

Scoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam
Clubhuis: Paauwlaan 12, 2243 AA Wassenaar
website: www.vwvo.nl ; e-mail: info@vwvo.nl



Knopen, Pionieren en hutten bouwen

Over Scouting

Bevers (5-7 jaar)

De Bevers spelen in een fantasie wereld, die houvast geeft voor veel spel avontuur. Het spel speelt zich af in en om het dorp: Hotsjietonia. In Hotsjietonia zijn een aantal plekken waar volop gespeeld kan worden, of geknutseld, of waar je gewoon lekker rustig kunt zitten. Natuurlijk heeft het dorp ook z'n vaste bewoners: Stanley Stekker, Bas Bos, Rozemarijn, Sterre en Steven Stroom maken er met de bevers elke week weer een levendige en gezellige boel van. Stuiiter speelt een centrale rol in dorp Hotsjietonia, hij zit net zoals de bevers vol energie is altijd enthousiast, vrij en blij.

Welpen (7-10 jaar)

Bij de Welpen beleef je samen met je vrienden en vriendinnen iedere week een ander avontuur. Speurtochten, toneel spelen, muziek maken, sport, geheimschrift ontcijferen. Bij Scouting beleef je steeds wat nieuws! De Welpen beleven hun avonturen in de jungle, samen met Mowgli en zijn vriendin Shanti, en alle dieren die er daar wonen. En met die dieren valt heel wat te beleven!

Maar de jungle speelt zich niet alleen op het land af, we zijn ook vaak op het water te vinden. Onze groep beschikt over 5 grote kano's waarmee in de zomer regelmatig gevaren wordt in de buurt van het clubhuis. En als klap op de vuurpijl gaan ze ook nog in de zomervakantie een week met elkaar op kamp.

Landscouts (11-15 jaar)

Landscouts is een speltak voor 11-15 jarigen die gevarieerde scouting-activiteiten willen doen. Hierbij baseren we ons op de scouting spelvisie, met name: samen, outdoor en uitdaging.

Net als bij de welpen ga je pionieren, hutten bouwen, speurtochten lopen enzovoorts, maar op een hoger niveau. Grotere pionier-objecten, uitdagendere activiteiten, maar vooral ook: meer eigen inbreng en verantwoordelijkheid. Niet alleen op de wekelijkse opkomsten, maar ook op de weekendkampen en het jaarlijkse zomerkamp, waarbij natuurlijk gekampeerd zal worden, en de scouts zelf hun eigen eten moeten koken.

Zeeverkeners (11-17 jaar)

De zeeverkeners bestaan uit jongens en meisjes in de leeftijd van 11 tot en met 17 jaar. In het zomerseizoen worden de opkomsten op het Boterhuseiland op de Kagerplassen gehouden waar we ons bezighouden met alles op en rond het water, zelfstandig of onder begeleiding van ervaren leiding leren zeilen, roeien of wrikken. Daar ligt ook ons wachtschip De Eendracht. Ook worden er spelen gedaan op de zaterdagen en weekendkampen.

In het winterseizoen verblijven we in ons troephuis. Daar worden de schouwen en vletten het water uit gehaald en onderworpen aan een grondige onderhoudsbeurt. Verven, schuren en krabben horen dan tot de wekelijkse kost, maar er wordt naast het onderhoud ook veel aandacht besteed aan spel en de theoretische kennis van het varen.

Explorers (15-18 jaar)

Explorers is een speltak voor 15-18 jarigen die gevarieerde scouting-activiteiten willen doen. Hierbij baseren we ons op de scouting spelvisie, met name: samen, outdoor en uitdaging.

Wie doorstroomt vanaf de welpen en landscouts, heeft al het een en ander geleerd over scouting technieken, maar vooral ook de scouting methode van samenwerking in groepjes en groeiende zelfstandigheid. Maar leden van buitenaf zijn ook welkom, en kunnen bij ons kennis maken met al die activiteiten en vaardigheden. Bij de explorers zal het programma hier op aansluiten, op een hoger niveau. Dus nog groter, uitdagender, maar vooral ook: meer eigen inbreng en verantwoordelijkheid. Niet de leiding verzorgt de wekelijkse programma's, maar vaak de explorers zelf, waarbij de leiding begeleidt en een oogje in het zeil houdt. De explorers hebben ook hun eigen bestuur en leren zo vergaderen, plannen en financiën bijhouden.



LAAT JE UITDAGEN!

Scoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam
Clubhuis: Paauwlaan 12, 2243 AA Wassenaar
website: www.vwvo.nl ; e-mail: info@vwvo.nl



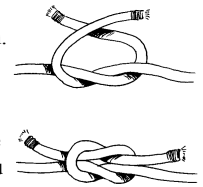
Knopen, Pionieren en hutten bouwen

Knopen

Knopen zijn natuurlijk handig bij allerlei dingen: het optuigen van een zeilboot, het bouwen van een pionier-object, of gewoon als je iets vast moet maken. Bovendien, knopen horen gewoon bij Scouting, dat weet toch iedereen?!?

Platte knoop

Deze knoop gebruik je om twee touwen van gelijke dikte aan elkaar te maken. Handig dus als een touw waarmee je aan het pionieren bent te kort is, dan maak je er gewoon nog een aan vast. De knoop heet immers niet voor niets platte knoop: hij is erg plat en dus zit hij niet erg in de weg in een constructie. Zo maak je de platte knoop: neem de twee uiteinden, en doe de linker over de rechter, en dan er achterlangs en onderdoor. Daarna doe je het uiteinde wat nu rechts zit over het linkerstuk, en weer achterlangs en onderdoor. Kijk maar naar de tekening.



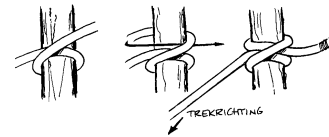
Schootsteek

De schootsteek gebruik je ook om twee touwen aan elkaar vast te maken, maar in speciale gevallen: om een dun en een dik touw aan elkaar te maken, of om een touw vast te maken aan een lus (waar je verder niet mee kan knopen). Of als er erg veel kracht op de knoop komt te staan.

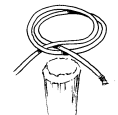


De Mastworp

Deze knoop gebruik je om een touw vast te maken aan een mast of andere paal. Je zal verderop zien dat hij ook gebruikt wordt als basis bij het pionieren. Je kunt de mastworp op twee manieren leggen. Manier 1 is erg makkelijk: je maakt twee lussen in het touw, legt de lussen op elkaar, maar wel zo dat de uiteinden tussen de lussen terecht komen, en dan schuif je de knoop om de paal heen.



Het nadeel van deze eerste methode is dat hij erg lastig wordt als je niet bij de bovenkant van de paal kunt, bij een boom of mast bijvoorbeeld. In dat soort gevallen zal je de andere methode moeten gebruiken. Hierbij draai je het touw om de paal heen en je laat het zich zelf op één plek



kruisen. Dan maak je nog een lus om de paal heen, en het uiteinde steek je tussen de twee lussen. In beide gevallen eindig je met twee lussen, en twee uiteinden die tussen de lussen klem zitten; daar haalt deze eenvoudige knoop z'n stevigheid vandaan.

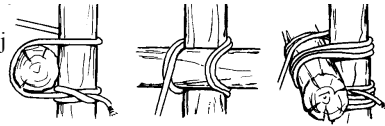


Knopen, Pionieren en hutten bouwen

Pionieren

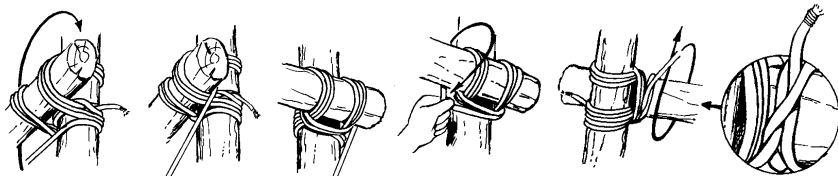
Pionier is de kunst om met hout en touw allerlei constructies te maken. Dat kan bijvoorbeeld een tafel zijn, maar ook een vlot, een brug of een complete toren.

Zo'n constructie bestaat uit een aantal sjorringen, dat zijn een soort knopen die de palen bij elkaar houden. Bij elk van de sjorringen geldt, dat je ze stevig moet aantrekken. Als de knoop of de palen kunnen schuiven, kan je nooit een stevige constructie krijgen.



Kruissjorring

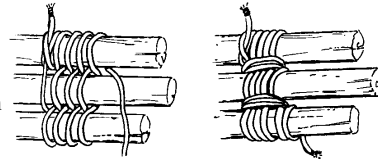
De meest eenvoudige, en waarschijnlijk ook vaakst gebruikte sjorring is de kruissjorring. Deze gebruik je om twee palen dwars op elkaar vast te maken, of natuurlijk een balk aan een boom of zo. Je begint een kruissjorring met een mastworp, liefst op de dragende paal, onder de plek waar de sjorring moet komen. Daarna maak je drie slagen om de balken heen zoals op bovenstaande tekeningen te zien is. Zorg er daarbij voor dat de touwen netjes naast elkaar komen te liggen, ze hoeven elkaar nergens te kruisen.



Daarna komt het "woelen": je trekt het touw een aantal keer stevig om de slagen van de sjorring heen, zodat het goed vast komt te zitten. Aan het eind leg je weer een mastworp, waarbij je goed op moet letten dat het touw strak gespannen blijft. Je kan het dus ook met z'n tweeën samen doen.

Driepootsjorring

Deze sjorring gebruik je om palen met elkaar te verbinden die later in een gespreide stand moeten komen te staan. De sjorring moet dus een beetje kunnen scharnieren, maar moet toch stevig zijn. Om deze sjorring te maken leg je eerst de drie palen neer naast elkaar.



Pas als hij af is, zet je de driepoot overeind. Ook hier begin je weer met een mastworp, en dan draai je het touw in achtjes een paar keer tussen de palen door, gevolgd door een paar woelingen, en aan het eind weer een mastworp.



Knopen, Pionieren en hutten bouwen

Hutten bouwen

Hutten zijn er in alle soorten en maten. Het type hut wat we hier gaan bouwen, bestaat helemaal uit wat je in de natuur kan vinden, eventueel aangevuld door wat touw om de constructie steviger en makkelijker te maken.

Je begint met het zoeken van een plek voor je hut. Een overhangende tak kan handig zijn, of twee bomen waartussen je een losse, stevige tak kan bevestigen. Wat ook kan, is een hut tegen of rond een boom bouwen. Een andere manier is, door een frame van stevige takken te nemen, die je in de vorm van een indianentent of rond, als een iglo, op zet, eventueel bij elkaar gehouden door touw. Of je bouwt de hut in een kuil, die je afdekt met alleen een dak.

Let ook op de ondergrond: je bouwt je hut het liefst op een droge plek, en misschien wil je ook zorgen, dat je niet op harde boomwortels of stenen hoeft te zitten, of dat de boomwortels op een plek zitten, waar je ze als bankje kan gebruiken om juist prettig te zitten.

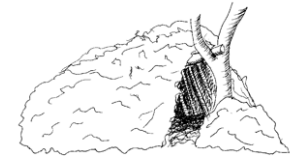
Ook belangrijk is de ingang, kies die liefst in een richting waar de wind niet vandaan komt.

Over het algemeen proberen we de natuur zo min mogelijk te beschadigen. Dat geldt voor bomen waar de hut tegenaan gebouwd wordt, de grond (niet graven, of in ieder geval geen boomwortels beschadigen) en de takken die je gebruikt (er ligt genoeg los, dus breek geen levende takken af van bomen).

Wat de vorm van je hut ook wordt, je begint met takken verzamelen, waarvan je een "muur" bouwt, door takken naast elkaar te zetten, tegen de boom, overhangende tak of takkenconstructie aan. Als je de muur schuin maakt, meer als een soort dak, kan je er later lagen bovenop leggen. Als de muur rechtop staat, zal je takken er doorheen moeten vlechten, of met touw vast maken.



Daarna ga je de muur of het dak van je hut dicht maken door er kleinere takken dwars over te leggen of er doorheen te vlechten. Je kan daarvoor takken met een hoop zijtakjes gebruiken, die bedekken meteen een flink deel van de muur. Voor de volgende laag kan je bladeren, of mos gebruiken. Daarmee lijkt je hut meteen dicht, en is ook gecamoufleerd.



Als de hut echt goed waterdicht moet worden, moet je misschien meer lagen gebruiken, bijvoorbeeld eerst bladeren, en dan aarde en mos.

