

OP TOCHT

SJORREN

TENTEN

VUUR

TECHNIEKENBOEKJE

INHOUD

OP TOCHT

- 1 DE STAFKAART
- 3 COÖRDINATEN
- 7 HET KOMPAS
- 9 ROUTE-TECHNIEKEN
- 12 VEILIGHEID
- 13 KLEDIJ EN RUGZAK

SJORREN

- 15 HET TOUW
- 16 DE KNOPEN
- 18 DE SOORTEN SJORRINGEN

TENTEN

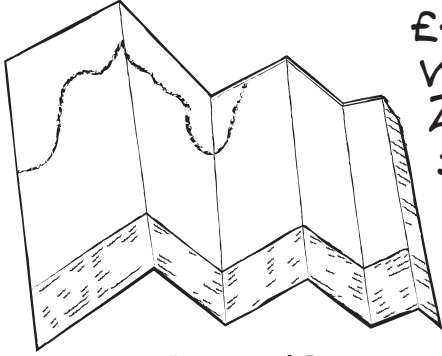
- 21 WAAR ZET JE EEN TENT OP
- 22 DE PATROUILLETENT
- 25 DE SENIOR

VUUR

- 27 WAARMEE MAAK JE VUUR
- 28 HOE MAAK JE VUUR
- 29 KAPPEN EN ZAGEN

OP TOCHT

DE STAFKAART



EEN STAFKAART KAN JE HET BEST VERGELIJKEN MET EEN LUCHTFOTO, ZE IS ALLEEN VEEL DUIDELIJKER. JE KAN HIER ZOWAT ALLES OP TERUGVINDEN, DAAROM IS ZE PERFECT OM MEE OP TOCHT TE GAAN.

KIJK NAAR "DE SCHAAAL"

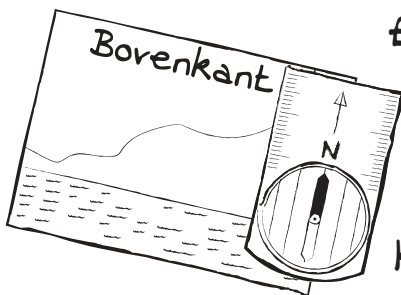
DE SCHAAAL VERTELT JE HOE GROOT DE DINGEN IN HET ECHT ZIJN.

BIJ EEN SCHAAAL VAN $1/20000$, IS 1 cm OP DE KAART GELIJK AAN 20000 cm OF 200m IN HET ECHT.



DE SCHAAAL KAN JE ALTIJD ONDERAAN DE KAART TERUGVINDEN.

LEG DE KAART IN DE JUISTE "RICHTING"

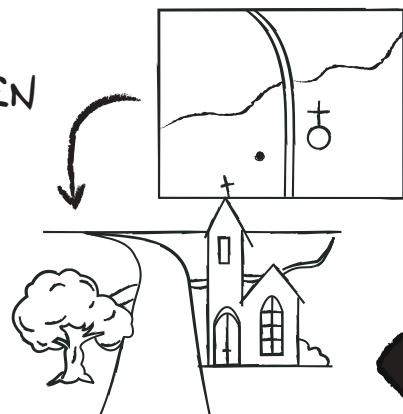


ELKE KAART IS ZO GEMAAKT DAT DE **BOVENKANT** ALTIJD NAAR HET **NOORDEN** GERICHT MOET WORDEN.

GEBRUIK DUS EEN KOMPAS OM DE KAART JUIST TE HOUDEN!

GEBRUIK "DE LEGENDE"

DE BETEKENIS VAN ALLE SYMBOLEN EN KLEUREN DIE OP DE KAART STAAN KAN JE ONDERAAN IN "DE LEGENDE" TERUGVINDEN. ZO KAN JE BIJVOORBEELD HET VERSCHIL ZIEN TUSSEN EEN SNELWEG EN EEN BOSPADJE

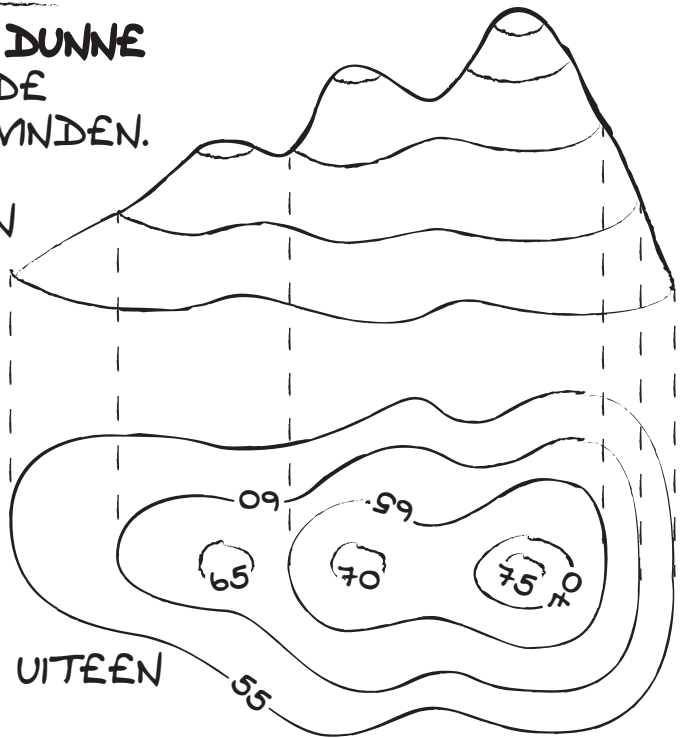


LET OP "DE HOOGTELIJNEN"

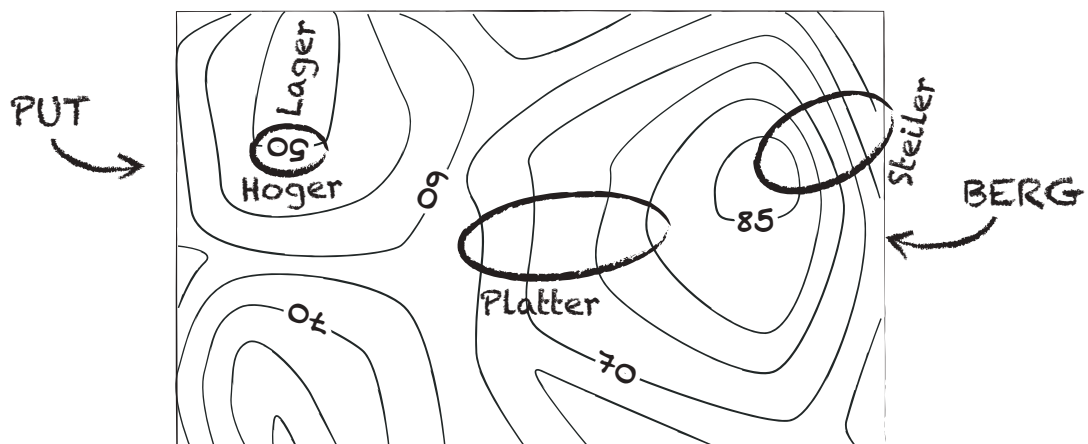
HOOGTELIJNEN ZIJN DE **DUNNE LIJNEN** DIE OVER HEEL DE KAART ZIJN TERUG TE VINDEN.

DEZE LIJNEN VERBINDEN ALLE PUNTEN VAN DE-ZELFDE HOOGTE EN VORMEN ALTIJD EEN GESLOTEN FIGUUR.

HOE DICHTER DE HOOGTELIJNEN BIJEEN STAAN, HOE STEILER DE BERG OF PUT IS.
HOE VERDER DE LIJNEN UITEEN STAAN HOE PLATTER.

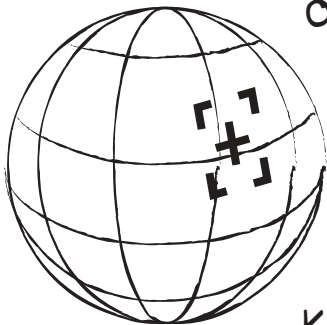


DE HOOGTE (OF DIEPTE) STAAT TUSSEN DE LIJNEN GESCHREVEN. OM SNEL TE KUNNEN ZIEN OF HET STIJGT OF DAALT, STAAT DIT GETAL ZO DAT HET AAN DE **BOVENKANT VAN HET GETAL ALTIJD HOGER** IS DAN AAN DE ONDERKANT.



LET EROP DAT JE DE BOSWEGGETJES NIET VERWARD MET DE HOOGTELIJNEN, WANT ZO LOOP JE SNEL FOUT!

COÖRDINATEN



OM HEEL PRECIES JE PLAATS OP ONZE
PLANEET TE BEPALEN GEBRUIKEN WE
COÖRDINATEN.

EEN COÖRDINAAT IS EEN CODE VAN
CIJFERS EN LETTERS EN KAN JE
MET BEHULP VAN WAT REKENWERK
OMZETTEN IN EEN PLAATS OP JE
KAART.

ER ZIJN VERSCHILLENDE SOORTEN COÖRDINATEN. IN DIT BOEKJE WORDEN DE 2 BELANGRIJKSTE UITGELEGD.

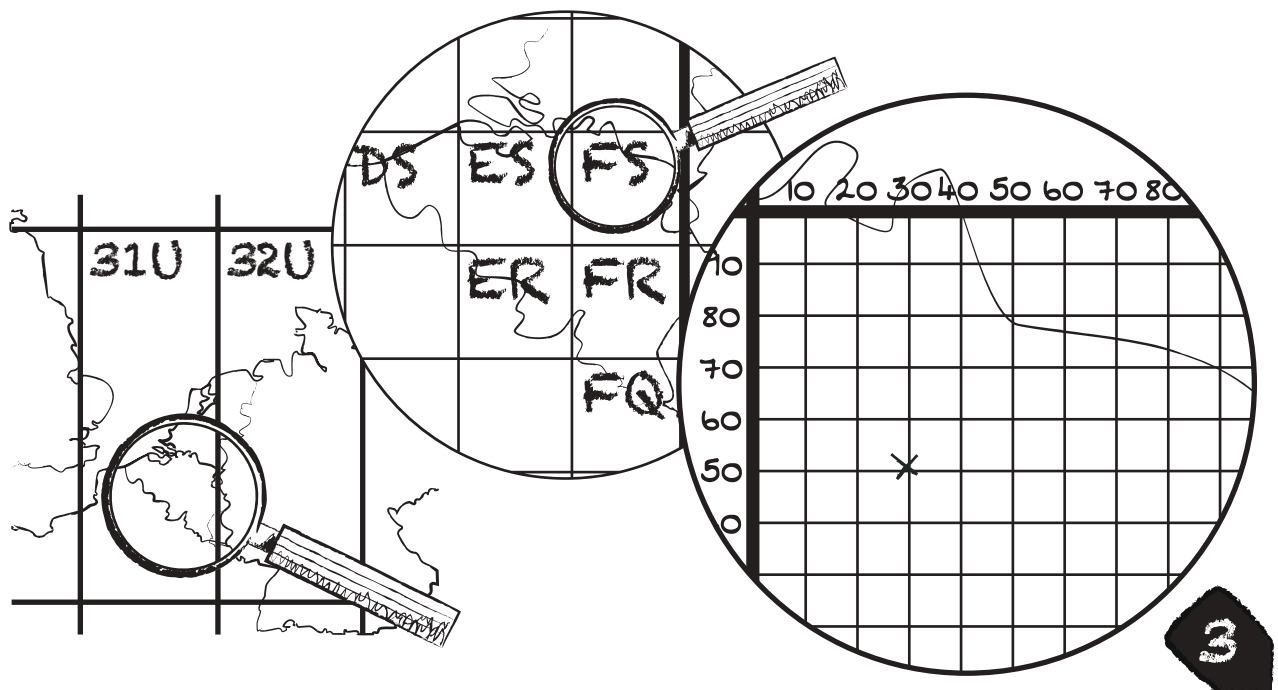
DE MGRS COÖRDINATEN

DEZE SOORT COÖRDINATEN ZIJN UITGEVONDEN DOOR
HET LEGER, EN ZIJN HEEL GEMAKKELIJK OM MET TE
WERKEN.

HET LEGER HEEFT HEEL DE AARDE IN VAKKEN OPGEDEELD, EN DIE VAKKEN NOG EENS IN VAKKEN, EN NOG EENS IN VAKKEN. DIE LAATSTE VAKKEN ZIJN DE **PAARSE VAKKEN OP JE KAART.**

ELK VAKJE HEEFT ZIJN CODE, ALS JE ALLE CODES
 ACHTER ELKAAR ZET KRIJG JE BIJVOORBEELD:

31 UFS 29 80 52 50

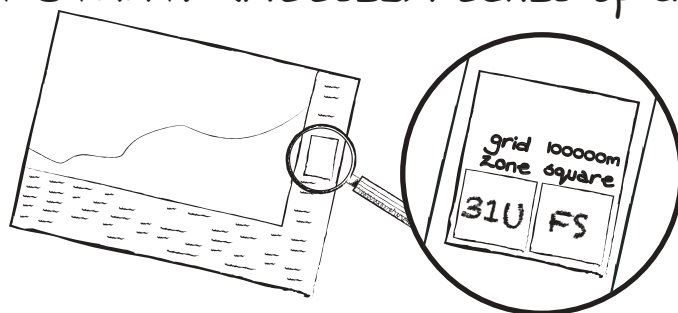


HOE WERKEN DE COÖRDINATEN NU?

STAP 1 SPLITS DE COÖRDINATEN OP IN 3 DELEN.

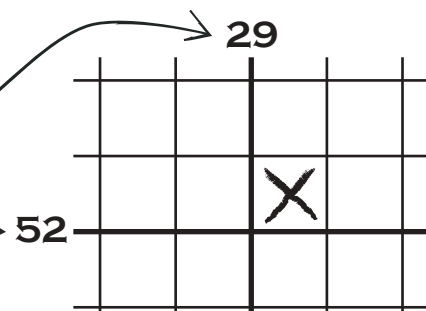
31U FS / 29 80 / 52 50

STAP 2 KIJK NA OF JE DE **JUISTE STAFKAART** HEBT DOOR TE KIJKEN OF DE CODE "31UFS" OP DE KAART STAAT. (meestal rechts op de kaart)



STAP 3 ZOEK EERST DE JUISTE VERTICALE LIJN EN DAN DE JUISTE HORIZONTALE LIJN OP HET PAARSE ROOSTER VAN DE STAFKAART. KIES ALTIJD HET VAK RECHTS EN BOVEN VAN DE GEVONDEN PAARSE LIJNEN.

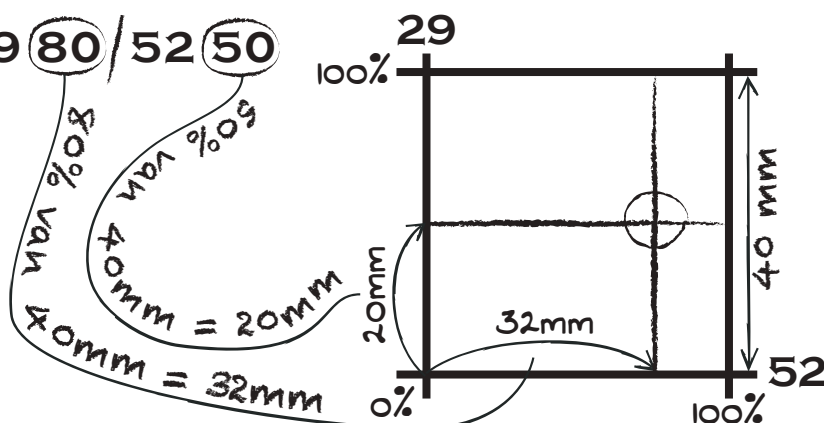
31U FS / 29 80 / 52 50



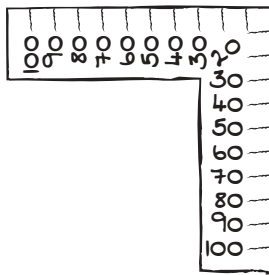
STAP 4 MEET DE BREEDTE VAN EEN PAARS VAK EN NEEM DAAR DE GEGEVEN **PERCENTAGES** VAN. (Bvb: 80% van 40mm = 32mm en 50% van 40mm = 20mm)

ZET DAN EEN LIJN RECHTS EN BOVEN VAN DE PAARSE LIJNEN OP DE JUIST BEREKENDE AFSTANDEN.

31U FS / 29 80 / 52 50



NOG GEMAKKELIJKER: GEBRUIK EEN "ROOMER"



EEN ROOMER IS EEN SOORT LATJE DAT JE HELPT OM SNEL DE COÖRDINAAT OP DE KAART AAN TE DUIDEN.

HET LATJE IS EVEN GROOT ALS EEN PAARS VIERKANT OP DE KAART EN IS LANGS 2 KANTEN OPGEDEELD IN 100.

DE GROOTTE VAN EEN PAARS VAK OP DE KAART, HANGT VAN DE SCHAAL AF. ER ZIJN DUS OOK **VERSCHILLENDE ROOMERS VOOR ELKE SCHAAL**.

STAP 1 HERHAAL STAP 1, 2 EN 3 VAN DE VORIGE PAGINA.

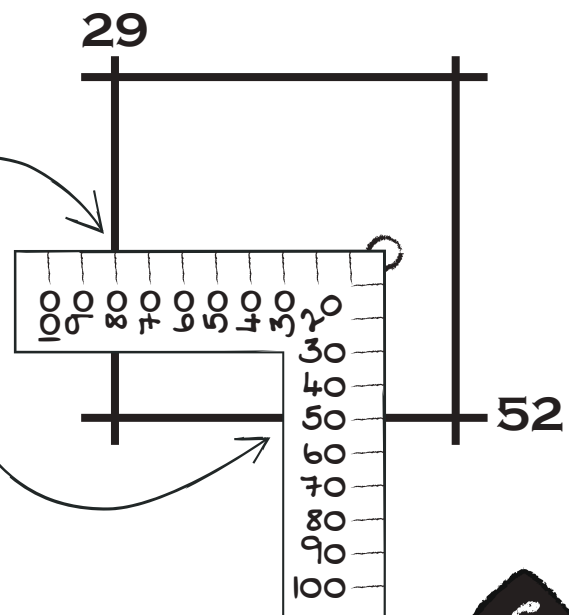
STAP 2 KIES DE **ROOMER MET DEZELFDE SCHAAL** ALS JE STAFKAART.

JE KAN DIT NAKIJKEN DOOR TE ZIEN OF DE ROOMER EVEN GROOT IS ALS EEN PAARS VAK OP DE KAART.

STAP 3 LEG DAN DE ROOMER ZO DAT HET GETAL "80" OP DE ROOMER OP DE PAARSE VERTICALE LIJN KOMT EN HET GETAL "50" OP DE GEVONDEN PAARSE HORIZONTALE LIJN KOMT.

DE TE ZOEKEN PLAATS LIGT OP HET PUNTJE VAN DE ROOMER.

31U FS / 29 **80** / 52 **50**



LET ER WEL OP DAT DE ROOMER EVENWIJDIG BLIJFT MET DE PAARSE LIJEN!

DE COÖRDINATEN IN GRADEN MINUTEN EN SECONDEN

EEN TWEEDE SOORT COÖRDINATEN ZIJN DIEGENE UITGEDRUKT IN GRADEN. DEZE ZIJN HANDIG ALS JE WERKT MET EEN GPS OF ALS ER GEEN PAARS ROOSTER OP JE KAART STAAT.

04°58'20"OL DEZE COÖRDINATEN BESTAAN UIT EEN
51°15'30"NB OOSTERLENGTE (HORIZONTALE COÖRDINAAT),
EN EEN NOORDERBREEDTE (VERTICALE COÖRDINAAT).

HOE WERKEN DE COÖRDINATEN NU?

WERK EERST DE OOSTERLENGTE UIT OP DE HORIZONTALE AS. DAARNA KAN JE DE NOORDERBREEDTE UITWERKEN OP DEZELFDE MANIER, MAAR OP DE VERTICALE AS.

STAP 1 ZOEK BOVEN OP DE KAART TWEE COÖRDINATEN WAARTUSSEN DE TE ZOEKEN COÖRDINAAT LIGT, EN MEET DE AFSTAND TUSSEN DE GEVONDEN COÖRDINATEN
BVB: 4°58'20"OL ligt tussen 4°57'30"OL en 5°00'00"OL.
En deze liggen 116mm van elkaar.

STAP 2 BEREKEN HOEVEEL SECONDEN ER TUSSEN DE TWEE COÖRDINATEN LIGGEN.

$$\begin{aligned} 5^{\circ}00'00'' &= 5 \times 3600 + 0 \times 60 + 00 = 18000'' \\ 4^{\circ}57'30'' &= 4 \times 3600 + 57 \times 60 + 30 = 17850'' \\ &\quad \underline{\quad\quad\quad} 150'' \end{aligned}$$

STAP 3 BEREKEN HOEVEEL MILLIMETER EEN SECONDE IS DOOR DE GEMETEN AFSTAND IN STAP 1 TE DELEN DOOR DE SECONDEN VAN STAP 2.

$$116\text{mm} / 150'' = 0,773 \text{ mm/sec}$$

STAP 4 ZET OOK DE TE ZOEKEN COÖRDINAAT OM IN SECONDEN EN TREK DAAR DE KLEINSTE VAN AF.

$$\begin{aligned} 4^{\circ}58'20'' &= 4 \times 3600 + 58 \times 60 + 20 = 17900'' \\ &\quad \underline{\quad\quad\quad} 17850'' \\ &\quad\quad\quad 50'' \end{aligned}$$

STAP 5 VERMENIGVULDIG DE UITKOMSTEN VAN STAP 3 EN 4 MET ELKAAR, EN MEET DEZE AFSTAND AF VANAF DE KLEINSTE COÖRDINAAT. TREK DAAR EEN LOODRECHTE LIJN NAAR BENEDEN OVER HEEL DE KAART.

$$0,773 \times 50'' = 38,66 \text{ mm}$$

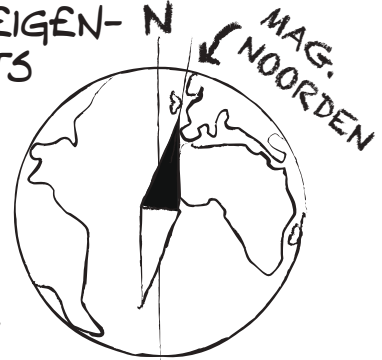
HET KOMPAS

ZOALS JE WEL WEET WIJST DE NAALD VAN EEN KOMPAS ALTIJD NAAR HET NOORDEN. OMDAT DIT OVER HEEL DE WERELD HETZELFDE IS, KUNNEN WE DIT GEBRUIKEN OM ONS BETER TE ORIENTEREN.

WAT JE MOET WEIEN

EEN KOMPAS WIJST NIET NAAR HET ECHTE NOORDEN

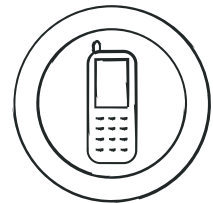
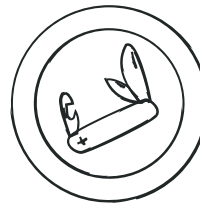
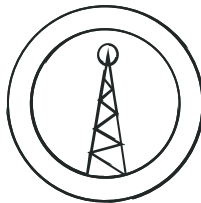
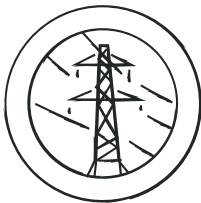
DE NAALD VAN HET KOMPAS WIJST EIGEN- N
LIJK NAAR EEN MAGNETISCHE PLAATS
OP DE AARDE. DEZE PLAATS LIGT
NET NIET OP DE NOORDPOOL,
DAAROM ZAL ER ALTIJD EEN
FOUTJE ZIJN. HET MAGNETISCH
NOORDEN VERPLAATST ZICH ELK
JAAR EEN BEETJE. IN BELGIË VALT
DIE FOUT DE KOMENDE JAREN WEL MEE, DUS JE
MOET ER OOK **GEEN REKENING MET HOUDEN!**



EEN KOMPAS WERKT NIET OVERAL

ELEKTRICITEIT, METALEN DINGEN EN ZELFS ONWEER
DOEN DE NAALD VAN HET KOMPAS FOUT DRAAIEN.

HOU EEN KOMPAS DUS WEG VAN DE VOLGENDE DINGEN:



500m - **HOOGSPANNINGSLIJNEN, ELEKTRICITEITKASTEN**

200m - **IJZEREN MASTEN, IJZEREN BEELDEN, ...**

50m - **AUTO'S**

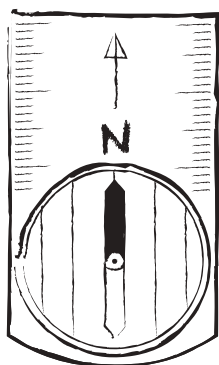
5m - **KLEINE METALEN DINGEN: MES, BIJL, ...**

5m - **ELEKTRONICA: GSM, GPS, HORLOGE, ...**

HOU EEN KOMPAS RECHT

EEN KOMPAS DAT NIET RECHT OF WATERPAS
STAAT WERKT NIET GOED. DUS GEBRUIK EEN
PLAT STUK ALS HET KAN.

SOORTEN KOMPASSEN



EEN KAARTKOMPAS
GEBRUIKEN WE
VOORAL OM ONZE
KAART IN DE
JUISTE RICHTING
TE LEGGEN.



EEN VZIERKOMPAS
WORDT GEBRUIKT
OM "OP KOERS TE
LOPEN". JE HEBT
ER MET EEN
KIJKGAAJTJE,
MAAR OOK
MET EEN
SPIEGELTJE.

HOE LOOP JE ALTIJD RECHTDOOR?

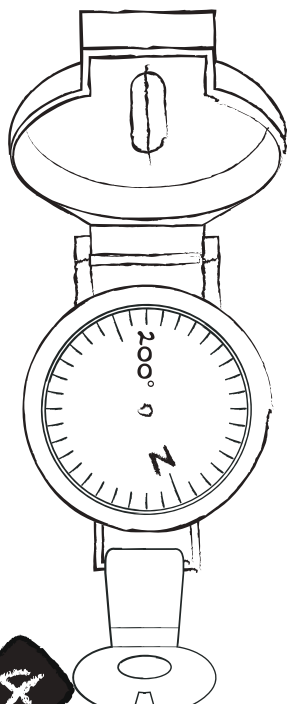
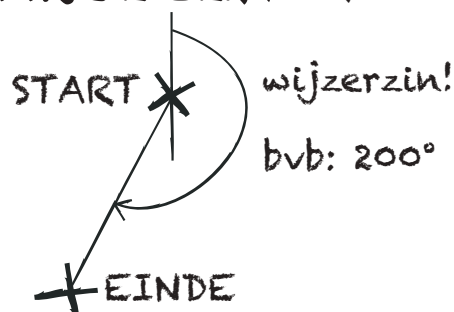
ALS JE PLOTS DOOR EEN BOS ZOU MOETEN WAAR JE NIET ZOMAAR EEN WEG KAN VOLGEN, DAN MOET JE ERVOOR ZORGEN DAT JE NIET SCHUIN GAAT LOPEN. DIT KAN JE DOEN DOOR "OP KOERS TE LOPEN", WAARVOOR JE HET KOMPAS MOET GEBRUIKEN.

STAP 1

DUID OP JE KAART AAN WAAR JE BENT EN WAAR JE NAARTOE WIL.

STAP 2

VERBIND DE 2 PUNTEN MET EEN LIJN EN TREK EEN LIJN EVENWIJDIG MET HET NOORDEN DOOR JE VERTREKPUNT. MEET DE HOEK TUSSEN DE LIJNEN.



STAP 3

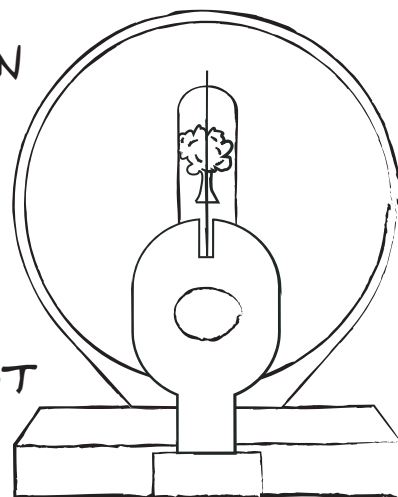
RICHT JE KOMPAS OP HET JUISTE AANTAL GRADEN.

STAP 4

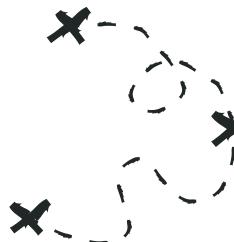
KIJK DOOR HET VZIER EN ZOEK EEN (ZO VER MOGELIJK) HERKENNINGSPUNT, BV.B. EEN BOOM. ALS ER GEEN PUNT IS, STUUR ER DAN IEMAND NAAR TOE OM VOOR BOOM TE SPELEN.

STAP 5

LOOP NAAR DIE BOOM EN HERHAAL STAP 3, 4 en 5 TOT JE AAN HET EINDPUNT BENT GEKOMEN!



ROUTE-TECHNIEKEN


 BIJ EEN ORIËNTATIELOOP OF TWEEDAAGSE ZAL JE VAN PUNT NAAR PUNT MOETEN LOPEN. MAAR DEZE PUNTEN KRIJG JE NIET ZOMAAR. HIERVOOR ZAL JE VERSCHILLENDE RAADSELS MOETEN OPLOSSEN.

DE OMSCHRIJVING

DE GEMAKKELIJKSTE OPDRACHT IS 'DE OMSCHRIJVING'. HET VOLGENDE PUNT OP DE ROUTE ZAL GEWOON WORDEN BESCHREVEN.

Bvb: □Jullie volgende opdracht ligt scm boven de □r□ van WILRIJK.□

MORSECODE

DE OMSCHRIJVING KAN OOK IN CODE WORDEN GEGEVEN. BIJ MORSE CODE STAAT ELK GROEPJE VAN PUNTJES EN STREEPJES DAN VOOR EEN LETTER.

A ..	I ..	Q ---	Y ---	7 ----
B	J ----	R ...	Z ---	8 ----
C ----	K ---	S ...	1 ----	9 ----
D ...	L	T -	2 ----	0 ----
E .	M --	U ...	3 ----	. ----
F	N -	V	4 ----	? ----
G ---	O ---	W ---	5 ----	; ----
H	P ----	X ---	6 ----	/ ----

GSM CODE

DEZE CODE IS GEMAAKT ZOALS DE TOETSEN VAN EEN GSM. ELKE TOETS ZIET ER ANDERS UIT, MAAR ER STAAN ALTIJD 3 OF 4 PUNTJES IN. ALS HET PUNTJE VET IS WEET JE OM WELKE LETTER HET GAAT.

Bvb: GSM = 

	ABC	DEF
GHI	JKL	MNO
PQRS	TUV	WXYZ

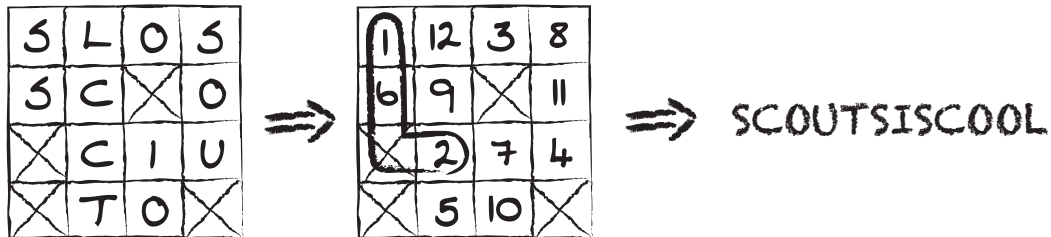
...	...
...	...
...	...



DE PAARDENSPRONG

OM DEZE CODE TE ONTCIJFEREN MOET JE DE **PAARDENSPRONG VAN HET SCHAKEN** GEBRUIKEN OM ALLE LETTERS IN HET ROOSTER OP DE JUISTE PLAATS TE ZETTEN. (PAARDENSPRONG = EEN GEKANTELTE L OF J)

JE START IN HET **BOVENSTE LINKER VAKJE**, EN DAN MAAK JE EEN PAARDENSPRONG NAAR EEN ANDER VAKJE, EN VAN DAT VAKJE NAAR HET VOLGENDE.



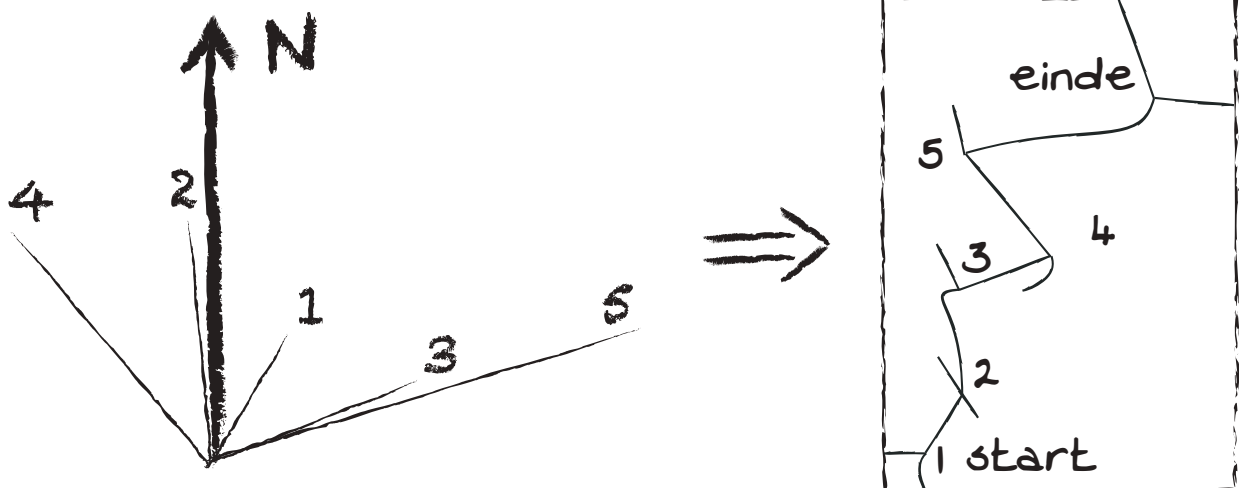
HET KALKJE

EEN KALKJE IS EEN DOORZICHTIG PAPIERTJE WAAR EEN STUKJE VAN DE KAART OP STAAT GETEKEND MET DAAROP EEN KRUISPUNT AANGEDUID.

OM DIT PUNT TE VINDEN MOET JE HET KALKJE OP DE JUISTE PLAATS OP DE KAART LEGGEN.

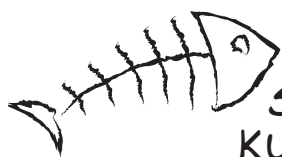
DE HELIKOPTERROUTE

EEN HELIKOPTERROUTE BESTAAT UIT EEN SOORT STER MET PIEKEN VAN VERSCHILLENDE LENGTE DIE ONDER VERSCHILLENDE HOEKEN STAAN.



ELKE PIEK STAAT VOOR EEN KRUISPUNT. DE **HOEK** VAN DE PIEK TEGENOVER HET NOORDEN (DIKKE PIJL) DUID AAN WELKE WEG JE MOET INSLAAN, DE **LENGTE** DUID AAN HOEVER HET VOLGENDE KRUISPUNT LIGT.

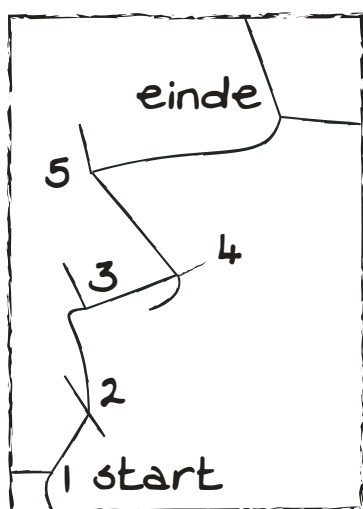
DE VISGRAAT



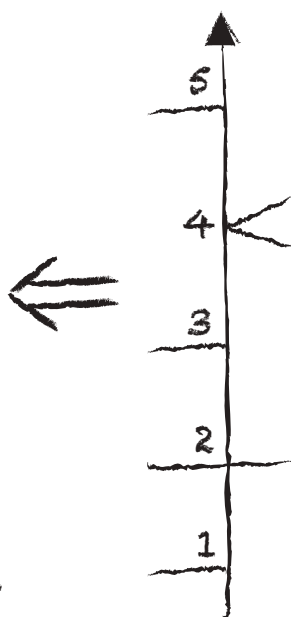
DE VISGRAAT IS EEN SYSTEEM UITGEVONDEN DOOR DE TAXICHAUFFEURS IN NEW YORK OM SNEL EEN ROUTE OP EEN PAPIERTJE TE KUNNEN TEKENEN.

EEN VISGRAAT BESTAAT UIT EEN RECHTE LIJN DIE DE WEG AANGEeft DIE JE MOET LOPEN. DE DWARSE STREEPJES OP DEZE LIJN ZIJN DE WEGEN DIE JE NIET MAG INSLAAN.

VOOR IEDER STREEPJE LINKS MOET JE EEN WEG LINKS VAN JE LATEN LIGGEN EN VOOR IEDER STREEPJE RECHTS MOET JE EEN WEG RECHTS LATEN LIGGEN.



↑ JE KOMT VAN HIER



Meest linkse weg laten liggen

2 meest rechtse wegen laten liggen

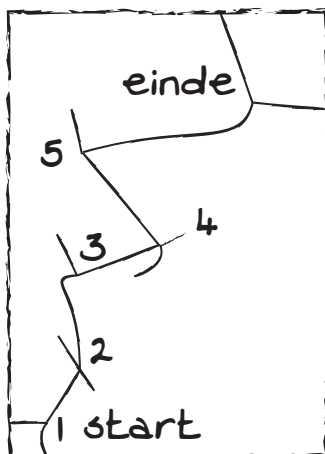
Meest linkse weg laten liggen

Meest linkse en meest rechtse wegen laten liggen

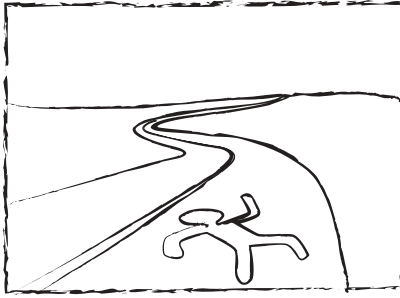
Meest linkse weg laten liggen

BOLLEKE PIJL

BIJ BOLLEKE PIJL WORDT IEDER KRUISPUNT MIN OF MEER GETEKEND ZOALS HET ER IN HET ECHT UITZIET. HET BOLLETTJE ZEGT VANDAAN KOMT, HET PIJLTJE GEEFT AAN WAAR JE NAAR TOE MOET.



VEILIGHEID



OP EEN TOCHT IS DE KANS GROOT DAT JE OOK AUTOWEGEN MOET KRUISEN OF VOLGEN. DAAROM HIER ALVAST ENKELE TIPS OM JEZELF EN ANDERE NIET IN GEVAAR TE BRENGEN.

WAAR LOOP JE OP DE WEG?



LOOP ALS HET KAN OP HET **VOETPAD** OF IN DE **BERM**.



ALS ER GEEN BERM IS EN JE TOCH OP DE STRAAT MOET LOPEN, LOOP DAN AAN **DE LINKER KANT**!



ALS JE OP DE STRAAT LOOPT, LOOP DAN ALS HET KAN AAN DE **BUITENKANT VAN EEN BOCHT**!



VOLG NOOIT DE GROTE BANEN! DIT IS NIET ALLEEN ONGEZELLIG MAAR VOORAL GEVAARLIJK!



ALS JE EEN WEG MOET **OVERSTEKEN**, DOE DIT DAN **ALLEMAAL SAMEN**.

FLUO?



DE **EERSTE EN LAATSTE** VAN EEN GROEP DRAAGT ALTIJD EEN **FLUOVESTJE**.



IEDEREEN DRAAGT EEN **FLUOBANDJE** AAN DE **ARM VAN DE STRAATKANT**. EN OMDAT JE MEESTAL LINKS LOOPT, IS DIT JE **RECHTER ARM**.

NOODNUMMER 112 BELLEN?

①

BEL "112". LET OP, JE HOORT GEEN WACHTTOON! (JE KAN OOK BELLEN ZONDER SIMKAART.)

②

ZEG JOU NAAM EN DAT JE VAN DE **SCOUTS** BENT.

③

ZEG WAT ER GEBEURD IS, HOVEEL GEWONDEN ER ZIJN EN OF ZE BIJ **BEWUSTZIJN** ZIJN.

④

ZEG WAAR JE BENT. ALS JE DAT NIET WEEET GEEF DAN WAT HERKENNINGSPUNTEN ZOALS EEN WINKEL OF EEN KRUISPUNT.

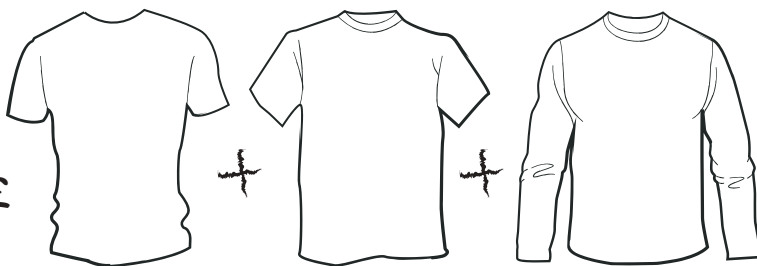
KLEDIJ EN RUGZAK

VOOR JE OP TOCHT GAAT IS HET BELANGRIJK DAT JE EVEN NADENKT OVER WAT JE GAAT AANDOEN. HIER ZIJN ALVAST WAT TIPS!

WELKE KLEDING DOE IK HET BESTE AAN?

WERK IN LAAGTES.

MET 3 DUNNE SHIRTS HEB JE HET WARMER DAN MET 1 TRUI. ALS JE HET ONDERWEG TE WARM HEBT DOE JE EEN LAAGJE UIT.



JE VERLIEST 50% VAN JE WARMTE VIA JE HOOFD. ZET DUS IETS OP JE HOOFD ALS JE HET KOUD HEBT.

IN DE ZOMER KAN JE DAN WEER HOOFDPIJN VERMIJDEN DOOR EEN PET OP TE ZETTEN.

NATTE KLEREN KOELEN JE HEEL SNEL AF, ZELFS ZONDER KLEREN HEB JE HET DAN WARMER. NATTE SOKKEN ZORGEN DAN WEER VOOR BLAREN. NEEM DUS ALTIJD RESERVE KLEREN EN SOKKEN MEE!



STAP MET GOEDE BOTINNEN. ZO KRIJG JE VEEL MINDER SNEL PIJN IN JE VOETEN EN BENEN.

KNOOP JE BOTINNEN DAN OOK WEL STEVIG VAST, ANDERS HEBBEN ZE WEINIG NUT. DIT DOE JE DOOR TE GAAN ZITTEN, OP JE HIEL TE STEUNEN EN DAN ALLE VETERS AAN TE TREKKEN.

ALS JE BOTINNEN NAT ZIJN, STEEK ER DAN KRANTENPAPIER IN. ZET ZE NOOIT BIJ EEN VUUR OF RADIATOR, DAT IS VEEL TE WARM WAARDOOR HET LEER KAPOT GAAT! ZE LATEN DROGEN OP KAMERTEMPERATUUR IS ALTIJD BETER.

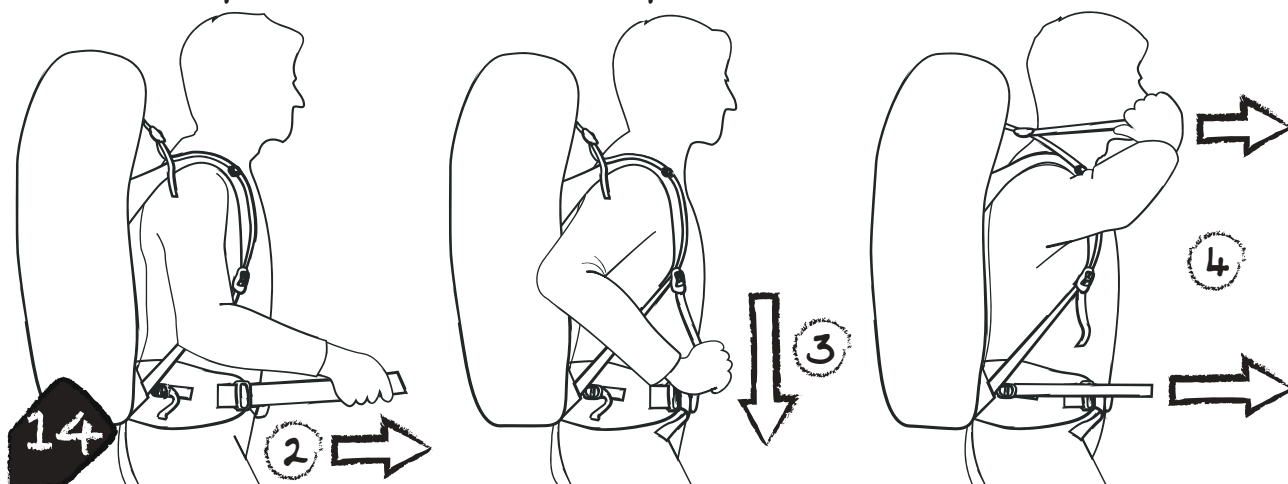


HOE LAAD IK MIJN RUGZAK IN?



HOE DOE IK MIJN RUGZAK AAN?

1. **MAAK ALLE RIEMPJES LOS** EN DOE DE RUGZAK AAN.
2. **ZORG ERVOOR DAT JE HEUPBAND VOOR 70% OP JE HEUPBEEN RUST** EN 30% ERBOVEN. DOE DAN DE HEUPBAND TOE EN **TREK ZE GOED AAN**.
3. **TREK DAN JE SCHOUDERRIEMEN ZACHTJES AAN**. MAAR TREK NIET TE HARD ZODAT 80% VAN HET GEWICHT OP JE HEUP BLIJFT RUSTEN. ALS DE BANDEN DE SCHOUDER NIET MOOI VOLGEN, MOET JE ZE VAN **HOOGTE VERSTELLEN**.
4. **TENSLLOTTE SPAN JE DE HEUP- EN SCHOUDER-STABILISATORBANDJES AAN**. SPAN ZE HARDER AAN ALS JE OVER MOEILIK TERREIN MOET LOPEN, EN WAT ZACHTER ALS JE OVER EEN PLAT TERREIN MOET. VERANDER DIT TIJDENS DE TOCHT WAT OM DE GEWICHTSVERDELING AF TE WISSELEN.



SJORREN

MET SJORREN BEDOELEN WE HET MAKEN VAN GROTE OF MINDER GROTE DINGEN MET BALKEN EN TOUW. MET ENKELE TECHNIKEN KAN JE AL HEEL WAT MAKEN.

HET TOUW

SOORTEN TOUW

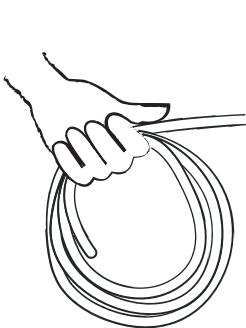
ER WORDEN MEESTAL MAAR TWEE SOORTEN TOUW GEBRUIKT: SISAL EN POLYAMIDE.

SISAL WORDT GEBRUIKT ALS MILIEUVRIENDELIJK **WEGWERPTOUW**. HET IS GOEDKOOP MAAR HELEMAAL NIET ZO STERK. VOOR GROTE CONSTRUCTIES GEBRUIK JE DUS BETER POLYAMIDETOUW.

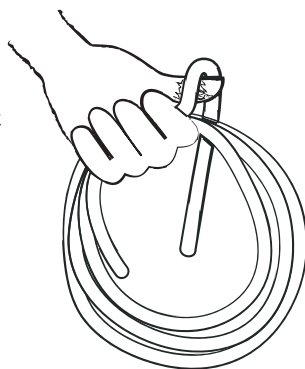
POLYAMIDE IS (ORANJE OF WIT) TOUW VAN PLASTIC EN DUS **STERKER** DAN SISAL. DIT TOUW IS WEL VEEL DUURDER MAAR ALS JE HET GOED VERZORGD KAN JE HET EEN AANTAL KEER GEBRUIKEN.

HOE ROL JE EEN TOUW JUUST OP?

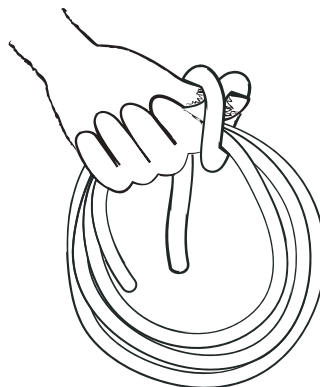
VOOR JE JE TOUW OPROLT HAAL JE EERST DE **KNOPEN ERUIT** EN KIJK JE NA OF HET **DROOG EN PROPER** IS! WANT TOUW MET ZAND BREEKT SNELLER EN NAT TOUW GAAT SCHIMMELEN!



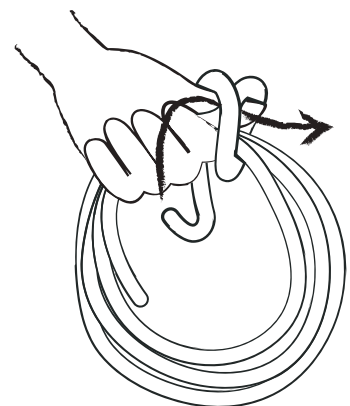
ROL HET
TOUW OP
ROND JE
HAND.



SLA HET
EINDE ROND
JE DUIM EN
HET TOUW



DOE DIT NOG
EENS ZODAT
JE EEN KRUIS
KRIJGT

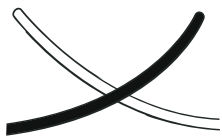


STEЕК HET
EINDE ONDER
HET KRUIS DOOR
EN TREK AAN

DE KNOPEN

DE PLATTE KNOOP

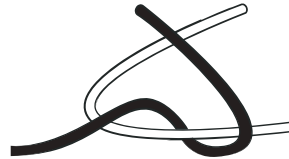
 DIT IS EEN VAN DE OUDSTE KNOPEN DIE ER BESTAAT EN WORDT GEBRUIKT OM TWEE DEZELFDE TOUWEN AAN ELKAAR TE KNOPEN. HIJ IS SNEL TE LEGGEN MAAR OOK SNEL LOS TE MAKEN.



ZWART
OVER WIT



ZWART, WIT
ONDERDOOR



ZWART
OVER WIT



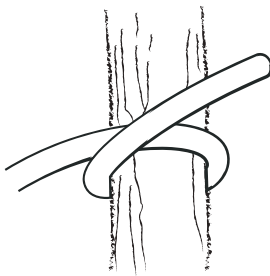
ZWART, WIT
ONDERDOOR



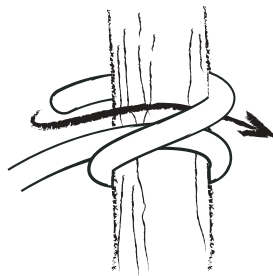
DIT IS EEN **FOUTE PLATTE KNOOP**, WE NOEMEN DIT DE "OUDE WIJVENKNOOP".

DE MASTWORP

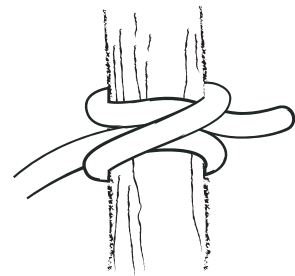
DE MASTWORP WORDT GEBRUIKT OM EEN TOUW AAN EEN BALK VAST TE MAKEN. HIJ WORDT BIJVOORBEELD GEBRUIKT OM EEN **STORING** TE BEËINDIGEN.



LEG EEN LUS
ROND DE PAAL
EN KRUIS HET
TOUW.



LEG NOG EEN
LUS ROND DE
PAAL EN GA DAN
ONDER DIE LUS.



TENSLLOTTE NOG
EVEN AANTREKKEN.

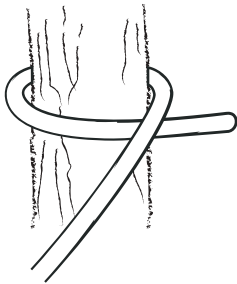


DIT IS **GEËEN MASTWORP !!!** WANT ER LIGGEN HIER 3 TOUWEN OP ELKAAR. VELEN DENKEN DAT DIT ER JUIST WEL EEN IS, MAAR DIT IS EEN KNOOP DIE NIET BESTAAT!

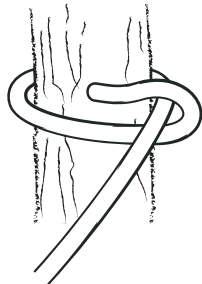
DE TIMMERMANSSTEEK



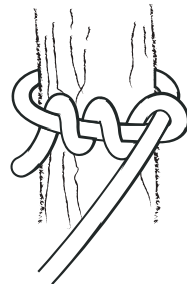
MET DE TIMMERMANSSTEEK KAN JE OP EEN GEMAKKELIJKE MANIER EEN TOUW AAN EEN BALK VASTMAKEN. HIJ IS **IDEAAL OM EEN SJORRING MEE TE STARTEN**, MAAR HIJ BLIJFT WEL NIET GOED ZITTEN ALS JE ER IN SCHOKJES AAN TREKT.



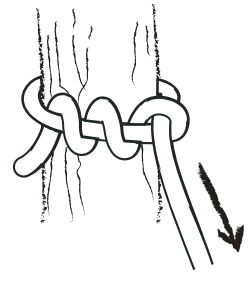
LEG EEN LUS ROND DE PAAL.



SLA HET EINDE OVER DE REST VAN HET TOUW.



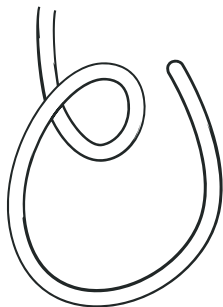
DRAAI HET EINDE 4X ROND HET TOUW.



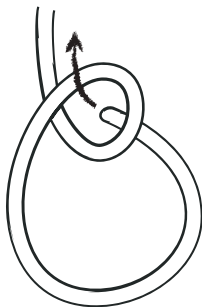
TENSLOTTE TREK JE ALLES NOG EENS AAN.

DE PAALSTEEK

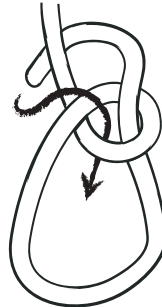
DE PAALSTEEK IS EEN LUS DIE JE NIET KAN VERSCHUIVEN MAAR ZE HEEFT HET NADEEL DAT ZE MOEILJK LOS KOMT ALS JE ER HARD HEBT AAN GETROKKEN.



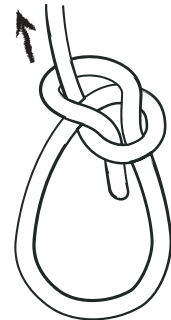
MAAK EEN LUS MET HET KORTE DEEL BOVENAAN.



GA MET HET TOUWEINDE VAN ONDER UIT DOOR DE LUS.

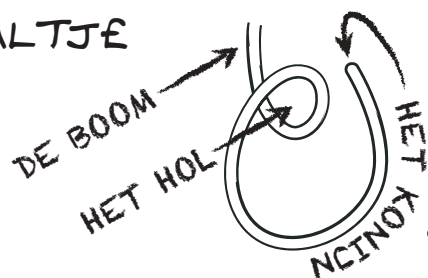


GA ACHTER HET LANGE DEEL EN DOOR DE LUS.



TREK TEN-SLOTTE AAN HET LANGE DEEL.

ER BESTAAT ZELFS EEN VERHAALTJE OM DE KNOOP TE ONTHOUDEN :
"HET KONIJN KOMT UIT ZIJN HOL, LOOPT ACHTER DE BOOM HEEN WAARNA HET PLOTS VERSCHIJT EN TERUG IN ZIJN HOL KRIJPT."



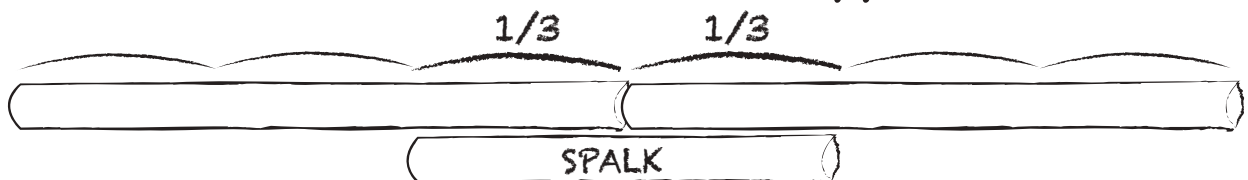
DE SOORTEN SJORRINGEN

MET EEN PAAR SJORRINGEN KAN JE AL HEEL WAT MAKEN. MAAR EEN ECHTE GOEDE SJORRING KRIJG JE PAS ALS JE **NETJES WERKT** EN GOED AAN JE TOUW **BLIJFT TREKKEN** TIJDENS HET SJORREN. ANDERS KOMT JE SJORRING SNELLER LOS EN IS ZE VEEL MINDER STERK!

DE STEIGERSJORRING

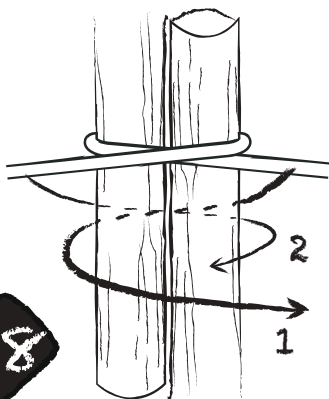
SOMS HEB JE NIET GENOEG LANGE BALKEN EN MOET JE **EEN BALK VERLENGEN**. HIERVOOR GEBRUIK JE EEN STEIGERSJORRING.

- 1 DE VERBINDINGSBALK OF **SPALK** MOET MINSTENS $\frac{1}{3}$ OVER DE TE VERBINDEN BALK LIGGEN.

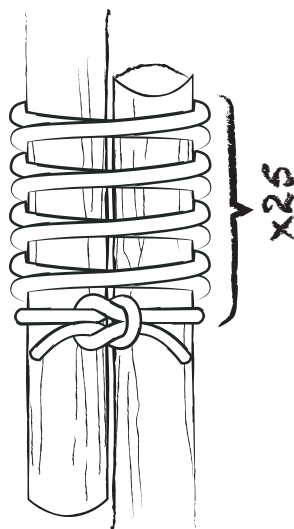


LET ER WEL OP DAT JE **ELKE BALK MET 2 SJORRINGEN MOET VERBINDEN**. IN HET VOORBEELD HIERBOVEN MOET JE DUS 4 SJORRINGEN LEGGEN!

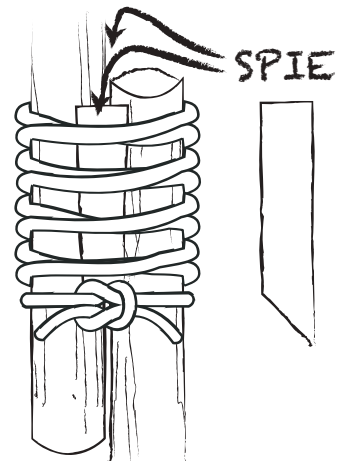
- 2 LEG HET MIDDEN VAN EEN LANG TOUW ONDER DE TWEE BALKEN. **KRUIS** DAN ELK UITEINDE **AFWISSELEND** OVER EN ONDER DE TWEE BALKEN.



- 3 **HERHAAL** DE VORIGE STAP TOT HET TOUW OP IS EN EINDIG MET EEN **PLATTE KNOOP**.

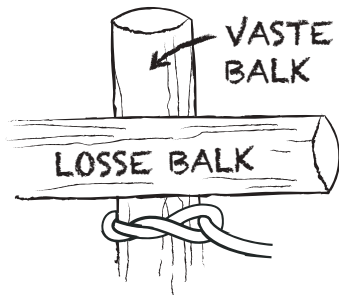


- 4 ALS ALLE SJORRINGEN ZIJN GEMAAKT SLA JE TUSSEN DE BALKEN EN DE SJORRINGEN LANGS ELKE KANT EEN **SPIE**.



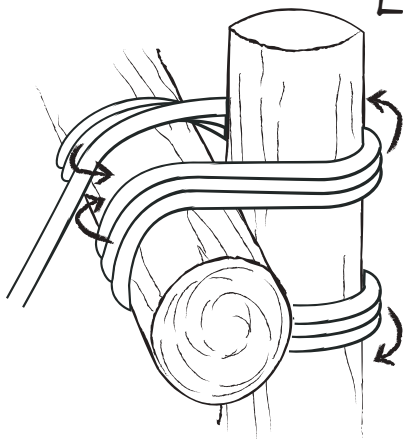
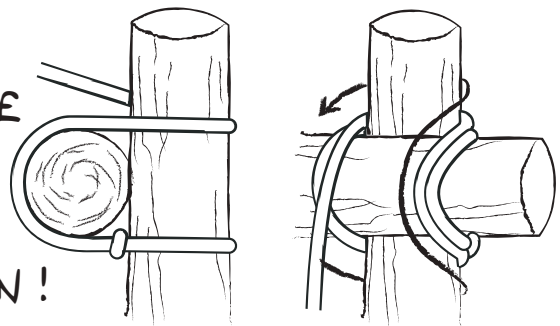
DE KRUISSJORRING

ALS JE TWEE BALKEN HEBT DIE ELKAAR (BIJNA) LOOD-
RECHT KRUISEN, KAN JE DIE VERBINDEN MET EEN
KRUISSJORRING.



1 LEG EEN **TIMMERMANSSTEEK** ROND
DE **VASTE BALK**. DE LOSSE BALK
LEG JE BOVEN DE TIMMERMANSSTEEK
ZODAT HIJ EROP STEUNT. DRAAI JE
TIMMERMANSSTEEK ZO DAT HET TOUW
RECHT UIT HET OOG KOMT.

2 **MAAK 4 WINDINGEN:**
BRENG HET TOUW OVER DE
LOSSE BALK, ACHTER DE VASTE
BALK, OVER DE LOSSE BALK,
ENZOVOORT. EN DOE DIT
ALLEMAAL ZONDER JE TOUW
LOST TE LATEN!

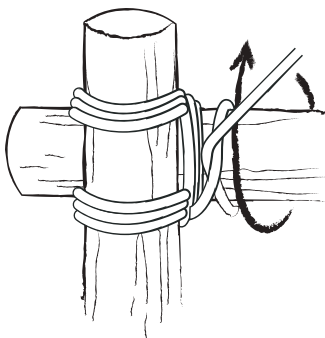
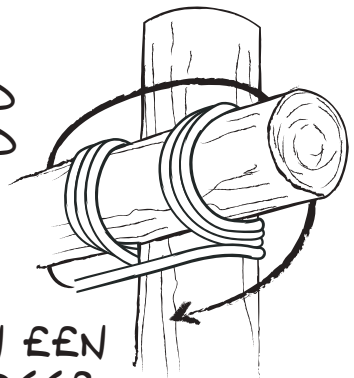


OP DE **VASTE BALK** LEG JE DE
WINDINGEN STEEDS AAN DE **BUITEN-
KANT VAN DE VORIGE WINDING**.
EN OP DE **LOSSE BALK** LEG JE DE
WINDINGEN AAN DE **BINNENKANT VAN**
DE VORIGE WINDING.

EZELBRUGGETJE:

LOBI = LOSSE BALK BINNEN

3 **MAAK 4 WURGINGEN:**
DRAAI DE REST VAN HET TOUW ROND
DE WINDINGEN EN TREK ELKE KEER GOED
AAN. OM ALLES GOED AAN TE TREKKEN
KAN JE EEN WURGSTOKJE GEBRUIKEN.



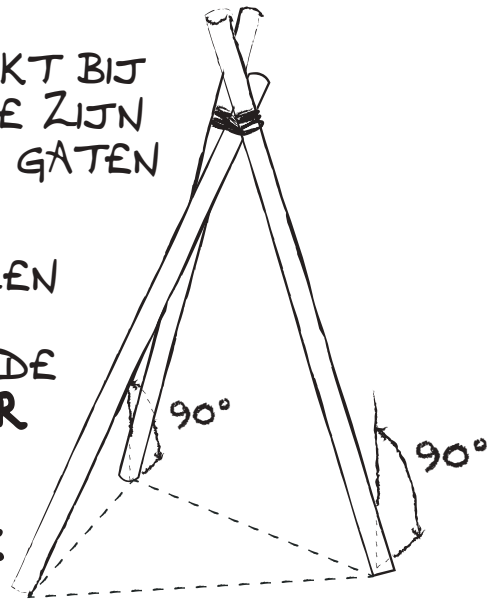
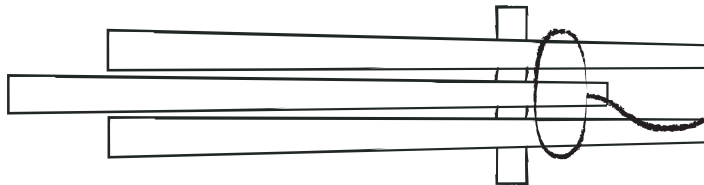
4 LEG OM TE EINDIGEN EEN
MASTWORP OP DE LOSSE
BALK, ZO DICT MOGELIJK TEGEN
DE SJORRING.

DE DRIEPIKKEL

DRIEPIKKELS WORDEN VEEL GEBRUIKT BIJ HET MAKEN VAN CONSTRUCTIES. ZE ZIJN SNEL TE MAKEN EN JE MOET GEEN GATEN IN DE GROND BOREN.

- ① ALS DE TWEE BUITENSTE PALEN LOODRECHT MOETEN STAAN (om een tafel te maken), LEG JE DE **BUITENSTE PALEN IETS MEER NAAR BOVEN** DAN DE MIDDELSTE.

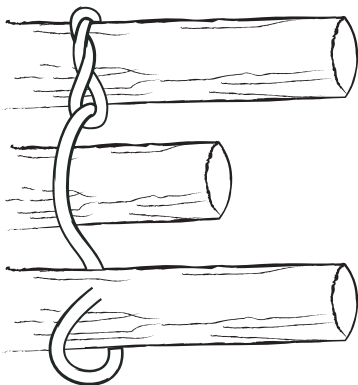
LET ER OP DAT DE **DIKKE KANT VAN ELKE BALK NAAR ONDER** LIGT.



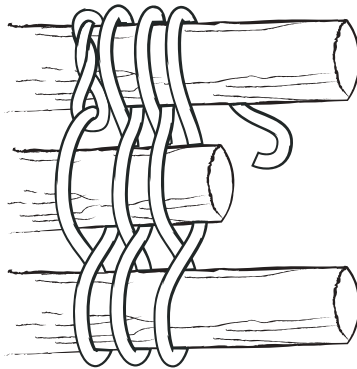
SJOR HIER!

TIP: LEG ER EEN BALKJE ONDER

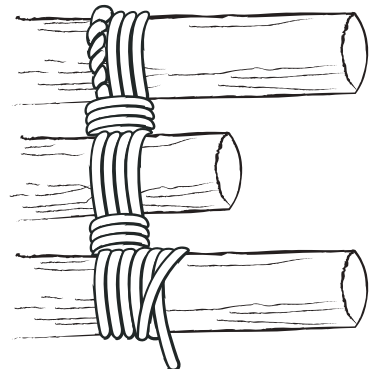
- ② **START DE DRIEPIKKEL MET EEN TIM-MERMANSSTEEK** OP ÉÉN VAN DE BUITENSTE BALKEN.



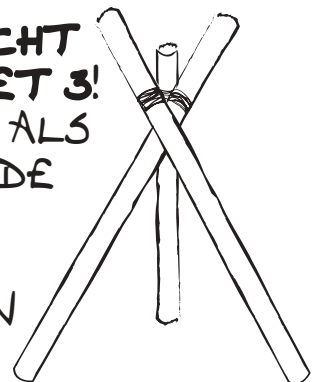
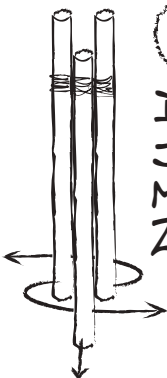
- ③ **GA MET HET TOUW EEN 5-TAL KEER AFWISSELEND OVER EN ONDER DE BALKEN.**



- ④ **MAAK EEN AANTAL WUR-GINGEN TUSSEN DE BALKEN EN EINDIG DE SJOR-RING MET EEN MASTWORP.**



- ⑤ **DAN KAN JE DE DRIEPIKKEL RECHT ZETTEN. DIT DOE JE ALTIJD MET 3! DE STEVIGSTE DRIEPIKKEL KRIJG JE ALS JE DE BUITENSTE PALEN KRUIST EN DE MIDDELSTE ER DAN VAN WEG TREKT. ZO KOMT DE MIDDELSTE BOVENAAN TUSSEN DE TWEE BUITENSTE BALKEN IN TE LIGGEN.**

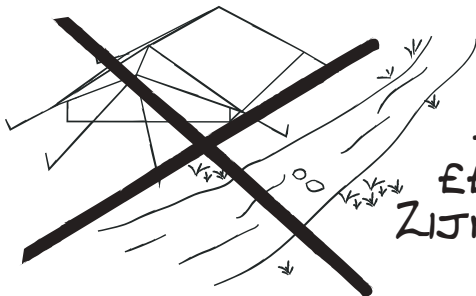


TENTIEN

HET SPANNENDSTE AAN KAMPEREN IS MISSCHIEN WEL DAT JE IN EEN TENT MAG SLAPEN. NATUURLIJK ZETTEN TENTEN ZICH NIET ZELF OP...

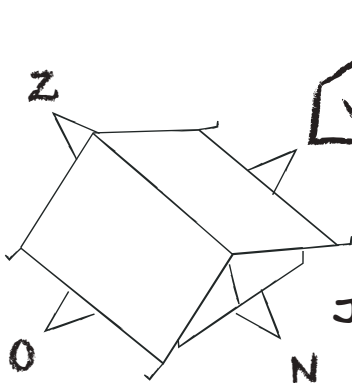
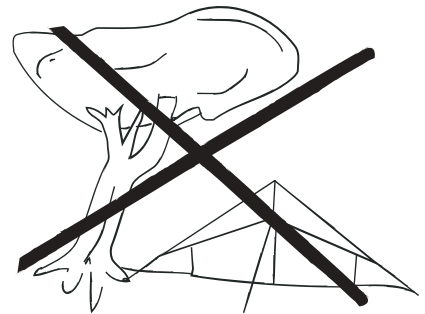
WAAR ZET JE EEN TENT OP?

EENS JE EEN TERREIN HEBT GEVONDEN, MOET JE NOG OP ZOEK NAAR HET LEUKSTE PLEKJE. HIER ALVAST WAT TIPS WAAR JE KAN OP LETTEN.



ZET JE TENT NOOIT TE DICHTE TEGEN EEN RIVIER. ALS HET HARD REGENT KAN HET WEL EENS ZIJN DAT DE RIVER BUITEN ZIJN OEVERS TREET!

ZET JE TENT NOOIT ONDER EEN BOOM! WANT BIJ EEN ZWARE STORM KAN ER ALTIJD EEN TAK OF HELE BOOM OP DE TENT VALLLEN!



ZET JE TENT HAAKS OP DE WINDRICHTING, ZO KAN DE WIND EN REGEN NIET IN DE TENTOPENING BLAZEN. IN BELGIË KOMT DE WIND MEESTAL VAN HET WESTEN, DUS ZET JE TENTOPENING NAAR HET NOORDEN OF ZUIDEN.

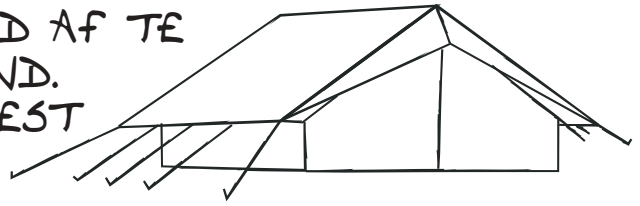
ZET JE TENT ALS HET KAN IN DE SCHADUW WANT EEN DONKERE TENT WORDT OP EEN WARME DAG AL SNEL EEN SAUNA.



ZET JE TENT NIET OP EEN HELLING OF JUIST ERONDER! ANDERS KUNNEN ER ALS HET REGENT MODDER EN STENEN NAAR BENEDEN KOMEN.

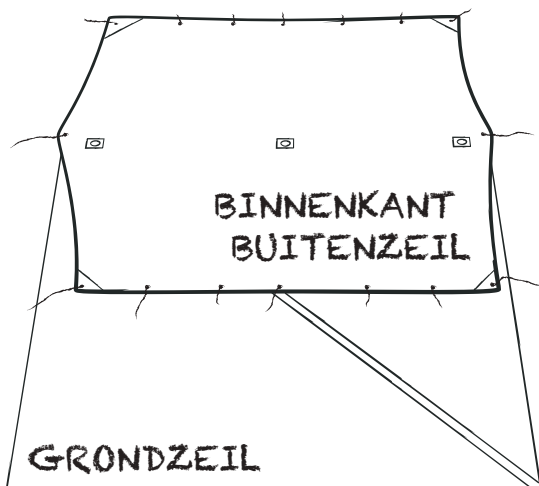
DE PATROUILLETENT

DEZE TENT IS WARM EN GOED AF TE SLUITEN TEGEN REGEN EN WIND. ZE WORDT DAN OOK HET MEEST GEBRUIKT ALS SLAAPTENT.

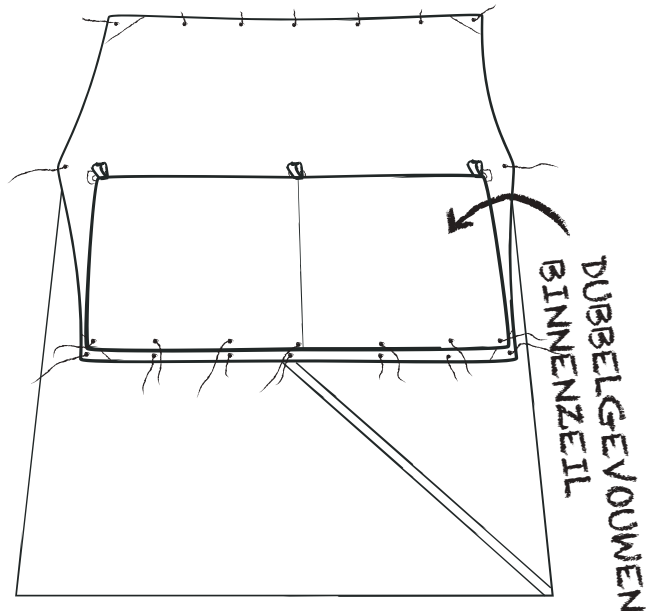


HOE ZET JE EEN PATROUILLETENT OP?

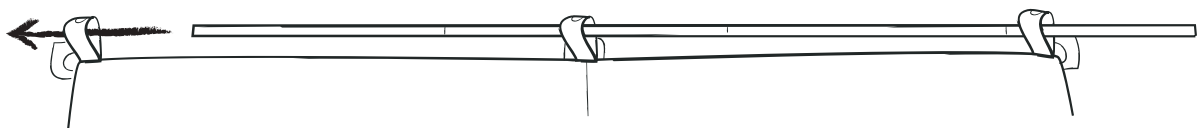
- 1 LEG HET **BUITENZEIL** **OPENGEplooid** MET DE **BUITENKANT** NAAR **BENEDEN** OP HET **GRONDZEIL**.



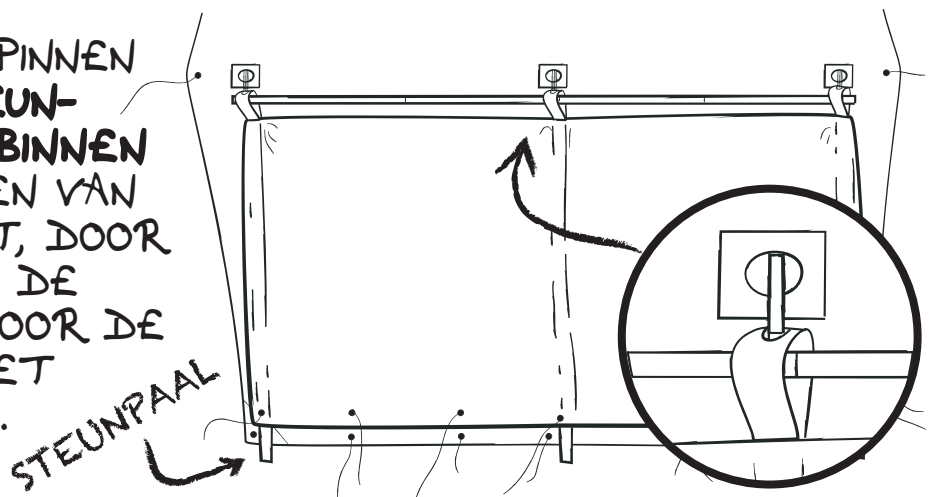
- 2 LEG HET **BINNENZEIL** IN **TWEE GEVOUWEN** MET DE **BUITENKANT** NAAR **ONDER** OP HET **BUITENZEIL**.



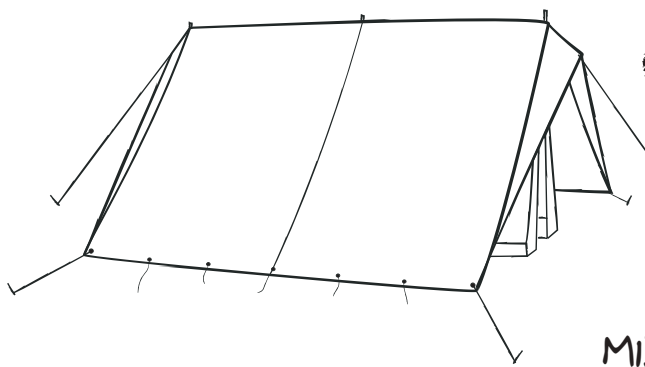
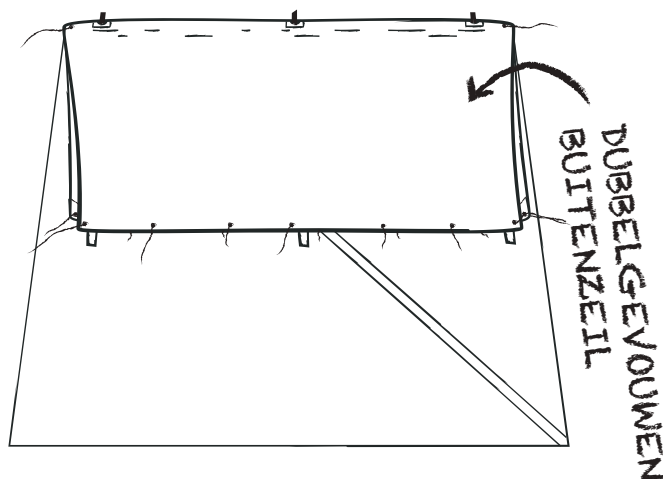
- 3 SCHUIF DE **NOKPAAL** **DOOR DE LUSSEN** VAN DE **BINNENTENT**.



- 4 STEEK DE **PINNEN** VAN DE **STEUNPALEN** **LANGS BINNEN** DOOR DE **GATEN** VAN DE **BINNENTENT**, DOOR DE **GATEN** VAN DE **NOKPAAL** EN DOOR DE **GATEN** VAN HET **BUITENZEIL**.



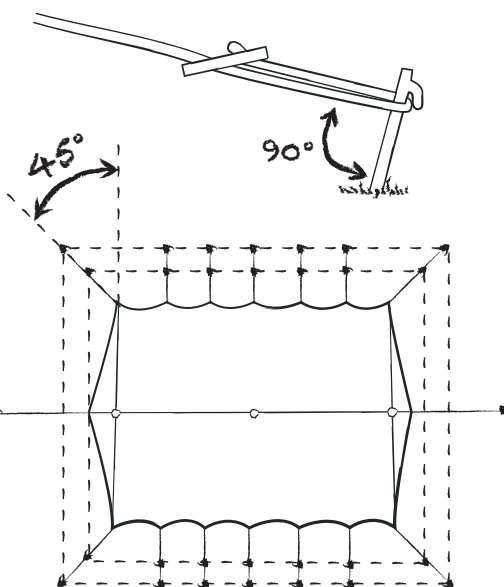
- 5 PLOOI HET BUITENZEIL TERUG DICHT OVER DE BINNENTENT EN DE NOKPAAL. ZORG ERVOOR DAT DE PINNEN VAN DE STEUNPALEN DOOR DE GAATJES VAN DE NOKPAAL EN HET BUITENZEIL BLIJVEN ZITTEN.



- 6 OP EEN AFGESPROKEN TEKEN ZETTEN DRIE MENSEN ELK EEN TENT-PAAL RECHT. LET EROP DAT DE PALEN LOODRECHT EN OP EEN LIJN STAAN IN HET MIDDEN VAN HET GRONDZEIL.

ZET DAN DE HOEKEN VAN DE BUITENTENT VAST MET PIKETTEN. EENS DAT GEBEURD IS KUNNEN DE TENT-PALEN LOS GELATEN WORDEN.

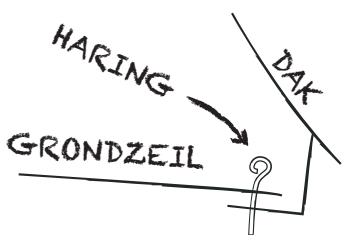
- 7 SLA DAN DE REST VAN DE PIKETTEN VAN DE BUITENTENT VAST EN SPAN DE TOUWEN AAN. LET ER OP DAT ALLE PIKETTEN OP EEN LIJN STAAN EN DAT DE HOEK TUSSEN DE PIKET EN HET TOUW 90° IS.



- 8 KNOOP DE DEURFLAPPEN VAN DE BINNENTENT TOE, ZET DAN DE HOEKEN VAN DE BINNENTENT VAST, EN TENSLOTTE ZET JE DE REST VAN DE PIKETTEN VAST.

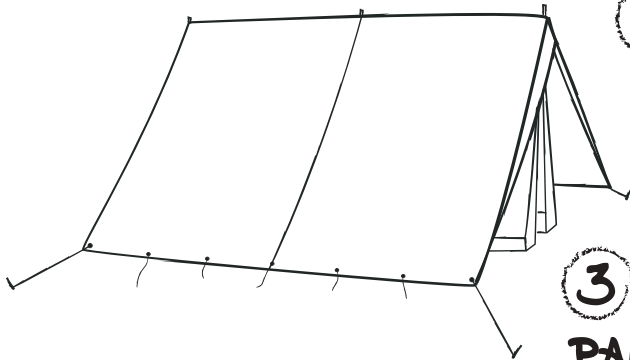
- 9 SPAN ALLE TOUWEN NOG EENS AAN EN LET EROP DAT DE BUITEN- EN BINNENTENT ELKAAR NIET RAKEN!

- 10 PLOOI DE FLAPPEN AAN DE ZIJWANDEN VAN DE BINNENTENT ONDER HET GRONDZEIL. GEBRUIK DAN DE HARINGEN OM DEZE FLAPPEN SAMEN MET HET GRONDZEIL VAST TE STEKEN.



HOE BREEK JE EEN PATROUILLETENT AF?

- 1 TREK DE **HARINGEN** UIT DE MUURTJES VAN DE BINNENTENT.



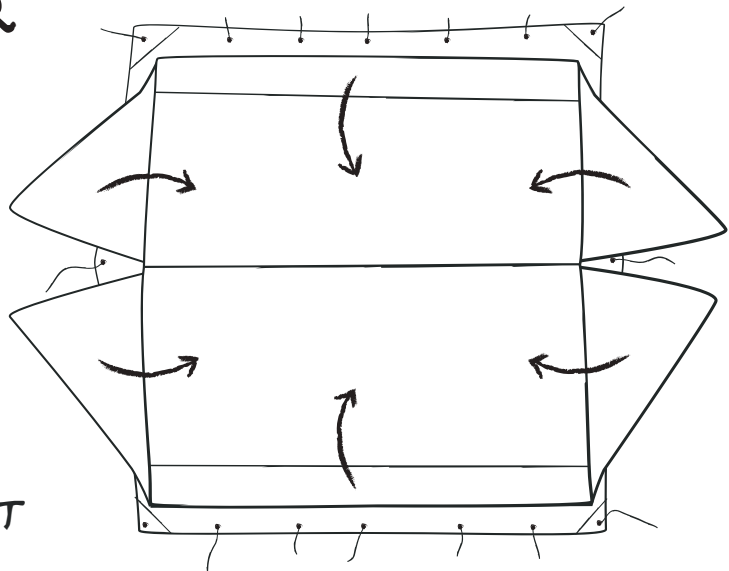
- 2 MAAK DE **PIKETTEN** VAN DE BINNEN- EN BUITENTENT LOS, BEHALVE DE **VIER HOEKPIKETTEN** VAN DE BUITENTENT.

- 3 GA MET Z'N DRIEËN IN DE TENT STAAN OM DE **STEUNPALEN RECHT TE HOUDEN** EN

DE ANDEREN MAKEN DAN DE LAATSTE PIKETTEN LOS.

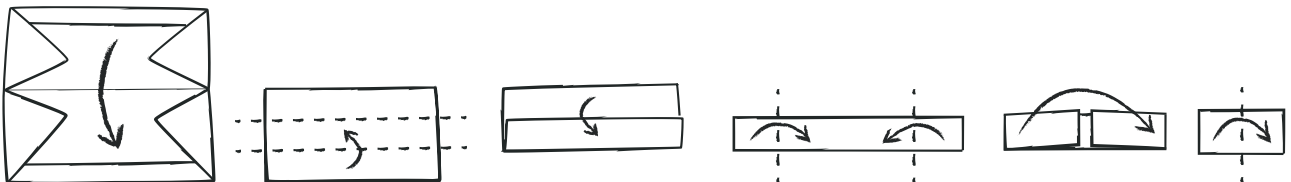
- 4 OP EEN AFGESPROKEN TEKEN LEG JE DE TENT **VOORZICHTIG NEER**

- 5 HAAL DE **PALEN** UIT DE TENT EN LEG HET BUITEN- EN BINNENZEIL MET DE BUITENKANT NAAR BENEDEN OPEN OP HET GRONDZEIL.



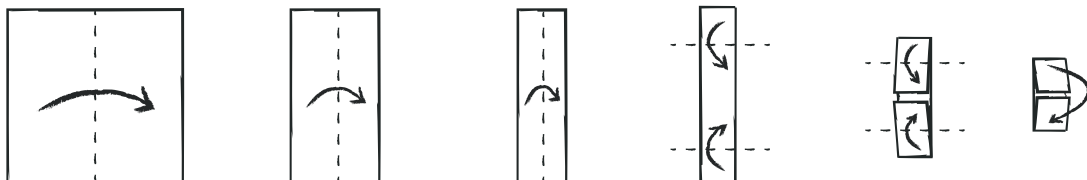
- 6 **PLOOI HET BINNENZEIL OP.**

VOUW DAARVOOR EERST DE MUURTJES, DEURFLAPPEN EN TOUWEN NAAR BINNEN EN PLOOI HET ZEIL DAN OP ZOALS OP DE TEKENING HIERONDER



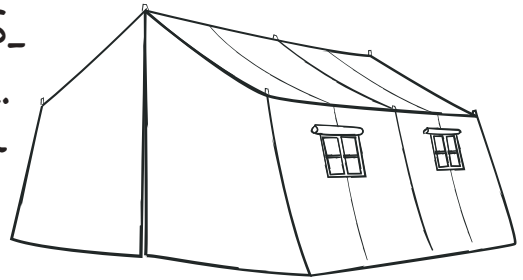
- 7 **PLOOI DAN HET BUITENZEIL OP DEZELFDE MANIER ALS HET BINNENZEIL OP.**

- 8 TENSLOTTE KUIS JE HET GRONDZEIL EN PLOOI JE HET ZOALS DE TEKENING HIERONDER OP.



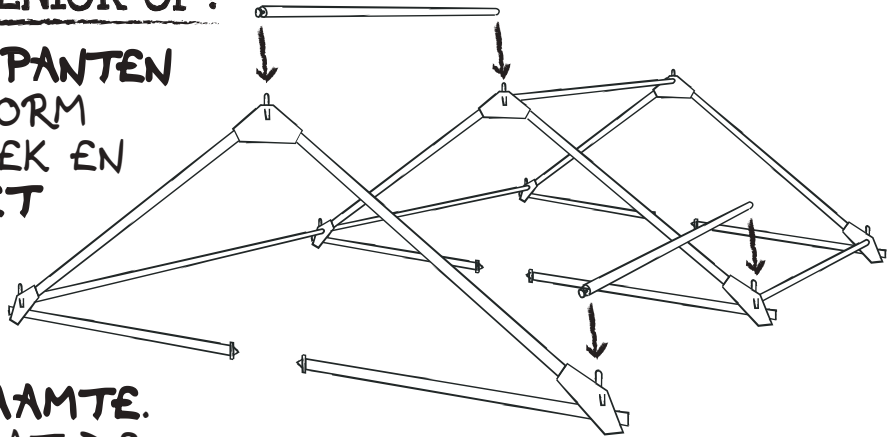
DE SENIOR

DE SENIOR IS EEN RUIME TENT DIE VOORAL GEBRUIKT WORDT ALS OPSLAGPLAATS OF ALS KOOKRUIMTE. ZE IS SNEL OP TE ZETTEN, MAAR IS DOOR ZIJN DIKKE STOF VRIJ ZWAAR (150KG).

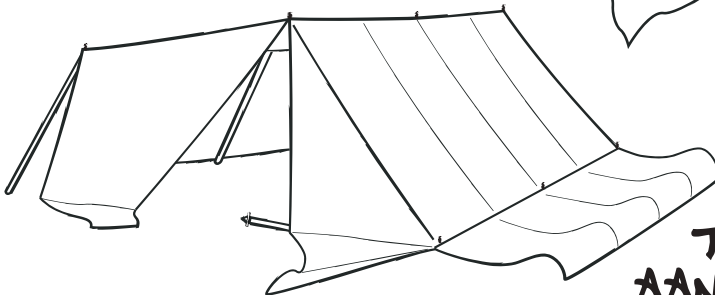
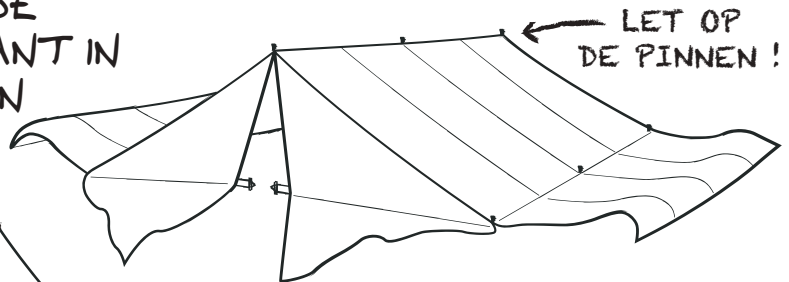


HOE ZET JE EEN SENIOR OP?

1 Klap de 3 spanten open in de vorm van een driehoek en verbind ze met de palen.

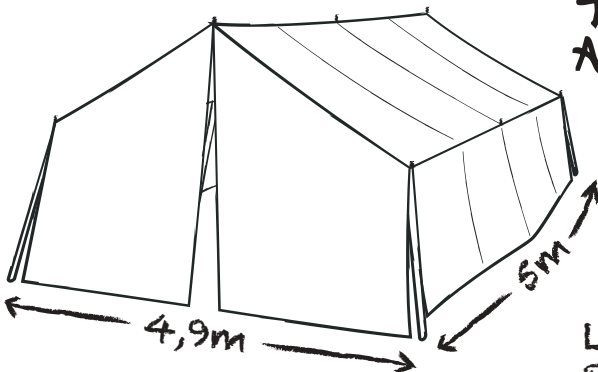


2 Leg het tentzeil over het geraamte. Zorg ervoor dat de pinnen van elke spant in de juiste gaten van het zeil zitten.



3 Kruip met 3 mensen in de tent en plooi eerst tegelijk de 3 spanten aan één kant van de tent open. Doe dan de andere kant.

Let erop dat het tentzeil niet tussen de spanten gekneld wordt.



Let erop dat alle palen mooi op een lijn staan!

4 SLUIT DE HOEKEN VAN DE TENT DOOR OP ELKE HOEK DE TWEE ZEILEN OVER ELKAAR TE HOUDEN EN HET JUISTE TOUW DOOR DE GATEN TE RIJGEN.



5 DOE DE DEUR-FLAPPEN TOE EN ZET DE PALEN ZO DAT DE TENT STEVIG STAAT.

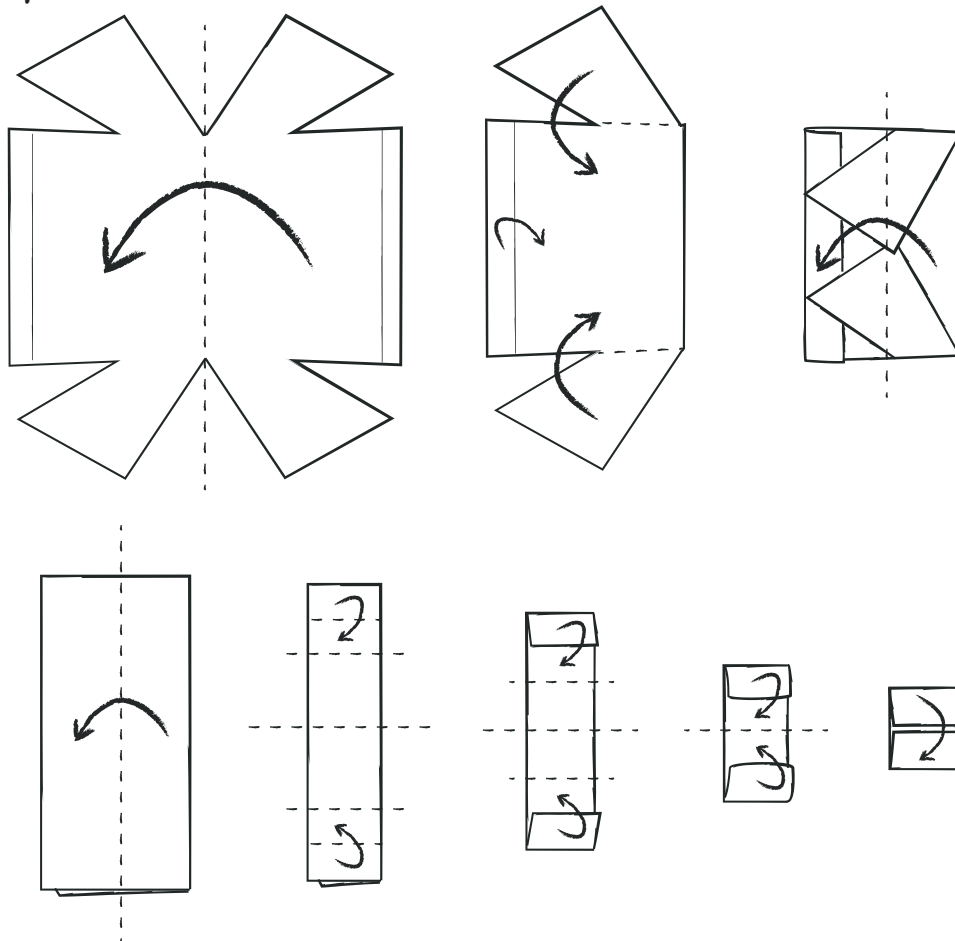
DAARNA SLA JE DE PIKETTEN IN DE POTEN EN IN DE LUSSEN VAN HET TENTZEIL.

6 TENSLOTTE STEEK JE DE **RAAMPJES** OP HUN PLAATS, LEG JE HET **GRONDZEIL** EN MAAK JE BINNEN IN DE TENT DE **RIEMPJES** VAN HET TENTZEIL VAST AAN HET FRAME.

HOE BREEK JE EEN SENIOR AF?

EEN SENIOR AFBREKEN DOE JE OP EXACT DE TEGENOVERGESTELDE MANIER ALS BIJ HET OP ZETTEN.

BIJ HET OPPLOOIEN VAN HET SENIORZEIL MOET JE WEL NETJES TEWERK GAAN ALS JE HET IN DE TENTZAK WIL KRIJGEN.



VUUR

VUUR IS GEZELLIG, NUTTIG EN WARM. OP KAMP MOET JE ZELF JE VUUR AANMAKEN EN AANHOUDEN. MAAR PAS OP... WIE NIET OPLET, KAN OP DE BLAREN ZITTEN!

WAARMEE MAAK JE VUUR?

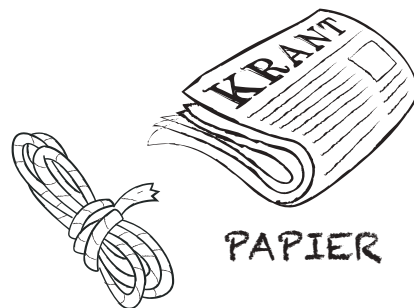
OM EEN VUUR TE MAKEN HEB JE VERSCHILLENDE DINGEN NODIG. DE BELANGRIJKSTE DINGEN ZIJN TONDEL, HOUT EN STEKJES.

TONDEL

TONDEL IS MATERIAAL DAT AL BRAND VAN ZODRA ER EEN VONKJE IS. ER ZIJN VERSCHILLENDE MATERIALEN DIE JE KAN GEBRUIKEN, ZOLANG ZE MAAR **DROOG** ZIJN!



DROOG GRAS

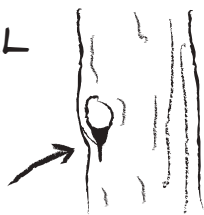


PAPIER

UITGERAFELD SISALTOUW

AANMAAKMATERIAAL

EENS DE TONDEL BRAND, HEB JE AANMAAKMATERIAAL NODIG OM HET VLAMMETJE GROTER TE MAKEN. MEESTAL GEBRUIK JE HIERVOOR **TAKJES NIET DIKKER DAN EEN POTLOOD.**



HARS-BROKJES



TAKJES WAAR JE MET EEN MES KAPJES IN HEBT GEMAAKT

BRANDHOUT

ER ZIJN VERSCHILLENDE SOORTEN BRANDHOUT. HOUT VAN **NAALDBOMEN** GEVEN VEEL WARMTE MAAR **VERBRANDEN SNEL**. HARDER HOUT ZOALS **BEUK, EIK EN ES** **BRANDEN GOED EN LANG** MAAR ZIJN SOMS MOEILIJKEER TE VINDEN.



NAT HOUT BRANDT SLECHT. DAAROM GEBRUIKEN WE **NOOIT LEVEND HOUT**, WANT DIT IS VANBINNEN OOK NAT!

HOE MAAK JE VUUR?

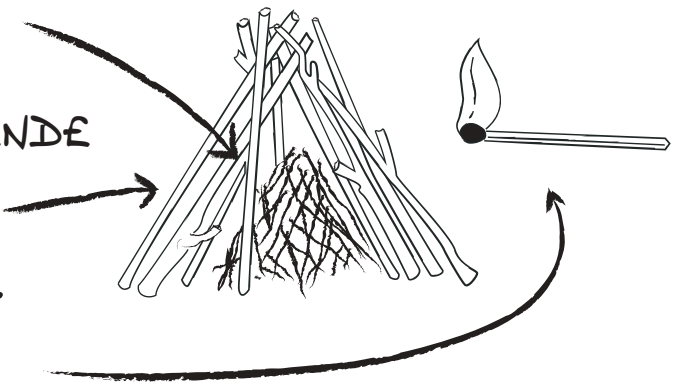
VUURREGELS

VOOR JE EEN VUUR MAAKT MOET, JE AKKOORD GAAN MET EEN PAAR REGELS:

- REGEL 1 LAAT NOOIT EEN VUUR ALLEEN !
- REGEL 2 GEBRUIK GEEN VLOEIBARE BRAND-STOFFEN !
- REGEL 3 BAKEN JE VUUR AF MET DROGE STENEN !
- REGEL 4 ZORG ERVOOR DAT DE ONDERGROND NAT IS !
- REGEL 5 HOU ALTIJD EEN EMMER MET WATER KLAAR !

HOE STEEK JE EEN VUUR AAN?

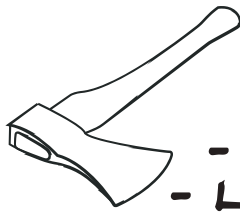
- 1 MAAK EEN HOOPJE VAN **TONDEL**.
- 2 LEG DAAR VOLDOENDE KLEIN **AANMAAK-MATERIAAL** ROND.
- 3 **STEEK DE TONDEL AAN** OP VERSCHILLENDE PLAATSEN.
- 4 EENS HET **AANMAAKMATERIAAL** BRAND LEG JE ER VOORZICHTIG EEN VOOR EEN **IETS DIKKERE TAKJES** OP. BOUW ZO OP TOT ALSMAAR DIKKERE TAKKEN.
- 5 OMDAT VUUR ZUURSTOF NODIG HEEFT, KAN JE HET ALTIJD WAT HELPEN DOOR OP DE GLOEIENDE KOOLTJES TE **BLAZEN**.



KAPPEN EN ZAGEN

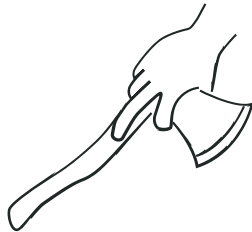
OM HET BRANDHOUT IN KLEINERE MEER BRUIKBARE STUKKEN TE KRIJGEN, GEBRUIK JE EEN ZAAG OF EEN BIJL. DIT ZIJN GEVAARLIJKE WERKTUIGEN. DAAROM MOET JE JEZELF AAN EEN AANTAL REGELS HOUDEN.

DE BIJL

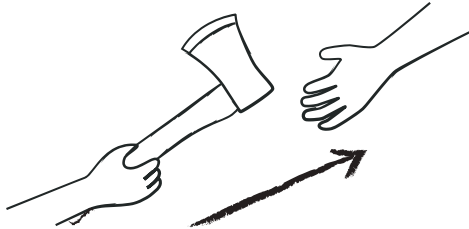


VOOR JE BEGINT TE KAPPEN ZIJN ER 3 DINGEN WAAR JE MOET OP LETTEN:

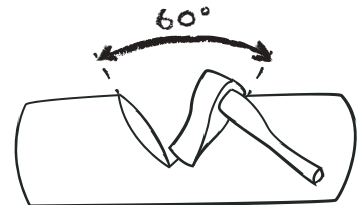
- STAAT ER NIEMAND IN DE BUURT?
- ZIT DE BIJLKOP NOG GOED VAST?
- LIGT HET TE KAPPEN HOUT STEVIG VAST?



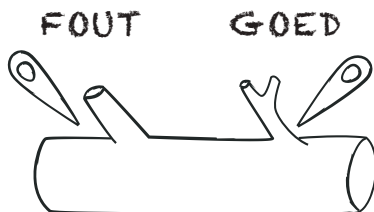
HOU EEN BIJL
ALTIJD AAN DE
KOP VAST



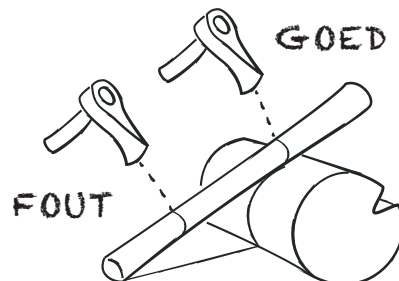
GEEF EEN BIJL MET
DE SCHERPE KANT
NAAR BOVEN EN DE
KOP EERST DOOR



KAP ALTIJD
ONDER EEN
HOEK VAN 60°



HAK ENKEL AAN
DE BUITENKANT
VAN DE TAK

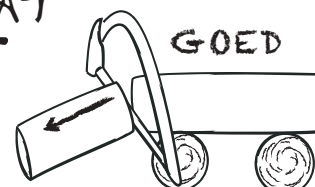
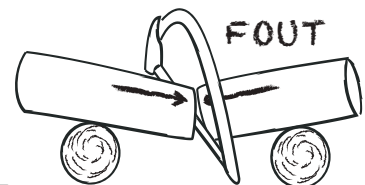


HAK ENKEL OP
STEUNEND HOUT,
NOOIT OP LEUNEND

DE ZAAG

ZAGEN IS HEEL WAT VEILIGER DAN KAPPEN. LET ER OP DAT JE NIET UITSCHUIFT BIJ DE START VAN JE ZAAGSNEDE.

VERDER MOET JE ER OP LETTEN DAT JE DE HELE ZAAGLENGTE GEBRUIKT EN DAT DE ZAAG NIET KLEM KOMT TE ZITTEN IN JE ZAAGSNEDE.



2011 Versie 1.0.1
FOUTJE GEVONDEN?
CLAESSENS.JEROEN@GMAIL.COM