracht krijgt.

Tijdens de Hike verzorgen jullie het avondeten zelf. Voor €1,75 per persoon kopen jullie onderweg het avondeten voor je eigen patrouille.

De minimale eis is wel dat je aardappelen/pasta/rijst, groente en vlees gebruikt. Houd je dan nog geld over, dan kun je evt. nog een toetje kopen.

De overnachting vindt plaats in de vrije natuur in een zelf gemaakte shelter. Als de leiding aangeeft dat het stil moet zijn, of dat er geslapen dient te worden, doe dit dan ook. Het zorgt ervoor dat je de volgende ochtend weer uitgerust en fris bent voor dag 2.

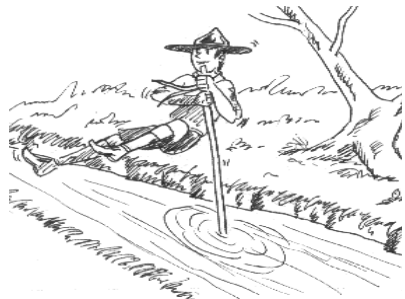
DE HIKE

Route Dag 1

Start: Scouting kampeerterein PBCAusterlitz, woudenbergseweg 39,
coördinaat: 149.18/455.90

1. Loop vanaf het kampterrein naar
coördinaat: 153.95/452.90.
Tip: kortste route via het dorp Austerlitz!
2. Hier aangekomen? 5 mei plein? Klopt helemaal!
Leiding is hier aanwezig voor de nodige verzorging en
een natje en een droogje!
Hier krijg je de 1^e opdracht voor je patrouille.
3. De lunch is in zicht. Het is nog 2,5 kilometer lopen.
Mits je het **OLEAAT** goed op de kaart legt en ontdekt waar je moet zijn.
Op parkeerplaats P1 van dit recreatiegebied wordt de lunch
geserveerd.
4. Je bent nu halverwege en hopelijk ook op schemahahaha.
De volgende post bevindt zich op een historische plek in deze
omgeving, de plek waaraan Austerlitz zijn bekendheid te danken
heeft. Hier zullen je ook weer een versnapering vinden
Je komt hier door te doen zoals je het geleerd is: zet 296° uit
op de kaart en ga 11 cm in deze richting.
5. Nog een paar laatste loodjes vandaag en de plek voor een
welverdiende nachtrust is bereikt. Deze heerlijke plek ligt op
coördinaat: 149.05/457.60

Einde dag 1.



DE HIKE

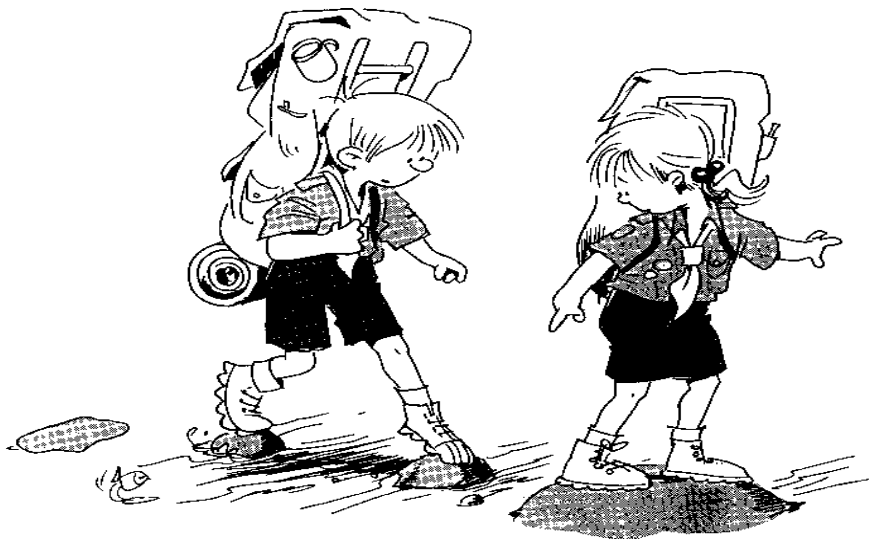
Route Dag 2

Start: Overnachtingsplaats op coördinaat: 149.05/457.60

1. Loop vanaf de overnachtingsplaats naar de ingang van het Militair Luchtvaart Museum, Soesterberg.
Hier verzamelen we bij de ingang.
coördinaat: 148.55/458.20
2. Hopelijk vond je dit een aangename afwisseling van deze helse 2 daagse tocht. Nu als een malle richting kampterrein op
coördinaat: 149.18/455.90.

Hier liggen nog een aantal prachtige klussen op jullie te wachten!

Einde dag 2.

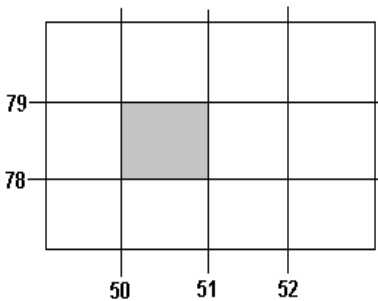


TOCHTTECHNIEKEN: **COÖRDINATEN**

Een coördinaat is een zeer nauwkeurig bepaalde plek op een kaart. Deze plaats vind je m.b.v. het volgende ezelsbruggetje:

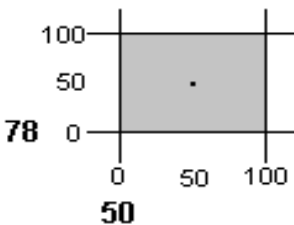
Huisje in, trappetje op

In wiskunde termen: eerst de X-as, en dan pas de Y-as gebruiken. Bij de notatie van een coördinaat opletten dat je eerst de hoofdmeridianen opschrijft, daarna de exacte plaats binnen het aangegeven vakje op de kaart (0-100).



Belangrijk om te onthouden is dat als je de X en Y opzoekt je het vakje rechtsboven neemt. 50 - 78 is dus het grijs gekleurde vakje in de tekening hiernaast. Als je het goede vakje hebt gevonden kun je met de overige gegevens van het coördinaat exact opzoeken waar je moet zijn.

Het hoofdvak is op zijn beurt namelijk weer verdeeld in honderd bij honderd kleine vakjes die je m.b.v. de **kaarthoekmeter** kunt opzoeken.

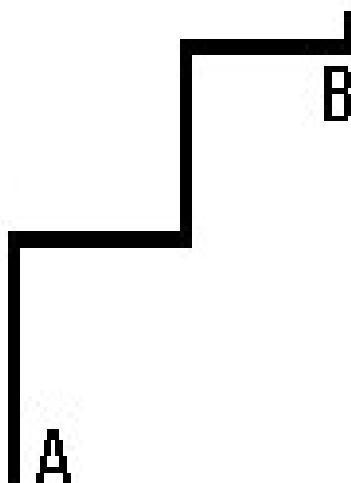
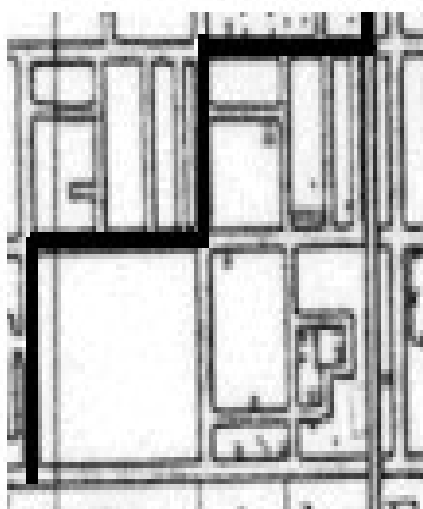


Het vakje hiernaast heeft een zwarte punt met coördinaat 50.50 - 78.50 erin. Eerst naar rechts, dan naar boven. (Huisje in, trappetje op). Hoofdcoördinaten en de 0-100 verdeling worden normaal gezien gescheiden door een ".".

TOCHTTECHNIKEN

OLEAAT

Het oleaat is een tochttechniek die veel gebruikt wordt in beboste gebieden. Het probleem in bossen is namelijk wat is een "weg" en wat niet? Het oleaat is hiervoor een makkelijke oplossing. Het oleaat is in feite een stukje ingetekende route dat op een doorzichtig stuk papier of folie is getekend. Het heeft een begin- en eindpunt en je kunt het op je kaart leggen en zo precies zien hoe en waar je naartoe moet.

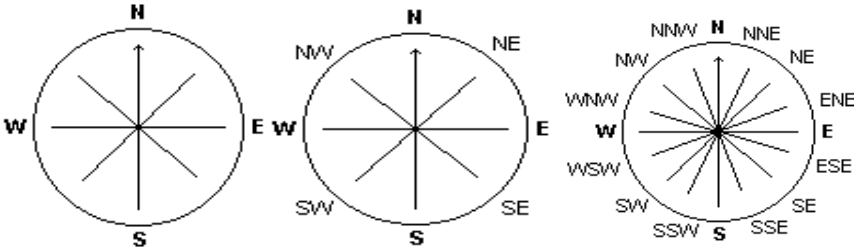


Hierboven is het oleaat rechts afgedrukt en je ziet dat je het op het kaartje links kunt leggen zodat je weet hoe en waar je moet lopen.

TOCHTTECHNIKEN

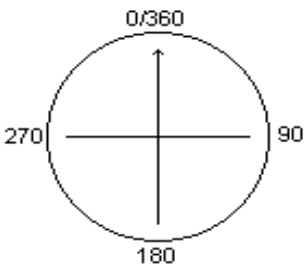
KOMPAS

Een kompas gebruiken we bijzonder veel omdat het altijd hetzelfde is, het wijst namelijk altijd naar het noorden. Op het kompas zelf staan alleen de hoofdwindrichtingen (N, S, E, W) aangegeven.



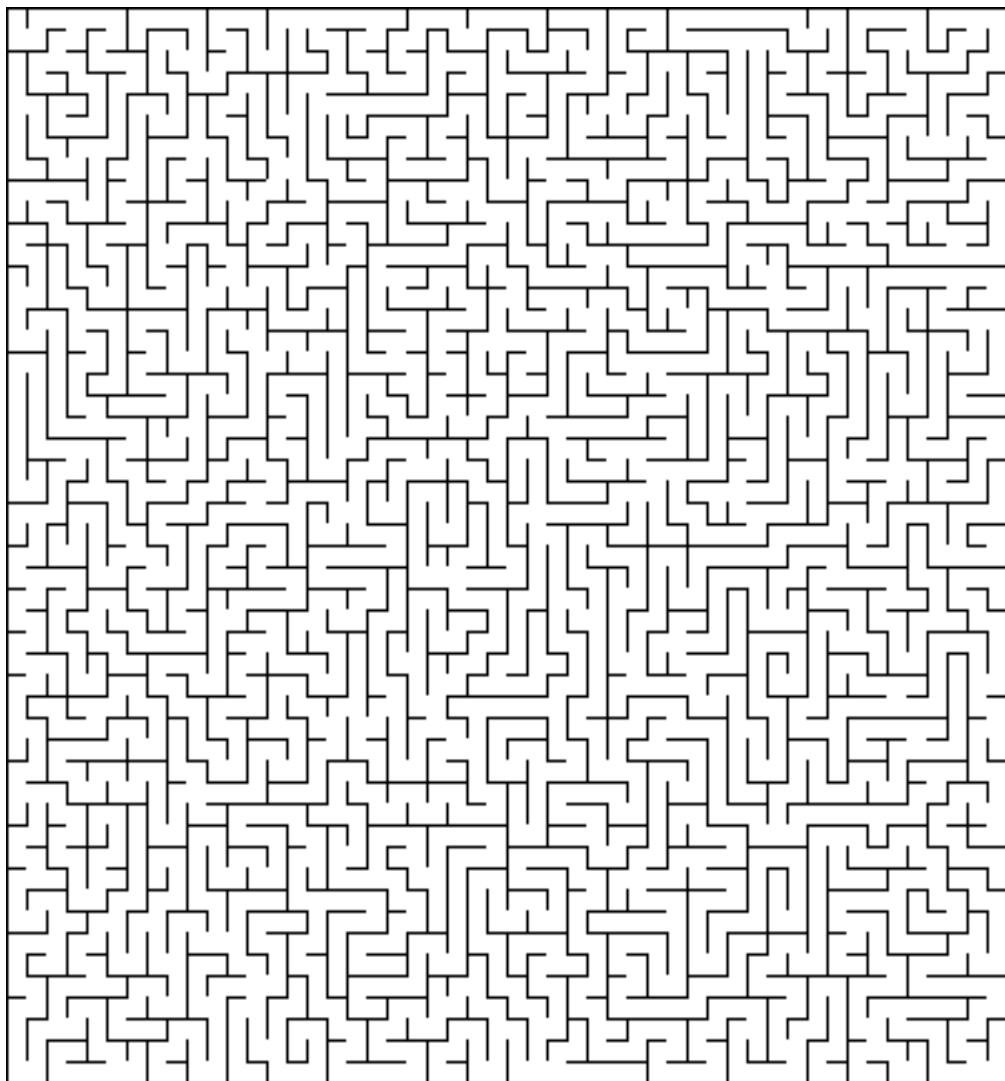
Tussen de hoofdwindrichtingen in liggen andere windrichtingen. Belangrijk om te onthouden is dat de hoofdwind-richtingen waar de tussenliggende windrichting het dichtst bij ligt altijd eerst komt. M.a.w. de hoofdwindrichting waar hij het dichtst bij ligt eerst. Dus noordnoordoost i.p.v. noordoostnoord.

Behalve windrichtingen kunnen we ook graden gebruiken. Normaal gezien praten we standaard over oostom (je draait dan richting het oosten. Als er niets is aangegeven is het dus Oo (oostom). Anders moet er Wo (westom) bij staan.



Het kompas is verdeeld in 360 graden. 0° of 360° is het noorden. Verder liggen de hoofdwindrichtingen telkens 90° t.o.v. elkaar. De graden voor de andere windrichtingen krijg je door 45° of $22,5^{\circ}$ op te tellen bij de vorige. Bijv: NE = 45° ; NNE = $22,5^{\circ}$. Het verschil tussen Oo en Wo is dus logischerwijs 180° : 90° Oo is dus 270° Wo. Met allebei kom je uit op het oosten.

DOOLHOF



VOEDING EN HYGIENE

Voorkom aanwezigheid van voedselvergiftigers

- voordat je gaat koken en eten; was je handen met water en zeep.
- houd alle materialen die met voedsel in aanraking komen goed schoon. Was af in heet water met afwasmiddel en droog ze goed af.
- houd rauwe producten en klaargemaakt eten gescheiden
- zet afgekoeld eten altijd afgedekt weg
- ruim afval op en houd vliegen en andere insecten uit de buurt van voedsel
- maak de plaatsen waar voedsel wordt bewaard en bereid voor iedere maaltijd goed schoon



Voorkom vermeerdering van voedselvergiftigers

- breng het eten snel aan de kook en laat het enige tijd goed doorkoken
- bewaar eten dat kan bederven in de koelkast
- zet warme voedingsmiddelen pas in de koelkast nadat ze zijn afgekoeld
- bewaar restanten niet langer dan enkele dagen
- laat bij twijfel eerst de leiding proeven, dan wordt je zelf tenminste niet ziek

KAMPHYGIËNE



Zorg goed voor jezelf tijdens het kamp.

Net als thuis is een goede lichaamsverzorging heel belangrijk. Je moet je grondig wassen, zowel 's ochtends als 's avonds en minimaal twee keer per dag je tanden poetsen. Trek iedere dag schoon ondergoed aan en bewaar de vuile was apart in je waszak.

Als je een wondje hebt, moet je dat goed schoon (laten) maken om een infectie te voorkomen.

Op kamp produceer je met elkaar een hoop afval.

Wat je kunt verbranden, verbrand je natuurlijk NIET. Op het kampterrein geldt een streng beleid voor scheiden van afval. De keukenstaf ziet hier streng op toe. Afval doe je in de daarvoor bestemde vuilniszakken. Voor het afwaswater kun je een klein afgietputje maken.



Je eigen lichaam produceert ook het nodige afval. Thuis kun je naar de WC gaan, op kamp is dit niet anders. Hier kun je ongestoord en op een natuurlijke manier je behoefte doen.

Maar was wel je handen als je bent geweest.

KNOPEN

Mastworp



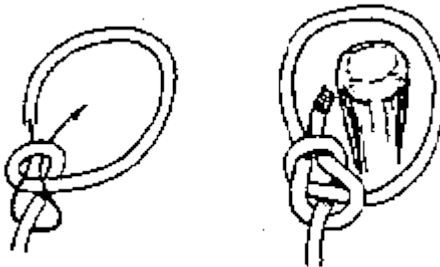
Waarvoor gebruik je deze knoop?

De mastworp wordt gebruikt om een touw aan een paal vast te maken. Bijvoorbeeld aan het begin en het eind van een sjorring. Of om het vlaggentouw vast te maken aan de vlaggenmast.

Methodie

- Leg het touw zo om de paal dat het eind onder het touw door gaat.
- Ga vervolgens met het eind nogmaals om de paal, zo dat het eind nu boven het touw komt
- Steek het eind zoals in tekening 1 onder de schuine lus door
- Schuif de knoop naar elkaar en trek hem goed aan en je hebt de mastworp

Paalsteek



Waarvoor gebruik je deze knoop?

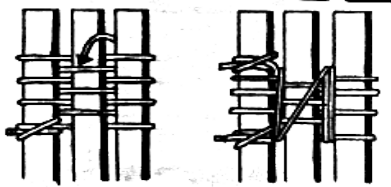
De paalsteek gebruik je om een touw om een paal vast te maken. De knoop bestaat uit een enkele niet schuifbare lus.

Methodie

- Begin met een lus op ruime afstand van het touweinde.
- Doe het uiteinde achterlangs door de lus
- Ga vervolgens met het uiteinde onder het touw door
- Steek het uiteinde tot slot door de lus terug zoals het touw ook gekomen is.

SJORRING

Driepoot- of Vorksjorring



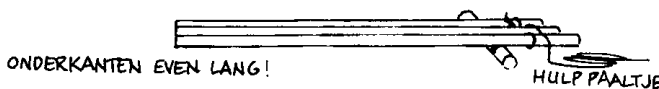
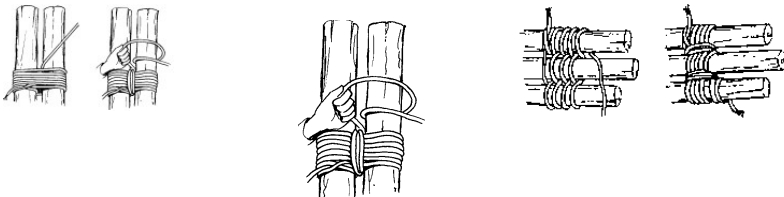
Waarvoor gebruik je deze sjorring?

De driepoot- of vorksjorring gebruik je om de uiteinden van twee of drie palen stevig met elkaar te verbinden. Je krijgt een driepoot die je aan de onderzijde uit elkaar kunt trekken en neer kunt zetten. De driepoot vormt de basis van heel veel pionierobjecten.

Hoe te maken:

1. leg drie balken van \pm gelijke lengte naast elkaar kortste aan de buitenkant onderkant van de palen precies gelijk leggen
2. leg ongeveer 25-30 cm onder het eind van de kortste balk een touw vast met een mastworp
3. sla dit touw onder de volgende balk door om de derde balk heen weer terug over de 2^e balk – enz. tot je 4 of 5 keer alle balken hebt gehad
4. sla nu het touw 3 maal met halve slagen om het touw tussen de 1^e en de 2^e balk.
5. Trek na ieder halve slag het touw goed strak.
6. herhaal dit vervolgens tussen de 2^e en de 3^e balk
7. zet het touw met een mastworp vast en je driepoot is klaar

Op dezelfde manier kun je ook 2 of 4 palen aan elkaar bevestigen om bijvoorbeeld een tafel te maken.

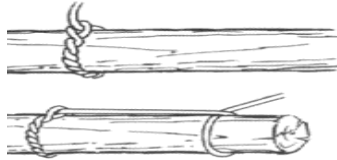


KNOPEN

Timmersteek



Timmersteek met muilslag



Waarvoor gebruik je deze knoop?

Deze knoop gebruik je om bijvoorbeeld een schommel op te hangen. Ook wordt hij vaak gebruikt als begin van een sjorring in plaats van de mastworp.

Als er kracht op de knoop komt te staan, dan trekt hij zichzelf strakker en zal niet meer verschuiven.

Methodie

- Sla het touw om de paal
- Haal het uiteinde van het touw achter het touw langs weer naar je toe
- Wind het uiteinde van je touw terug om het touw. (zoals in de 1^e tekening)

Timmersteek met Muilslag



- Leg eerst de timmersteek aan zoals hiervoor is beschreven.
- Vervolgens leg je het touw in de lengte ca. 10 cm boven de knoop over de paal
- Houd het touw op de paal vast en sla het touw om de paal heen
- Haal het uiteinde onder de 10 cm touw die op de paal ligt door en trek het geheel strak

DASVERBANDEN

Schaatsverband

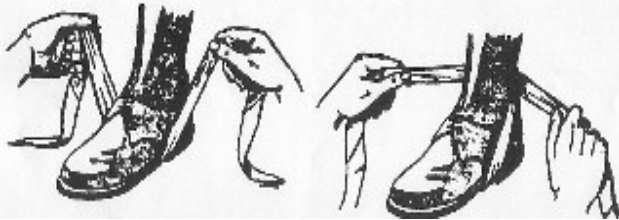
Dit verband wordt over de schoen aangelegd om met een verstuikte enkel verder te kunnen wandelen.

Materiaal:

- 1 driekante doek (of scoutingdas; theedoek o.i.d.), gevouwen als smalle das

Techniek:

- de smalle das wordt in het midden onder de schoen, voor de hak gelegd.
- Beide slippers (uiteinden) worden net boven de hiel aan de achterkant van de voet gekruist (tek. 1 & 2)



- Daarna haal je de slippers weer naar de voorkant van de voet.
- Opnieuw kruis je de slippers op de wreef van de voet
- Beiden einden worden onder de schuin naar de hiel liggende gedeelten van de das doorgevoerd (tek. 3)



- Vervolgens wordt het geheel stevig aangetrokken
- Tot besluit leg je het verband met een platte knoop op boven op de voet vast.

LET OP: Vast is vast.

Verband mag geen bloedvaten afknellen

DASVERBANDEN

Hand-/ voetverband

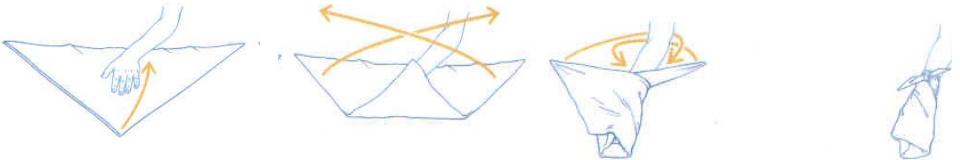
Dit verband gebruik je om een aan de bovenkant gewonde hand voorlopig af te dekken voor vervoer naar een arts. Bijvoorbeeld als er glas of iets dergelijks in de hand zit.

Materiaal:

- 1 driekante doek

Techniek:

- Leg de hand op de langste kant van de driekante doek (tekening 1)



- Vouw de punt aan de vingertoppen over de hand en rol de slippy naar de hand toe. Sla de slippy kruislings over de omgevouwen punt heen. Tekening 2)
- Draai de twee slippy om de pols. (tekening 3)
- Leg een platte knoop op de pols (tekening 4)

Variaties:

In plaats van een driekante doek kun je gebruik maken van je groepsdas of een theedoek.

Als er geen doek voorhanden is kan de wond afgedekt worden met een stuk van een aluminium reddingsdeken.

Met dit verband kun je ook een voet verbinden

LET OP:

Het doel van het handverband is de wond beschermen tegen vuil. Gebruik dus geen vieze doeken.

Als er een voorwerp in de wond zit mag geen druk op het verband worden gezet.

Bij hevige bloeding, eerst de bloeding stelpen.

SLUIPSPEL

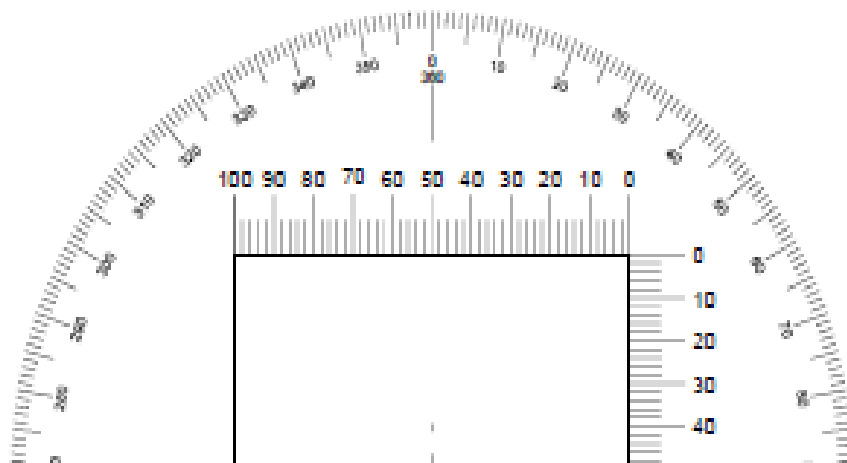
Dit spel is waarschijnlijk niet zo bekend, omdat het een variant is op een spel uit een oud Amerikaans handboek. Mits het met het nodige enthousiasme wordt gebracht is het erg leuk. Het spel is verreweg het leukst in een bosrijke omgeving of een park, maar het kan op andere plekken ook wel worden gespeeld.



- * Een speler gaat geblinddoekt tegen een boom zitten met zijn benen recht vooruit: de 'bewaker'. Tussen zijn benen wordt een stokje gelegd.
- * De rest van de groep wordt door de spelleider meegenomen naar een plek op ongeveer 25 meter afstand: de 'buit'.
- * Nadat een duidelijk startsein is gegeven beginnen de spelers elk voor zich zo geruisloos mogelijk te sluipen naar de geblinddoekte speler.
- * De bedoeling is om zonder door de bewaker te worden gehoord het stokje tussen zijn benen vandaan te halen en terug te brengen naar de buit.
- * Als de bewaker iemand hoort dan wijst hij in de (precieze) richting van de persoon die het geluid maakte. De spelleider let op dat de bewaker niet zomaar met zijn arm om zich heen zwaait, maar echt gericht mensen aanwijst.
- * De spelleider zit in de buurt van de bewaker om op te letten of alles volgens de regels gaat en om de namen af te roepen van degenen die door de bewaker zijn 'betraapt'.
- * Heeft een van de spelers het stokje te pakken dan moet hij hem mee terugnemen naar de buit. Maar wel stilletjes, want op de terugweg kan hij/zij ook nog worden aangewezen.

KAARTHOEKMETER

Handig voor de Hike



PERSOONLIJK

LOGBOEKJE

2012

Z.O.Z.

Zaterdag (dag 1)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Wie slim wil lijken: praat, wie slim wil worden: luistert*

Verveel ideeën van de dag: *Staren naar een lege kampvuurkuil*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Zaterdag 7 juli 2012

Dag 1

Cijfer van de dag: ____

Zondag (dag 2)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Als je doet wat je deed, krijg je wat je kreeg*

Verveel ideeën van de dag: *Uit elkaars neus eten*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Zondag 8 juli 2012

Dag 2

Cijfer van de dag: ____

Maandag (dag 3)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Zoekt en gij zult vinden; vindt gij niet, dan is het zoek*

Verveel ideeën van de dag: *Net zo lang tikken met een balpen tot de inkt op is.*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Maandag 9 juli 2012

Dag 3

Cijfer van de dag: ____

Dinsdag (dag 4)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Je kunt niet falen, tenzij je opgeeft*

Verveel ideeën van de dag: *Als je verdwaald bent toch eens op de kaart kijken*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Dinsdag 10 juli 2012

Dag 4

Cijfer van de dag: ____

Woensdag (dag 5)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Scouts houden van natuur, ook muggen moeten eten*

Verveel ideeën van de dag: *Met eetstokjes iets vliegens vangen*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Zaterdag 11 juli 2012

Dag 5

Cijfer van de dag: ____

Donderdag (dag 6)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Het leven is als een neus; je moet eruit halen wat er in zit*

Verveel ideeën van de dag: *Met je benen in je nek rondlopen*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Zaterdag 12 juli 2012

Dag 6

Cijfer van de dag: ____

Vrijdag (dag 7)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: Op deze dag gaan we met frisse tegenzin aan de slag

Verveel ideeën van de dag: *De tent in de zak kijken*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Vrijdag 13 juli 2012

Dag 7

Cijfer van de dag: ____

Zaterdag (dag 8)

Ik heb lekker geslapen: ja nog nooit zo lekker geslapen
 nee ik slaap nog steeds

Motto van de dag: *Vandaag is de dag dat de herinnering aan dit kamp begint !*

Verveel ideeën van de dag: *Wedstrijd wakker blijven onderweg*

Mijn topscout is vandaag: _____

Ik was vandaag: Blij Moe Een klier
 Boos Vrolijk Een zonnetje

De leiding was vandaag: Leuk Aardig Gezellig
 Lief Creatief Behulpzaam
 Stom Gek Geïrriteerd

Het weer was vandaag: Zonnig Bewolkt Winderig
 Nat Droog Lekker
 Warm Koud Wisselvallig

Zaterdag 14 juli 2012

Dag 8

Cijfer van de dag: ____

DE KAMPPATROUILLES

DASSEN

Ruben E
Arthur
Quinten
Bryan



VOSSEN

Ruben J.
Joris
Justin
Kenny

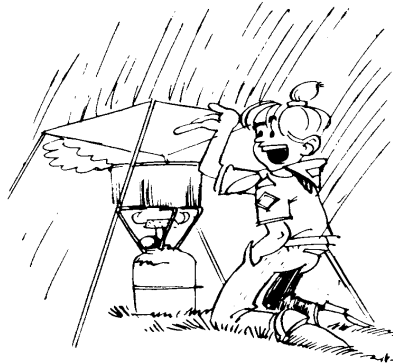


VALKEN

Damian
Jordy
Jesse
Patrick

SPERWERS

Kay
Nick
Jeffrey
Miguel
Byron



Kookstaf:

Martijn
Vincent

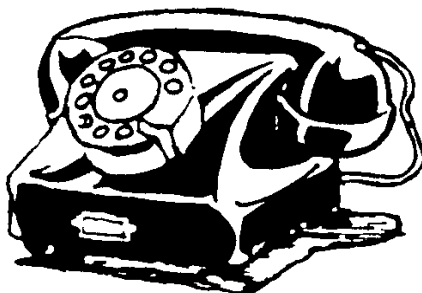
TELEFOONNUMMERS

verkennerleiding op kamp

Op de laatste pagina van dit Kampboekje staat het postadres van het kampterrein. Geef het adres aan iedereen door, zodat je op kamp een heleboel post tegemoet kan zien.

Hieronder vindt je onze mobiele nummers. Deze nummers zijn in geval van nood voor jullie bereikbaar, tijdens de HIKE bijvoorbeeld, wanneer wij niet constant voor jullie zichtbaar zijn.

Mocht er een situatie ontstaan waardoor je ons moet bellen, gebruik dan de noodenvelop die je meekrijgt als jullie alleen op pad gaan. Hierin zit een telefoon voor noodgevallen. Als je de telefoon gebruikt voor andere doeleinden, dan betaal je zelf de kosten.



De telefoonnummers:

René: 06 - 12 50 68 23

Michiel: 06 - 50 56 10 01

Sjoerd: 06 - 15 53 92 40

WAARMEE KAN IK DE LEIDING HELPEN ??

Er zijn Verkenners die werkelijk alles willen doen om een wit voetje bij de leiding te halen, zodat die ene overgebleven hamburger, of die neusprikkelende worstjes alsnog in de juiste kelen verdwijnen.

Maar dat zal niet lukken, want op de eerste plaats blijft er niets over en op de tweede plaats zijn wij Scouts en hebben wij iets voor elkaar over.

Scouts werken graag samen zodat het spreekwoord

"Vele handen maken ligt werk"

ook nog opgaat.

Hieronder dan de corveelijst. Hou je eraan en laat de Leiding je niet steeds hoeven roepen.

Corveelijst Verkenners

Patrouille	vlag hijsen/ strijken	keuken dienst	kamp terrein opruimen	logboek schrijven
Dassen	za 1 wo	di za 2	ma vr	zo do
Vossen	zo do	za 1 wo	di za 2	ma vr
Valken	ma vr	zo do	za 1 wo	di za 2
Sperwers	di za 2	ma vr	zo do	za 1 wo

Bij keukendienst hoort ook de drinkwatervoorraad aanvullen

LET OP !!!

Zaterdag 7 juli om 13.00 uur verzamelen
op kampterrein in Austerlitz.

Vergeet je lunchpakket voor
zaterdagmiddag niet mee te nemen !!

POST VERZENDEN NAAR:

Scoutingterrein Austerlitz
tav Verkenners JMC/ Uilenbos
Woudenbergseweg 39
3711 AA Austerlitz



In noodgevallen:

Roep je de leiding te hulp
op de 06-nummers !

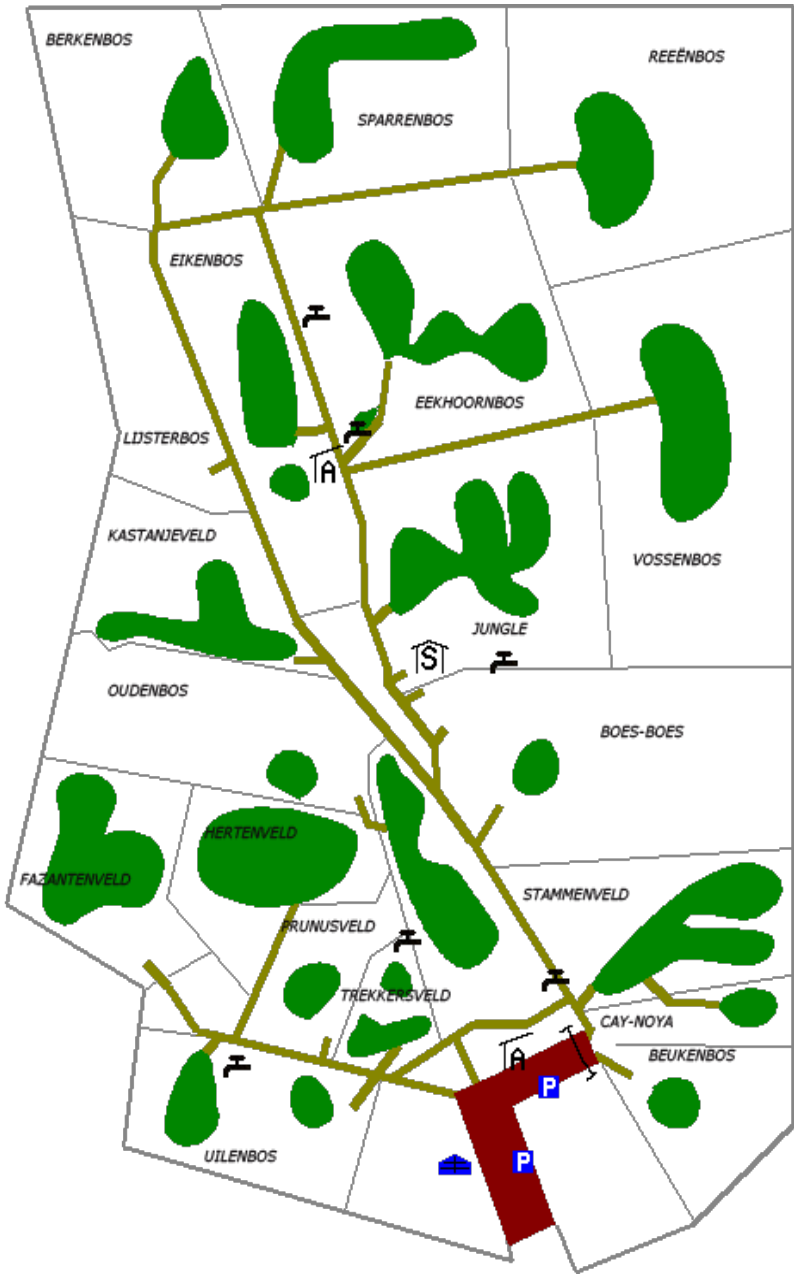


René: 06 - 12 50 68 23

Michiel: 06 - 50 56 10 01

Sjoerd: 06 - 15 53 92 40

**Noodnummer kampstaf Austerlitz 0343 49 14 88
!!! ALLEEN ALS DE LEIDING NIET BEREIKBAAR IS !!!**



Uitgave: René van Aalderen © Verkenners JMC, 2012