

Pfadistufe

Pfadi St. Laurentius Flawil

3.ETAPPEN DOSSIER

Lerndossier der Pfadi St. Laurentius für die Etappen -
Pfadistufe



Inhalt

1	<i>Vorwort, Aufteilung</i>	3
1.1	Vorwort	3
1.2	Allgemeines	3
2	<i>Sanitätskunde</i>	4
2.1	Lernziele: 3. Etappe	4
2.2	Notfallnummern.....	4
2.3	6 W-Fragen	4
2.4	Ampelschema	5
2.5	Seitenlagerung	5
2.6	Verbrennungen	5
2.7	Sonnenstich.....	6
2.8	Hitzeerschöpfung	6
2.9	Unterkühlung	6
2.10	Druckverband.....	7
2.11	Zusätzliches	7
3	<i>Seilkunde/Knoten Lernziele</i>	8
3.1	Lernziele: 3. Etappe	8
3.2	Seilpflege.....	8
3.3	Seilarten	9
3.4	Knöpfe.....	9
4	<i>Seil spannen / Seilbrücke</i>	13
4.1	Lernziele: 3. Etappe	13
4.2	Seil spannen	13
4.3	Gefahren	13
5	<i>Kartenkunde</i>	14
5.1	Lernziele: 3. Etappe	14
5.2	Kartenmassstäbe.....	15
5.3	Kartenverwendung.....	15
5.4	Geländeform	16
4.5	Signaturen	17
5.10	Geländedarstellung	20
5.11	Koordinaten.....	21



5.12	Punktbezeichnung	21
6	Kompass	22
6.1	Azimut	22
6.2	Azimut aus Karte	22
6.3	Azimut aus Gelände	22
6.4	Mit Kompass in Richtung laufen.....	23
6.5	Azimut, Distanz, Punkt → Ort	23
7	Blachenkunde	24
7.1	Lernziele: 3. Etappe	24
7.2	Lagerung.....	24
7.3	Zeltbau	24
7.4	Gut zu wissen	24
7.5	Blachenzelte	25
8	Zusätzliche Pfaditechnik: Feuer	26
8.1	Lernziele: 3. Etappe	26
8.2	Grundregeln	26
8.3	Vorbereitung	26
8.4	Brennmaterial	26
8.5	Aufschichten des Holzes	27
9	Zusätzliche Pfaditechnik: Funken	28
9.1	Lernziele: 3. Etappe	28
9.2	Redewendung Kommunikation mit dem Funkgerät.....	28
9.3	Beispiel Kommunikation mit dem Funkgerät	28
9.4	Funkgerätbedienung	28



Pfadi

Pfaditechnik 3. Etappe

1 Vorwort, Aufteilung

1.1 Vorwort

Dieses Dossier soll den Teilnehmenden der Pfadistufe St. Laurentius helfen die Pfaditechniken zu erlernen und zu vertiefen. Das enthaltene Wissen wird an den Aktivitäten und am Etappenweekend zusammen erarbeitet.

Für genauere Informationen oder zusätzliche Themen, kann im Technix, Thilo oder ähnlichem nachgeschlagen werden.

Allzeit Bereit

Pfadistufe Leitungsteam

1.2 Allgemeines

- Die Anforderungen der 1. Etappe sind etwas höher als bei der letzten Sternliprprüfung der Wolfsstufe und bauen darauf auf.
- Die 2. und 3. Etappe bauen auf dem vorherigen Wissen der Etappen auf.
- Die Etappe ist bestanden, wenn die Leitenden am Etappenweekend eine motivierte und interessierte Teilnahme der Pfadis feststellen können.



2 Sanitätskunde

2.1 Lernziele: 3. Etappe

- Dir sind die wichtigsten Notfallnummern bekannt
- Du kennst die 6-W Fragen für die Alarmierung
- Du kennst das Verhalten bei einem Unfall nach dem Ampelschema
- Du kannst eine bewusstlose Person in die stabile Seitenlage bringen
- Du kennst alle Grade, in die eine Verbrennung eingeteilt werden kann
- Du kennst den Unterschied zwischen einem Sonnenstich und einer Hitzeerschöpfung
- Du kannst eine unterkühlte Person erkennen und weisst wie zu handeln ist
- Du kannst einen Druckverband korrekt anlegen
- Du kannst an einigen praktischen bekannten oder unbekannten Beispielen dein Wissen anwenden

2.2 Notfallnummern

117	Polizei (7 als Pistole)
118	Feuerwehr (8 als Schlauch)
144	Krankenauto (4 als Tragbarre)
1414	Rega
145	Tox-Zentrum
112	Internationale Notrufnummern (bei gesperrten Handys verwenden)
147	Pro Juventute

2.3 6 W-Fragen

1	Wo
2	Wer
3	Was
4	Wann
5	Wie viele
6	Weiteres



Pfadi

Pfaditechnik 3. Etappe

2.4 Ampelschema



Rot: Schauen

- Situation überblicken
- Was ist geschehen?
- Wer ist beteiligt?
- Wer ist betroffen?

Gelb: Denken

- Gefahr für Helfende ausschliessen
- Gefahr für andere Personen ausschliessen
- Gefahr für Patienten ausschliessen

Grün: Handeln

- Selbstschutz
- Unfallstelle absichern und signalisieren z.B. Pannendreieck, Warnblinker
- Maschinen abschalten
- Nothilfe leisten

2.5 Seitenlagerung



2.6 Verbrennungen

1. Grades

- gerötet, warm und schmerzhaft
- z.B. Sonnenbrand

2. Grades

- können Blasen bilden
- können unterteilt werden in 2a (selbstheilend) und 2b (oft chirurgische Korrektur erforderlich)
- schmerzhaft

3. Grades

- ledrig, weiss bis verkohlt
- schmerzhaft, weil von Verbrennungen 2. Grades umgeben
- kann lebensbedrohlich sein

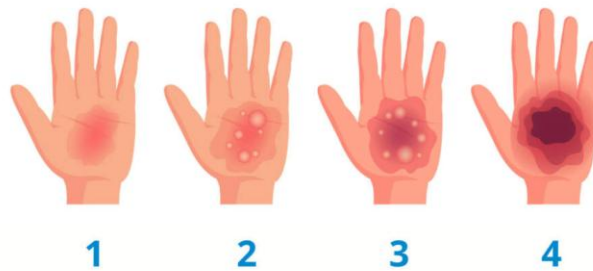
4. Grades

- auch Muskeln, Knochen oder gar innere Organe sind nebst der Haut verbrannt

Wir begeben uns ab einer Verbrennung 2. Grades in ärztliche Behandlung



Verbrennungsgrade



2.7 Sonnenstich

Ein **Sonnenstich** entsteht aus einer **übermässigen Sonnenbestrahlung des Kopfes**, (keine Kopfbedeckung), was zu einem Wärmestau führt.

2.8 Hitzeerschöpfung

Bei einer **Hitzeerschöpfung** liegt eine **Überwärmung des Körpers** mit einer Körpertemperatur zwischen 37-40°C vor. Zugrunde liegt neben der erhöhten Wärmezufuhr eine zu niedrige Wasserzufuhr.

Ein Hitzeschlag ist eine extreme Version der Hitzeerschöpfung mit Körpertemperatur über 40 °C.

2.9 Unterkühlung

Eine Unterkühlte Person erkennt man an:

Zuerst:

- Kältezittern
- Atmung gesteigert
- Betroffener ist hyperaktiv

Später:

- Atmung verlangsamt sich
- Schmerzempfinden lässt nach
- Zunehmende Müdigkeit, Bewusstlosigkeit

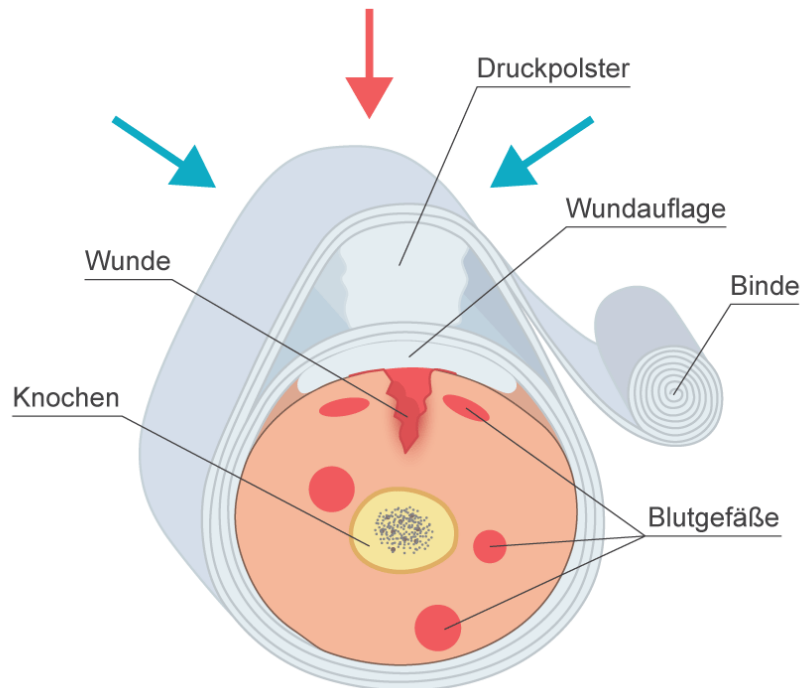
Wenn du eine Person mit Unterkühlung auffindest, kannst du folgende Maßnahmen ergreifen:

- Alarmierung, falls notwendig
- Betroffenen an einen warmen Ort bringen und langsam aufwärmen
- Nasse, kalte Kleidung entfernen und Körper in warme (Rettungs-)Decken wickeln, weitere Kälte vermeiden
- Wenn Betroffene:r bei Bewusstsein ist, warme, gut gezuckerte Getränke wie z. B. Tee verabreichen, jedoch keine alkoholischen Getränke!



2.10 Druckverband

(siehe praktische Anwendung in den Aktivitäten / Etappen-Weekend)



2.11 Zusätzliches

In der dritten Etappe kommen vor allem noch einige praktische Beispiele hinzu, welche euch in den Aktivitäten / Etappenweekends vermittelt werden. Dazu gehören:

- Stabile Seitenlage aus der Bauchlage
- Druckverband bei Verletzung am Hals
- Person aus einem Camping-Stuhl bergen
- ...



Pfadi

Pfaditechnik 3. Etappe

3 Seilkunde/Knoten Lernziele

3.1 Lernziele: 3. Etappe

- Du kennst dich mit der Seilpflege aus
- Du kennst die 3 wichtigsten Seilarten, deren Anwendungsbereiche und Eigenschaften
- Du kannst folgende Knoten knöpfen und kennst ihre Anwendungsbereiche falls angegeben:
 - Samariterknoten
 - Achter
 - Doppelter Spierenstich
 - Fischerknoten
 - Achterschlinge (Mastwurf)
 - Bretzeli
 - Maurerknoten
 - Ankerknoten
 - Flaschenknoten
 - Gesteckter Achter
 - Gesteckter Mastwurf
 - Prusik
- Du kannst ein Seil korrekt zusammenbinden (Babeli)
- Du kannst folgende Bündel knöpfen:
 - Parallelbund
 - Kreisbund
 - Kreuzbund

3.2 Seilpflege

Vom Zustand des Seilmaterials kann die Sicherheit von Menschen abhängen. Ein Seil muss daher sorgfältig behandelt, gepflegt und kontrolliert werden! Seile sollten trocken, sauber und aufgerollt gelagert werden. Man sollte auch beachten, dass man nie mit Schuhen auf Seilen herumtrampelt und sie vor scharfen Kanten schützen.

- Seile vor und nach Gebrauch auf schadhafte Stellen prüfen
- Seile vor Verschmutzung und Beschädigung schützen
- Seile nie über scharfe Kanten gleiten lassen. Gefährliche Kanten mit Wolldecken oder Blachen schützen
- Nasse und verschmutzte Seile in zirkulierender Luft und vor Sonnenlicht geschützt trocknen lassen (Der Dachboden eignet sich gut dazu)
- Seile nie mit Waschmittel behandeln. Trockener Schmutz mit einer Bürste abreiben
- Seile nicht hängend lagern



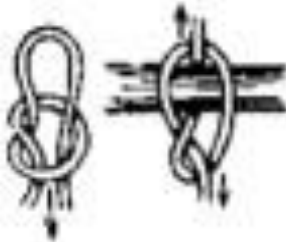
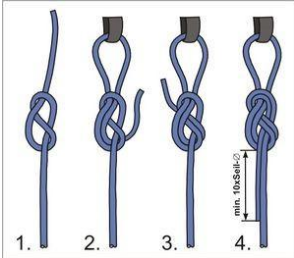
3.3 Seilarten

Seilart	Hanfseil	Polypropylenseil	Nylonseil (dynamisch)	Nylonseil (halbstatisch)
Merkmale	Naturfaser, gedreht	Kunstfaser, gedreht	Kernmantelseil aus Nylon	Kernmantelseil aus Nylon
Farbe	Braun	Hellbraun	Farbig	Farbig
Verwendung	Pionierbauten	Pionierbauten, Abspannungen	Bergsteigen, Klettern, Abseilen	Abseilen, Seilbrücke, Seilbahn, Pionierbauten
Dehnung	Gering	Stark	Sehr stark	Gering
Wasser- aufnahme	Hoch	Sehr gering	Gering	Gering
Zu beachten	Seil verkürzt sich, wenn es nass wird. Beim Trocknen dehnt es sich wieder aus.	Nie zum Abseilen oder für Seilbahnen verwenden; sehr geringer Schmelzpunkt	Nie unter Dauerbelastung verwenden, da es sehr elastisch ist. Deshalb für Pionierbauten und Abspannungen ungeeignet	Nach Pionierbauten nicht mehr zur Personensicherung; Nicht zur Personensicherung bei möglichem Sturz ins Seil

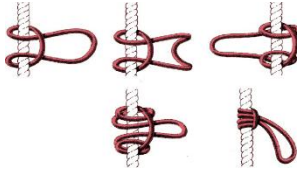
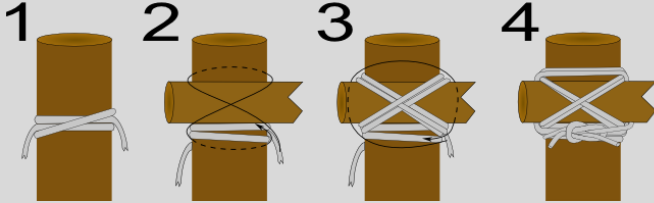
3.4 Knöpfe

Knopf	Bild	Anwendung
Samariterknoten		• Verbindung zweier gleicher Seile (Achtung: Kann sich unter Belastung lösen) • liegt flach und wird darum auch beim Anlegen von Dreieckstuch-Verbänden gebraucht (drückt nicht)
Fischerknoten		• für Armbänder etc.
Doppelter Spierenstich		• verknüpft gleich oder unterschiedlich dicke Seile
Achterschlinge (Mastwurf)		• hält sehr gut, bei Zug an beiden Seilenden • Kann sich bei einseitiger Belastung lösen • wird übergestülpt



Knopf	Bild	Anwendung
Bretzeli		- zum Befestigen eines Seiles an einem dünnen Gegenstand (Ring, Geländer, dünner Baum) - zum Verstäten geeignet
Maurerknoten		- Befestigung eines Seilendes an einem Baum - Nur einseitiger Zug möglich
Ankerknoten		nur anwendbar, wenn der Zug an beiden Enden gleich gross ist
Flaschenknoten		- hauptsächlich zur Befestigung von Strickleitersprossen - auch zum Binden eines Postpakets
Achter		- Klettern - Seil befestigen - Seilspannen - Seilbrücke, etc. → sehr sicher und einfach lösbar!
Gesteckter Achter	 	
Gesteckter Mastwurf		- Strickleiter - Knoten zum Anlegen von einem Boot - Absperrung



		Bund Startknoten
Prusik		- Klemmknoten - Seildurchmesser beachten
Parallelbund		- Zur Verlängerung eines Stockes - Verbindung zweier Bruchstücke - eine Schlinge legen - Windung an Windung und immer gut anziehen - das Seilende durch die Schlaufe bis zur Mitte durchziehen - Auf diese Art werden auch Seilenden abgebunden
Kreisbund		- Zu verwenden bei sich rechtwinklig kreuzenden Stangen - mit einem Achterknoten beginnen (auf der in Belastungsrichtung oben liegenden Seite) - das Seil wird in engen Windungen kreisförmig um die Balken geführt. - Durch einige Querwindungen zieht man die anderen Windungen zusammen - verknüpft Seilansfang und Seilende mit einem Samariterknoten
Kreuzbund		- Zu verwenden bei sich rechtwinklig kreuzenden Stangen - mit einer Achterschlinge um den tragenden Pfosten, unterhalb der Verbindung beginnen (beachten, dass das Seilende noch so weit vorsteht, dass es verstärkt werden kann) - Seil mehrmals um beide Stangen wickeln - zwei bis drei Windungen



Pfadi

Pfaditechnik 3. Etappe

		zwischen den Stangen, um stärker anzuziehen 4. die Seilenden mit einem Samariterknoten verstäten
Seil korrekt binden (Babeli)		• zum Versorgen

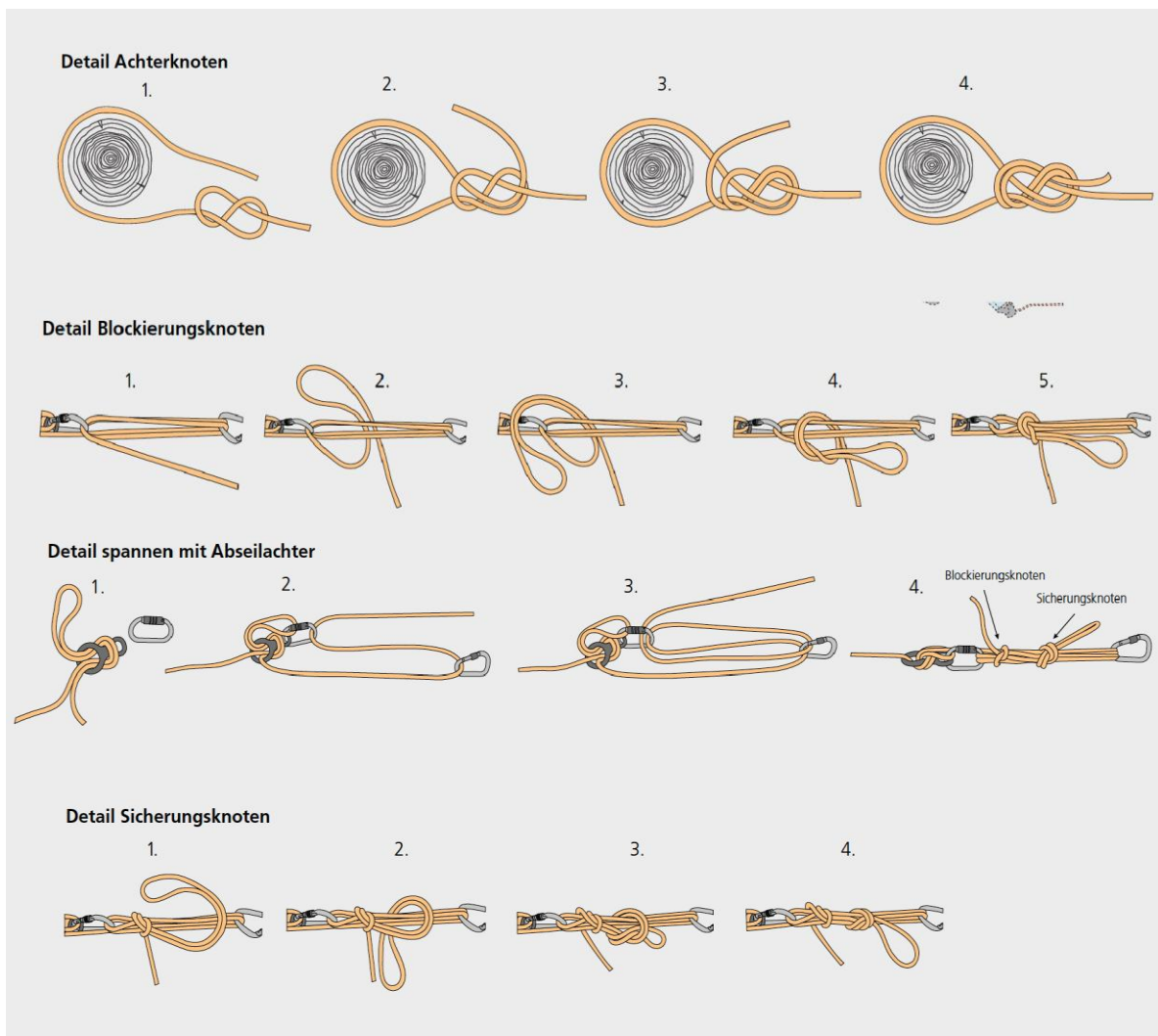


4 Seil spannen / Seilbrücke

4.1 Lernziele: 3. Etappe

- Du kannst alle zu verwendende Knoten anwenden (Achter, Blockierungsknoten, Abseilachter, Sicherungsknoten)
- Du kannst ein Seil allein spannen (aufbauen)
- Du weisst welche Materialien gebraucht wird

4.2 Seil spannen



4.3 Gefahren

- Verbrennungen durch Seilreibung.
- Einklemmen von Finger und Haaren bei Karabinern und Rollen.
- Zurückschnellen eines Seils.
- Absturz/Aufprall.



5 Kartenkunde

5.1 Lernziele: 3. Etappe

Landkarte Massstäbe

- Du kannst verschiedene Distanzen der Karte entnehmen (Schnur, 4mm Papier)
- Du kennst den Verwendungszweck der Karten 1:25'000, 1:50'000 und 1:100'000

Signaturen

- Du kennst die unten aufgeführten Signaturen der Landkarte (Vertiefung im Vergleich zur 1. und 2. Etappe)

Sicheres Orientieren mit Karte im Gelände

- Du kannst eine Karte nach Norden ausrichten und den eigenen Standpunkt bestimmen
- Du kannst mit Hilfe einer genordeten Karte die Richtung von Leitlinien im Gelände (Wege, Waldränder, Gewässer) und Standorte von Gebäude bestimmen

Reliefdarstellung

- Du kannst auf der Karte die Geländeformen mit Hilfe der Höhenkurven grob erkennen
- Du kannst die Begriffe der Äquidistanz und Höhenkurven erklären
- Du kennst die Äquidistanzen der Landkarte

Koordinaten bestimmen

- Du kennst das Koordinatennetz der Landkarte
- Du kannst die Koordinaten eines gegebenen Punktes in der Karte bestimmen
- Du kannst mit Hilfe gegebener Koordinaten einen Ort bestimmen (auf 25m genau bei 1:25'000)
- Du kannst die Höhe mit der Hilfe von Höhenlinien bestimmen

Kompass

- Du kennst den Begriff „Azimut“ und kannst ihn definieren
- Du kannst Azimute aus der Karte und aus dem Gelände entnehmen
- Du kannst mit gegebenem Ausgangspunkt Azimut und Distanz einen Ort auf der Karte finden
- Du kannst mit dem Kompass in eine vorgegebene Richtung marschieren

5.2 Kartenmassstäbe

Karte	Farbe	1mm	4mm	1cm	1km	... auf der Karte entspricht ...
1:25'000	Braun	25m	100m	250m	4cm	... in der Natur
1:50'000	Grün	50m	200m	500m	2cm	... in der Natur
1:100'000	Rot	100m	400m	1km	1cm	... in der Natur

Möglichkeiten um Distanzen zu messen:

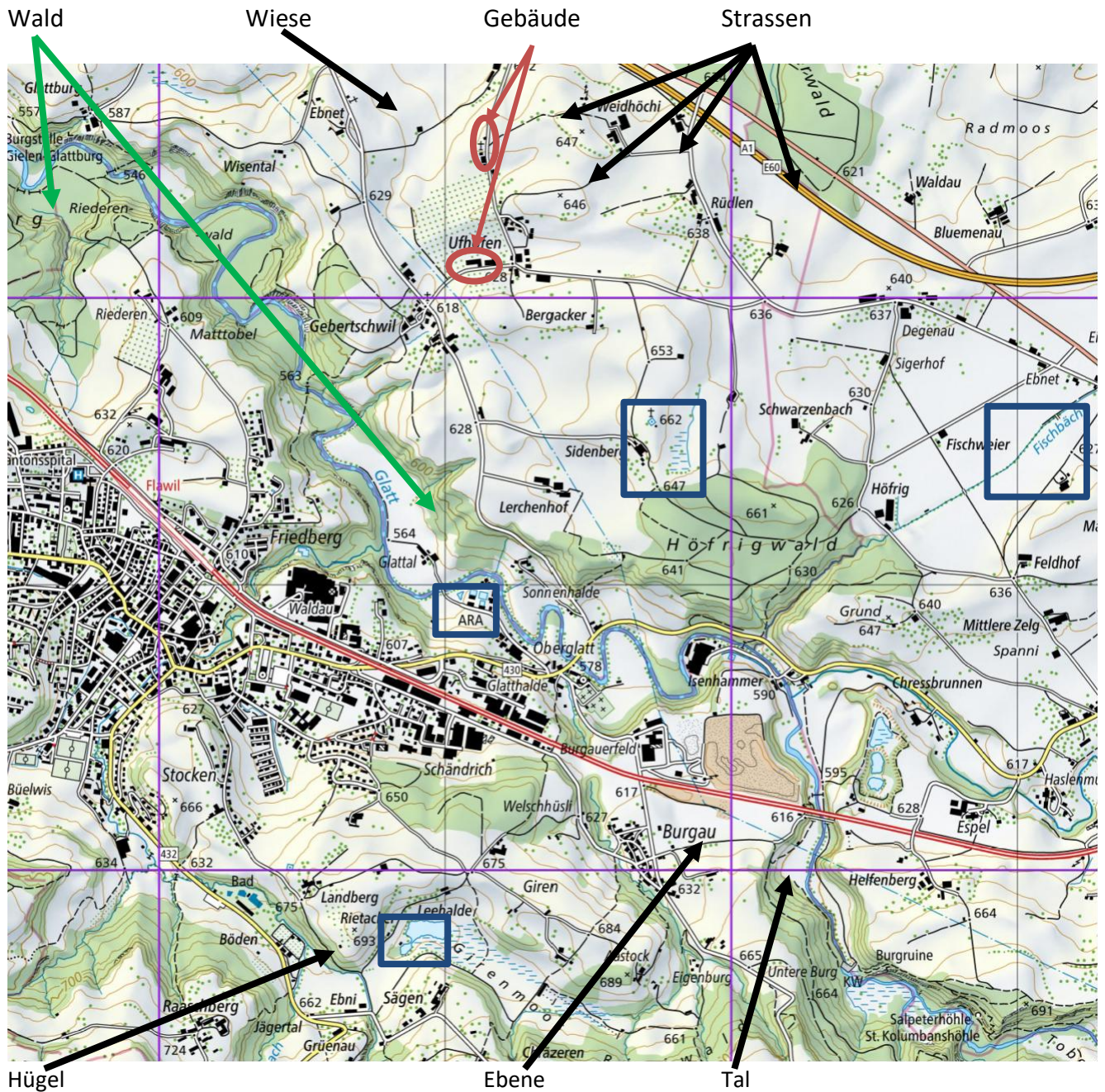
- mit einer Schnur den Weg abfahren und anschliessend die Länge messen
- mit einem 4mm-Häuschenpapier abmessen

5.3 Kartenverwendung

Karte	Anwendungsgebiet
1:25'000	Wanderungen in schwierigem Gelände (Alpen, Jura), präzise Navigation
1:50'000	Wanderungen im Flachland, Velotouren
1:100'000	Als Strassenkarte nutzbar, Überblick über grössere Landgebiete



5.4 Geländeform



Gewässer: Das blau umrandete ist jeweils eine Form von Gewässer.



4.5 Signaturen

Strassen, Wege

Autobahn, im Bau	
Autostrasse, im Bau	
10 m-Strasse (> 10 m) Hartbelag, Naturbelag	
8 m-Strasse (> 8 m) Hartbelag, Naturbelag	
6 m-Strasse (> 6 m) Hartbelag, Naturbelag	
4 m-Strasse (> 4 m) Hartbelag, Naturbelag	
3 m-Strasse (> 3 m) Hartbelag, Naturbelag, nicht befahrbar	
2 m-Weg (> 2 m) Hartbelag, Naturbelag, nicht befahrbar	
1 m-Weg (< 2 m), Steg	
Markierte Route	
Wegstück	
Klettersteig (LK10)	
Durchfahrtssperre	
Treppe	
Durchgangsstrasse	
Verbindungsstrasse	
Autobahnanschluss, Autobahnverzweigung	
Raststätte	
Galerie / gedeckte Brücke	
Tunnel	

Öffentlicher Verkehr

Bahnhof	
Haltestelle, auf Strasse	
Unterirdischer Bahnhof	
Autoverladestation	

Normalspurbahn mehrspurig, im Bau	
Normalspurbahn einspurig, im Bau	
Schmalspurbahn mehrspurig, im Bau	
Schmalspurbahn einspurig / Kleinbahn, im Bau	
Gleis	
Galerie	
Tunnel	
Luftseilbahn mit Masten	
Gondelbahn / Sesselbahn mit Masten	
Transportseilbahn / Seilbahn ausser Betrieb mit Masten	
Skilift	
Förderband	
Lift	
Schiffshaltestelle	
Autofähre	
Personenfähre mit Seil, ohne Seil	

Bauten

Gebäude	
Hochhaus > 25 m	
Offenes Gebäude / Treibhaus / Flugdach	
Abgelegener Gasthof	
Kühlturm	
Kirchturm / sakraler Turm	
Kapelle	
Turm	
Aussichtsturm	
Aussichtsturm mit Antenne	



Grosse Antenne	
Kleine Antenne	
Hochkamin	
Triangulationspyramide	
Bildstock / Gipfelkreuz	
Denkmal	
Windturbine	
Mauer, Ruine	
Trockenmauer	
Lawinverbauung	
Sportplatz	
Laufbahn	
Skisprunganlage	
Pferderennbahn	
Rodelbahn	
Schiessstand	
Hochspannungsleitung	
Flugplatz Hartbelagspiste	
Flugplatz Graspiste	
Wasserbecken, Schwimmbecken	
Brunnen	
Wasserversorgung (Reservoir, Zisterne, Pumpstation)	
Wasserturm	
Staudamm	
Staumauer	

Areale

Flughafen	
Regionalflygplatz	
Flugfeld	
Heliport	
Campingplatz	
Golfplatz	
Schrebergarten	

Friedhof	
Freizeitanlage / Park	
Parkplatz / Verkehrsfläche	
Spital / Klinik	
Obstanlage	
Baumschule	
Reben	
Unterwerk	
Solkraftwerk	
Deponie	

Grenzen

Landesgrenze Schweiz mit Grenzstein	
Landesgrenze Drittstaaten	
Landesgrenze umstritten	
Kantons-grenze	
Bezirksgrenze	
Gemeindegrenze	
Nationalparkgrenze	

Gewässer

Quelle, Wasserfall	
Fließgewässer (Bach, Fluss)	
Hafensteg	
See, Seespiegelhöhe, grösste Tiefe	
See mit stark wechselndem Wasserstand	
Feuchtgebiet (Sumpf, Schilf, Aue)	
Gewässerverbauung, Wehr	
Druckleitung, Wasserstollen	
Trockenrinne	



Pfadi

Pfaditechnik 3. Etappe

Bodenbedeckung

Höhenkurve: Erdboden, Geröll,
See/Gletscher

LK10: 10 m (See: 20 m)

LK25: 10 m (Jura, Mittelland),
20 m (Alpen)

LK50: 20 m

Zählkurve: Erdboden, Geröll,
See/Gletscher

LK10: 100 m

LK25: 100 m

LK50: 100 m

Höhenknoten

Böschung, Steinböschung

Doline, Senke

Kiesgrube

Höhle/Grotte

Steinbruch

Fels, Felsblock, Geröll

Gletscher, Moräne

Wald

Wald offen

Gebüschwald

Einzelbaum, Gehölzfläche
(Hecke)

Beschriftung

Gemeinde mit über
100 000 EinwohnernGemeinde mit
50 000 bis
100 000 EinwohnernGemeinde
Ort
Ortsteil/Quartier
mit 10 000 bis
50 000 Einwohnern

BASEL

LUGANO

VEVEY
Oerlikon
BethlehemGemeinde
Ort
Ortsteil/Quartier
mit 2000 bis
10 000 EinwohnernGemeinde
Ort
Ortsteil/Quartier
mit 1000 bis
2000 EinwohnernGemeinde
Ort
Ortsteil/Quartier
mit 100 bis
1000 EinwohnernGemeinde
Ort
Ortsteil/Quartier
mit 50 bis
100 EinwohnernGemeinde
Ort
Ortsteil/Quartier
mit weniger als
50 Einwohnern

Berge, Hügel

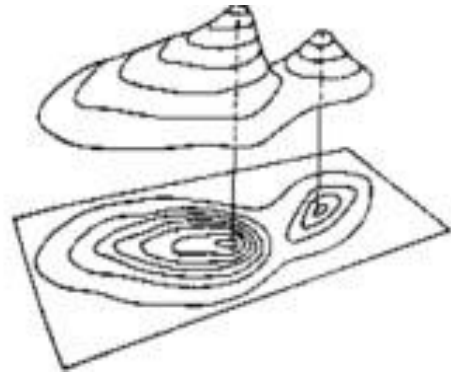
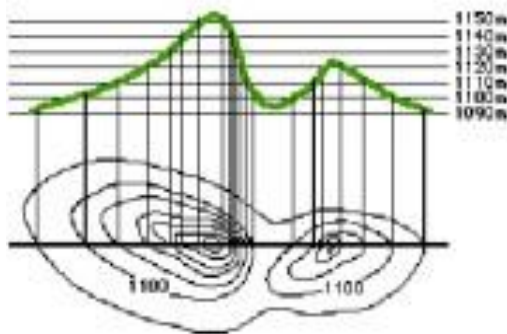
Pässe

Gebiets- und
FlurnamenFlüsse, Seen,
GletscherSargans
Wabern
LoretoAndermatt
Niederwangen
ChézardAllmendingen
Trübbach
HardauZwischbergen
Milken
CasutKammersrohr
Hofwil
ScherzligePiz Bernina
Wildhorn
Mont Tendre
Bölchflue
Cima PesciaPasso del Bernina
Col de la Croix
Hohtürli
TschingelpassSurselva
Kiental
Pfywald
Allmend
Grundwald
ChlistaldeLe Léman
Saane
Lac de Joux
Greifensee
Lago Ritóm
Lej dals Chöds



5.10 Geländedarstellung

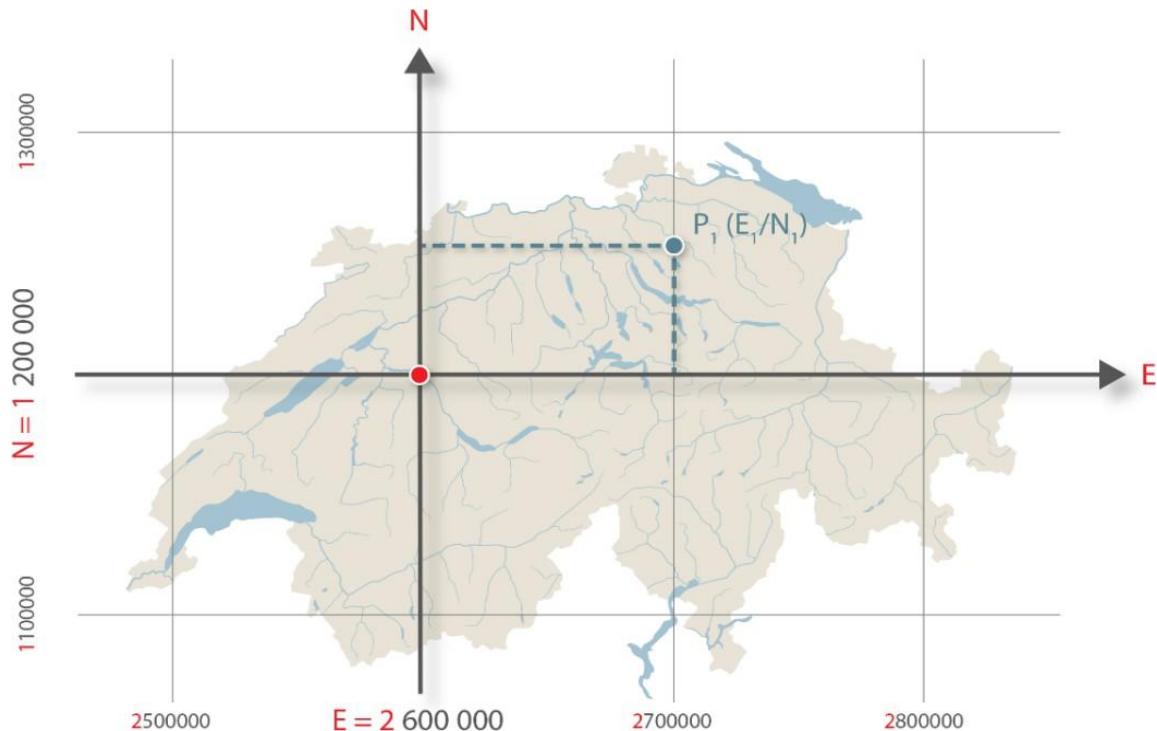
Auf einer Karte ist der **senkrechte Höhenabstand** zwischen **zwei folgenden Höhenkurven** **immer gleich gross**. Diesen **Abstand** nennt man **Äquidistanz**. Man kann sich das so vorstellen, als ob ein **Hügel** in **Scheiben** von gleicher Dicke geschnitten würde. Die Schnittlinien entsprechen dann den Höhenkurven auf der Karte. Je **näher** die **Höhenkurven** beieinander liegen, desto **steiler** ist das Gelände; je **weiter** sie **auseinander** liegen, desto **flacher** ist es. Man sieht dies auch auf dem Höhenprofil der rechten Abbildung. Deshalb merke, Höhenkurven können sich nie kreuzen!



Die gültige **Äquidistanz** ist jeweils in der **Mitte** des **unteren Kartenrandes** angeschrieben. Die Höhenkurven können auf einer Karte in verschiedenen Farben erscheinen, je nachdem, ob es sich um ein Gelände mit Feld und Wald (braun), Fels (schwarz) oder Gletscher/Gewässer (blau) handelt. In der Regel ist jede **fünfte** Höhenkurve etwas **dicker** ausgezogen und mit der Höhe angeschrieben (**Zählkurve**). Bei einer 1:25'000 Karte beträgt die **Distanz zwischen den Höhelinien 10m**. Befindet man sich jedoch im **Gebirge**, ist die **Distanz 20m**.



5.11 Koordinaten



Koordinaten heissen die Zahlen, welche die **genaue Lage eines Punktes** angeben. Um jeden Punkt in der Schweiz bestimmen zu können, hat man sie mit einem Koordinatennetz aus **senkrechten und waagrechten Linien** überzogen. Der Abstand zwischen diesen Koordinaten beträgt jeweils **einen Kilometer**, man spricht daher auch vom Kilometernetz. Dieses Netz ist mit den zugehörigen Kilometerwerten auf den Landkarten aufgedruckt. Die senkrechten Linien werden von **West nach Ost** (also nach rechts) gezählt. Sie zeigen den Rechtswert, der zwischen 2 400 und 2 900km liegt. Die waagrechten Linien (Abszissen) werden von **Süden nach Norden** gezählt und bezeichnen den Hochwert, der zwischen 1 0 und 1 300km liegt. Die Lage eines Punktes im Koordinatennetz wird stets durch einen Rechtswert und einen Hochwert angegeben.

5.12 Punktbezeichnung

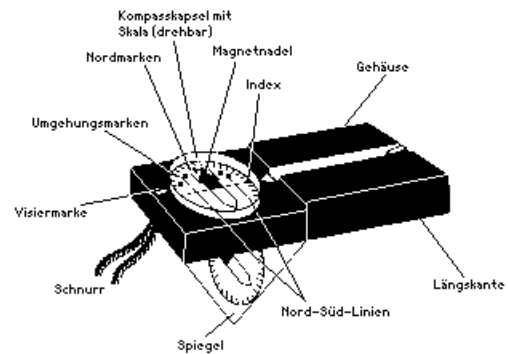
In der Regel liegt ein gesuchter Punkt nicht direkt auf dem Schnittpunkt von zwei Kilometerlinien, sondern irgendwo im Netzquadrat. Auf einem Kartenausschnitt soll ein Punkt bestimmt werden: liegt unser Punkt z.B. im Quadrat mit dem Rechtswert 687 und dem Hochwert 255, so muss man mit einem Kartenmassstab die Distanz von den genannten Kilometerlinien zum gesuchten Punkt messen. Nach rechts misst man bei diesem Beispiel noch 130 Meter, nach oben 275 Meter. Diese Werte werden hinter dem zugehörigen Kilometerwert notiert. Der Nullpunkt des Koordinatennetzes liegt ausserhalb der Schweiz, somit wäre der Abstand zum Nullpunkt 2687km und 1255km (in der Grafik rot markierte **1** und **2**) Man erhält somit die beiden Zahlengruppen 2 687.130/1 255.275. Der gesuchte Punkt liegt also 2687 Kilometer 130 Meter östlich und 1255 Kilometer und 275 Meter nördlich vom Nullpunkt.



6 Kompass

6.1 Azimut

Das Azimut ist der **Winkel zwischen Norden und Gehrichtung**. Das Azimut wird immer von Norden Uhrzeigersinn bestimmt.

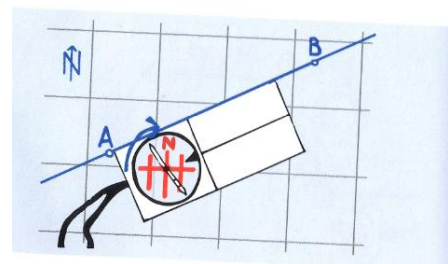


der
im

6.2 Azimut aus Karte

Wenn du das Azimut von A nach B auf der Karte willst, musst du:

1. Die beiden Punkte mit Bleistift verbinden
2. Die Längsseite des Kompasses parallel zur Linie hinlegen, so dass die Schnurseite zu Punkt A zeigt.
3. Die Kompasskapsel solange drehen, bis die Nord-Linien der Kompasskapsel mit der Karte, Koordinatenlinien parallel sind
4. Lese das Azimut am Index ab



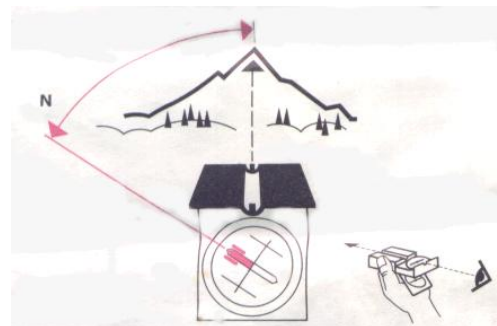
Süd-

6.3 Azimut aus Gelände

Um von deinem Standpunkt aus, das Azimut eines Punktes zu bestimmen, wird die Technik Anpeilens benutzt. Wichtig ist, dass das Azimut dem Standpunkt abhängt! Wenn du also diese Richtung jemandem angibst, musst du auch den Standpunkt angeben, von wo aus, das Azimut gemessen wurde.

Wie peilt man ein Objekt an:

1. Halte dir den Kompass gerade vor die Augen.
2. Visiere den Punkt über die Visiermarken an.
3. Drehe den Kompassring, bis die Nordmarken links und rechts von der Nordnadel zu liegen kommen. In einigen Kompassen hat es einen Spiegel, der dir dabei hilft.
4. Lese das Azimut von der Anzeige ab.



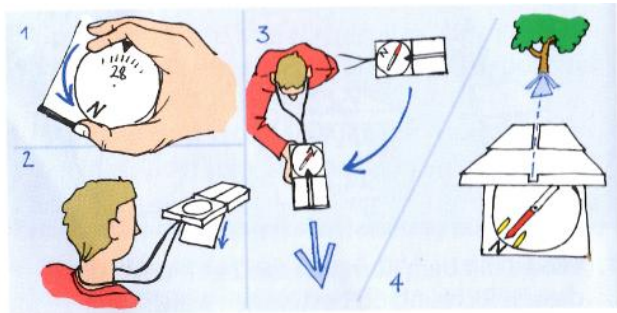
des
von



6.4 Mit Kompass in Richtung laufen

Wenn du deinen Standort auf der Karte kennst, ist es einfach, mit Hilfe des Kompasses die Marschrichtung zu bestimmen:

1. Richte die Karte nach Norden aus.
2. Nimm eine Kompasskante und setze sie auf deinen Standpunkt.
3. Dreh den Kompass um deinen Standpunkt, bis die ausgewählte Kante (oder die Verlängerung) den Zielort berührt.
4. Drehe den Kompassring, bis der Nordteil der Nadel zwischen den Nordmarken liegt.
5. Nimm den Kompass jetzt in die Hand und drehe dich, bis die Nordnadel erneut zwischen den Marken liegt.
6. Laufe nun in Richtung des Kompassvisiers.



6.5 Azimut, Distanz, Punkt → Ort

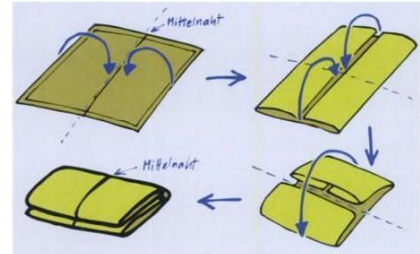
Falls du von einem Zielort nur die Himmelsrichtung (Azimut) und die Distanz von einem bestimmten Ort aus kennst, musst du lediglich den Kompassring auf die entsprechende Azimutzahl einstellen und gleich verfahren wie oben beschrieben. Achte darauf, dass die Richtungsangabe nur von einem bestimmten Punkt aus zum richtigen Ort führt. Deshalb brauchst du den Startpunkt, die Richtung (Azimut) und die Distanz, um den Zielort genau zu treffen.



7 Blachenkunde

7.1 Lernziele: 3. Etappe

- Du kannst aufzählen welche Materialien für einen Gotthard benötigt werden
- Du kennst den Umgang mit dem Material
- Du kannst einen Gotthard allein aufbauen
- Du kennst die Grössen und Längen der Blache
- Du kennst die korrekte Ausrichtung eines Gotthards
- Du kannst einen Gotthard korrekt knüpfen
- Du kennst die gängigsten Varianten der Blachenzelte in unserer Abteilung

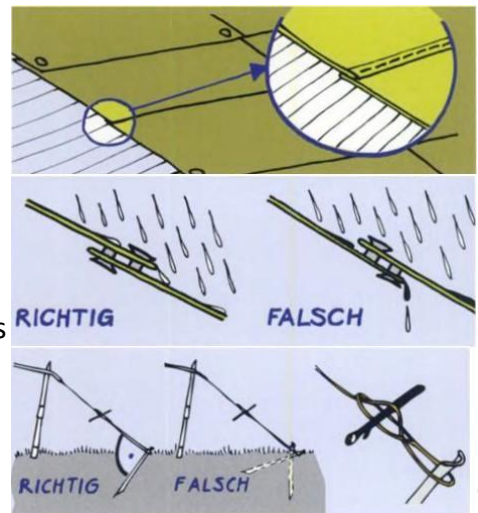


7.2 Lagerung

Wenn die Blachen trocken sind, werden sie in 10-ner Bündeln an einem gut gelüfteten Ort gelagert.

7.3 Zeltbau

- Für einen korrekten Gotthard werden 2 komplette Zelteinheiten und 3 Blachen verwendet
- Zusätzlich werden 4 Schnüre benötigt, um den Gotthard zu spannen und zu befestigen
- Eine Zelteinheit besteht aus 3 Heringen und 3 Zeltstöcken
- Die Mittelnaht muss so liegen, dass das Wasser darüber hinaus fließen kann
- Auch die Blachen müssen so geknüpft sein, dass das Wasser nicht ins Zelt gelangt
- Die Zelte müssen genug gespannt sein, damit keine "Badewannen" entstehen
- Überlege dir vor dem Zeltbau, woher der Wind und Regen kommen. Richte das Zelt und die Bauform danach aus. Achte auch auf Senken und Hänge, wo sich das Wasser am Boden sammelt
- Die Heringe sollten stets unter 90° zur Spannschnur in den Boden getrieben werden
- Der Kontakt mit der Innenseite der Blache sollte vermieden werden, da es die Imprägnierung schwächt
- Spanne die Zelte regelmässig nach



der

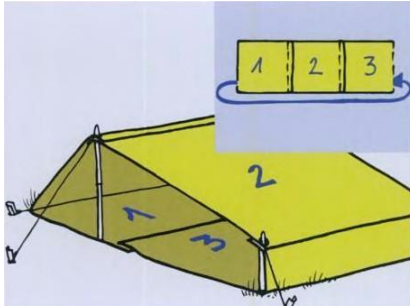
7.4 Gut zu wissen

- quadratische Seiten: je 1.65m
- Fläche: 2.7 m²



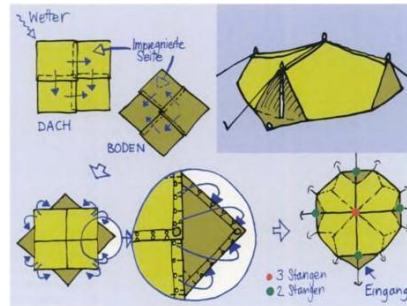
7.5 Blachenzelte

Die gängigsten in unserer Abteilung sind:
Biwak (Gotthard) – 3 Personen



3 Blachen, 6 Zeltstöcke,
6 Heringe, 4 Schnüre

Berliner – 4 - 6 Personen



8 Blachen, 11 Zeltstöcke,
12 Heringe, 4 Schnüre



8 Zusätzliche Pfaditechnik: Feuer

8.1 Lernziele: 3. Etappe

- Du kannst ein Feuer bei perfekten Bedingungen anzünden
- Du kennst die Grundregeln für ein Feuer

8.2 Grundregeln

- Kein Feuer entfachen bei Waldbrandgefahr, starkem Wind, nach langer Trockenheit oder an sehr trockenen Orten
- Wenn immer möglich schon vorhandene Feuerstellen nutzen
- Kein Feuer in der Nähe von Bäumen. Die Feuerstelle sollte mindestens **5-10** Meter vom nächsten **Baum** entfernt sein
- Ein Feuer muss immer beaufsichtigt werden
- Das Feuer muss beim Verlassen gut und gründlich mit Wasser gelöscht werden, so dass keine Glut mehr vorhanden ist

8.3 Vorbereitung

Mit Spaten werden Grasziegel aus dem Boden gestochen, und im Schatten gelagert. Rund um das ausgehobene Loch werden, als Schutz, Steine an den Rand gelegt. Kein übermässig grosses Feuer!! Zum nächsten Baum beträgt der Mindestabstand 5 Meter und es dürfen keine tief hängenden Äste von umliegenden Bäumen über die Feuerstelle ragen.

8.4 Brennmaterial

Anbrennstoff: Hat es Tannen in der Nähe, gibt es meist auch trockenes **Tannenchries**. Es ist das ideale Brennmaterial zum Anzünden des Feuers und macht sogar das allseits beliebte Zeitungspapier überflüssig.

Brennstoff: **Holz** in **verschiedenen Dicken**. **Tannenholz brennt schnell, gibt aber wenig Glut**. Es eignet sich deshalb gut zum **Anfeuern**. Für eine **langanhaltende Glut** besser geeignet sind **Laubhölzer**. Das **Holz** muss **trocken** sein damit es sich zum Feuern eignet. Feuchtes Holz produziert nur viel Rauch und brennt schlecht. Dabei ist es nicht so schlimm, wenn das Holz Aussen vom Regen nass ist. Dieses Wasser verdampft im Feuer sehr schnell, da es nur oberflächlich ist. Ob ein **Ast trocken** ist, kann einfach **kontrolliert** werden, wenn man ihn **bricht**. Gibt der Ast nicht nach und bricht mit einem **Knack-Geräusch**, ist das Holz **trocken**. **Biegt** sich jedoch das Holz und lässt sich nur **schwer brechen**, dann ist es **noch feucht**.

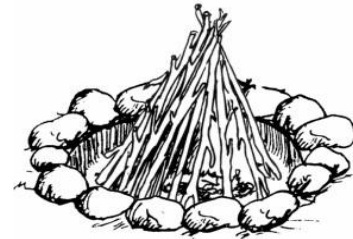


8.5 Aufschichten des Holzes

- **zuunterst** kommt der **Anbrennstoff** (Zeitungspapier, Tannenchries)
- über dem **Anbrennstoff** kommen dann **dünne Ästchen**, bevorzugt aus **Tannenhholz**, da diese ebenfalls leicht Feuer fangen
- Danach kommen immer **dicker** werdende **Äste**

Das Wichtigste beim Holz stapeln ist **Luft**! Das Feuer braucht Luft, genauer gesagt Sauerstoff, um zu brennen. Das bedeutet, man darf das **Holz nicht zu dicht stapeln**. Zwischen jedem Holzstück sollten mindestens 1 bis 2 Finger Platz haben.

- Bevor der Anbrennstoff angezündet wird sollte schon reichlich dickeres Brennmaterial aufgeschichtet sein.





9 Zusätzliche Pfaditechnik: Funken

9.1 Lernziele: 3. Etappe

- Du kannst die Kommunikation mit dem Funkgerät anwenden
- Du kennst die verschiedenen Redewendungen
- Du kannst das Funkgerät richtig bedienen

9.2 Redewendung Kommunikation mit dem Funkgerät

Redewendung	Erklärung
Verstanden	Bestätigt den vollständigen Empfang der Übermittlung
Antworten	Fordert den Angefunkten zum Sprechen auf
Warten	Fordert den Angefunkten auf, auf Empfang zu bleiben
Nicht Verstanden	Bedeutet, dass die Übermittlung nicht oder nicht vollständig empfangen wurde
Wiederholen	Fordert den Übermittler auf, den Text zu wiederholen
Schluss	Beendet die Übermittlung und gibt die Verbindung frei

9.3 Beispiel Kommunikation mit dem Funkgerät

Kommunikation zwischen Galileo und Ylvie

1. Das Funkgerät einschalten
2. Durch den Kanalwahldrehschalter den entsprechenden Kanal wählen
3. Überlegen
4. Sendetaste drücken und 3sec warten
5. „Galileo an Ylvie, Antworten“
6. Sendetaste drücken und 3sec warten
7. „Verstanden, Antworten“
8. Sendetaste drücken und 3sec warten
9. „Verstanden, Komm zurück! Antworten“
10. Sendetaste drücke und 3sec warten
11. „Verstanden, ich komme zurück, Antworten“
12. Sendetaste drücken und 3sec warten
13. „Verstanden, Schluss.“

Die Person, welche das Gespräch beginnt, beendet es auch wieder.

9.4 Funkgerätbedienung

