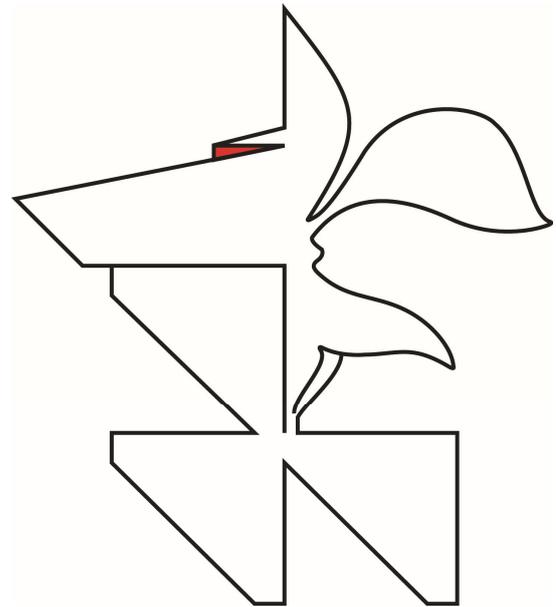


Pfaditechnik

Vorbereitung zur JP, P & OP
Pfadiprüfung



Dieses Pfaditechnik gehört:

Pfadi Menzingen

Bisch debi(ber), Mis Besch, Allzeit Bereit und Zäme Wiiter & Bewusst debii...

INHALTSVERZEICHNIS

1. Zweck & Informationen

- 1.1 Dokumentinformationen**
- 1.2 Zweck des Dokumentes**
- 1.3 Erklärung zu JP, P und OP Prüfung**

2. Pioniertechnik

- 2.1 Was muss ich können**
- 2.2 Samariter, Mastwurf und Seilspanner**
- 2.3 Seilaufrollen**
- 2.4 Drei weitere Knoten und deren Anwendung**
- 2.5 Seilpflege**
- 2.6 Strickleiter**
- 2.7 Anwendung der versch. Seilarten**
- 2.8 Bünde und deren Anwendungen**

3. Erste Hilfe

- 3.1 Was muss ich können**
- 3.2 ABC Schema**
- 3.3 Druckverband**
- 3.4 Vorgehen bei Verbrennungen, Sonnenstich und Nasenbluten**
- 3.5 Behandlung von Schnittwunden**
- 3.6 Schutz vor Blasen**
- 3.7 Bewusstlosen- / Seitenlagerung**
- 3.8 Schocklagerung und Lagerung bei Hitzeschlag**
- 3.9 Verhalten bei einem Unfall**
- 3.10 Transport eines Verletzten**
- 3.11 Verbände**
- 3.12 Inhalt der Lagerapotheke**

4. Kartenkunde

- 4.1 Was muss ich können**
- 4.2 Koordinaten ablesen und übertragen**
- 4.3 Massstab umrechnen**
- 4.4 Kenntnisse einiger Signaturen**
- 4.5 Kleine Kartenkenntnisse**
- 4.6 Plankroki**

5. Kompass

- 5.1 Was muss ich können
- 5.2 Kenntnisse über Kompass
- 5.3 Kompassanwendungen
- 5.4 Kompassmarsch
- 5.5 Einschneiden
- 5.6 Hindernisse mit dem Kompass umgehen
- 5.7 Distanzen und Höhen schätzen

6. Zeltbau

- 6.1 Was muss ich können
- 6.2 Fäehnlizelt bauen
- 6.3 Berliner und Gotthärdli
- 6.4 Pflege und Reinigung der Blache

7. Pfader si

- 7.1 Was muss ich können
- 7.2 Aufbau unserer Abteilung
- 7.3 Dein Pfadiname
- 7.4 Pfadi-Kravattenknopf

8. Sonstiges

- 8.1 Was muss ich können
- 8.2 Morseschlüssel
- 8.3 Internationales SOS Zeichen
- 8.4 Notfall Telefonnummern
- 8.5 Reinigung und Lagerung von Werkzeug

9. Natur

- 9.1 Was muss ich können
- 9.2 Einrichten einer Feuerstelle
- 9.3 Himmelrichtung auf zwei Arten bestimmen

10. Quellenverzeichnis

11. Anhang

- 11.1 Aufgabenstellung JP-Prüfung
- 11.2 Aufgabenstellung P- Prüfung
- 11.3 Aufgabenstellung OP-Prüfung
- 11.4 Organigramm Pfadi Menzingen

1. Zweck und Informationen

1.1 Dokumentinformationen

Autor: Roland Hegglin v/o Roco
Ergänzungen & Neuproduktion: sufi (sultan & filu)
Zuletzt ergänzt: Juni 2011
Version: 3.0

1.2 Zweck dieses Dokumentes

Diese Dokument dient als Vorbereitung, für die Pfadfinderprüfungen welche alle Jahre im Sommerlager der Pfader stattfindet. Zusammen mit dem Thilo kannst du dich damit ideal vorbereiten.

1.3 Erweiterungsverlauf

Datum	Erweiterung
April 2004	Version 2.0 erscheint. Sie enthält folgende Änderungen gegenüber Version 1.0: <ul style="list-style-type: none">• Geänderte Formatierung• Erste Hilfe wurde durch ABC-Schema ergänzt• Neues Organigramm der Pfadi Menzingen• Die wichtigsten Telefonnummern sind jetzt auch im Bereich „Sonstiges“ zu finden• Die neue Telefonnummer des Toxikologischen Zentrums wurde in das Dokument aufgenommen• Dokument wurde um den Bereich „Anhang“ erweitert
September 2008	Version 2.1 erscheint. Sie enthält folgende Änderungen gegenüber Version 2.0: <ul style="list-style-type: none">• Toxikologisches Zentrum wird nur noch mit der Nummer 145 aufgeführt• Aktuelles Organigramm eingefügt• Layout des gesamten Dokuments überarbeitet
Juni 2011	Version 3.0 erscheint. Sie enthält folgende Änderungen gegenüber Version 2.1: <ul style="list-style-type: none">• Neues Layot• Neues Organigramm Stand 2011• Im Bereich „Pfader si“ muss neu auch der Pfadi-Krawattenknopf gelernt werden

1.4 Erklärung zu JP, P und OP-Prüfung

Für sämtliche OP Anwärter ist diese Abschnitt belanglos, denn sie müsse sämtliche Punkte beherrschen, die in diesem Buch angesprochen werden. Für alle JP und P Anwärter gilt, dass sämtliche Aufgaben die mit einem „JA“ gekennzeichnet sind obligatorisch sind. Zusätzlich zu den obligatorischen Punkten muss jedoch pro Themenbereich eine zusätzliche Aufgabe gelöst werden. Für diesen Zweck stehen in jedem Themenbereich mehrere Punkte zur Verfügung. Diese Punkte sind in der jeweiligen Tabelle mit einem „F“ versehen. Gewisse Aufgaben sind mit einem „-“, markiert. Diese Punkte werden an der Prüfung nicht abgefragt.

Die Prüfungen sind wie folgt zu bestehen:

JP: Bestanden ab 71 Punkten von max. 90 Punkten

P: Bestanden ab 108 Punkten von max. 138 Punkten

OP. Bestanden ab 144 Punkten von max. 176 Punkten

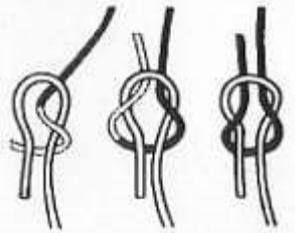
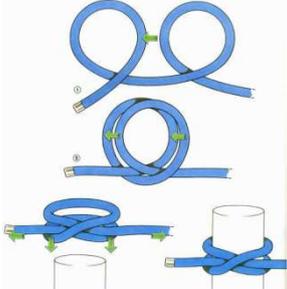
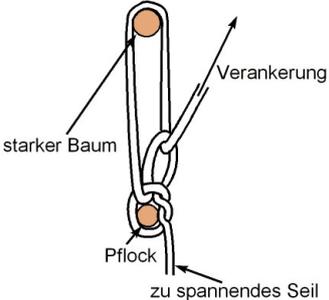
Die Aufgabenstellung sowie die jeweiligen Punktezahlen sind im Anhang ersichtlich.

Nun wünschen wir dir Viel Spass beim Erlernen der Pfadi Grundkenntnisse und wünschen dir Viel Glück in deiner Pfadikarriere!

2.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
Samariter, Mastwurf, Seilspanner und deren Anwendung	Ja	Ja	Ja
Seil aufrollen	Ja	Ja	Ja
Seilbrücke	F	Ja	Ja
3 weitere Knoten und deren Anwendung	F	Ja	Ja
Seilpflege	-	Ja	Ja
Strickleiter	F	F	Ja
Anwendung der verschiedenen Seilarten	-	F	Ja
2 Bünde und deren Anwendung	-	F	Ja

2.2 Samariter, Mastwurf und Seilspanner

Samariter	Achterschlinge / Mastwurf	Seilspanner
		

Anwendung:

Samariter: Verbindung zweier gleich dicken Seile. Liegt flach und kann deshalb auch bei Verbänden mit einem Dreiecktuch angewendet werden (drückt nicht). Ist leicht zu lösen

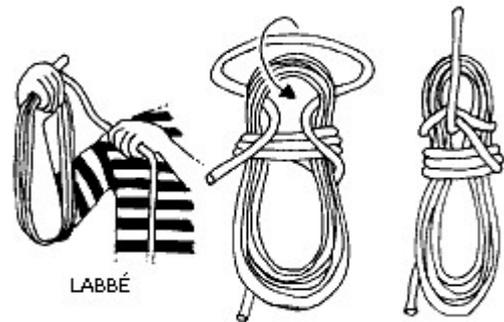
Mastwurf: Hält sehr gut. Kann auch verwendet werden, wenn der Zug an beiden Seilenden ungleich stark ist.

Normalerweise wird der Knopf vorgefertigt und über den Gegenstand gestülpt. Ist dies nicht möglich (z.B. bei Bäumen, muss der Knoten am Gegenstand erstellt werden).

Seilspanner: Zum Spannen von Seilen. Unbedingt mit einem Pflock versehen, sonst lässt sich der Knopf nicht mehr lösen. Der Knoten entspricht dem Päckliknoten. Variante: Statt Pflock, Seil einmal verdrehen.

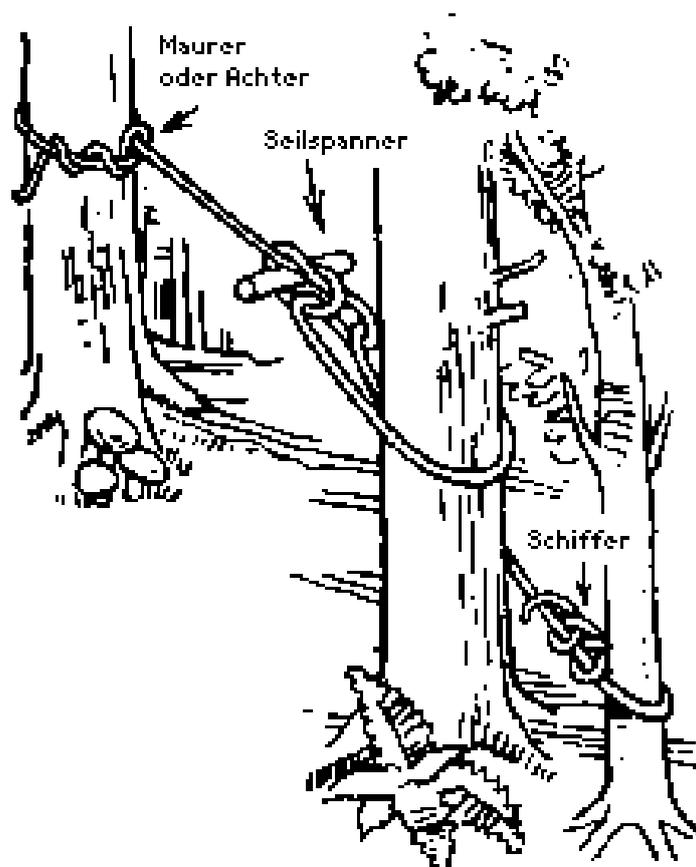
2.3 Seil aufrollen

Am besten wird ein Seil über die Knie im Schneidesitz oder über die Ellenbogen einer zweiten Person aufgerollt. Es geht schneller wenn man mit Aufrollen in der Mitte des Seiles beginnt und somit das Seil doppelt nimmt. Man kann aber ein Seil auch Schlinge um Schlinge in der Hand aufnehmen.

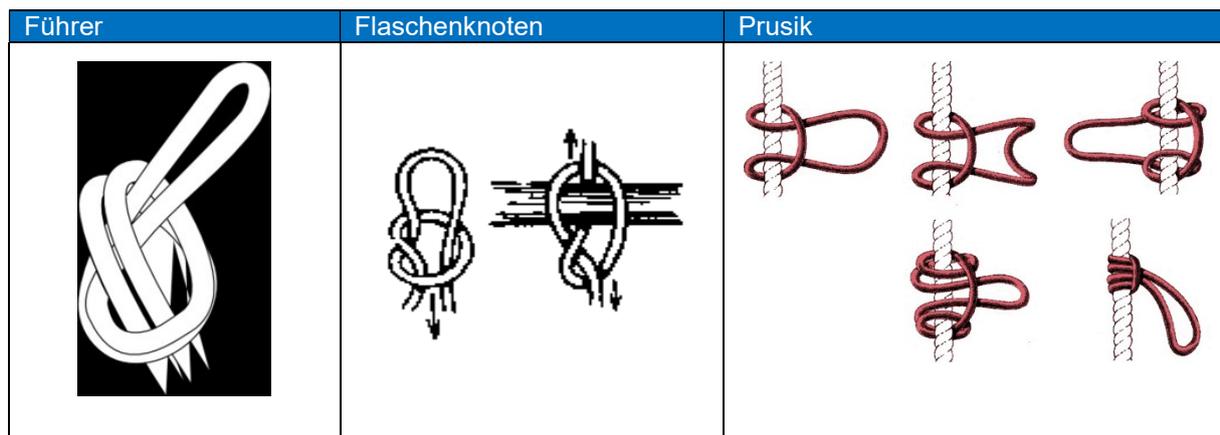


2.4 Seilbrücke

Seilbrücken eignen sich dort, wo ein Hindernis (Tobel, Graben, Bach) rasch überwunden werden soll. Nach Gebrauch kann die Brücke sofort wieder abgebrochen werden. Für Seilbrücken sollen nur einwandfreie Seile verwendet werden. Je stärker ein Seil gespannt ist, desto geringer ist die Reissfestigkeit. Stahlringe oder Karabiner an den Umlaufpunkten (z.B. beim Spanner) verringern die Reibung (vor allem wichtig bei Polypropylenseilen).



2.5 Drei weitere Knoten und deren Anwendung



Anwendung:

Führer: Ist schwer zu lösen und daher fast nur als Einwegknopf in Schnüren zu gebrauchen. Kann auch zum Verbinden von gleich dicken Seilen verwendet werden.

Flaschenknoten: Zum Befestigen von Sprossen an einer Strickleiter und zum Spannen der Schnur an einem Paket. Zulaufendes Ende beachten.

Prusik: Zum Befestigen einer Reebchnur an einem Seil. Lässt sich ohne Belastung am Hauptseil hin und her schieben, klemmt nur bei Belastung. (Zum Aufseilen oder beim Seilspannen geeignet.)

Weitere Knöpfe findest du im Thilo.

2.6 Seilpflege

Für eine lange Lebensdauer eines Seiles müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Seile vor jeder Verschmutzung und Beschädigung schützen.
- Nie auf Seile treten.
- Verschmutzte Seile sorgfältig trocknen und anschliessend ausbürsten. Kunststoffseile (Nylon Polypropylen) können vorsichtig gewaschen werden.
- Seile nie über scharfe Kanten laufen lassen. Lässt sich das nicht verhindern, müssen scharfe Kanten mit einem Lappen oder einem weichen Gegenstand gepolstert werden.
- Seile immer vor und nach Gebrauch auf schadhafte Stellen untersuchen.

2.7 Strickleiter

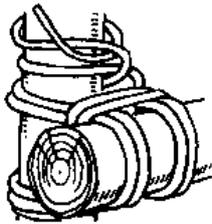
Beim Bau einer Strickleiter werden die Stöcke links und rechts mit einem Flaschenknoten befestigt (siehe 2.5). Der Flaschenknoten hat gegenüber dem Achterknoten den Vorteil, dass die einzelnen Treppenstufen leicht verschoben werden können, und dass er sich beim Abbruch leicht lösen lässt. Man hat nur darauf zu achten, dass die „komplizierte“ Seite unten ist.

2.8 Anwendung der verschiedenen Seilarten

Art	Hanfseil	Nylonseil	Polypropylenseile
Verwendung	Pioniertechnik Abspannungen	Besteigen Abseilen	Seilbrücken Abspannungen
Wasseraufnahme	Viel	Sehr wenig	Sehr wenig
Verrottungsbeständigkeit	Schlecht	Gut	Sehr gut
Temperaturbeständigkeit	Sehr hohe Temperaturen	100 °C	80 °C
Reissfestigkeit bei \varnothing 10 mm	800 kg	2000 kg	1400 kg
Dehnung	Gering	Sehr stark	Sehr stark
Kanten- und Scheuerfestigkeit	Relativ fest	Empfindlich	Sehr Empfindlich
Achtung!	Seil verkürzt sich beim Nass werden und lockert beim trocknen	Nie unter Dauerbelastung verwenden (Dehnung!)	Nie für Abseilen oder Karabinerseilbahnen verwenden, da geringe Temperaturbeständigkeit.

2.9 Bündel und deren Anwendung

Kreisbund



Wird bei rechtwinklig sich kreuzenden Balken verwendet. Begonnen wird mit einem Achter, und zwar auf der in Bezug auf die Belastung oben liegende Seite. Dann wird das Seil in engen Windungen kreisförmig um die Balken geführt. Mit einigen Querwindungen wird der Bund zusammengezogen und abgeschlossen. Verstärkt wird mit einem Mastwurf.

Kreuzbund

Gleiche Anwendung wie der Kreisbund. Statt im Kreis herum wird das Seil kreuzweise um die Balken gelegt. Gespannt wird mit einigen Windungen zwischen den Balken hindurch. Der Kreisbund eignet sich in der Regel aber besser als der Kreuzbund

Parallelbund



Zwei Stangen werden in gleicher Richtung aneinandergestrickt. Vorsicht, keine grosse Festigkeit. Der Bund eignet sich vor allem für das Verstärken von aufgerollten Seile.

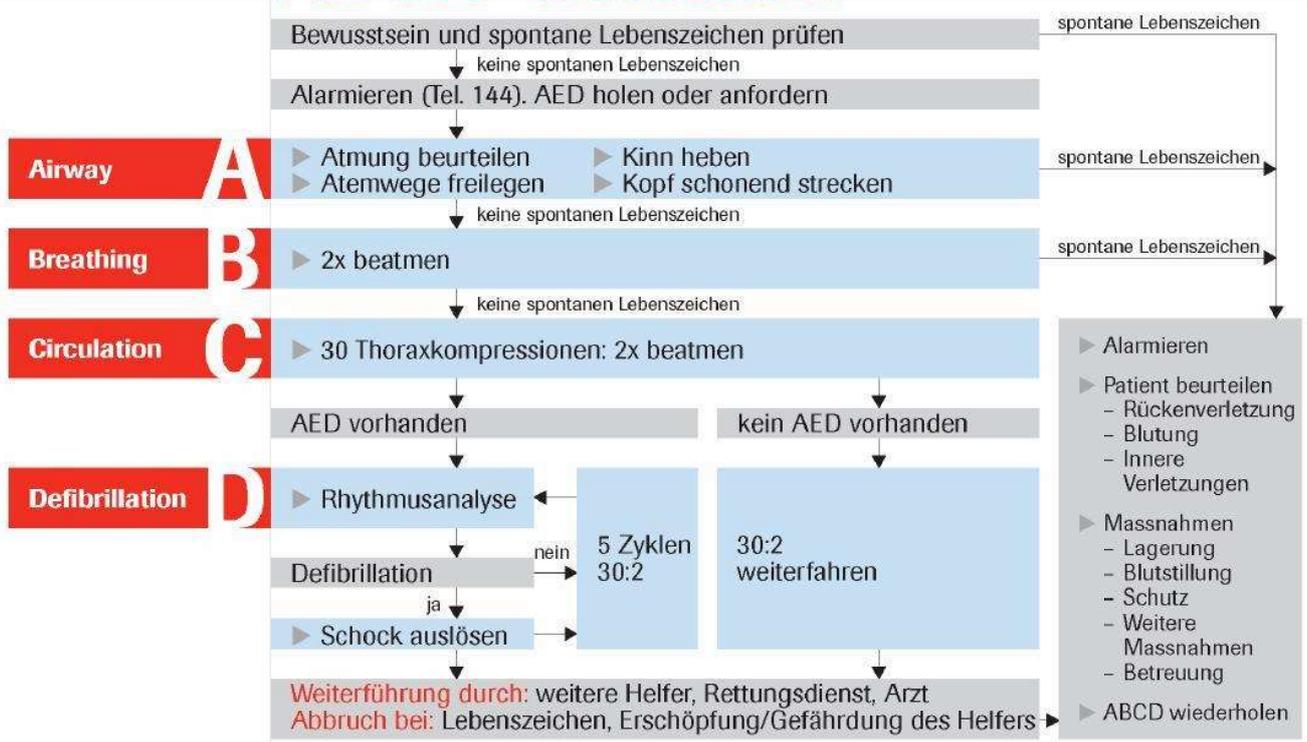
3. Erste Hilfe

3.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
ABC erklären	Ja	Ja	Ja
Druckverband	Ja	Ja	Ja
Vorgehen bei Verbrennungen, Sonnenstich und Nasenbluten	Ja	Ja	Ja
Behandlung von Schnittwunden	Ja	Ja	Ja
Schutz vor Blasen	Ja	Ja	Ja
Bewusstlosenlagerung / Seitenlagerung	F	Ja	Ja
Schocklagerung, Lagerung bei Hitzeschlag	F	Ja	Ja
Verhalten bei einem Unfall	-	Ja	Ja
Transport eines Verletzten	-	F	Ja
Verbände	-	F	Ja
Inhalt der Lagerapotheke	-	F	Ja
Massnahme bei den wichtigsten Krankheiten	-	F	Ja

3.3 ABC Schema

ABCD-Schema

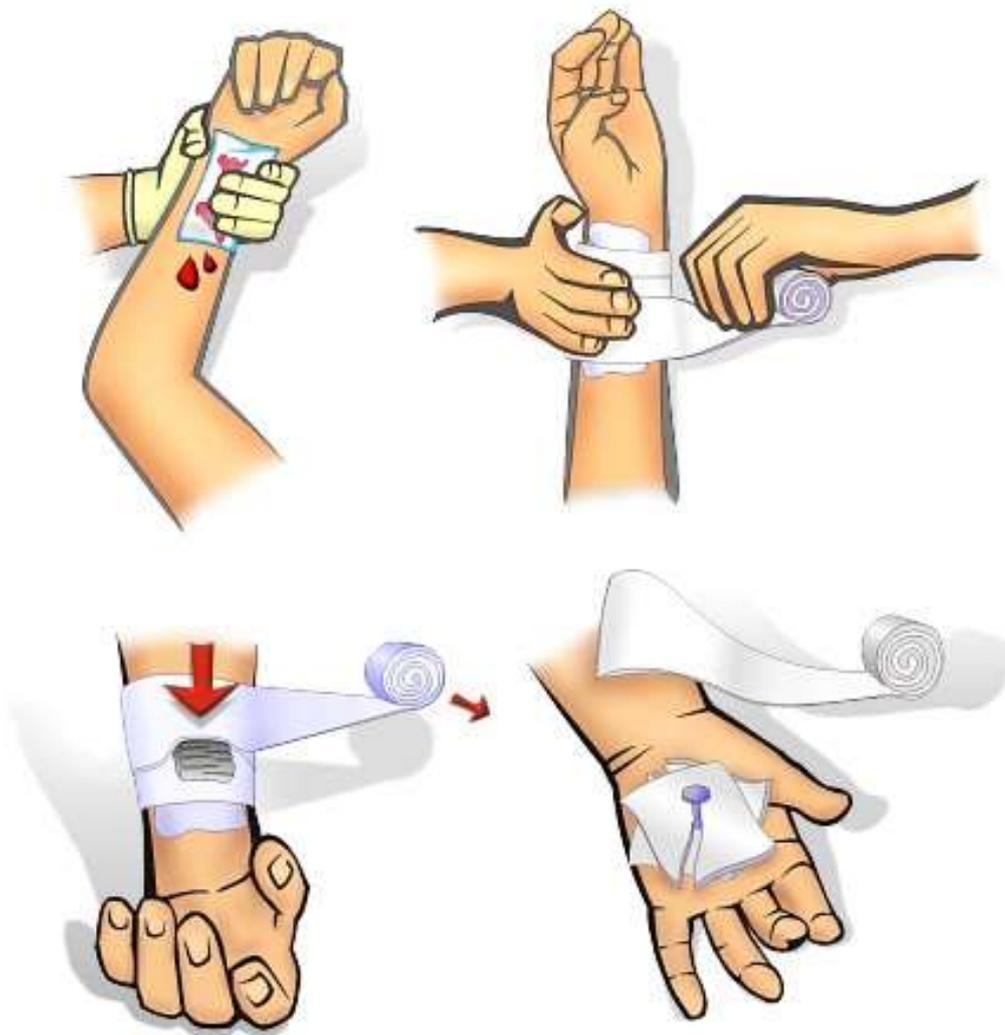


3.4 Druckverband

Bei vielen Wunden kommt die Blutung durch die Blutgerinnung von selbst zum Stillstand. Bei stärker blutenden Wunden an Arm oder Bein, solltest du die Gliedmaßen hochhalten um die Blutzufuhr zu verringern, und den Abfluss zu beschleunigen. Wenn du Handschuhe zur Verfügung hast, dann benutze diese, denn es gibt Erkrankungen die durch den Kontakt mit Blut übertragen werden. Direkt auf der Wunde sollte man nur sterile (keimfreie) Wundauflagen verwenden, das sind fertig verpackte Wundauflagen, nur wenn nichts anderes zur Verfügung steht verwende ein sauberes Tuch. Die meisten Blutungen kommen durch direkten Druck auf die Wunde sofort zum Stillstand.

Kommt dadurch die Blutung nicht zu stehen, kannst du einen Druckverband anlegen. Lege dazu einen Druckpolster (z.B. ein ungeöffnetes Verbandspäckchen) auf die bereits verbundene Wunde und wickle diesen Polster unter Zug fest, sodass ein Druck direkt auf das blutende Gefäß entsteht. Sollte die Blutung noch immer nicht zum Stillstand gekommen sein, kannst du direkt darauf drücken oder einen weiteren Druckverband anlegen.

Wenn Fremdkörper in der Wunde stecken, so lasse sie in der Wunde. Zum Teil verschließen sie Gefäßverletzungen. Beim Entfernen würde die Blutung nur stärker. Du kannst sterile Wundauflagen einschneiden und diese mit einer Mullbinde fixieren.



3.5 Vorgehen bei Verbrennungen, Sonnenstich, Nasenbluten

3.5.1 Verbrennungen

Die Folgen von Verbrennungen und Verbrühungen können von einer harmlosen lokalen Schädigung (Hautrötung) bis zur generalisierten lebensgefährlichen Verbrennungskrankheit reichen.

3.5.2 Tiefe der Verbrennungen

- | | |
|---------|---|
| 1. Grad | Rötung (Heilung ohne Narbenbildung) |
| 2. Grad | Blasenbildung, oberflächliche Verschorfung (Heilung meist ohne bleibende Narbenbildung) |
| 3. Grad | Tiefe Verschorfung, Verkohlung (gestörte Heilung mit starker Narbenbildung) |

Bei gleicher Ausdehnung wirken sich tiefe Verbrennungen (3. Grad im Vergleich zu oberflächlichen 1. und 2. Grad) schwerer aus.

Die Handfläche des Verletzten entspricht ungefähr ein Prozent seiner Körperoberfläche. Oberflächliche Verbrennungen 2. Grades von mehr als zwei Prozent der Körperoberfläche müssen vom Arzt behandelt werden, tiefe Verbrennungen müssen auf jeden Fall vom Arzt behandelt lassen

werden. Verbrennungen im Gesicht, über Gelenken und an Händen sind immer als schwere Verbrennungen zu betrachten und sind vom Arzt zu behandeln.

3.5.3 Erste Hilfe bei Verbrennungen

Brandwunden wenn möglich sofort mit kaltem, fließendem Wasser abkühlen. Am besten taucht man den verletzten Körperteil während 15 Minuten in kaltes Wasser ein oder duscht ihn mit kaltem Wasser ab. Die Kleider werden nicht entfernt. Die Wunden bedeckt man mit sauberen Tüchern oder mit einem sauberen Deckverband, Gesicht freilassen.

3.5.4 Sonnenstich

Die Ursache des Sonnenstichs ist eine direkte Sonnenbestrahlung auf den unbedeckten Kopf welche zu einer Reizung der Hirnhäute führt. Oft liegt gleichzeitig ein Hitzschlag vor.

Der Patient wird sofort in den Schatten gebracht. Man öffnet seine Kleider und lagert den Oberkörper hoch (siehe Lagerung bei Hitzeschlag); ist der Patient jedoch bewusstlos, ist eine Seitenlagerung angebracht. Man sorgt für Abkühlung, zum Beispiel mit Wasser, mit feuchten Tüchern, mit Schnee, durch Zufächeln von Luft. Der Patient soll kühle Getränke zu sich nehmen.

3.5.5 Nasenbluten

Zum Nasenbluten kann es durch Gewalteinwirkung kommen, beim Niesen, Husten, beim Schnäuzen, aber auch ohne erkennbare Ursache.

Man lässt den Betroffenen ruhig sitzen und durch den Mund atmen. Der Kopf ist leicht nach vorn gebeugt zu halten, damit kein Blut nach hinten in den Rachen fließt. Gleichzeitig legt man ein mit kaltem Wasser getränktes Tuch in den Nacken und auf die Stirn. Die beiden Nasenflügel werden (evtl. nach Ausstopfen mit Watte) 5-10 Minuten lang zusammen gedrückt. Falls dies die Blutung nicht zum Stoppen bringt, die Nase mit dem Zeigefinger und Daumen fest zusammendrücken. Hört es nach etwa 20 Minuten nicht auf zu bluten, den Arzt aufsuchen.

3.6 Behandlung von Schnittwunden

Schnittwunden weisen glatte Wundenränder auf. Die Verschmutzung ist meistens gering und die Blutung relativ gross, so dass die Infektionsgefahr klein ist. Kleinere, nicht tieferreichende Schnittwunden können durch den Laien versorgt werden, wobei darauf zu achten ist, dass die Wundenränder durch den Verband (Heftpflasterstreifen) aneinandergedrückt und –gehalten werden.

Wunde desinfizieren und Verbinden (siehe Verbände)

3.7 Schutz vor Blasen

3.7.1 Vorbeugung

- Nur mit eingelaufenen Schuhen wandern
- Wenn man weiss, dass man an einer gewissen Stelle eine Blase kriegt diese mit einem Pflaster schützen
- 2 Paar Socken anziehen

3.7.2 Behandlung

Offene Blasen desinfizieren und trocknen lassen; geschlossene Blasen nur öffnen, wenn du zum Beispiel weiter wandern musst, die Gefahr einer Infektion besteht oder die Blase könnte Blut enthalten. Falls du die Blase öffnest, nimm eine ausgeglühte Nadel.

3.8 Bewusstlosen-/Seitenlagerung

Bewusstlose Personen mit genügender Eigenatmung und vorhandenem Kreislauf werden zur Sicherung der freien Atemwege in die Seitenlagerung gebracht (Bewusstlosenlagerung); Dadurch wird das Zurücksinken des Unterkiefers mit der Zunge verhindert.

Nach Möglichkeit soll die Lagerung auf die unverletzte Körperseite erfolgen.

Ausnahme: Bei Brustverletzungen lagert man den Patient auf die verletzte Seite.

Das Umlagern muss mit äusserster Sorgfalt vorgenommen werden, um zu vermeiden, dass bei Patienten mit Wirbelsäulenverletzung zusätzlich eine Quetschung des Rückenmarks erfolgt und dadurch dauernde Lähmungen entstehen.

3.8.1 Technik der Seitenlagerung



3.9.1 Schocklagerung

Bei Schock wird der Patient in der Regel flach und horizontal gelagert. Wird als Schockursache mit Sicherheit eine starke Blutung oder ein grosser Verlust von Körperflüssigkeiten bei Verbrennungen, Durchfällen usw. angenommen, können die Beine etwas angehoben werden (maximal 30 cm), bei horizontaler Lagerung von Kopf und Oberkörper; dadurch soll eine bessere Durchblutung der unmittelbar lebenswichtigen Organe (Herz, Lunge, Gehirn) erreicht werden.



3.9.2 Lagerung bei Hitzschlag

Man bringt den Patienten an einen kühlen, schattigen Ort und lagert ihn auf dem Rücken mit leicht erhöhtem Oberkörper. Die Kleider öffnen. Den Patienten mit Luft (Ventilator, Fächer), Umschlägen und Besprengung mit kaltem Wasser kühlen. Ausserdem sollte der Patient viel Flüssigkeit zu sich nehmen.

3.10 Verhalten bei einem Unfall

1. Schauen

Was ist geschehen? Überblicke die Unfallsituation. Wenn du nicht benötigt wirst, verlasse die Unfallstelle und werde nicht zum „Gaffer“.

2. Denken

Folgegefahren für Helfer und Notfallpatienten erkennen. Ruhig überlegen, dann handeln.

3. Handeln

- Sich selbst vor Gefahr schützen - Weitere Unfälle verhindern, Unfallstelle absichern - „Gaffer“ wegschicken oder zur Hilfe auffordern - Nothilfe leisten

4. Alarmieren

Wer? Name und Vorname des Melders

Was? Art des Unfalls

Wann? Zeitpunkt des Unfalls

Wo? Ort des Unfalls

Wie viele? Anzahl Patienten, Art der Verletzungen

Weiteres? Weiter wichtige Informationen

3.10.1 Telefonnummern

Sanität: **144**

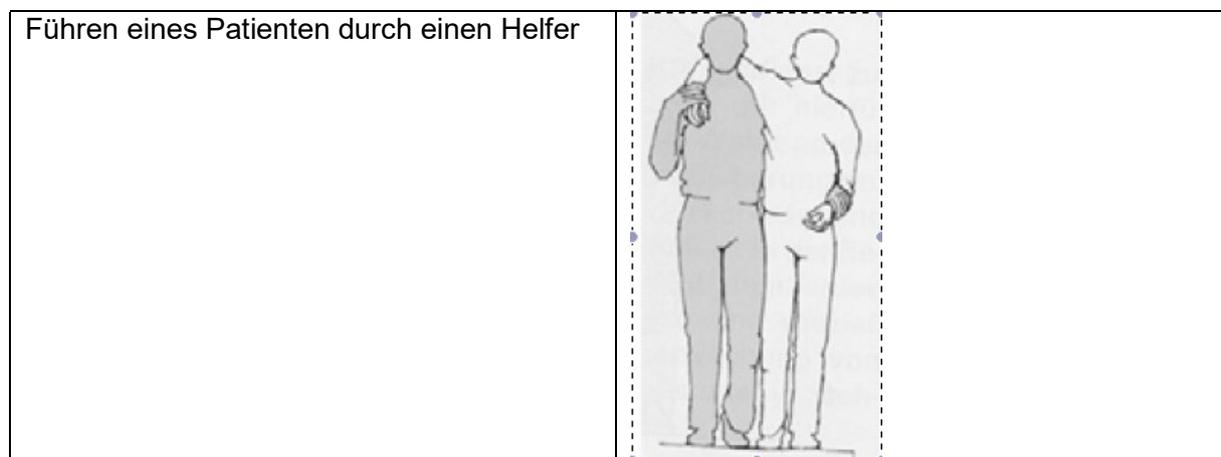
Polizei: **117**

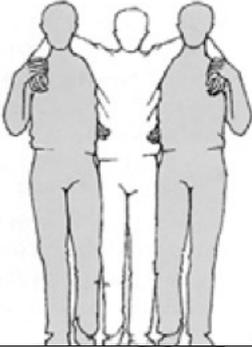
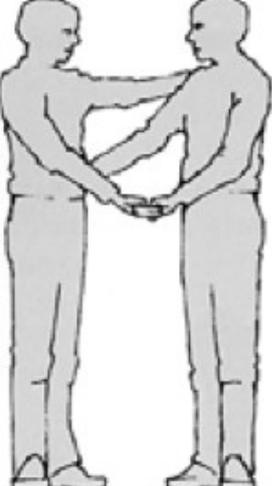
Feuerwehr: **118**

Rega: **14 14**

Toxikologisches Zentrum: **145**

3.11 Transport eines Verletzten

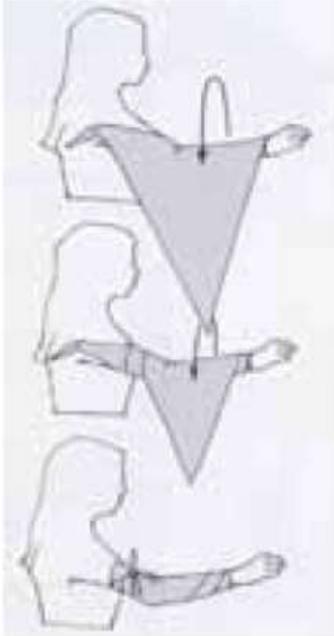


<p>Führen eines Patienten durch zwei Helfer</p>	
<p>Rückentraggriff</p>	
<p>Sitzgriff</p>	
<p>Sesselgriff</p>	

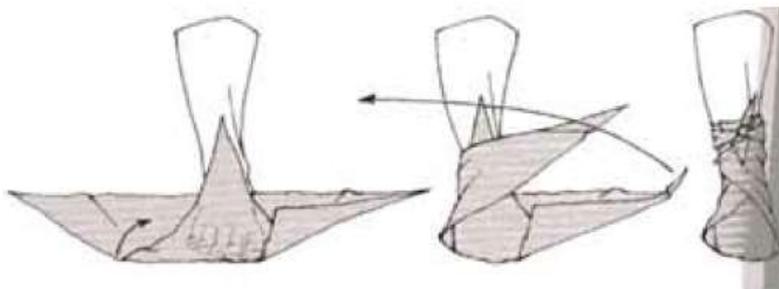
3.12 Verbände

3.12.1 Mit dem Dreiecktuch

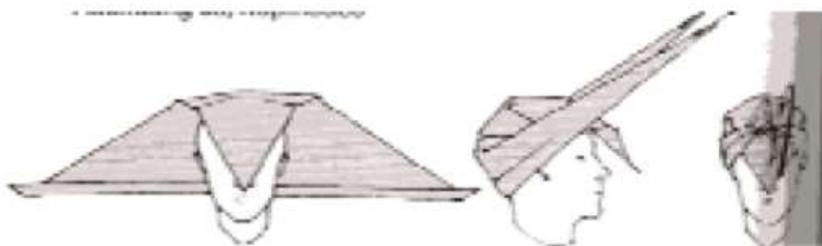
Arm:



Fuss:

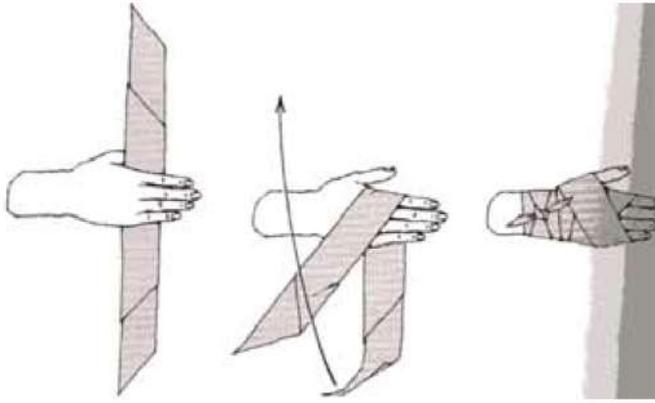


Kopfhaube:

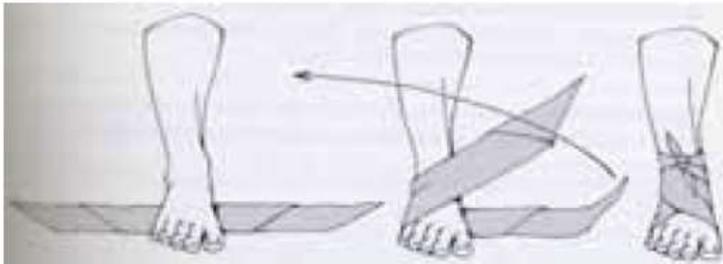


3.12.2 Mit Krawatte

Hand:



Fuss:



3.13 Inhalt der Lagerapotheke

1. Schnellverband, Heftpflaster
2. Sterile Gazekompressen
3. Gazebinde
4. elastische Binde
5. Dreiecktuch
6. Desinfektionsmittel
7. Insektenstift
8. Essigsäure-Tonerde-Salbe (z.B. Euceta)
9. evtl. Medikamente gegen Schmerzen
10. Schere und Pinzette
11. Verbandklammern
12. Sicherheitsnadeln
13. **Gummihandschuhe** (zur Wundenbehandlung, als Selbstschutz)
14. Notfallzettel mit wichtigen Telefonnummern
15. Papier und Bleistift
16. Kleingeld zum Telefonieren

1. Kartenkunde

4.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
Koordinaten ablesen und übertragen	Ja	Ja	Ja
Massstab umrechnen	Ja	Ja	Ja
Kenntnis einiger Signaturen auf der Karte	Ja	Ja	Ja
Plankroki	F	Ja	Ja
Wegkroki	F	Ja	Ja
Kleine Kartenkenntnisse	-	F	Ja

4.2 Koordinaten ablesen und übertragen



4.3 Maßstab umrechnen

Der Maßstab gibt dir das Verhältnis zwischen der Länge einer Strecke auf der Karte und der Streckenlänge in Wirklichkeit an. Dabei bedeutet, dass auf einer Karte im Maßstab 1:25'000 alle Strecken auf der Karte 25'000-mal kürzer sind als in der Natur.

Massstab	Umrechnung	Kilometerlänge
1:25'000	1 km : 25'000	= 4 cm
1:50'000	1 km : 50'000	= 2 cm
1:100'000	1 km : 100'000	= 1 cm

4.4 Kenntnisse einiger Signaturen

Benutze dazu das Thilo Seite 75-79.

4.5 Kleine Kartenkenntnisse

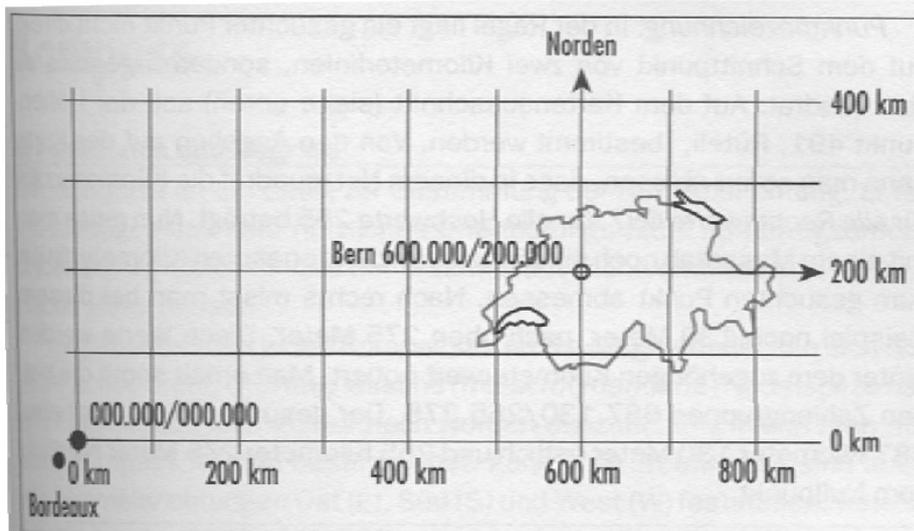
4.5.1 Äquidistanz

Massstab	Distanz
1:25'000	10 m; im Alpengebiet 20 m
1:50'000	20m
1:100'000	50 m

4.5.2 Koordinatennetz

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 Koordinatenlinien beträgt jeweils einen Kilometer. Dieses Netz ist mit den zugehörigen Kilometerwerten auf den Landeskarten aufgedruckt.

Die senkrechten Linien werden von West nach Ost (also nach rechts) gezählt. Sie zeigen den Rechtswert, der zwischen 400 und 900 km liegt. Die waagrechten Linien werden von Süden nach Norden gezählt und bezeichnen den Hochwert, der zwischen 0 und 300 km liegt. Die Lage eines Punktes im Koordinatennetz wird stets durch einen Rechtswert und einen Hochwert angegeben. Der Nullpunkt des Netzes wurde in die Nähe von Bordeaux in Frankreich verlegt, damit in der Schweiz der Rechtswert immer grösser ist als der Hochwert. Fixpunkt in der Schweiz ist die alte Sternwarte Bern mit den Koordinaten 600.000 / 200.00.



4.6 Plankroki

Das Kroki ist eine von Hand gezeichnete Geländeskizze. Es soll eine Ergänzung zur Karte sein, um Sachen darzustellen, die in einer speziellen Situation wichtig sind.

4.6.1 Krokiarten

Wir unterscheiden Ansichts-, Plan-, Weg- und Kompasskroki.

4.6.1.1 Ansichtskroki

Ein Ansichtskroki ist eine Bildskizze und gibt, wie der Name sagt, die Ansicht eines Geländeausschnitts wieder. Wegen der Perspektive wird der Hintergrund immer enger und weiter entfernte Dinge lassen sich nicht mehr detailliert darstellen.

4.6.1.2 Plankroki

Ein Plankroki ist eine Planskizze. Der Zweck es Plankrokis ist eine Ergänzung der Karte, wobei Wichtiges hervorgehoben und Unwichtiges weggelassen wird.

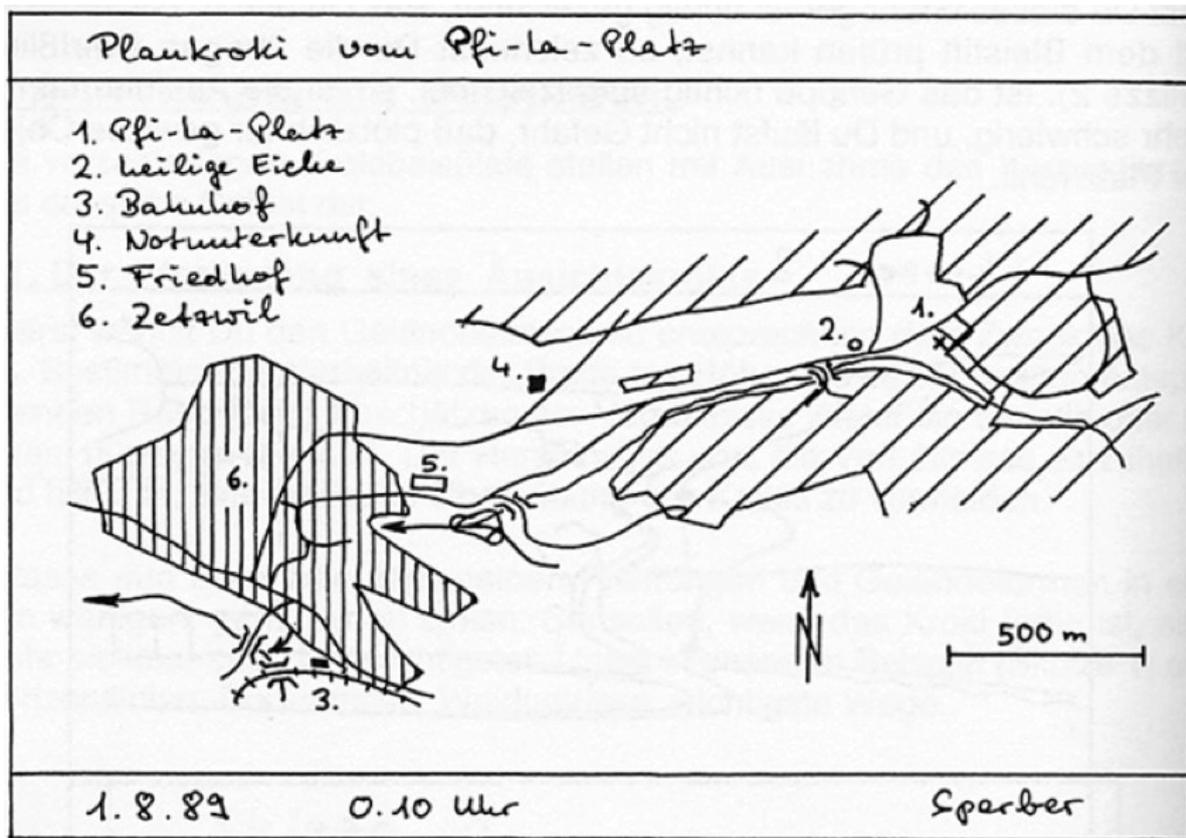
4.6.1.3 Wegkroki

Wie der Name sagt, geht es darum, dem Betrachter das Finden eines Weges zu erleichtern. Deshalb wird nur eingezeichnet, was links und rechts wichtig ist, um den Weg zu finden. Um Platz zu sparen kann dort, wo der Wegverlauf klar und eindeutig ist, die Streckenzeichnung unterbrochen und durch eine Distanzangabe ersetzt werden. Das Wegkroki muss nicht wie ein Plankroki richtungstreu sein. Zur Vereinfachung können wir Kurven weglassen und die Nordrichtung wechseln. Im Extremfall kann der Weg als gerade Strecke gezeichnet werden.

4.6.1.4 Kompasskroki

Vor allem für die Routenwahl in unübersichtlichem Gelände, bei Nacht, Schnee und Nebel geeignet. In ein einfaches Plankroki wird eine Marschrouten mit Angaben der Streckenlänge und der Richtung eingezeichnet.

4.6.2 Beispiel eines Plankrokis



Weitere Beispiele von Krokis findest du im Thilo Seite 93 – 95!

2. Kompass

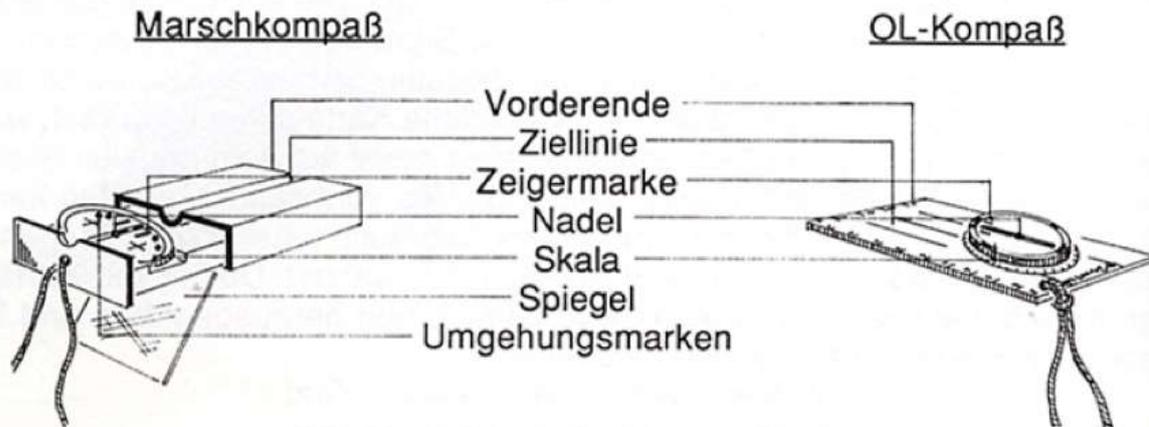
5.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
Kenntnisse über Kompass	F	Ja	Ja
Kompassmarsch	F	F	Ja
Vorwärtseinscheiden	-	Ja	Ja
Rückwärtseinscheiden	-	Ja	Ja
Hindernis mit einem Kompass umgehen	-	F	Ja
Distanzen und Höhen schätzen	-	F	Ja

5.2 Kenntnisse über Kompass

Der Kompass ist ein Gerät, das mit Hilfe der erdmagnetischen Kräfte die Nordrichtung bestimmt. Jeder Kompass besitzt als Hauptteil eine Magnetnadel, d.h. einen kleinen stäbchenförmigen Magneten, der sich drehen kann und dessen eines Ende nach Norden ausrichtet ist, wenn du den Kompass waagrecht hältst.

5.2.1 Aufbau eines Kompass



Nadel: Der rote Teil der Magnetonadel zeigt nach Norden. Bei vielen Kompassen ist er mit einer kleinen Leuchtmarke versehen, um die Arbeit bei Nacht zu erleichtern.

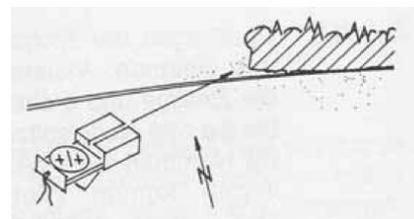
Auf der drehbaren Skalenscheibe sind eine Kreiseinteilung und Nord – Süd verlaufende Hilfslinien aufgedruckt. Die zwei gebräuchlichen Kreiseinteilungen sind 360° und 6400 Artilleriepromille.

5.3 Kompassanwendungen

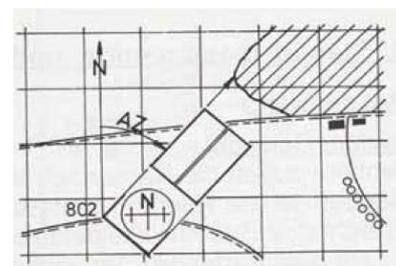
5.3.1 Grundanwendung 1

Richtung aus dem Gelände in die Karte übertragen

Schritt 1: Peile mit dem Kompass an der zu bestimmenden Richtung und stelle dein Richtungswinkel durch Drehen der Skalenscheibe ein (Nordmarken des Skalenscheibe unter Norden der Nadel stellen).



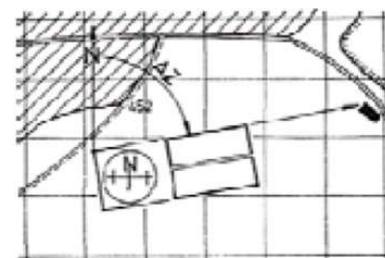
Schritt 2: Übertragen des Azimuts auf die Karte: Bestimme deinen Standort auf der Karte. Vergewissere dich nochmals, ob das abgelesene Azimut noch eingestellt ist. Lege den Kompass so auf die Karte, dass eine der hinteren Kompasssecken auf dem Standort liegt. Drehe den Kompass um den Standort, bis die Nordrichtung der Skalenscheibe mit derjenigen der Karte übereinstimmt. Nun liegt der Zielpunkt in der Verlängerung der Kompass-Längenseite. Durch Vergleich von Geländebild kann die genaue Lage des Zielpunkts auf der Karte bestimmt werden.



5.3.2 Grundanwendung 2

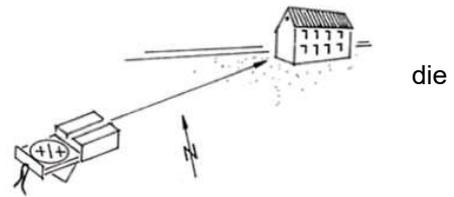
Richtung aus der Karte ins Gelände übertragen

Schritt 1: Bestimmen des Azimuts aus der Karte: Lege den Kompass auf die Karte, eine Kompass-Längskante auf der Verbindungslinie Standort – Ziel (Kompassvorderteil in Zielrichtung!). Drehe nun die Skalenscheibe, bis die Nordrichtungen von Karte und Kompass übereinstimmen. Das Azimut kann an der Zeigermarke abgelesen werden.



Schritt 2:

Übertragen der Richtung in das Gelände: Visiere über die Ziellinie und drehe dich, bis die rote Nadelspitze über die Nordmarke des Skala zu liegen kommt. Jetzt blickst du in gesuchte Richtung.



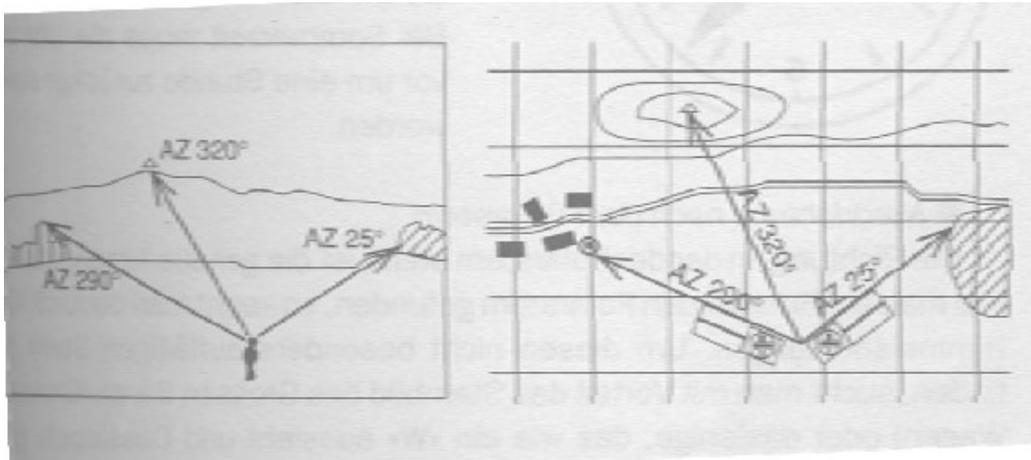
5.4 Kompassmarsch

Hast du dir Richtung gefunden in die du laufen willst, merkst du dir einen markanten Geländepunkt (Baum, Stein, Haus) und gehst dorthin. Dort peilst du einen neuen Punkt an. Schau unterwegs möglichst wenig auf Karte und Kompass macht höchstens müde.

5.5 Einschneiden

5.5.1 Rückwärtseinschneiden

Zwei oder mehrere im Gelände sichtbare Punkte sind dir auf der Karte bekannt, jedoch dein momentaner Standort nicht. Gemäss Grundanwendung 1 bestimmst du daher die Azimute der Punkte im Gelände und überträgst die Richtungen auf die Karte. Dabei musst du den Kompass auf der Karte beim bekannten Punkt ansetzen und dann den Kompass drehen, bis er gleich ausgerichtet ist wie die Karte (Nordrichtung und Netzlinien auf Kompass und Karte übereinstimmen). Nun ziehst du eine Linie längs der anliegenden Kompasskante und verlängerst sie in Richtung Schnur. Denselben Vorgang wiederholst du mit einem zweiten oder mehreren Punkten. Beim Schnittpunkt der Linien auf der Karte befindet sich dein Standort.

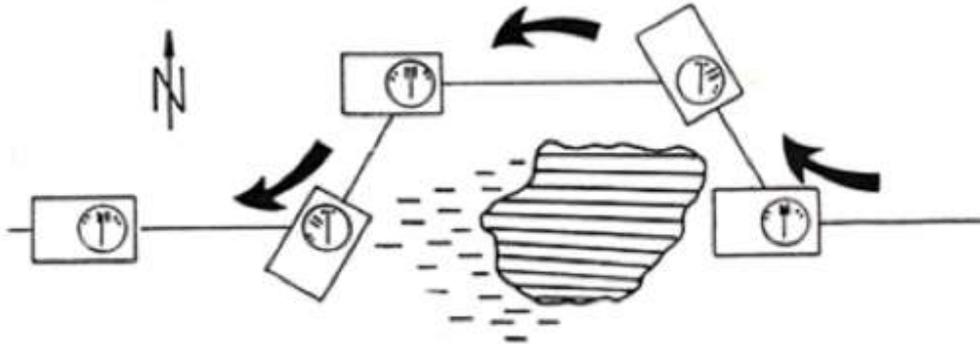


5.5.2 Vorwärtseinschneiden

Ich kenne zwei Punkte auf der Karte, nun will ich den Berg den ich sehe auf der Karte finden. Um diesen zu finden peile ich diesen Berg von beiden Orten an. Nun kann ich die Linien von meinem Standpunkt aus nach vorne ziehen. Dort wo sich die Linien treffen ist mein gesuchter Punkt.

5.6 Hindernisse mit dem Kompass umgehen

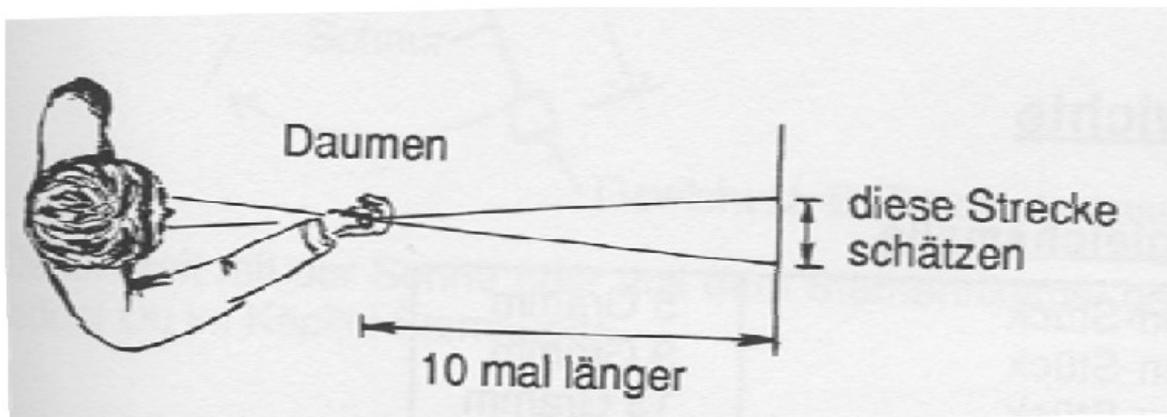
Der Marschkompass hat zwei Umgehungsmarken. Triffst du an ein Hindernis, veränderst du nichts an der KompassEinstellung, sondern drehst den Kompass, bis die Nordnadel über der einen Umgehungsmarke liegt. Marschiere in dieser Richtung (Schritte zähle). Bist du am Hindernis vorbei, stellst du die Nordnadel über die andere Umgehungsmarke und marschierst in dieser Richtung. Nach der gleichen Anzahl Schritte wie zuvor, gehst du in der ursprünglichen Richtung weiter.



5.7 Distanzen und Höhen schätzen

5.8.1 Daumensprung

Der Daumensprung ist ein Hilfsmittel zum Bestimmen von Distanzen. Wenn du zum Beispiel die Distanz zu einem Haus wissen willst, dann streckst du deinen Arm aus und die Richtung dieses Hauses und hältst den Daumen in die Höhe. Jetzt blickst du abwechslungsweise mit dem rechten und dem linken Auge über den Daumen verdeckt werden. Anschliessend schätzt du den Abstand dieser Punkte auf dem Haus. Die Distanz von dir zum Haus ist ungefähr das Zehnfache der geschätzten Strecke.



3. Zeltbau

6.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
Fähnlizelt bauen	Ja	Ja	Ja
Blachenbund	Ja	Ja	Ja
Berliner und Gotthärdli	F	Ja	Ja
Pflege und Reinigung von Blachen	F	Ja	Ja

6.2 Fähnlizelt bauen

Auf was muss ich achten:

- Das Zelt nicht in eine Mulde stellen (Regen!)
- In Flussnähe Hochwassergefahr beachten.
- Boden vor dem Aufstellen von Wurzeln, Steinen, Ästen usw. säubern.
- Zelteingang nicht auf die Wetterseite (Weste) nehmen.
- Den Zeltboden und allg. Zelte über die Diagonale spannen
- Heringe im rechten Winkel zur Zeltschnur und nicht senkrecht in den Boden stossen.

6.3 Blachenbund

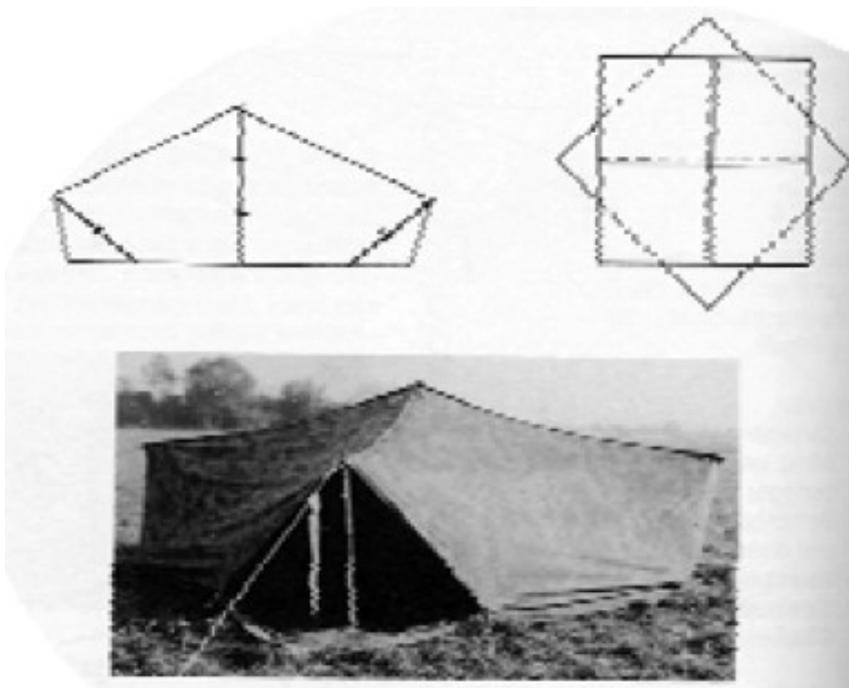
Ein Blachenbund dient zum Transport und zur Lagerung von Blachen. 10 Blachen aufeinanderlegen, die imprägnierte Seite unten, die Reepschnur oben, die Mittelnähte immer in dieselbe Richtung. Falls die Blachen mit Plomben versehen sind, diese alle in derselben Ecke.

6.4 Berliner oder Gotthärdli

6.4.1 Berliner

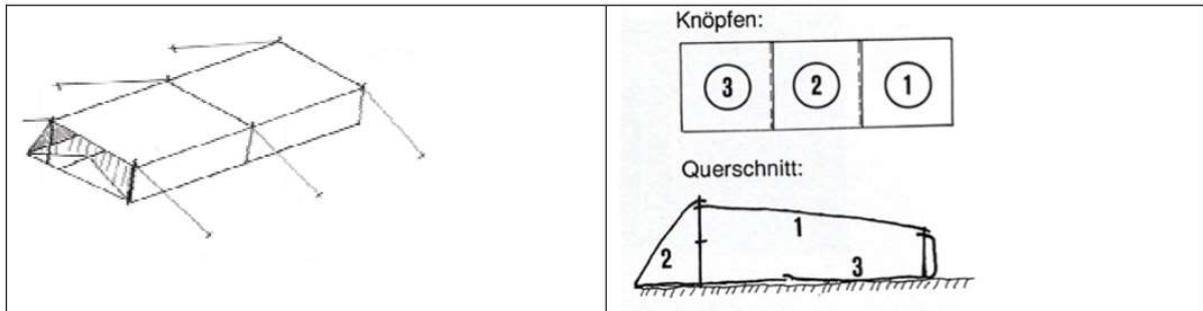
Benötigt: 8 Blachen und 4 Zelttaschen

Der Berliner bietet ca. 5 Pfader Platz, ist gut wetterdicht, hält die Wärme zusammen und bietet den Vorteil eines Blachenbodens.



6.4.2 Gotthardschlauch oder – Zelt

Benötigt: 6 Blachen und 3 Zelttaschen



Der Gotthardschlauch eignet sich für 1 bis 2 Übernachtungen von 4-6 Pfader.

Vorteile:

- Geringer Widerstand gegenüber dem Wind und gute Wärmeisolation dank geringer Höhe
- Bodenblache schützt vor Feuchtigkeit und damit vor Kälte
- Kann beliebig verlängert werden
- Seitenabschluss mit Rucksäcken oder Blachen

Nachteile:

- Etwas eng, besonders in der Mitte

6.5 Pflege und Reinigung der Blache

6.5.1 Pflege

- Nicht auf die Blache treten. Dadurch können Löcher entstehen (Äste etc.).
- Blachen nur an trockenen, gut durchlüfteten Orten lagern.
- Ausschussblachen separat bündeln und nicht für Bauten benutzen.
- J+S Blachen: bei Materialrückgabe in nassem Zustand unbedingt „nass verpackt“ auf den Frachtbrief schreiben.

6.5.2 Reinigung

- Schmutzige Blache trocken, ausbürsten und ausschütteln.
- Blache nicht mit Seife oder waschen, da dies die Imprägnierung zerstört.
- Nasse Blachen sofort auspacken und zum Trocknen auslegen.

4. Pfader si

7.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
Du kennst den Wahlspruch und Gruss der Pfadi	Ja	Ja	Ja
Du kennst den Aufbau unserer Abteilung	Ja	Ja	Ja
Du weisst etwas über deinen Pfadinamen/Namen des Fähnlis	Ja	Ja	Ja
Du kennst den Sinn des Pfadiversprechens	F	Ja	Ja
Du kennst einige Punkte der Pfadigeschichte	F	Ja	Ja
Du kannst den Pfadikravattenknopf	Ja	Ja	Ja

7.2 Du kennst den Wahlspruch und Gruss der Pfadi

Wahlspruch und Gruss: siehe Thilo Seite 21.

Wahlspruch der Pfad Menzingen:

Bisch debi(ber), miis bescht, allzeit bereit, zäme witer und bewusst debi..

7.3 Du kennst den Aufbau unserer Abteilung

- Siehe Organigramm im Anhang

7.4 Du weißt etwas über deinen Pfadinamen

Erzähl was von deinem Pfadinamen. Was bedeutet dieser?

7.5 Du kennst den Sinn des Pfadiversprechens

Siehe Thilo Seite 17.

Wir Pfadi wollen:

- Offen und ehrlich sein
- Andere verstehen und achten
- Unsere Hilfe anbieten
- Freude suchen und weitergeben
- Miteinander teilen
- Sorge tragen zur Natur und zu allen Menschen
- Schwierigkeiten mit Zuversicht begegnen
- Uns entscheiden und Verantwortung tragen

7.6 Du kennst einige Punkte der Pfadigeschichte

Siehe Thilo Seite 23 - 25

Krawattenknopf

Vorteil

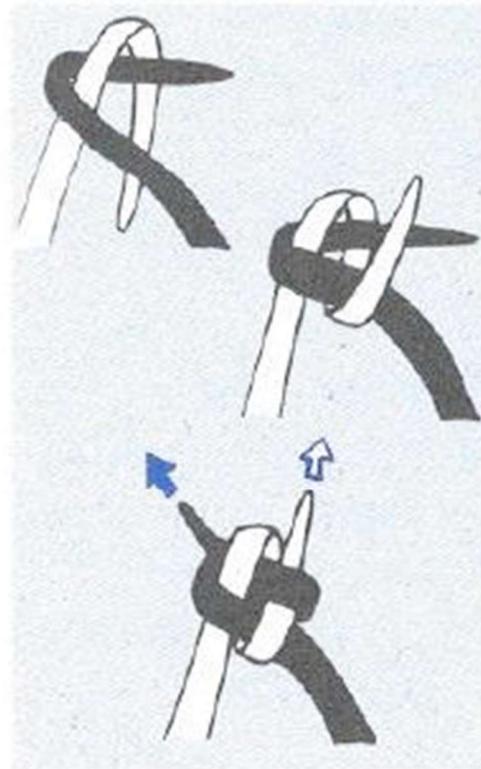
- Flacher Knopf

Nachteil

- Fest angezogen mühsam zum öffnen

Anwendung

- Zum Binden von Pfadikravatten
- Zierknopf



8.6 Fahrplan lesen

Du kannst einen beliebigen Fahrplan lesen.

Montag-Freitag ohne Feiertage Lundi-vendredi, sauf fêtes générales gültig ab/valable dès: 12.12.2004 Fahrzeit ca./trajet env.: 7-8 min.		Samstage, Sonn- und Feiertage Samedis, dimanches et fêtes générales gültig ab/valable dès: 12.12.2004 Fahrzeit ca./trajet env.: 7-8 min.	
Biel-Leubringen Bienne-Evilard		Leubringen-Biel Evilard-Bienne	
↑ ↓		↑ ↓	
5		5	
6 05 15 25 35 45 55		6 10 25 40 55	
7 05 15 25 35 45 55		7 10 25 40 55	
8 05 15 25 35 45 55		8 10 25 40 55	
9 05 15 25 35 45 55		9 10 25 40 55	
10 05 15 25 35 45 55		10 10 25 40 55	
11 05 15 25 35 45 55		11 10 25 40 55	
12 05 15 25 35 45 55		12 10 25 40 55	
13 05 15 25 35 45 55		13 10 25 40 55	
14 05 15 25 35 45 55		14 10 25 40 55	
15 05 15 25 35 45 55		15 10 25 40 55	
16 05 15 25 35 45 55		16 10 25 40 55	
17 05 15 25 35 45 55		17 10 25 40 55	
18 05 15 25 35 45 55		18 10 25 40 55	
19 05 15 25 35 45		19 10 25 40	
↑ 20 00 30		↑ 20 00 30	
↓ 21 00 30		↓ 21 10 40	
22 00 30		22 10 40	
23 00 30		23 10 40	
00 00		00 00	

Toutes les 10 minutes
10 Minuten-Takt
 Anschlüsse/Correspondances:
Bus No 5, 6, 8 www.carrus.ch

Toutes les 15 minutes
15 Minuten-Takt
 Anschlüsse/Correspondances:
Bus No 5, 6, 8 www.carrus.ch

Toutes les 30 min.
30 Minuten-Takt
 www.funic.ch

Toutes les 30 min.
30 Minuten-Takt
 www.funic.ch

8.7 Reinigung und Lagerung von Werkzeug

Metallteile müssen leicht eingefettet werden, damit sich kein Rost bildet. Alle Werkzeuge werden im Materialdepot aufbewahrt.

9. Natur

9.1 Was muss ich können

Beschreibung	JP	P	OP
Polarstern + 3 Sternbilder kennen	Ja	Ja	Ja
Einrichten einer Feuerstelle	Ja	Ja	Ja
Himmelsrichtungen auf 2 Arten bestimmen	F	Ja	Ja
Die wichtigsten Punkte der Entsorgung im Lager	F	F	Ja
Die wichtigsten Punkte der Lagerhygiene	Ja	Ja	Ja

9.2 Polarstern + 3 Sternbilder kennen

Siehe Thilo Seite 200 – 203.

9.3 Einrichten einer Feuerstelle

Nicht jeder Platz ist zum Feuern geeignet. Um Schaden zu vermeiden gilt es, einige Dinge zu beachten:

- Wähle den Platz für das Feuer so, dass Stämme, Wurzeln und Äste von umstehenden Bäumen nicht versengt werden oder Feuer fangen können.
 - Halte gegen über ihnen einen Sicherheitsabstand von mindestens drei Metern.
 - Entferne auf dem vorgesehenen Feuerplatz und in dessen nächster Umgebung alles leicht brennbare Material, das nicht in Brand geraten soll.
 - Hohle einige grössere Steine und lege sie ringförmig um den vorgesehenen Feuerplatz herum. So kann die Gefahr verringert werden, dass sich das Feuer irgendwo unbemerkt ausbreitet.
 - Bevor du den Platz wieder verlässt. Löscht jedes Feuer ganz aus. Das Feuer austreten und einige Steine darüber legen genügt nicht, denn Glut kann unter den Steinen weiter schwellen. Plötzlich lodern dann irgendwo wieder Flammen auf. Schütte deshalb Wasser auf die Feuerstelle bis du sicher bist, dass nirgends mehr Glut vorhanden ist.
- Anschliessend trägst du die Steine weg und sammelst allfällige Abfälle ein.

9.3 Himmelsrichtung auf zwei Arten bestimmen

9.3.1 Nacht

Der Polarstern gibt dir die genaue Nordrichtung an.

9.3.2 Tag

Bei einer waagrecht gehaltenen Uhr wird der Stundenzeiger nach der Sonne ausgerichtet. Die Winkelhalbierende zwischen dem Stundenzeiger und der Zwölf-Uhr-Marke zeigt ungefähr nach Süden. Diese Methode ist zwar praktisch, aber ungenau. Sie funktioniert zudem nur, wenn die Uhr die richtige Ortszeit angibt. Bei Sommerzeit muss die Uhr zuvor um eine Stunde zurückgestellt werden.

9.4 Die wichtigsten Punkte der Entsorgung im Lager

- Papier und Karton können laufend verbrannt werden.
- Alu, Glas, Büchsen und Batterien werden gesammelt und bei den entsprechenden Sammelstellen deponiert.
- Übrige Abfälle in Kehrichtsäcken sammeln

9.5 Die wichtigsten Punkte der Lagerhygiene

- Zweimal am Tag Zähne putzen
- Unterwäsche/Socken täglich wechseln
- Sich täglich waschen/duschen
- Nach dem Latrinengang Hände waschen
- Essgeschirr gründlich mit heissem Wasser & Seife abwaschen

10. Quellenverzeichnis

Bibliographie:

- Pfadfinderkorps Glockenhof CVJM/F Zürich, Pfaditechnik, 10. Auflage 1993
- Thilo

11. Anhang

- Anforderungen JP / P / OP
- Organigramm Pfadi Menzingen Stand Juni 2011

Anforderungen JP-Prüfung

Pflicht: alle ! und ein *

1. Pioniertechnik	9
! Samariter, Mastwurf, Seilspanner und deren Anwendung	3
! Seil aufrollen	3
* Seilbrücke	3
* 3 weitere Knoten (z.B. Fischer, Anker, Führer) und deren Anwendung	
* Strickleiter	
2. Zeltbau	9
! Fäehnlizelt bauen	3
! Blachenbund	3
* Berliner oder Gotthärdli	3
* Reinigung und Pflege von Blachen	
3. ErsteHilfe	15
! Druckverband	3
! Vorgehen bei Verbrennungen, Sonnenstich, Nasenbluten	3
! Behandlungen von Schnittwunden	3
! Schutz vor Blasen	3
* Bewusstlosenlagerung	3
* Schocklagerung, Lagerung bei Hitzeschlag	
* Transport eines Verletzten	
* Verhalten bei einem Unfall	
4. Kartenkunde	12
! Koordinaten ablesen und übertragen	3
! Masstab umrechnen	3
! Kenntnis einiger Signaturen auf der Karte	3
* Plankroki	3
* Kleine Kartenkenntnisse (Äquidistanz, Höhenkurven, Koordinatennetz, etc)	
5. Kompass	3
* Kenntnisse über Kompass (ihn erklären, Azimute ablesen und übertragen...)	3
* Kompassmarsch	
6. Pfadersi	15
! Du kennst den Wahlspruch und den Gruss der Pfadi.	3
! Du kennst den Aufbau unserer Abteilung.	3
! Du weißt etwas über Deinen Pfadinamen und über den Namen Deines Fäehnlis.	3
! Du beherrscht den Pfadikrawattenknopf.	3
* Du kennst den Sinn des Pfadiversprechens.	3
* Du kennst einige Punkte der Pfadigeschichte.	
7. Sonstiges	15
! mit Morseschlüssel morsen und entziffern	3
! internationales SOS-Zeichen	3
! wichtige Telefonnummern	3
! Rucksack richtig packen	3
* Fahrplan lesen	3
* Reinigung und Lagerung von Werkzeug	

8. Natur

12

- ! Polarstern + 3 Sternbilder kennen 3
- ! Einrichten einer Feuerstelle (Ort, Holz...), Feuer machen 3
- ! die wichtigsten Punkte der Lagerhygiene 3
- * Himmelsrichtung auf 2 Arten bestimmen (ohne Kompass) 3
- * die wichtigsten Punkte der Entsorgung (Abfalltrennung...) im Lager

Maximum JP-Prüfung: 90 Punkte Bestanden ab 66 Punkten

Anforderungen P-Prüfung

Pflicht: alle ! und ein *

1. Pioniertechnik	18
! Samariter, Mastwurf, Seilspanner und deren Anwendung	3
! Seil aufrollen	3
! Seilbrücke	3
! 3 weitere Knoten (z.B. Fischer, Anker, Führer) und deren Anwendung	3
! Seilpflege	3
* Strickleiter	3
* Anwendung der verschiedenen Seilarten	
* 2 Bünde und deren Anwendung	
2. Zeltbau	15
! Fäehnlizelt bauen	3
! Blachenbund	3
! Berliner	3
! Gotthärdli	3
! Reinigung und Pflege von Blachen	3
3. ErsteHilfe	24
! ABC erklären	3
! Druckverband	3
! Vorgehen bei Verbrennungen, Sonnenstich, Nasenbluten	3
! Behandlungen von Schnittwunden	3
! Schutz vor Blasen	3
! Bewusstlosenlagerung, Schocklagerung, Lagerung bei Hitzeschlag	3
! Verhalten bei einem Unfall	3
* Transport eines Verletzten	3
* Verbände	
* Inhalt der Lagerapotheke	
* Massnahmen bei den wichtigsten Krankheiten (Fieber, Kopfschmerzen, Übelkeit, Halsschmerzen, etc.)	
4. Kartenkunde	18
! Koordinaten ablesen und übertragen	3
! Masstab umrechnen und deren Anwendungsbereiche kennen	3
! Kenntnis aller Signaturen auf der Karte	3
! Kleine Kartenkenntnisse (Äquidistanz, Höhenkurven, Koordinatennetz, etc.)	3
! Plankroki	3
! Wegkroki	

5. Kompass	12
! Vorwärtseinschneiden	3
! Rückwärtseinschneiden	3
! Kenntnisse über Kompass (ihn erklären, Azimute ablesen und übertragen...)	3
* Kompassmarsch	3
* Distanzen und Höhen schätzen $\pm 20\%$	
* Hindernis mit einem Kompass umgehen	
6. Pfadersi	18
! Du kennst den Wahlspruch und den Gruss der Pfadi.	3
! Du kennst den Aufbau unserer Abteilung.	3
! Du weißt etwas über Deinen Pfadinamen und über den Namen Deines Fähnli.	3
! Du beherrscht den Pfadikrawattenknopf.	3
! Du kennst den Sinn des Pfadiversprechens.	3
! Du kennst einige Punkte der Pfadigeschichte.	3
7. Sonstiges	18
! mit Morseschlüssel morsen und entziffern	3
! internationales SOS-Zeichen	3
! wichtige Telefonnummern	3
! Rucksack richtig packen	3
! Fahrplan lesen	3
! Reinigung und Lagerung von Werkzeug	3
8. Natur	15
! Polarstern + 3 Sternbilder kennen	3
! Einrichten einer Feuerstelle (Ort, Holz...), Feuer machen	3
! Himmelsrichtung auf 2 Arten bestimmen (ohne Kompass)	3
! die wichtigsten Punkte der Lagerhygiene	3
* die wichtigsten Punkte der Entsorgung (Abfalltrennung...) im Lager	3

Maximum P-Prüfung: 138 Punkte Bestanden ab 108 Punkten

Anforderungen OP-Prüfung

Pflicht: alle !

1. Pioniertechnik	24
! Samariter, Mastwurf, Seilspanner und deren Anwendung	3
! Seil aufrollen	3
! Seilbrücke	3
! 3 weitere Knoten (z.B. Fischer, Anker, Führer) und deren Anwendung	3
! Seilpflege	3
! Strickleiter	3
! Anwendung der verschiedenen Seilarten	3
! 2 Bünde und deren Anwendung	3
2. Zeltbau	15
! Fäehnlizelt bauen	3
! Blachenbund	3
! Berliner	3
! Gotthärdli	3
! Reinigung und Pflege von Blachen	3
3. Erste Hilfe	30
! ABC erklären	3
! Druckverband	3
! Vorgehen bei Verbrennungen, Sonnenstich, Nasenbluten	3
! Behandlungen von Schnittwunden ! Schutz vor Blasen	3
! Bewusstlosenlagerung, Schocklagerung, Lagerung bei Hitzeschlag	3
! Verhalten bei einem Unfall	3
! Transport eines Verletzten	3
! Verbände	3
! Inhalt der Lagerapotheke	3
! Massnahmen bei den wichtigsten Krankheiten (Fieber, Kopfschmerzen, Übelkeit, Halsschmerzen, etc.)	3
4. Kartenkunde	18
! Koordinaten ablesen und übertragen	3
! Massstab umrechnen und deren Anwendungsbereiche kennen	3
! Kenntnis aller Signaturen auf der Karte	3
! Kleine Kartenkenntnisse (Äquidistanz, Höhenkurven, Koordinatennetz, etc.)	3
! Plankroki	3
! Wegkroki	3
5. Kompass	18
! Vorwärtseinschneiden	3
! Rückwärtseinschneiden	3
! Kenntnisse über Kompass (ihn erklären, Azimute ablesen und übertragen...)	3
! Kompassmarsch	3
! Distanzen und Höhen schätzen $\pm 20\%$	3
! Hindernis mit einem Kompass umgehen	3

6. Pfadersi **18**

- ! Du kennst den Wahlspruch und den Gruss der Pfadi. 3
- ! Du kennst den Aufbau unserer Abteilung. 3
- ! Du weißt etwas über Deinen Pfadinamen und über den Namen Deines Fähnli. 3
- ! Du beherrscht den Pfadikrawattenknopf. 3
- ! Du kennst den Sinn des Pfadiversprechens. 3
- ! Du kennst einige Punkte der Pfadigeschichte. 3

7. Sonstiges **18**

- ! mit Morseschlüssel morsen und entziffern 3
- ! internationales SOS-Zeichen 3
- ! wichtige Telefonnummern 3
- ! Rucksack richtig packen 3
- ! Fahrplan lesen 3
- ! Reinigung und Lagerung von Werkzeug 3

8. Natur **15**

- ! Polarstern + 3 Sternbilder kennen 3
- ! Einrichten einer Feuerstelle (Ort, Holz...), Feuer machen 3
- ! Himmelsrichtung auf 2 Arten bestimmen (ohne Kompass) 3
- ! die wichtigsten Punkte der Entsorgung (Abfalltrennung...) im Lager 3
- ! die wichtigsten Punkte der Lagerhygiene 3

9. Organisation eines Weekends **20**

Du kannst ein Weekend, z.B. für ein Fähnli von A bis Z organisieren. Dies beinhaltet u.a.:

- Anmeldung
- Informationen
- Programmplanung
- Administration
- Zeitplanung
- Finanzen und alles was sonst noch dazugehört.

Maximum OP-Prüfung: 176 Punkte Bestanden ab 144 Punkten