

Karte einnorden

Wenn du deinen genauen Standort auf der Karte festlegen willst, musst du zunächst die Karte einnorden, d.h. dass Norden auf der Karte soll mit dem tatsächlichen Norden auf der Erde übereinstimmen. Die Karte sollte hierzu auf einem ebenen Untergrund liegen. Dies geschieht auf folgende Weise: Drehe die Windrose mit Nord auf die feste Marke des Kompasses und lege den Kompass mit der Anlegkante an eine beliebige Nord-Süd-Gitternetzlinie. Dabei muss die Pfeilrichtung des Kompasses natürlich auf den oberen Kartenrand zeigen. Jetzt drehe die Karte solange, bis die Nadel auf Norden zeigt. Die Karte ist nun eingennordet. Der Kompass darf nicht am Kartenrand angelegt werden, dies kann zu ungenauen Werten führen, da der Kartenrand auch ungerade sein kann. Besser und genauer ist also die genannte Art.

Marschrichtungszahl für den Weg von A nach B bestimmen:

Zum Feststellen der Marschrichtungszahl auf der Karte, musst du erst die Karte einnorden. Dann legst du den Kompass mit der Anlegkante an die Linie zwischen deinem Startpunkt (A) und deinem Zielpunkt (B). Achte darauf, dass der Richtungsfeil mit der Richtung in die du laufen willst übereinstimmt. Du drehst die Windrose nun solange, bis die Nadel auf Norden zeigt und liest von der festen Marke deine Marschrichtungszahl ab.

Eine Marschrichtungszahl ist gegeben, aber du kennst nur deinen Punkt A auf der Karte:

Das Übertragen der Marschrichtung auf die eingennordete Karte geschieht in der umgekehrten Weise, wie zuvor beschrieben. Die Marschrichtungszahl wird auf die feste Marke eingestellt, der Kompass wird mit dem Anfang der Anlegkante an den Startpunkt A gelegt und auf der festliegenden Karte solange gedreht, bis die Nadel auf Norden zeigt. Ein feiner Stich entlang der Anlegkante in Pfeilrichtung markiert nun deinen Weg auf der Karte.

Pfadfindergruppe Soest e.V.

Stamm Königstiger



(Dies ist unsere Vereinslilie. Ihre Bedeutung ist, wie die der Weltbundlilie. Nur liegt um unsere Lilie kein Band, sondern ein Kleeblatt. Die Pfadfinderinnen haben ein Kleeblatt als Lilie und unsere Lilie vereint die weibliche Lilie mit der Pfadfinderlilie. Der Knoten unter der Lilie steht wie das Band um die Weltpfadfinderlilie für den Zusammenschluss aller Pfadfinder.)

Pfadfinderprobe

Stand: September 2013

Gesetze

1. Auf die Ehre eines Pfadfinders kann man unerschütterlich bauen.
2. Der Pfadfinder ist treu und zuverlässig.
3. Der Pfadfinder ist jederzeit hilfsbereit.
4. Der Pfadfinder ist Bruder aller Pfadfinder und Freund aller Menschen.
5. Der Pfadfinder ist ritterlich und duldsam.
6. Der Pfadfinder schützt Pflanzen und Tiere.
7. Der Pfadfinder weiß sich einzuordnen.
8. Der Pfadfinder ist immer frohen Mutes.
9. Der Pfadfinder ist einfach, ordentlich und sparsam.
10. Der Pfadfinder ist rein in Gedanken, Worten und Taten.

Versprechen

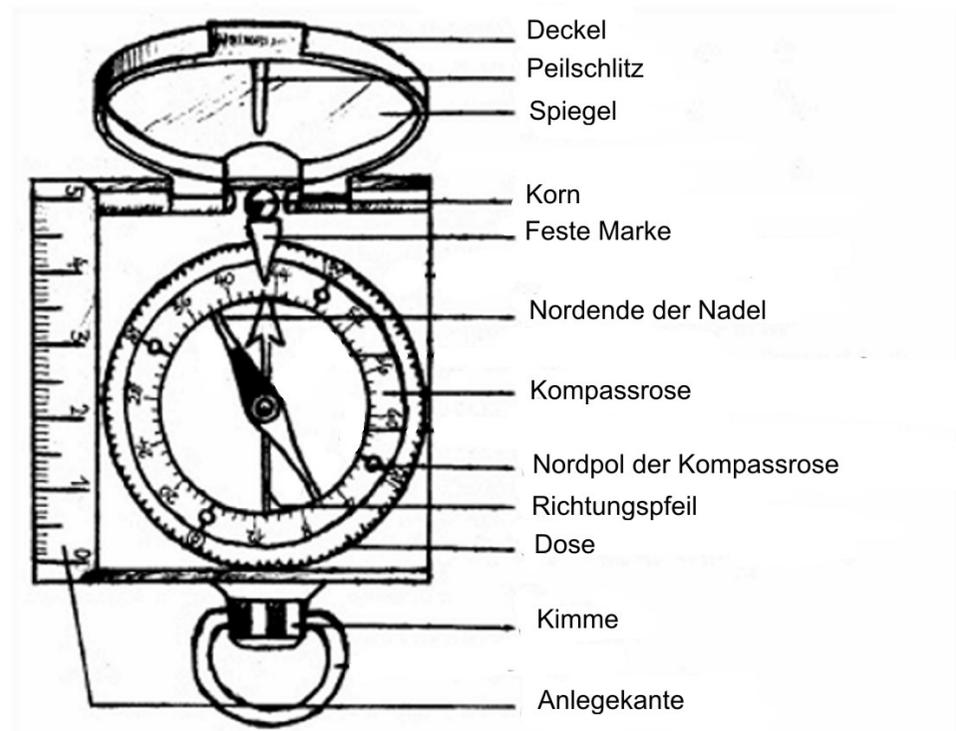
Ich (*dein Name*) verspreche bei meiner Ehre, dass ich mein Bestes tun werde, Gott und dem Vaterland zu dienen, jederzeit und allen Menschen zu helfen und den Pfadfindergesetzen zu gehorchen.

Gut Pfad (*Hand zum Gruß heben*)

Kompass und Karte

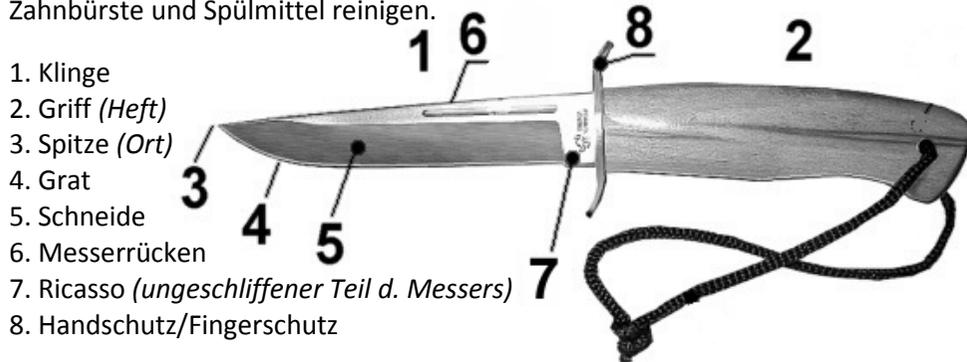
Der Kompass:

Zur genauen Feststellung der Himmelsrichtung wird der Kompass benutzt. Seine Arbeitsweise beruht darauf, dass die Spitze einer frei beweglichen Magnetnadel immer nach Norden zeigt. Sie ist bei allen Kompassmodellen entweder dunkel oder leuchtet an der Spitze. Die Nadel wird durch eine durchsichtige Dose geschützt, die manchmal mit Flüssigkeit gefüllt ist, damit die Schwingungen der Nadel gedämpft werden. Auf dem drehbaren Ring der Dose befindet sich die Windrose. Je nach Modell ist die Windrose in Grade (360°) oder „Striche“ (64) eingeteilt. Die Einteilung erfolgt immer im Uhrzeigersinn von Nord über Ost, Süd nach West und wieder Nord. Allgemein arbeitet man mit einem Kompass nicht in der Nähe von metallischen oder magnetischen Gegenständen, man legt also auch eine Karte nie auf solche Unterlagen, wie z.B. eine Motorhaube von einem Auto.



oder Wasser befeuchtet. Schleife beide Messerseiten im Wechsel mit mäßigem Druck. Wenn du mit einem groben Stein begonnen hast, musst du mit einem feinen nachschleifen, dies kannst du auch in kreisenden Bewegungen machen.

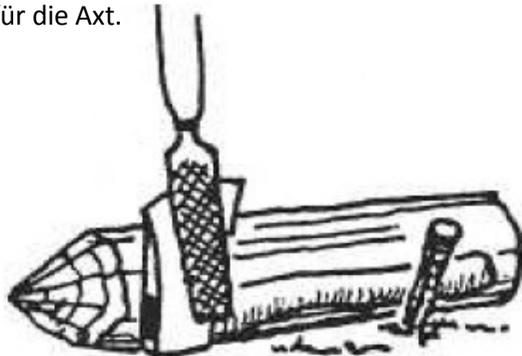
Entstandene Metallspäne werden mit einem Lederstreifen abgezogen. Halte dein Messer durch regelmäßiges Nachschleifen scharf. Halte auch den Schleifstein oder Wetzstahl sauber, verstopfte Poren lassen sich mit einer Zahnbürste und Spülmittel reinigen.



Beil und Axt

Beile sollten ca. 600 g wiegen, die Axt kann ca. 1300 g wiegen. Hacke Holz auf einer festen, nicht federnden Unterlage und arbeite mit gegrätschten Beinen, so dass das Beil zwischen ihnen hindurch fahren kann, wenn du daneben schlägst. Lass dir dies alles nochmal genau von deinem Gruppenleiter zeigen.

Achte darauf, dass der Kopf des Beils gut und sicher auf dem Stiel verkeilt ist und sich nicht lösen kann. Geschärft wird das Beil mit der Feile, nachgeschliffen mit dem nassen Schleifstein. Beim Schleifen wird das Beil fest an einem Stück Holz oder ähnlichem mit der Schlagkante nach oben fixiert. Dies gilt auch für die Axt.



Wichtige Daten

<u>Gründer:</u>	Sir Lord Robert Baden Powell of Gilwell (Abk. BiPi, B.P.)
<u>Zeit d. Gründung:</u>	1907
<u>Grund d. Gründung:</u>	Baden Powell schrieb ein Handbuch für Soldaten, das auch von vielen Jugendlichen in England gelesen wurde. Aufgrund dieser Tatsache führte er sein erstes Zeltlager mit 25 Jugendlichen durch. Er machte keine sozialen Unterschiede zwischen den Jugendlichen, d.h. alle wurden gleich behandelt, egal wie arm oder reich sie waren oder wie sie aussahen. Die Begeisterung der Jugend an der Natur brachte Baden Powell dazu, die Pfadfinderbewegung ins Leben zu rufen.
<u>Schutzpatron:</u>	St. Georg der edle Ritter
<u>Wahlspruch:</u>	ALLZEIT BEREIT

Aufstellungsregeln

Linie	Zweierreihe	Halbkreis
Einerreihe	Hufeisen	Ruhe

Gruß und Lilie

Gruß

Beim Grüßen hebt der Pfadfinder die rechte Hand in Schulterhöhe, bildet mit dem kleinen Finger und dem Daumen einen Ring und streckt die mittleren Finger gerade. Der Ring, der durch Daumen und kleinen Finger gebildet wird, bedeutet: Der Große schützt den Kleinen und symbolisiert den Zusammenschluss aller Pfadfinder der Welt. Die drei gestreckten Finger bedeuten: Treue, Gehorsamkeit und Hilfsbereitschaft. Beim Gruß sagt der Pfadfinder „Gut Pfad“.



Weltpfadfindertilie



Die Grundfarbe der Lilie ist weiß. Sie setzt sich zusammen aus den Blättern, die durch ein Band zusammengehalten werden. Die drei Blätter erinnern an Treue, Gehorsamkeit und Hilfsbereitschaft. Das mittlere Blatt zeigt wie eine Kompassnadel den geraden, rechten Weg, den ein Pfadfinder gehen soll. Das Band stellt den Zusammenschluss aller Pfadfinder der Welt dar.

Die weiße Farbe der Lilie erinnert an die Reinheit eines Pfadfinderherzens.

Handschlag

Pfadfinder geben sich die linke Hand, da diese vom Herzen kommt. Sie spreizen dabei die kleinen Finger ab, so dass diese sich verschränken.



Messer und Beil – allgemein

Bei der Beschaffenheit von Werkzeug gilt: Das Beste ist gerade gut genug. Billiges Werkzeug wird auf die Dauer gesehen, teurer als Gutes. Die Qualität deines Werkzeugs hängt nach der Beschaffenheit, zu einem großen Teil vom sachgerechten Umgang und der Pflege ab.

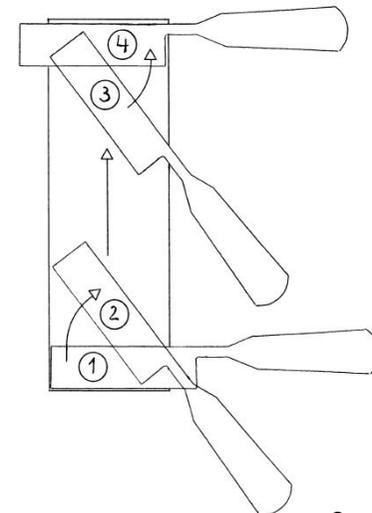
Arbeite nicht mit unscharfem, verschmutztem oder rostigen Werkzeug. Besser als entrostet ist, dafür zu sorgen, dass sich kein Rost bilden kann. Daher liegen Beile, Sägen usw. nie auf dem Boden herum und wenn sie nass geworden sind, werden sie sofort getrocknet und gefettet. Petroleum eignet sich dazu. Lass dir von einem Fachmann genau zeigen, wie Beile, Sägen, Stecheisen und Messer geschärft werden. Auch Schleifstahl, Schleifsteine und Schärffeilen gehören zum Werkzeug.

Sei vorsichtig im Umgang mit scharfem und spitzem Gerät, bewahre es in entsprechenden Hüllen auf, vor allem dann, wenn es transportiert wird. Renne oder laufe nie mit dem offenen Messer, Beil, einer Axt oder Säge in der Hand. Werfe solche Gegenstände auch nicht zu sondern reiche sie, den Griff voraus, weiter. Arbeite immer vom Körper weg, wenn möglich auf einer hölzernen Unterlage (Ein Beil schlägt man niemals auf die Erde oder Metall!) und achte darauf, dass niemand im Gefahrenbereich steht. Nimm zum Holzspalten dein Beil, nicht Messer und Hammer oder Spaten. Um Heringe einzuschlagen nimmst du einen Fäustel, nicht das Beil...

Messer

Als Messer kommt ein sogenanntes „Takelmesser“ in Frage, das an einer Lederschnur in einer Lederscheide am Gürtel getragen wird. Ein stumpfes Messer schneidet nur mit viel Druck und rutscht gerne ab- ein scharfes Messer ist sicherer. Beim Schärfen kommt nur die Schneidekante mit dem Schärfergerät in Berührung.

Die Schneidekante hat einen Winkel von 15-30° und muss auf der ganzen Länge in diesem Winkel geschliffen werden. Große Messer-große Winkel, kleine Messer-kleine Winkel. Zum Schleifen verwendest du einen Schleif- oder Naturstein, über den du die Klinge im richtigen Winkel ziehst. Ein Nassschleifstein wird mit leichtem Öl, Petroleum



Ein Feuer entzünden

Zunächst: Ein Feuer darf man nur dort machen, wo keine anderen Gegenstände Feuer fangen können. Das wichtigste Material zum Anfeuern ist der Zunder. Man kann sich von einem trockenen Stück Holz eine Hand voll Späne schnitzen oder auch sehr trockenes, zerriebenes Gras verwenden. *(Auch zerrupftes Seil oder Bindfaden, Flusen aus Taschen, und Vogelfedern können beim Entzünden hilfreich sein. Auch verkohlter Baumwolle kann man als Zunder nutzen.)*

Ohne Zunder kann man notfalls auskommen, aber nicht ohne Kleinholz. Schlage mit einem Beil/einer Axt schmale Holzstücke aus einem größeren heraus (ca. 1-3cm dick). Dieses Holz wird später als erstes Feuer fangen. Bereite auch ausreichend größere Holzstücke vor. Wichtig ist, dass du kein Rundholz (nicht gespaltenes Holz, rund wie der Baumstamm) auf das Feuer legst. Dieses entzündet sich viel später, als gespaltenes Holz.

Das Anzünden

Du legst deinen Zunder als kleinen Haufen in deine Feuerstelle (z.B. die geschnitzten Späne). Nun schichtest du die kleinen Anzündhölzer um den Zunder. Hier gibt es zwei einfache Varianten:

1. Das Pyramidenfeuer:

Das Anzündholz wird in der Form einer Pyramide um den Zunder gestellt. Stell die Hölzer nicht zu eng nebeneinander, das Feuer braucht zum Brennen Luft! An einer Seite lässt du einen größeren Spalt. Hier kannst du später das Feuer anzünden. Dein Streichholz oder einen längeren Stock (den du angezündet hast) kannst du vorsichtig durch die Öffnung an den Zunder halten, bis dieser Feuer fängt. Wenn das erste Anzündholz brennt, kannst du größere Holzstücke nachlegen. Wichtig ist: Damit die Flamme nicht wieder ausgeht, musst du tief frische Luft einatmen und mindestens 5 Sekunden in die Glut pusten (wie bei einer Seifenblase).



Aufbauen

Entzünden

Nachlegen

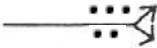
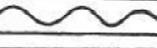
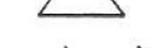
2. Die Pagode: Du findest die Pagode bei den Kochstellen.

Das Löschen

Wenn man ein Feuer löscht, kann man ein Kreuz aus frischen Zweigen hierauf legen. So kann man später sehen, dass das Feuer richtig gelöscht war und nicht bspw. an einem Waldbrand Schuld trägt.

Am besten lernt man, wie man ein Feuer macht und auch wieder löscht, wenn man es mit seinem Gruppenleiter ausprobiert.

Waldläuferzeichen

	Weg folgen
	Gruppe teilt sich (mit Personenangaben)
	falscher Weg
	Weg zum Lager
	Trinkwasser
	kein Trinkwasser
	tiefes Gewässer
	hier warten
	Gefahr
	Weg mit Hindernis
	Weg folgen in umgekehrter Richtung
	rechts abbiegen
	links abbiegen
	Aufgabe erfüllt, wir sind nach Hause gegangen
	Briefversteck (mit Richtungsangaben)

Knoten

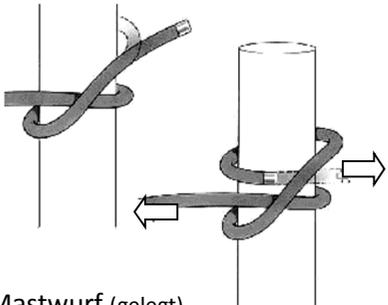
Weberknoten
(Verbinden zweier unterschiedlicher Seile)



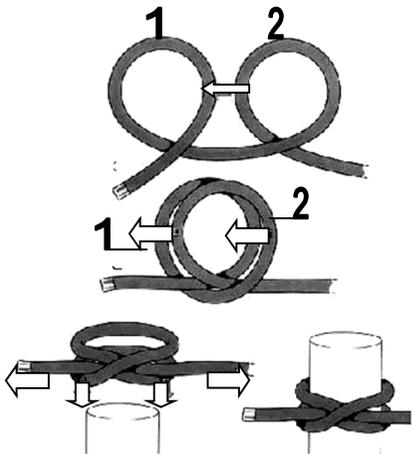
Weberknoten mit Aufziehschlinge
(durch die A.-schlinge leichter zu öffnen)



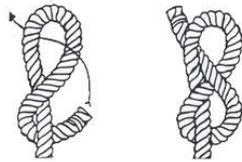
Mastwurf (gesteckt)
(Endknoten bspw. bei einem Bund)



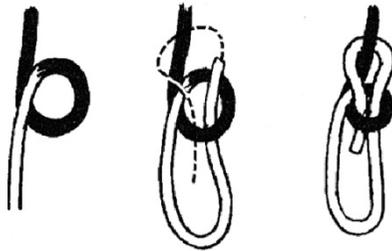
Mastwurf (gelegt)



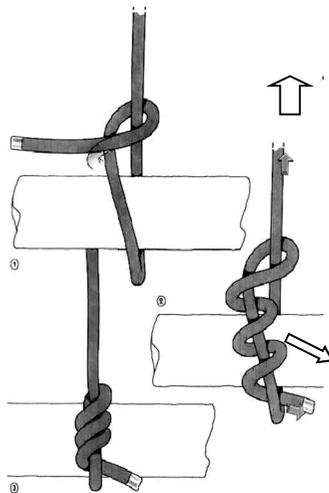
Achterknoten
(Stopperknoten)



Rettungsschlinge
(möglichst nah am Körper knoten)

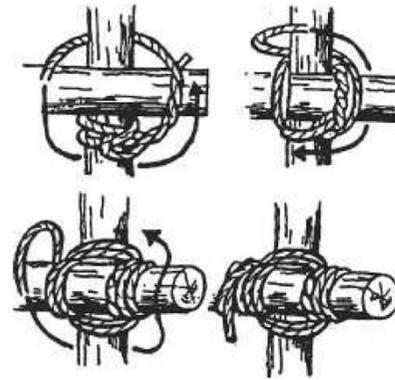


Zimmermannsknoten
(Anfangsknoten bspw. bei einem Bund, hält nur auf Zug/Spannung)

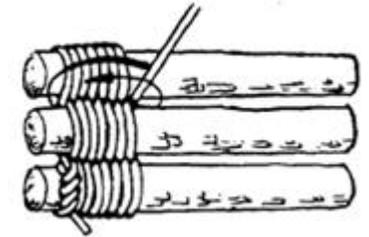


Bünde

Kreuzbund

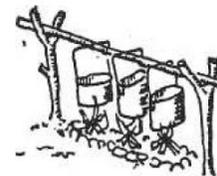


Parallelbund
(Dreibeinbund für das Waldläuferfeuer)



Kochstellen

Galgenfeuer



Hirtenfeuer



Bei allen Kochstellen ist ein feuerfester Untergrund und eine Umgebung, die durch Funkenflug nicht sofort Feuer fängt wichtig.

Wer ein Feuer macht, muss sorgfältig damit umgehen und es später auch richtig löschen!

Waldläuferfeuer



Grubenfeuer



Pagode

