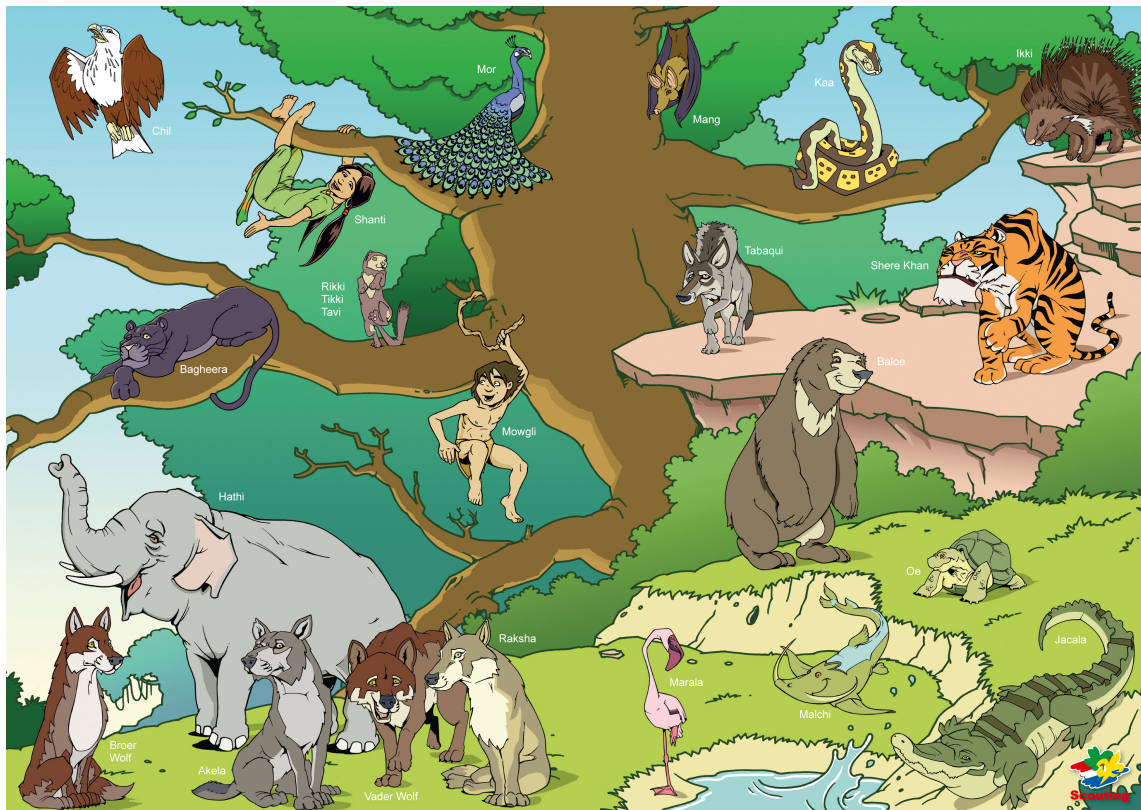


Welpenboekje

Waterscoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam



Dit boekje is van:

Welkom bij de Welpen!

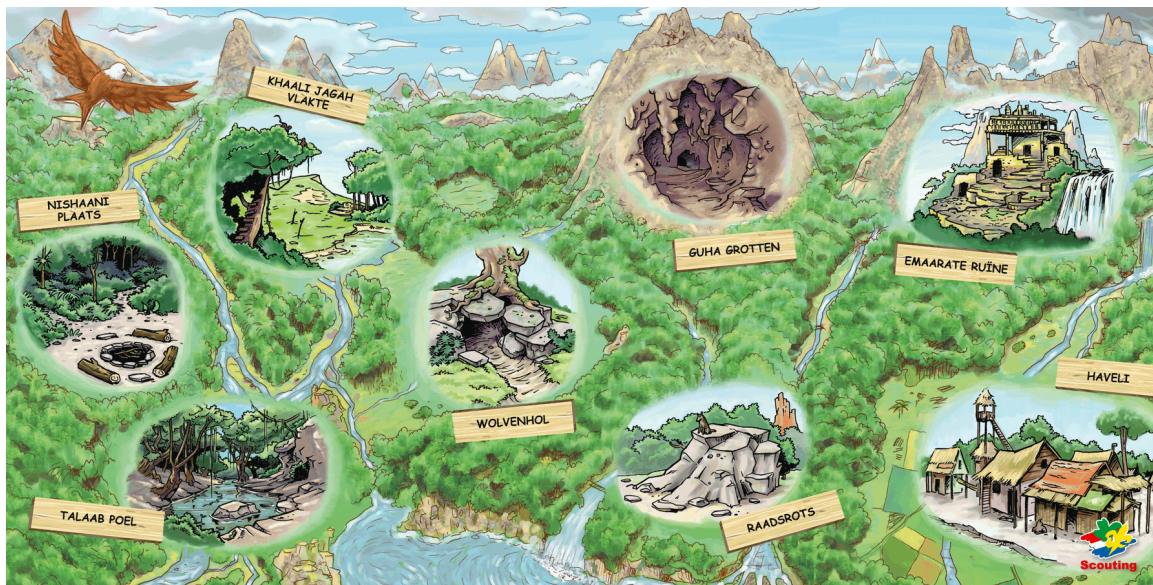
Nu je bij de Welpen bent gekomen, wil je vast wel weten wie en wat Welpen zijn en wat ze doen. Wel, dat kan je in dit boekje vinden. Natuurlijk kunnen we hier niet alles vertellen wat je gedurende de jaren van je Welpen-tijd zal meemaken, er moet ook nog wat te ontdekken blijven!

Het Jungleboek-verhaal

Veel van wat je bij de welpen zal meemaken is gebaseerd op het verhaal “Jungleboek”, het verhaal van het jongetje Mowgli die zijn ouders kwijt raakt, en in de jungle wordt opgevoed door een groep wolven. Later ontmoet hij Shanti, een meisje uit het dorp, en ze beleven samen allerlei avonturen in de jungle.

Net als Mowgli en Shanti, zijn de welpen kinderen die in de jungle hun avonturen gaan beleven. De leiding heeft de rollen van de wolven en andere dieren van wie Mowgli leerde hoe het leven in de jungle in elkaar zit.

Veel gebruiken en tradities bij de welpen hebben iets te maken met het Jungleboek-verhaal, zoals de ceremonieën voor opening, sluiting en installatie (zie verderop). Ook de namen van de leiding komen uit het Jungleboek.



Meer over de Jungle-dieren

Mowgli werd opgevoed door de wolven, maar leerde ook van de andere dieren. Ieder dier heeft z'n eigen specialiteiten, en van ieder dier kon Mowgli wel wat leren. En dus de welpen ook.

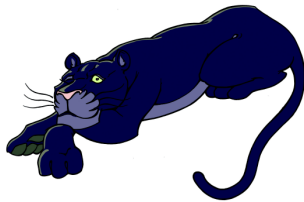


Raksha

Raksha is de wolvin door wie Mowgli werd opgevoed. Als moederwolf zorgt ze natuurlijk goed voor haar welpen. Verzorging, gezondheid en hoe je met elkaar omgaat, dat zijn de dingen die Mowgli van Raksha kon leren.

Akela

Akela is de leider van de wolven. Hij is een sterke en waakzame wolf, en heeft in zijn leven veel meegemaakt. Daar kan hij dan ook uitgebreid over vertellen. Leiderschap, organisatie maar bv ook strategische spelen, daar blinkt deze grijze wolf in uit.



Bagheera

Deze slimme panter heeft het hart op de juiste plaats. Hij is behendig, moedig en heeft dingen altijd snel in de gaten. Hij weet ook veel van mensen, want hij heeft vroeger bij hen gewoond. Natuurlijk is hij een meester in sluipen en hindernisbanen.



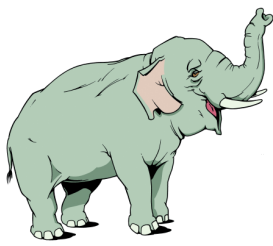
Baloe

Baloe de beer is de leermeester van wie Mowgli en Shanti de wetten van de jungle leren. Hij geeft graag advies, en is altijd bereid om te helpen. Daarnaast houdt hij van lekker eten, en ook van het klaarmaken daarvan.

Chil

Als vogel kan Chil de hele jungle van bovenaf bekijken met zijn scherpe ogen. Als je iets wilt weten, vraag het dan aan deze wouw, want Chil weet precies wat er overal en met iedereen aan de hand is. Chil houdt van activiteiten hoog boven de grond, of die op een andere manier met vliegen te maken hebben. En zo vanuit de lucht, lijkt de jungle ook op een grote landkaart.





Hathi

Deze sterke, rechtvaardige en dappere olifant is een van de oudste dieren van de jungle, en wordt daarom door de andere dieren vaak als een soort leider van de hele jungle gezien. Hathi weet veel over de natuur, en is dol op alles wat groot is.

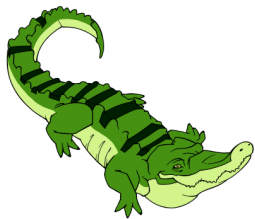
Kaa

Kaa staat bekend om z'n lenigheid, snelheid en slimheid. Maar hij kan ook heel goed heel stil toekijken en alles in zich opnemen. Hij is nieuwsgierig en houdt er van om op onderzoek uit te gaan.



Mang

Deze vleermuis houdt zich vaak een beetje op de achtergrond, maar hij hoort wel alles. 's Nachts gaat hij op onderzoek uit, en hij houdt van lekker griezelen in het donker.



Jacala

De krokodil ligt het liefst de hele dag in het water. Hij bemoeit zich niet veel met land-dieren, maar als je z'n hulp nodig hebt, kan je altijd op hem rekenen.

Marala

Ze is een eerlijke flamingo die houdt van gezelligheid. Ze houdt van balanceren, niet alleen in de vorm van acrobatiek, maar ook wil ze graag dat de natuur in evenwicht blijft.



Rikki-tikki-tavi

Deze vrolijke mangoest rent altijd razendsnel door de jungle, altijd op zoek naar spanning en sensatie. Maar Rikki weet ook goed, wat te doen als er daarbij wat mis gaat.

Oe

Deze rustige schildpad wikt en weegt voor een besluit te nemen. Plannen maken voor je wat gaat doen, en goed om je heen kijken en op details letten, dat zijn zijn specialiteiten.



Ikki



Dit stekelvarken houdt van kletsen en gezelligheid. Aan haar stekels blijft vaak van alles steken, en daarom verzamelt Ikki graag allerlei dingen, waar ook goed mee te knutselen is!



Mor

Deze trotse pauw houdt van mooie dingen, zoals glanzende veren en glinsterende schelpjes.

Hij helpt graag als anderen willen proberen er net zo mooi uit te zien als hij.

Malchi

Malchi is nieuwsgierig, maar voorzichtig. En natuurlijk een expert in alles wat met water te maken heeft.



De nesten

In het verhaal heet een groep welpen een Horde, en die bestaat uit meerdere nesten, dat zijn kleinere groepjes van jonge wolven. Bij onze groep hebben we dus ook nesten, dat zijn groepjes van ongeveer 6 kinderen die vaak iets samen doen. De nesten hebben een kleur die je op het uniform kan terugvinden.

Een nest bestaat uit welpen van alle leeftijden; een van de oudsten (of degene die er al het langst bij zit) is de gids van het nest, en er is ook een hulp-gids. Het handige daarvan is, dat de welpen elkaar dingen kunnen uitleggen; een nieuwe welp hoeft niet alles van de leiding te leren, want de gids en hulp-gids zullen ook vaak een handje helpen. En van de andere kant biedt dat die oudste welpen weer wat extra's, door wat eigen verantwoordelijkheid te hebben binnen hun nest.

Elke week (in ieder geval als we gewoon in het clubhuis zitten) is er één nest "dienstnest". De welpen uit dat nest doen de opening en sluiting, en helpen na afloop met opruimen.

Opening en sluiting

Om duidelijk te maken dat we elke week met z'n allen in de Jungle aan de slag gaan, begint en eindigt elke opkomst met de opening en het hijsen van de vlag.

We hijsen dan de vlaggen, waaraan iedereen kan zien dat we begonnen zijn met de opkomst. Hierbij salueren alle welpen naar de vlag.

Daarna zeggen we met z'n allen de tekst van de opening op, en daar horen gebaren bij:

We zijn weer in de jungle	(stevig staan, handen in de zij)
We gaan op avontuur	(stap naar voren)
doen supergave dingen	(stevig staan, handen in de zij)
iets anders ieder uur,	(stap naar achter)
slingeren aan lianen,	(doen alsof je liaan pakt, met beide handen)
trotseren de rivier,	(peddel-beweging, eerst links, dan rechts)
speuren door de jungle,	(hand boven ogen, kijken van links naar rechts)
zijn vriend van mens en dier.	(pak elkaars handen vast met gekruiste armen)
Yalahi!	(handen los, en spring met armen omhoog)

Daarna wordt de welpenwet opgezegd.

Aan het eind van de opkomst doen we net zo iets, de sluiting dus. Alle welpen staan hierbij in een kring, en houden elkaar handen vast met gekruiste armen. Dan worden de handen geschud tijdens het opzeggen van de tekst:

*We verlaten nu de jungle
maar we komen zeker terug.
Yalahi!*

En we zeggen ook de wet nog een keer op om hem goed te onthouden tot de volgende week. Want ook buiten de opkomsten gedraag je je natuurlijk als een echte scout! Tot slot gaat de vlag weer omlaag, en dan is de opkomst afgelopen.

Installatie

Na een aantal weken bij de welpen meegekeken te hebben, wordt het tijd dat je er echt bij gaat horen. Dat is best wel een feestje waard, en dat feestje noemen we de installatie. Wat moet je doen om geïnstalleerd te kunnen worden als welp? Je moet er in de eerste plaats zin in hebben natuurlijk. En je moet een blauwe uniform blouse kopen (zie verderop; de rest van het uniform maken we tijdens de installatie wel compleet). En je moet de welpenwet kennen en beloven dat je je daaraan gaat houden. De wet vind je hier onder, en je kent hem misschien al wel, want hij wordt elke week bij de opening opgezegd.

De Welpenwet

Om met z'n allen samen in de jungle te kunnen spelen, moeten we wat regels afspreken. De belangrijkste van onze spelregels is de welpenwet. Zoals gezegd wordt de wet elke week bij de opening opgezegd, dus tegen de tijd dat je als welp geïnstalleerd gaat worden, heb je de wet al een paar keer gehoord. Dat komt goed uit, want het is de bedoeling dat je bij de installatie de wet kent – en begrijpt natuurlijk.

Dit is de welpenwet:

*Een welp speelt samen met de anderen in de jungle,
Een welp is eerlijk, vriendelijk, en houdt vol..
Een welp zorgt goed voor de natuur.*

Wat betekent dat? Wel, één van de belangrijkste dingen is dat de welpen samen spelen. Ook als we een wedstrijdje doen of zo iets, gaat het in de eerste plaats om het samen spelen, en niet om het winnen. Eerlijkheid en vriendelijkheid maken dat samen spelen natuurlijk een stuk makkelijker en prettiger.

Doorzetten kan van alles inhouden: als een van de jongste welpen zal je af en toe wel iets tegenkomen wat een beetje (te) moeilijk voor je is. Geeft niets, gewoon proberen, dat is altijd leuker dan opgeven en mopperend aan de kant gaan zitten. En tegen de tijd dat je een van de oudsten bent, vind je sommige dingen misschien een beetje kinderachtig. Toch maar proberen, je weet maar nooit of het toch leuk is. Of dat je er een van de jongere welpen bij kan helpen.

In de wet staat ook dat welpen goed voor de natuur zorgen. We vinden het allemaal leuk om spelletjes in het bos of op het water te doen, maar dan moeten we er met z'n allen wel voor zorgen dat er nog een bos overblijft voor de volgende keer en dat het water niet vol drijft met onze rommel van vorige week. Dus geen takken afbreken of rommel achterlaten. Maar dat spreekt natuurlijk vanzelf!

De Belofte

Leuk zo'n wet, en handig als je hem kent. Maar wel zo handig als we er ook op kunnen rekenen dat je je er aan gaat houden. Daarom leggen alle nieuwe welpen bij hun installatie de belofte af:

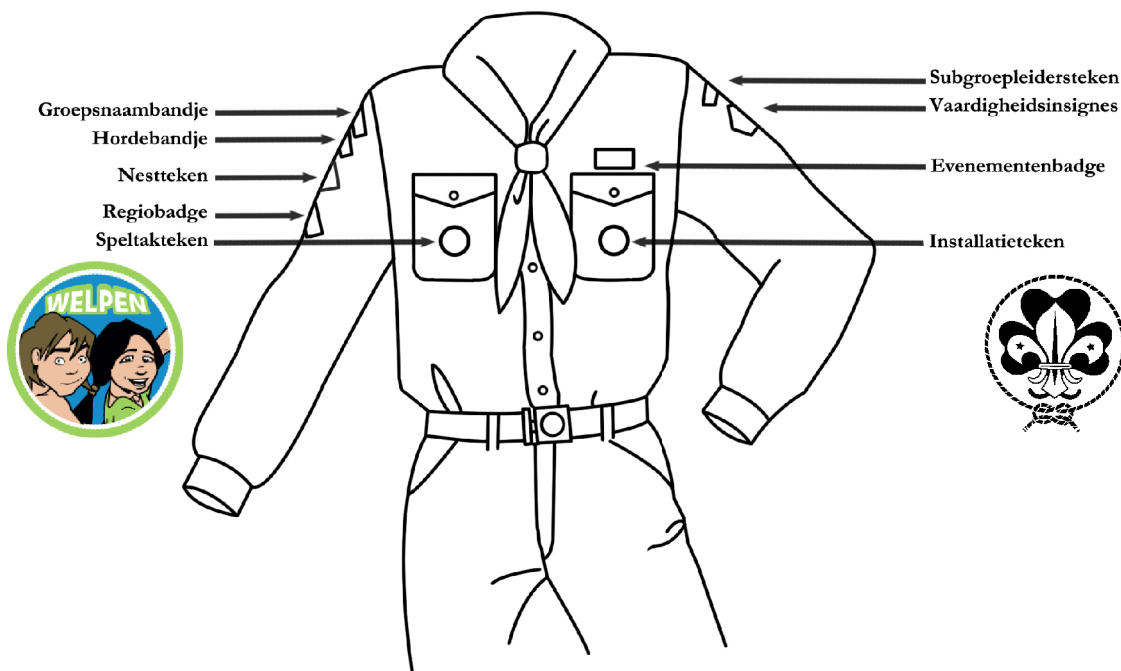
*Ik beloof mijn best te doen
Een goede welp te zijn,
Iedereen te helpen waar ik kan,
En me te houden aan de welpenwet.
Jullie kunnen op me rekenen.*

Niet al te lastig dus, wat je hier moet beloven. Je hoeft niet te beloven een perfecte welp te zijn, alleen maar om je best te doen, dat is alles wat we van iemand kunnen verwachten.

Bij het zeggen van de belofte maak je met je rechterhand het saluut, net als tijdens de opening.

De Scoutfit

Bij de welpen draag je natuurlijk onze scouting-kleding (ook wel scoutfit of uniform genoemd), zodat iedereen kan zien dat je bij de leukste vereniging van Nederland hoort. Bij onze groep bestaat dat uit een blauwe Scouting-blouse (daaraan kan je zien dat we een water-groep zijn!), en een donkerblauwe broek, en daarbij natuurlijk onze groepsdas.



Op de blouse zitten in ieder geval het installatie-teken (het embleem van Scouting Nederland), het speltakten van de welpen, en op de mouw ons groepsnaambandje en daaronder het teken van de regionale admiraliteit Rijnland, waar onze groep bij hoort. Daaronder komt het nestteken, een embleem in de kleur van de vin waar je in zit. Onderaan op de rechtermouw komen eventuele naambandjes van activiteiten waaraan je meegedaan hebt, zoals we die bijvoorbeeld meestal laten maken voor onze zomerkampen (dat staat niet in de tekening aangegeven).

De gids van een nest heeft twee handjes op de linkermouw, de hulp-gids heeft er één. Op de linkermouw zie je verder nog de vaardigheidsinsignes vermeld staan. Die tref je verderop in dit boekje aan.

De das wordt bij elkaar gehouden met een bruine dasring (te koop via de leiding of bij de Scout Shop). Helaas raken dasringen makkelijk kwijt, dus daarom een tip: maak een elastiekje vast aan de dasring en doe dat elastiekje een aantal maal om de das heen, dan glijdt het er niet meer vanzelf af.

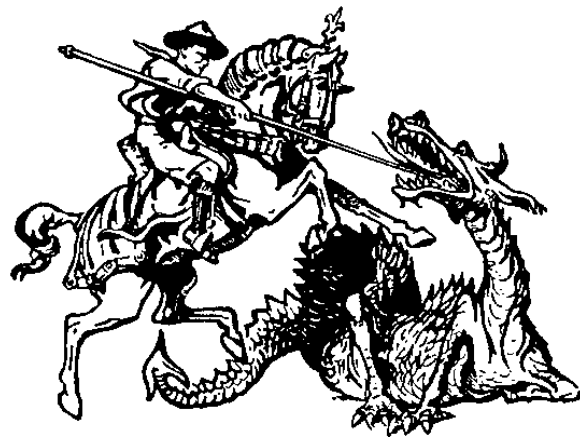
Over de uniformblouse mag de blauwe groepstrui gedragen worden (te koop via de groep, niet bij de Scout Shop), en er onder mag je het witte groeps t-shirt met logo dragen. Dit is niet verplicht, maar op warme dagen is het toegestaan de blouse uit te doen tussen de officiële momenten van opening en sluiting in, maar alleen als het groeps t-shirt gedragen wordt. Met andere t-shirts mag dat dus eigenlijk niet.

Scouting tradities

Sint Jorisdag

Net als bij veel andere Scoutinggroepen wordt bij ons elk jaar Sint Jorisdag gevierd, op de zaterdag het dichtst bij 23 april, wat de echte dag van het feest is. We vertellen of spelen dan het verhaal van Joris, een jonge ridder die er op uit trok om een gevaarlijke draak te verslaan. Deze draak eiste namelijk elk jaar een meisje uit de stad op. En het lot had dit jaar de prinses aangewezen als offer. Haar vader de koning was ten einde raad, maar hij moest zich wel aan de afspraak houden dat het lot zou beslissen. Maar Joris beloofde de koning hieraan een einde te maken door de draak te verslaan, en hij trok er dapper, maar in z'n eentje, op uit. Hij vond de draak en na een lang en zwaar gevecht versloeg hij hem en natuurlijk was Joris de held van de stad.

Op Sint Jorisdag krijg je een rode tulp uitgereikt. Die herinnert aan het bloed van de wonden die Joris in de strijd met de draak opliep. Het is de gewoonte deze tulpen aan het eind van de viering in het kampvuur te verbranden, om te symboliseren dat het leed voorbij is. Later werd Joris als heilige vereerd, vanwege zijn strijd tegen kwaad en onrecht. Als ridder was Sint Joris de beschermheilige van de ridders, en ook van Engeland. Dus niet zo vreemd dat



baden Powell, de oprichter van Scouting, koos voor deze figuur als 'beschermheilige' voor Scouting; Baden Powell was generaal geweest in het Engelse leger.

Binnen Scouting is Sint Joris symbool voor de strijd tussen goed en kwaad, en de bereidheid te helpen als iemand in de problemen zit, iets wat natuurlijk goed paste bij ridders, maar ook bij Scouts zoals je aan de belofte en wet wel kan zien. Wat dat betreft hoort een Scout zich ridderlijk te gedragen.

Op Sint Jorisdag herhalen we dan ook onze Scoutingbelofte om er jaarlijks weer aan herinnerd te worden wat we beloofd hebben. Net zo als Joris die beloofde de draak te doden, en die zich hield aan die belofte, hoe moeilijk dat ook was.

Bovendien is het leuk om te weten dat deze traditie niet alleen in Nederland bestaat maar in bijna alle landen waar Scouting is. We kunnen deze dag dus ook gebruiken om stil te staan bij de internationale verbondenheid van al die Scouts in al die landen.

Meer over Scouting

Natuurlijk bestaat Scouting niet alleen uit de welpen van onze horde. Binnen de eigen groep zijn er ook nog de **Bevers** (jongens en meisjes van 5 t/m 7 jaar) **Zeeverkenner**s (12 t/m 17 jaar) en **Loodsen** (18 jaar en ouder).



Maar er zijn nog veel meer groepen, in heel Nederland zo ongeveer 1300, maar natuurlijk ook in andere landen. De groepen in Nederland maken allemaal deel uit van Scouting Nederland, een jeugd- en jongerenvereniging met zo'n 110000 leden!

Wat merk je daar nou van? In ieder geval kan je er 3 of 4x per jaar over lezen in **Scouty**, het blad voor alle welpen. En misschien doe je een keer mee aan een Regio-activiteit, met andere Scouting-leden uit de omgeving. Of je spreekt ze via radio of internet tijdens de **JOTA**, de Jamboree on the Air.

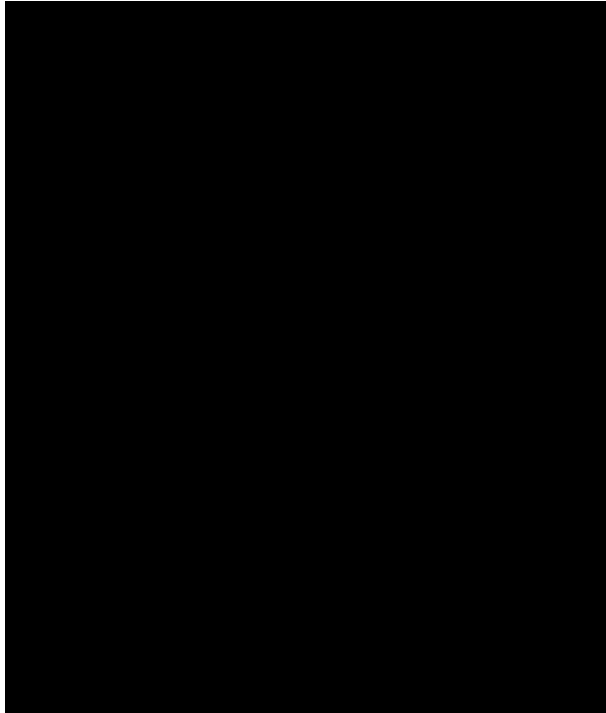
Een paar Internet-tips:

- Scouting Nederland: www.scouting.nl
- Groepssite: www.vwvo.nl

Scouting Technieken

Bij Scouting kan je van alles leren, dingen die wel eens van pas kunnen komen in het scouting-spel, bij het kamperen of bij het varen later als je zeeverkenner bent. Maar behalve nuttig zijn ze hopelijk ook leuk om te leren en om te doen.

Dit boekje heeft geen vaste indeling of pagina-nummering. Het bestaat uit losse bladzijden die je krijgt als we met de groep aan iets bezig zijn geweest. Je kan ze dan zelf thuis in een multomap opbergen, voor als je nog eens iets wilt nalezen van wat we gedaan hebben.



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

De platte knoop ken je misschien al: hij staat op het installatieteken van Scouting, als symbool: een touw wat de vereniging aan elkaar bindt. Natuurlijk wil je die knoop ook zelf kunnen leggen.

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.



Pionieren

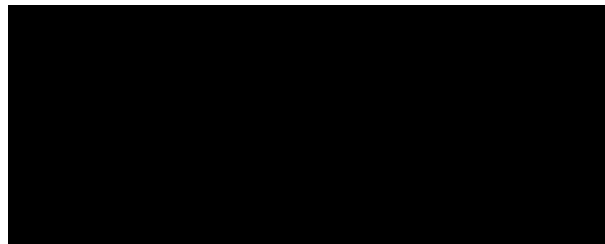
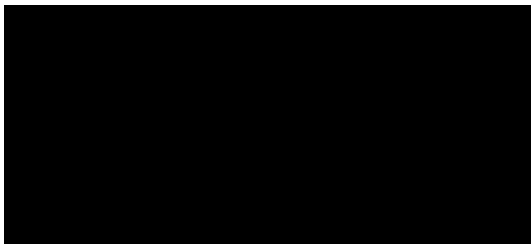
Pionier is de kunst om met hout en touw allerlei constructies te maken. Dat kan bijvoorbeeld een tafel zijn, maar ook een vlot, een brug of een complete toren.

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

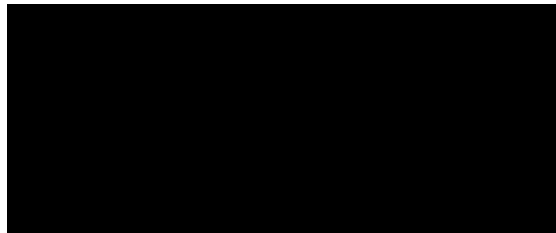
De meest eenvoudige, en waarschijnlijk ook vaakst gebruikte sjorring is de kruissjorring. Deze gebruik je om twee palen dwars op elkaar vast te maken, of natuurlijk een balk aan een boom of zo. Je begint een kruissjorring met een mastworp, liefst op de dragende paal, onder de plek waar de sjorring moet 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.



Geheimschrift

Soms wil je er voor zorgen dat niet iedereen jouw bericht kan lezen. Dan gebruik je natuurlijk geheimschrift. Het is dan wel erg handig om een goede afspraak te maken over welk geheimschrift je gaat gebruiken. Hier zijn een paar ideeën voor geheimschriften, en een paar methodes die bij Scouting veel gebruikt worden.

Welpen-geheimschrift



Dit geheimschrift wordt (in diverse versies) bij alle Nederlandse welpen-groepen gebruikt. Wel handig natuurlijk als je eens iets wilt schrijven wat de bevers niet snappen. Hier zijn twee versies van dit geheimschrift, we zullen ze allebei wel eens gebruiken.

Versie 1:

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

Versie 2:



























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

Elke letter geef je aan met het hokje waar hij in staat, eventueel met puntjes om het 2^e en 3^e vierkant aan te geven. Dus  = A, en  = L (want er staat een stipje in, dus kijk in het vierkant met één stip).

En wat staat hier (1^e versie): 

Afbeeldingen alfabet

Dit is een ander geheimschrift van de welpen. Eigenlijk heel makkelijk, want elk tekeningetje is de eerste letter van dat ding.

 = a (appel)	 = g (golf)	 = n (neus)	 = t (tent)
 = b (boom)	 = h (huis)	 = o (oog)	 = u (uil)
 = c (cent)	 = i (inktvis)	 = p ()	 = v (vlam)
 = d (das)	 = j (jas)	 = q (-)	 = w (wolf)
 = e (eend)	 = k (kano)	 = r (rots)	 = x (-)
 = f (fles)	 = l (laars)	 = s (slang)	 = y (ijs)
	 = m (maan)		 = z (zon)

Letter-geheimschriften

Geheimschriften zijn makkelijk te maken door letters te verwisselen, bijvoorbeeld door de letters te verschuiven, of door het alfabet achterstevoren te gebruiken. Je schrijft dan 2x het alfabet op, de eerste keer normaal, en daaronder in de andere volgorde. Om een bericht te coderen, zoek je de letter in het bovenste alfabet, en je vervangt hem door de letter die daar onder staat. Ontcijferen werkt natuurlijk precies andersom.

Voorbeeld 1: omgekeerd alfabet:

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

Dus wat staat hier dan: *wrg rh tsvrn ?*

Voorbeeld 2:

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

Cijfer-geheimschrift

Eigenlijk werkt dit het zelfde als met letters: je vervangt elke letter door een getal, bv A = 1 t/m Z = 26, maar een andere afgesproken volgorde kan natuurlijk ook.

5 9 7 5 14 12 25 11 8 5 12 5 13 1 1 12 14 9 5 20 13 15 5 9 12 25 11 !!

Letter-volgorde

Weer een andere methode is om de letters steeds in groepen van 5 te verdelen, en dan per groep in omgekeerde volgorde op te schrijven, bijvoorbeeld: "*jan gaat naar school*" wordt in groepjes van 5: "*janga/atnaa/rscho/ol*" en dus wordt het bericht in code: "*agnajaantaohcsrlo*".

Andere geheimschriften

Natuurlijk kan je nog veel meer geheimschriften bedenken, en dat zullen we ook vast wel doen, bv een speciaal riddergeheimschrift in een ridder-kamp, of iets wat op Arabisch lijkt als dat het thema is.

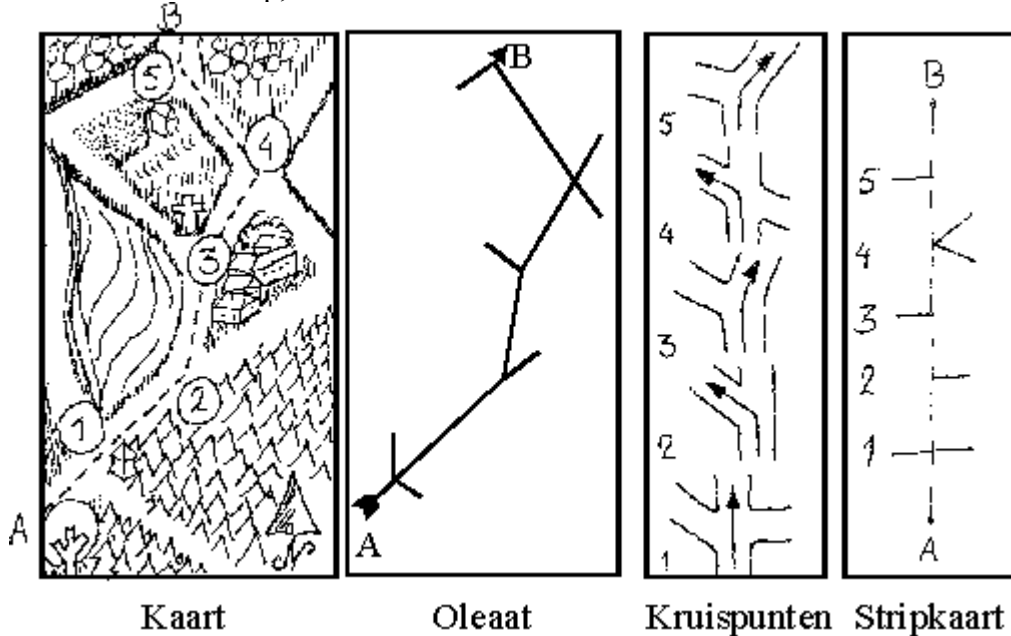
Misschien wel leuk om zelf een geheimschrift te bedenken wat je alleen aan je beste vrienden vertelt!

Tochttechnieken

Er zijn heel veel manieren om een speurtocht te lopen. Over kompas hebben we een apart hoofdstukje; hier zijn een paar andere tocht-technieken.

Kaart

Eigenlijk de allermakkelijkste routebeschrijving is gewoon een kopie van de kaart of plattegrond waarop getekend staat welke route je moet lopen. Alle zijwegen en bijzonderheden staan er op, dus dat werkt meestal wel.



Oleaat

Een klein beetje lastiger is de techniek die met een moeilijk woord “oleaat” heet. Maar het is niet moeilijk, want eigenlijk is hier de route van de kaart overgetrokken op een ander blaadje. Meestal worden met kleine streepjes de zijpaden aangegeven.

Dus de richting van de wegen weet je, en de afstanden tussen de kruispunten, maar niet de overige details.

Kruispuntenroute

De kruispuntenroute bestaat uit tekeningetjes van de kruispunten waar je langs komt, met daarin een pijl die aangeeft waar je vandaan komt en waar je naar toe moet.

De kruispunten kunnen ook eenvoudiger getekend worden, als een pijl met zijwegen er aan. Net iets lastiger dan bij gewone kruispunt-tekeningen, want je ziet er niet aan of er een brede weg of een smal bospaadje is.

Stripkaart

Dit is best wel een moeilijke tocht-techniek. Eigenlijk is het een oleaat wat rechtgetrokken is (vergelijk de voorbeelden maar eens): de route die je moet lopen is getekend als een rechte lijn, met daaraan vast de zijwegen die je NIET moet nemen. Een streep links betekent dan dat je een weg links moet laten liggen. En als er geen weg links is, maar alleen rechts? Dan moet je een slag draaien zo dat je wel een weg links hebt: als je naar rechts draait, is de weg die eerst rechtdoor was, nu links van je komen te liggen. En die moet je dan dus niet nemen. Klinkt lastig in een beschrijving, maar het valt wel mee als je straks een voorbeeld bekijkt.

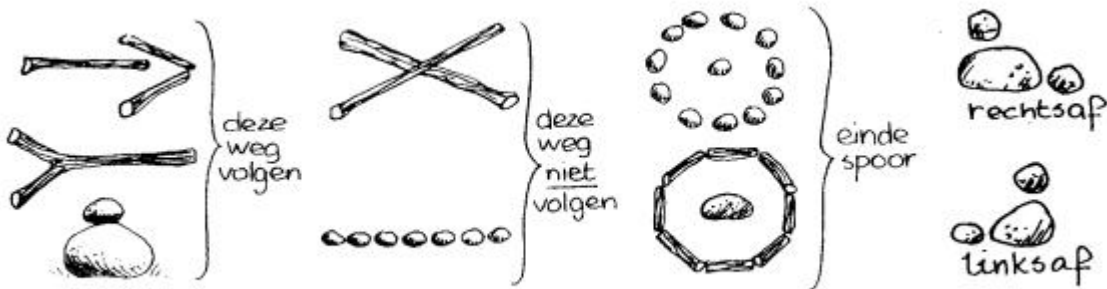
Bij een stripkaart begin je altijd onderaan, want dan kloppen links en rechts tenminste.

Omdat de stripkaart een beetje moeilijker is zullen we hier het voorbeeld even beschrijven. Kijk maar naar de stripkaart en de kaart op de vorige pagina.

1. Je begint bij A. Op kruispunt 1 moet je volgens de stripkaart een weg links en een weg rechts laten liggen. Je gaat dus rechtdoor.
2. Hier moet je volgens de route een weg rechts laten liggen. Er is geen weg rechts, maar als je linksaf gaat klopt het wel, want de rechtdoor weg ligt nu aan je linkerkant!
3. Een weg links laten liggen, dat is hier dus eenvoudig rechtdoor.
4. Hier moet je twee straten rechts laten liggen. Dat wordt dus linksaf.
5. Een straat links laten liggen, dat is hier schuin naar rechts.

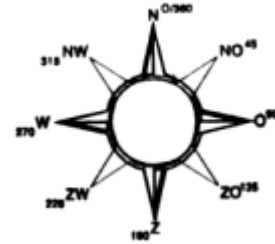
Speurtekens

Een tocht kan natuurlijk ook uitgezet worden met sporen of tekens die je ter plekke moet vinden in plaats van een route die je van te voren op papier krijgt. Je kan lintjes of pijlen moeten volgen, of je maakt gebruik van speciale speurtekens zoals deze:



Kompas

Met een kompas kan je eigenlijk maar één ding doen: vinden waar het noorden is. Maar dat is wel iets heel nuttigs als je een route gaat volgen, of op de kaart bepalen waar je bent. Genoeg reden dus om te leren hoe je met een kompas moet omgaan.



De windrichtingen

Een kompas werkt, omdat de Aarde een magneet is. En “toevallig” ligt een van de uiteinden van die magneet dicht bij de noordpool, en de andere bij de zuidpool. Daarom zal een magnetische kompasnaald altijd naar het noorden wijzen. En als je weet waar het noorden is, weet je ook alle andere kompasrichtingen:

tegenover het noorden ligt het zuiden, en dwars op de richting van de kompasnaald liggen het westen en oosten. Dat zijn de vier hoofdrichtingen van het kompas, die ook wel “windrichtingen” genoemd worden.

Maar soms heb je natuurlijk een richting nodig die niet precies noord is, of oost, maar ergens er tussenin. Die noemen we dan: noordoost. En zo zijn er ook zuidoost, zuidwest en noordwest zoals je op het plaatje kan zien. Het kan nog preciezer, door de richting tussen noord en noordoost te nemen, die we dan noordnoordoost noemen, maar dat zal je bij de welpen niet vaak nodig hebben.

Op de kompassen die we bij de welpen hebben, staat bij Noord geen letter, alleen een groene pijl, en bij de andere hoofdrichtingen staat de (Engelse) beginletter, dus W=West, E=Oost en S=Zuid.

Graden

Als je de richting nog preciezer wilt bepalen, dan gebruik je de graden verdeling, de nummertjes die op het kompas staan. Het kompas is verdeeld in 360 graden. Noord is 0 graden (en 360), oost is 90, zuid is 180 en west 270. Hiermee kan je natuurlijk heel precies een richting aangeven als dat nodig is. Het gaat hier om de binnenste ring van cijfers op de wijzerplaat van het kompas (de buitenste ring gebruiken we niet).

Voor de volledigheid:

<i>Windrichting</i>	<i>Graden</i>	<i>op kompas</i>
Noord	0 of 360	groene pijl
Noord-oost	45	
Oost	90	E
Zuid-oost	135	
Zuid	180	S (180)
Zuid-west	225	
West	270	W
Noord-west	315	

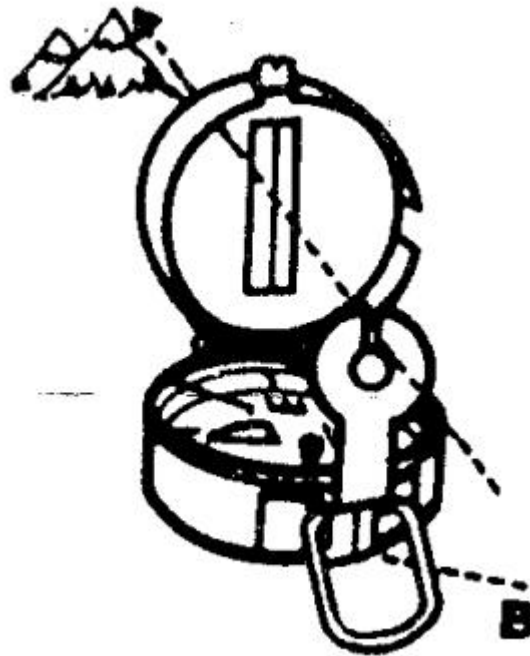
Gebruik van een kompas

Deze kompassen zijn redelijk eenvoudig in het gebruik, want de wijzerplaat draait helemaal mee, dus als je b.v. naar het noordwesten wilt kan je dat meteen op de wijzerplaat zien. Maar je kan het jezelf iets makkelijker maken door het vizier te gebruiken, dan zie je beter welke weg er in de gezochte richting ligt.

Andersom kan natuurlijk ook: als je wilt weten in welke richting een weg loopt, of in welke richting een bepaald gebouw staat, dan richt je het kompas op die richting, en je leest de richting af op de wijzerplaat.

Tips:

De naald van het kompas wijst dus met z'n ene kant altijd naar het noorden, maar dan moet je het kompas wel goed plat houden zodat de naald kan draaien, en niet in de buurt van iets van ijzer, want dan gaat de magnetische naald daarheen wijzen!



Roeien en kanoën

Misschien gaan we wel eens roeien en kano varen met de welpen. Dan zal je merken dat het een stuk beter werkt als iedereen tegelijk roeit, en als er een iemand het overzicht houdt en bepaalt welke kant de boot op moet. En het is belangrijk om een aantal basisregels te kennen.

Scheepstermen

- Stuurboord = rechts, gezien vanaf de achterkant van de boot
- Bakboord = links, gezien vanaf de achterkant van de boot
- Boeg: voorkant van de boot

Regels op het water

Ook op het water zijn er verkeersregels, en die zijn nogal anders dan op straat. Dus voor je op een drukker stuk water gaat varen, zal je de regels moeten kennen. Natuurlijk leer je hiervan bij de zeeverkenneren meer, maar hier zijn de basisregels die voor een stukje varen met de welpen van belang kunnen zijn.

1. De belangrijkste regel is: goed zeemanschap.
Dat wil eigenlijk zeggen: denk goed na bij wat je doet, kijk uit, probeer je voor te stellen wat een andere boot van plan zal zijn, enzovoorts.
2. De voorrangsregels (die voor jou als roeiboot belangrijk zijn):
 1. Een schip wat langs stuurboordwal vaart (“rechts” in de vaargeul) gaat voor
 2. Klein wijkt voor groot (waarbij een groot schip groter is dan 20 meter)
 3. Motor wijkt voor spier wijkt voor zeil. Een roeiboot (“spier”) moet dus wijken voor een zeilboot.
 4. Als je een andere roeiboot kruist, gaat de boot die van stuurboord komt voor. (eigenlijk hetzelfde als verkeer wat van rechts komt)
 5. Als twee boten elkaar tegemoet komen, wijk dan beiden uit naar stuurboord
 6. Oploper wijkt: bij oplopen (inhalen) passeer je de andere boot aan bakboord