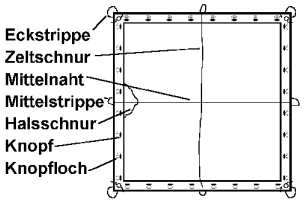
Mindestkenntnisse Blachenkunde

Blache

Grösse: 1,65 x 1,65m
Gewicht: trocken 1,25kg, nass 2,5kg

Zubehör

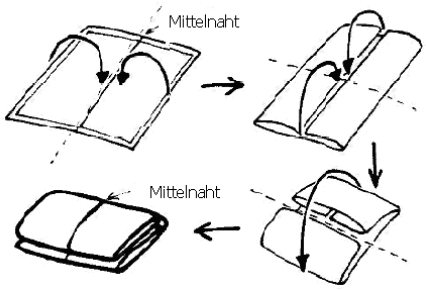


Innen- /Aussenseite

Die Aussenseite ist jeweils imprägniert und somit wasserabweisend. Die nicht imprägnierte Innenseite ist an den Schnüren erkennbar

Blachenbund

Die Blachen sind in Bünden zu je 10 Stück erhältlich und müssen als Bünde wieder zurückgegeben werden.



Zelteinheit

Eine Zelteinheit besteht aus 3 Heringen, 3 Zeltstöcken und einer Zelttasche.

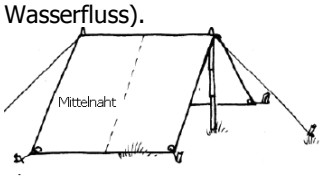
Zu beachten:
Nicht zu viele Zeltstöcke aufeinander stapeln (brechen sonst).

Pflege

- Schmutzige Blachen zuerst trocknen lassen, dann mit einer Bürste schrubben.
- Nicht nass putzen und keine Seife oder ähnliches benutzen (schadet der Imprägnierung).
- Die Blachen sollten nur in trockenem Zustand gelagert werden.
- Beim Zeltbau nicht auf die Blachen knien oder treten (Verletzungen durch Steine/Äste oder Wasser vom Boden drückt durch).

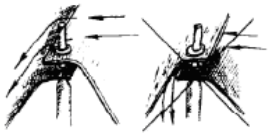
Zeltbau

- Nur die imprägnierte Seite der Blache dem Regen aussetzen.
- Die Mittelnaht soll senkrecht verlaufen (erleichtert bei Regen den Wasserfluss).

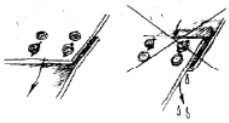


- Immer beide Knopfreihen verknüpfen.
- Blachen übers Kreuz spannen.
- Gut spannen, damit sich das Wasser nicht auf einer Blache sammeln kann.
- Blachen ziegelartig anordnen.

- Blachenkanten so knöpfen, dass die Öffnung auf der windgeschützten Seite liegt.



- Das Wasser muss über Knüpfstellen fliessen können.



- Heringe und Zeltschnur sollen rechtwinklig zueinander stehen.

Berliner

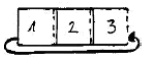
Bietet Platz für 5 Personen.

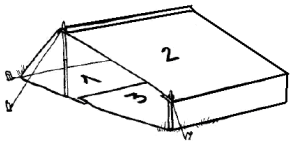
Material:
- 8 Blachen
- 11 Zeltstöcke

Gotthard

Bietet Platz für 3 Personen.

Material:
- 3 Blachen
- 6 Zeltstöcke





Biwakplatz

Beim Suchen eines Biwakplatzes muss auf folgendes geachtet werden:

- Geschützte Lage (Wind/Wetter kommt in der Schweiz in der Regel von Westen, in Tälern auch entlang der Talachse → Biwak sollte vor Wind geschützt sein). Bsp. Waldrand, Eingang auf windabgewandter Seite.
- Zelt ist am Waldrand besser vor Blitzeinschlag geschützt (nicht ausgestellt biwakieren). Der Waldrand birgt aber die Gefahr umstürzender Bäume.
- Wenn möglich trockener Boden.
- Mulden: Schützen vor Wind. Bei schlechtem Wetter sammelt sich aber das Wasser.
- Möglichst ebene Fläche ohne Wurzeln und Steine (unbequem zum schlafen und Blachen werden beschädigt).
- Nähe zu Fluss und Bach: Vorteil, da nicht weit zum Geschirrwaschen, Wasser holen etc. Bei Unwetter aber gefährlich, da der Bach über die Ufer treten kann. Zudem ist es kälter in der Nähe von Fliessgewässern. Beim Wasser hat es meist auch Mücken.
  Wichtig: Biwakplatz muss höher liegen als der Bach.
- Nie in ausgetrockneten Bachbetten! Können bei Unwetter wieder Wasser führen.
- Nicht in der Nähe von Steilwänden biwakieren (Steinschlag!)

Weitere Verwendungszwecke

Blachen können nicht nur im Zeltbau verwendet werden. Andere Beispiele:
- Unterlage
- Hängematte
- Sauna (u. a. Bauten)
- Regenschutz
- Blachenvolleyball (u. a. Spiele)

J+S

Bestellung

Blachen und Zelteinheiten können beim J&S-Amt ausgeliehen werden.

Blachen
- 2 pro TN
- sind nur in 10er Bünden erhältlich (→ aufrunden auf 10).

Zelteinheiten
- 1 pro TN
- aufrunden auf 5

Annahme

Zeltschnüre aus den Blachen entfernen, zusammenbinden und bis zum Gebrauch aufbewahren (gehen so nicht verloren).

Rückgabe

- Vor der Rückgabe muss kontrolliert werden, ob jede Blache eine Zeltschnur enthält.
- Die Blachen müssen in 10er Bünden zurückgeben werden.
- Wenn die Blachen nass sind, muss der „Nass-Kleber" auf der J&S-Kiste angebracht werden.

Hilfsmittel

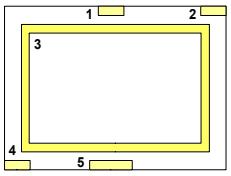
- Kuki Seite 131ff, Seite 157ff
- Pfaditechnik Seite 59ff.

Mindestkenntnisse Kartenkunde

Allgemeines

Topographische Karten sind ein zweidimensionales **Abbild der Landschaft**. Je nach Inhalt und Massstab des Kartenbildes, muss dabei die Wirklichkeit **stark reduziert** (generalisiert) werden. Auf einer Wanderkarte sind weit mehr Details ersichtlich, als zum Beispiel auf einer Strassenkarte. Deshalb ist es wichtig, dass jeweils die **passende Karte** gewählt wird. Im Normalfall ist dies in der CH die Landeskarte (LK) **1:25'000** für Wanderungen oder auch mal **1:50'000** zur Übersicht oder zum Beispiel für eine Velotour.

Wichtige Informationen auf der LK:



1. Kartenname
2. Kartennr.
3. Koordinaten
4. Stand Karteninhalt
5. Massstab und Äquidistanz

Massstab

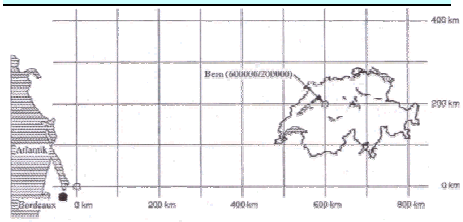
Der Massstab entspricht dem **Verhältnis** zwischen einer Strecke in der Karte und derselben Strecke in Wirklichkeit. Bei einer Karte 1:25'000 wird somit alles **25'000mal kleiner** dargestellt. Eine Strecke von 4cm auf der Karte entspricht 1km Horizontaldistanz in der Wirklichkeit (4cm * 25'000).

1:25'000 → 4cm = 1000m = 1km
1:50'000 → 2cm = 1000m = 1km

Den Massstab einer LK erkennt man an der **Farbe des Titelblattes** als auch an der **Kartennummer**:

Massstab	**Farbe**	**Kartennr. LK**
1:25'000	braun	1011-1374
1:50'000	grün	205 – 297
1:100'000	rot	26 – 48

Koordinaten

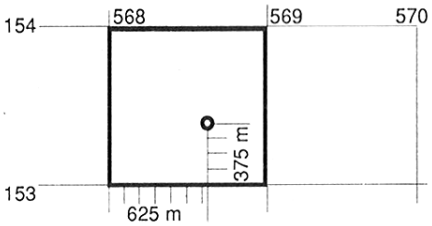


Die Schweiz verwendet ein **rechtwinkliges Koordinatensystem**, wobei Bern die Koordinaten **600'000 / 200'000** (Ost-/Nordwert) erhalten hat. Jeder Punkt in der CH kann mit einem je 6-stelligen positiven Koordinatenpaaren auf den Meter genau bezeichnet werden (z.B. Eingang F80 610'556 / 267'038). Auf den Landeskarten ist das Koordinatensystem in Form eines **km-Maschennetzes** aufgedruckt und jeweils am Kartenrand angeschrieben.

Ebenso ist dort das **Weltkoordinatensystem** mit Längen- und Breitengrad aufgedruckt (z.B. 45°47' Nord, 9°5' Ost).

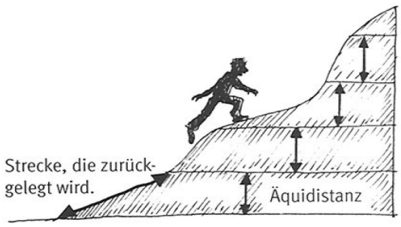
Koordinaten bestimmen

1. Suche den **Schnittpunkt** der **Kilometernetzlinien** (Koordinatenkreuz). Dies ergibt die Kilometer des gesuchten Punktes. Der Punkt liegt nun im Koordinatenfeld „rechts-oben" 568 … / 153 …
2. Miss vom erhaltenen Koordinatenkreuz nach **Osten** (rechts) und **Norden** (oben) die zusätzlichen Meter ab (Massstab beachten!). Osten: 625 m / Norden: 375 m
3. Ergibt die Koordinaten: **568 625 / 153 375**



Höhendarstellung

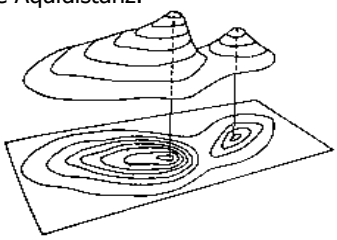
Durch die **Reliefdarstellung** und die **Höhenkurven** können Berge in der Karte dargestellt werden. Mit der Reliefdarstellung werden die Berge so **schraffiert**, als ob diese von der Sonne aus Nordwesten her beschienen würden. **Höhenkurven** sind Linien, welche Punkte **gleicher Höhe** verbinden. Der Höhenunterschied zwischen zwei benachbarten Höhenkurven wird als **Äquidistanz** bezeichnet.



Äquidistanz:

LK 1:25'000	Mittelland:	10m
	Alpen:	20m
LK 1:50'000	ganze Schweiz:	20m

Zählkurven sind jeweils die in der Karte fett gezeichneten Hunderter-Höhenkurven. Zwischen zwei Zählkurven liegen – je nach Äquidistanz – 5 oder 10 Höhenkurven. Gepunktete Höhenkurven, sind **Zwischenkurven** und haben nur die halbe Äquidistanz.



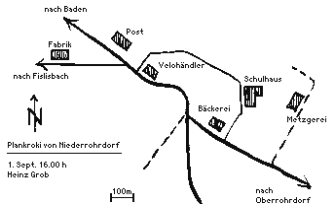
Signaturen

Zur besseren Lesbarkeit einer Karte werden **Symbole & Signaturen** für die verschiedenen Thematiken verwendet. Zwar sind sie jeweils auf der **Rückseite** der Karte erläutert, jedoch ist es für eine effiziente Handhabung **hilfreich**, wenn man die wichtigsten Symbole kennt.[4)]

Kroki

Ein **Kroki** ist eine kartenähnliche **Freihandzeichnung**. Dabei werden verschiedene Arten unterschieden, z.B.:

Plankroki



Ansichtskroki

oder auch Weg- und Kompasskroki. Krokis beinhalten ebenfalls Rahmeninformationen wie Titel, Standort, Massstab, Datum, Name, Legende und Nordrichtung.

Richtlinien J+S

Bei der Planung einer Route (z.B. mit einer Marschtabelle) wird jeweils die **Horizontaldistanz** (in km) wie auch der **Höhenunterschied** (in hm, Hektometern: 0.1 km = 1 hm) berücksichtigt. Die **Summe** der beiden Werte entspricht den Leistungskilometern (lkm).

Beispiel:

Horizontaldistanz:	15,2 km
Höhenunterschied:	450 m=4.5 hm
Leistungskilometer =	19.7 lkm

Ohne Sicherheitsmodul ‚Bergtrekking' ist ein **Biwak oberhalb der Baumgrenze** nicht erlaubt. Ausserdem dürfen grundsätzlich keine **Schneefelder** und **Gletscher** begangen werden.

Weitere Hilfsmittel

[1)] Kuki ab S. 75
[2)] Jupiter ab S. 73
[3)] Kennen und Können ab S. 13
[4)] Broschüren Zeichenerklärung und Signaturen von Swisstopo (www.swisstopo.ch)
[5)] Rückseite von Landeskarte

Mindestkenntnisse Seilkunde

Seilausführungen

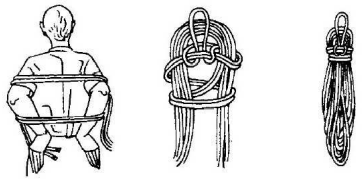
Wir unterscheiden Grundsätzlich 4 Arten von Seilen.
Der innere Teil eines Seiles, die Seele, stellt immer den tragenden Teil dar. Der Mantel ist nur zum Schutz der Seele und trägt nicht zur Reissfestigkeit bei.

Seilpflege

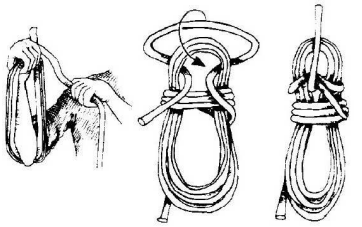
- Vor Verschmutzung und Beschädigung schützen. Nie auf Seile treten. (Quetschung)
- Immer sauber aufrollen.
- Vor und nach Gebrauch auf schadhafte Stellen untersuchen und diese gut markieren. Nicht mehr einsetzen.
- Feuchte oder gar nasse Seile niemals so versorgen. (Schimmel)
- Nasse oder schmutzige Seile sind zum Trocknen aufzuhängen oder auszubreiten (beim Trocknen nicht direkter oder starker Sonne aussetzen) und nachher in trockenem Zustand mit einer Reisbürste zu reinigen (immer in gleicher Richtung bürsten, Hanfseile nie waschen!). Sandkörnchen im Seil können wie eine Säge wirken und die Tragkraft der Seile stark vermindern.

Seil aufrollen

Babeli: Für lange Seile. Für den Abschluss nimmt man das Seil doppelt. (ca. 1m)



Lap Coiling: Für kurze Seile



Statische und dynamische Seile

Beim Klettern werden dynamische Seile verwendet. Diese dehnen sich bei Belastung und reduzieren damit bei einem Sturz die Belastung für den Stürzenden (Fangstoss).
Statische Seile haben eine geringere Seildehnung. Sie werden eingesetzt, wenn Dehnung unerwünscht ist z.B. bei Seilbahnen, Seilbrücken, zum Abspannen oder als Fixseile.

Sicherheit

Ein Seil ist nur so stark wie seine schwächste Stelle. Deshalb:

- Beschädigte Seile dürfen nicht mehr verwenden werden.
- Bei scharfen Kanten das Seil mit einem Lappen oder einem weichen Gegenstand schützen.
- Nie mehr als eine Person auf Seilbrücken oder -bahnen
- Bei Seilbahnen und Seilbrücken stets mit einem unabhängigen Sicherungsseil absichern.
- „Vier-Augen-Prinzip“: Wichtige Knoten und Sicherungen werden immer von einer 2. Person kontrolliert.
- Für Seilbahnen dürfen nur geprüfte Kernmantelseile verwendet werden!
- Bei der Verwendung von Karabinern und Rollen ist Vorsicht geboten. Nicht jeder Karabiner aus dem Baumarkt eignet sich für den Einsatz für Seilbrücken, Seilbahnen etc.
  Weiter sind Kletterkarabiner sehr empfindlich auf Schläge, da sie innen hohl sind.
- Bei Seilbahnen ist das Tragen eines Helms zweckmässig.
- Ab einer Höhe von **1.5 m** über Boden müssen die Personen gesichert werden!

J+S Seile

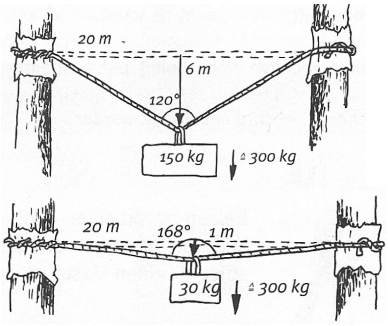
J+S Manipulierseile sind nicht geprüft und dürfen weder für Seilbrücken noch für Seilbahnen verwendet werden!

Belastung von Seilen

Eine wichtige Rolle spielt bei gespannten Seilen (Tragseile) der Spreizwinkel, in welchem Gewichte angehängt werden. Je straffer ein Tragseil gespannt wird, desto weniger kann es tragen!

Die Belastung eines Seiles beträgt in der Regel ¼ der Reissfestigkeit. Bsp.: Bei einem Seil mit einer Reissfestigkeit von 1'200kg (12kN) ist die maximale Belastung 300kg (3kN).

Praxisbeispiel:
Seil mit max. Belastung von 300kg.



Seileigenschaften und Seiltypen

(Details im Kennen und Können S.246)

Seilart / Material	Hanf	Polypropylen (Agrilen)	Statikseil Polyamid/ Polyester	Reepschnur Polyamid (Nylon)	Bergseil Polyamid (Nylon)
Beispiel-verwendung	Pioniertechnik allgemein z.B: Kreuzbund, Parallelbund	Abspannungen	Seilbahnen Seilbrücken Abspannungen	Packschnur Bünde	Bergsteigen Klettern
Seilart	gedreht	gedreht	Kernmantelseil	Kernmantelseil	Kernmantel-seil
Wasser-aufnahme	stark	sehr gering	gering	mittel	mittel
Temperatur-beständikeit	sehr gut	sehr schlecht	gut	gut	gut
Reissfestigkeit bei ⌀ 10mm	700kg	1,7t	2,6t	750kg bei ⌀ 6mm	nicht belast-bar für lange Zeit
Dehnung	gering	gering bis mittel	gering	gering	stark
Achtung!	Verkürzen sich beim Nasswerden und lockern beim trocknen. Sind aus pflanzlichen Fasern und können verrotten und schimmeln	Extrem empfindlich auf hohe Temperaturen (schmelzen). Keiner Reibung aussetzen (keine Seilbahn bauen, nicht über Kanten ziehen).	Trotz robustem Mantel Seile nicht über scharfe Kanten ziehen.	Vielzweckseile, welche man in der Pioniertechnik immer wieder gut einsetzen kann. Haben keine so hohe Reissfestigkeit wie andere Kernmantelseile.	Kommen in der Pioniertechnik nicht zum Einsatz, da sie nicht für lange Belastungen ausgelegt sind.

Weitere Hilfsmittel

- MK-Blatt: Knoten
- Kuki / Jupiter
- Kennen und Können ab Seite 246
- Merkblatt J+S – Seiltechnik
- Checkliste zu Seilaktivitäten

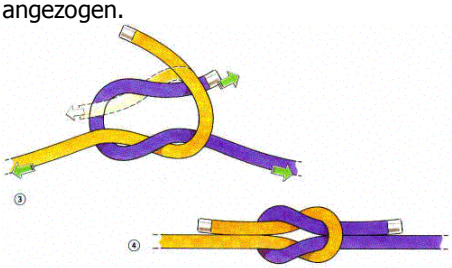
Mindestkenntnisse Knoten

Allgemeines

Bäume sollten immer mit einem Stück Stoff oder Gummimatte vor Verletzungen durch Seile geschützt werden.

Samariter / Kreuzknoten

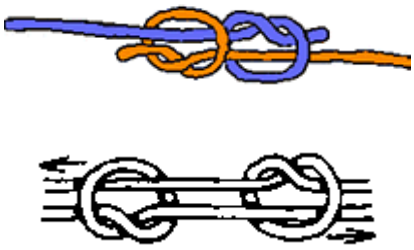
Dient dazu, zwei gleich dicke (am besten identische) Seile miteinander zu verbinden.
Sollte nicht allzu stark auf Zug belastet werden, da er „überkippen" kann.
Schwierig zu öffnen wenn zu satt angezogen.



Merke: Die Enden müssen auf der gleichen Seite sein!

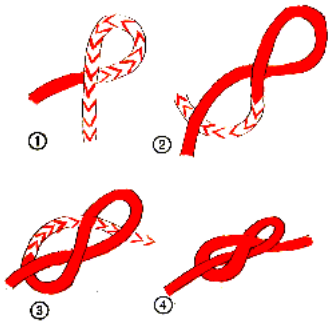
Spierenstich / Fischerknoten

Dient der Verbindung von zwei (verschiedenen) Seilen. Ist einfach zu lösen, auch wenn er auf Zug belastet wurde.
Die Enden können zur Sicherheit mit einem einfachen Achterknoten versehen werden.



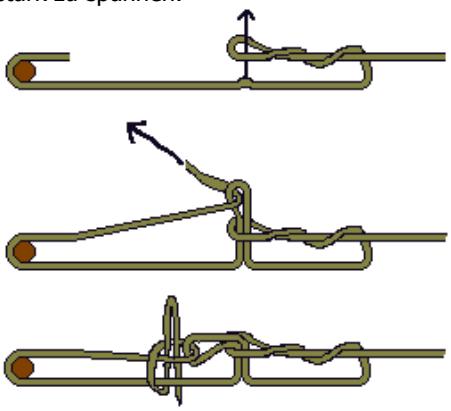
Einfacher Achterknoten / Endacht

Grundlage für den „Gesteckten Achterknoten". Auch zur Sicherung von Knoten am Seilende: verhindert durchrutschen des Seils durch Knoten.



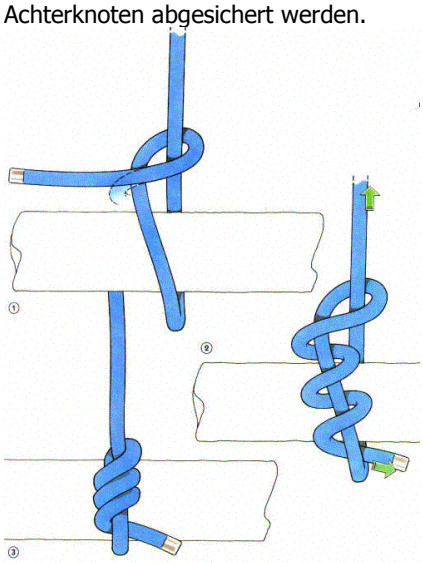
Spanner / Fuhrmannsknoten

Wird dazu verwendet ein Seil möglichst stark zu spannen.



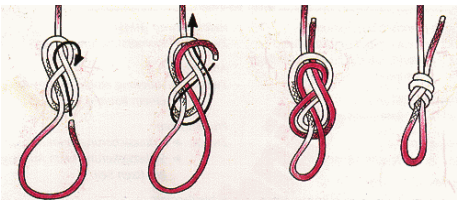
Maurer- / Zimmermannsknoten

Dient dazu, ein Seil um einen Baum/Pfosten zu binden wenn dieses später fest angezogen werden soll (z.B bei Seilbrücken oder Seilbahnen). Er zieht sich erst richtig fest, wenn das Seil auf Zug belastet wird und lässt sich danach wieder sehr gut lösen.
Wichtig ist, dass man möglichst viele Umwicklungen macht, so dass eine grosse Reibungsfläche entsteht.
Der Abschluss des Seils kann mit einem Achterknoten abgesichert werden.



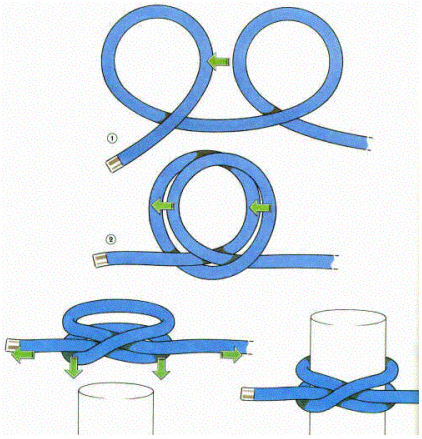
Gesteckter Achterknoten

Grundlage für diesen Knoten bildet der einfache Achterknoten. Dieser wird jedoch am Schluss nicht festgezogen.
Der Gesteckte Achterknoten findet überall dort Anwendung, wo es darum geht ein Seil durch eine Öse oder einen Ring zu führen ohne das diese Öse oder Ring geöffnet werden kann. Findet vor allem beim Klettern Anwendung.



Mastwurf / Webeleinenstek

Eignet sich um ein Seil an einem Baum oder Pfosten zu befestigen, wenn beide Enden noch gebraucht werden (z.B. zm Abspannen). Kann auch zur Befestigung der Sprossen einer Strickleiter benutzt werden.



Weitere Hilfsmittel

- MK-Extrablatt: Seilkunde
- Kuki / Jupiter
- Kennen und Können
- Merkblatt J+S – Seiltechnik
- Checkliste zu Seilaktivitäten

Mindestkenntnisse Sanität

Allgemeines

Vorbereitungen, um im Notfall richtig reagieren zu können:

- Notfallblatt und Kopie des Impfausweises aller Teilnehmenden einsammeln
- Alarmierungs-, Rettungs- und Transportmöglichkeiten abklären
- Kontakt zu Dorfarzt aufnehmen
- Notfallblatt von J+S mit den Telefonnummern und Angaben abgeben
- Teilnehmende und Leitungspersonen auf Unfälle vorbereiten (erste Hilfe)
- Notfallapotheke wird immer mitgeführt

Unfallorganisation/Ampelsystem

Systematisches Vorgehen garantiert den Erfolg einer Hilfeleistung am besten.
Ampelsystem:

Schauen
- Was ist passiert?
- Wer ist beteiligt?
- Wer ist betroffen?

Denken
- Bestehen weitere Gefahren für Patienten und Helfende?
- Welche Sofortmassnahmen sind nötig?
- Wer kann welche Aufgaben übernehmen?

Handeln (Nothilfe leisten)
- Verletzte Personen und Helfende vor Gefahren schützen
- Unfallstelle absichern
- Verletzte aus Gefahrenzone bringen

Patientenbeurteilung / ABC

Verletzte Person ansprechen. Wenn nötig in den Arm kneifen. Eine Antwort kann auch mit Bewegungen erfolgen.
Verletzte Person reagiert:

- Art der Verletzung abklären.
- Bei unklaren Beschwerden Arzt konsultieren.

Verletze Person reagiert nicht (→ **ABC**):

- **A**temwege freimachen: Kopf leicht nach hinten neigen, Atmungsgeräusch hören, Atmung spüren, Atembewegung sehen/spüren, Mund nach Fremdkörper untersuchen, beengende Kleidung öffnen.
- **B**eatmung beginnen (Mund-zu-Nase), wenn Atemstillstand festgestellt worden ist:
  - Kopf des Bewusstlosen nach hinten neigen
  - Kinn anheben
  - Lippen des Bewusstlosen schliessen

  - Mit dem eigenen Mund die Nase des Bewusstlosen umschliessen
  - Dem Bewusstlosen durch Nase Luft einhauchen, bis sich der Brustkorb hebt.
  - Rhythmus: Blasen-2-3-4-Atmen
  - Sofort Fachhilfe alarmieren.
- **C**irculation (CPR) **Darf nur von Personen angewendet werden, welche einen diesbezüglichen Kurs besucht haben.**

Bewusstlosenlagerung

Bewusstlose und Benommene sind zur Sicherung gegen Ersticken bei Erbrechen und Blutung in Seitenlage zu bringen:

1. Die helfende Person kniet auf der weniger stark verletzen Seiten nieder.
2. Die verletzte Person an Schulter und hüfte anfassen und langsam zu sich drehen.
3. Das obere Bein anwinkeln, bis der Fuss in der Kniekehle des anderen Beines liegt. Die Lage des oberen Armes kann variieren. Den Kopf vorsichtig etwas nach hinten ziehen, den Mund nach unten, damit Blut oder Erbrochenes ausfliessen kann.

Alarmierung / Notfallblatt

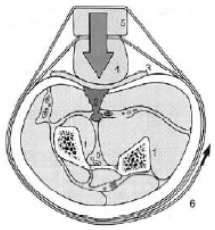
Am Unfallplatz wird alles, was mitgeteilt werden muss schriftlich auf dem Alarmierungsauftrag festgehalten.
Die Alarmierung erfolgt nach dem Prinzip **Wer, Was, Wann, Wo, Wie viele und Weiteres**.
Der Alarmierungsauftrag ist dem Notfallblatt von J+S enthalten.

Verbände

Verbände sollen die Wunde vor Schmutz und mechanischen Beeinträchtigungen schützen.

Druckverband

1. Patient flach auf den Boden legen.
2. Den blutenden Körperteil hochhalten.
3. Durch Finger- oder Faustdruck die Blutung stoppen.
4. Blutstillung sichern (Druckverband anlegen):
   - Wunde mit Kompresse bedecken, darüber dickes, schmales Druckpolster aus weichem Material auf die blutende Stelle drücken und mit Gazebinde straff festbinden.
   - Das Druckpolster sollte rundum mit Verband abgedeckt werden.
   - Abschluss des Verbandes: Knopf auf dem Druckpolster, falls ungenügend, zweiten Druckverband aus festem (nicht hartem) Material auf den ersten.
   - Verletzten Körperteil weiterhin hochlagern bzw. ruhigstellen.



1 Knochen
2 Wundgebiet
3 Kompresse
4 erstes Druckpolster
5 zweites Druckpolster
6 Verband

Patiententransport

Grundsatz: Verletzte Personen nicht transportieren, ausser sie liegen innerhalb einer Gefahrenzone!

Schock

Mögliche Ursachen:
Schwere Verletzungen, Vergiftungen, Infektionen, Allergien, etc.

Schocklagerung:
Verletzte Person flach auf den Boden lagern und die Beine, wenn möglich auch die Arme, etwas anheben. **Ohne ausdrückliche ärztliche Erlaubnis dürfen Schockpatienten nie trinken.**

Sonnenstich, Hitzeschlag

Sonnenstich

Merkmale:

- Kopfschmerzen, Schwindel, Übelkeit, Fieber, Nackensteifheit, Bewusstlosigkeit

Massnahmen:

- Patient in Schatten bringen, Oberkörper hochlagern (ausser wenn bewusstlos), Kleider öffnen, bei Bewusstsein trinken

Hitzeschlag

Merkmale:

- Bewusstlosigkeit, Fieber, Durst, fehlendes Schwitzen, Krämpfe, Hochroter Kopf und trockene warme Haut sowie Übelkeit und Erbrechen

Massnahmen:

- Rasche Abkühlung: Kaltwasserbad, kühle Umschläge, Lagerung im Schatten
- Rückenlage mit leicht erhöhtem Oberkörper, bei Bewusstlosigkeit Seitenlagerung, bei Bewusstsein kochsalzhaltige Flüssigkeit trinken
- Sorgfältige Überwachung
- Ärztliche Behandlung oder unverzügliche Hospitalisation.

Verbrennungen

Je nach Verbrennung unterscheidet man drei verschiedene Grade:

1. Grad: Rötung der Haut
2. Grad: Rötung und Blasenbildung
3. Grad: Verschorfung, Verkohlung

Massnahmen:

- Sämtliche Verbrennungen 15 Min. oder bis zur Schmerzfreiheit mit Wasser (15 – 25 °C) abkühlen.
- Wunde abdecken, Blasen nicht öffnen
- Auf genügend Flüssigkeitszufuhr achten.

Hilfsmittel

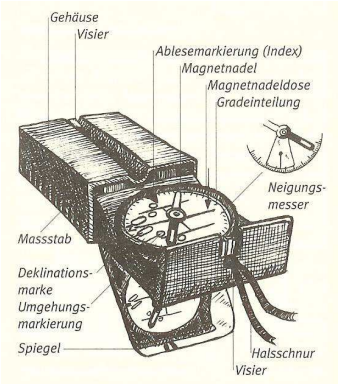
- Kuki ab Seite 111
- Kennen und Können ab Seite 145
- Notfallblatt J + S

Stand: 01.03.2011 Jungwacht Blauring BS/BL

Mindestkenntnisse Kompass

Kompass

Der Kompass dient dazu, den Winkel zwischen der Nordrichtung und einer beliebigen anderen Richtung zu bestimmen. Er gibt jederzeit die Nordrichtung an. Der Kompass besteht aus einer magnetischen Nadel, einer Kompassrose mit Gradeinteilung zum Ablesen der Winkel und einem Gehäuse mit oder ohne Spiegel.



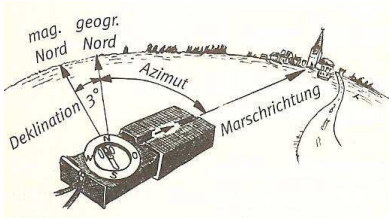
Marschkompass

Einteilung:
- Grad (360°)
- Neu-Grad (400 gr) wird kaum gebraucht
- Artillerieprommille (6400 Art 0/00)

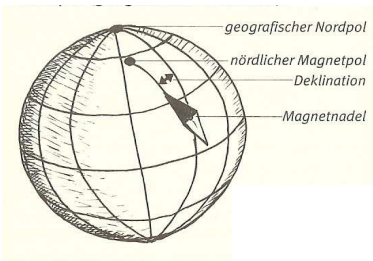
Wir unterscheiden zwei Kompasse:
Marschkompass, er ist sehr robust, eignet sich daher im Gelände wenn oft gepeilt werden muss.
OL-/ Karten-Kompass, er eignet sich zum Arbeiten mit der Karte, da er über eine durchsichtige Kunststoffplatte mit Standlinien und Massstab verfügt.

Fachbegriffe

Azimut:
Ist der Winkel zwischen der geografischen Nordrichtung und einer beliebigen anderen Richtung (z.B. der Marschrichtung).



Deklination:
Die geografische Nordrichtung stimmt nicht mit der magnetischen Nordrichtung überein. Die Abweichung (Winkel) bezeichnet man als Deklination.



Handhabung

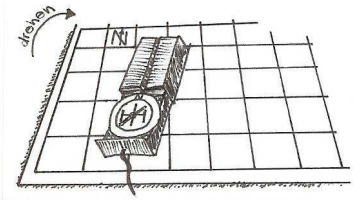
Der Kompass weist uns die Richtung. Mit Hilfe eines Kompasses können wir unseren Standpunkt bestimmen.
Viele Kompasse haben zusätzliche Funktionen zum Ausmessen der Höhe oder zur Bestimmung der Hanglage.

Bei der Arbeit mit dem Kompass geht man immer in drei Arbeitsschritten vor:

1. Anlegen
Standort und Ziel durch Visieren (im Gelände) oder Anlegekante (auf Karte) verbinden.
2. Einstellen
Drehen bis die Nadel auf der Deklinationsmarke zu liegen kommt oder die Nord- Südlinien mit der Karte übereinstimmen.
3. Übertragen
Winkel in die Natur oder auf die Karte übertragen (wichtig: Einstellungen am Kompass nicht mehr verändern, sondern den ganzen Kompass drehen).

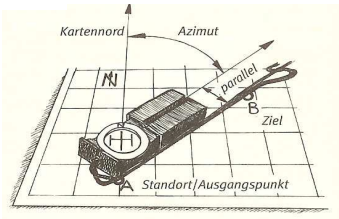
Karte norden

- Wichtig! Obere Kante der Karte ist immer Norden.
- Kompass auf die Karte legen, so dass die Nordmarkierung gegen Norden zeigt und die Nord-Südlinien auf dem Kartennetz liegen.
- Karte und Kompass drehen bis die Magnetnadel zwischen der Deklinationsmarke ist.



Übertragung von Karte auf Gelände

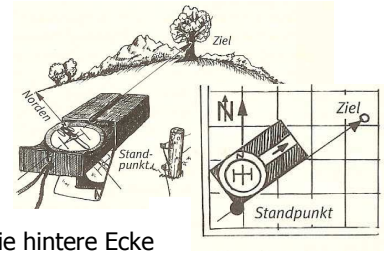
1. Standort A mit dem Ziel B durch einen Strich verbinden. Kompass so auf die Karte legen, dass die Seitenkante parallel zu der Strecke A/B ist.
2. Dose drehen, bis die Nord-Südlinien auf der Dose parallel zu jenen der Karte liegen. So ist das Azimut fixiert.



Kompass von der Karte wegnehmen und über die Visierlinie visieren. Man dreht sich solange bis die Magnetnadel auf der Deklinationsmarke zu liegen kommt. Der Richtungspfeil zeigt nun die Marschrichtung!

Übertragung von Gelände auf Karte

1. Den Zielpunkt anvisieren.
2. Die Magnetnadeldose drehen bis die markierte Nadelspitze auf der Deklinationsmarke zu liegen kommt.



3. Die hintere Ecke vom Kompass auf den Standpunkt (auf der Karte) legen. Den Kompass um den Standpunkt drehen bis die Nord- Südlinien der Dose parallel zu jenen der Karte sind. Der gesuchte Punkt liegt auf der Linie, der die Kompasskante durch den Standpunkt zieht.

Peilen und Marschieren

Zielpunkt selber bestimmen:
- Kompass mit Schnur über die Ohren hängen und ausstrecken.
- Gewünschten Geländepunkt anvisieren.
- Dose drehen, bis die Nordnadel zwischen der Deklinationsmarke steht.
- In Zielrichtung marschieren, immer wieder kontrollieren.

Zielpunkt ist bestimmt:
- Kompass mit Schnur über die Ohren hängen und ausstrecken.
- Gewünschtes Azimut einstellen, indem man die Dose dreht.
- Sich selber solange drehen, bis die Magnetnadel mit dem „N" vom Kompass übereinstimmt.
- Der Richtungspfeil weist zum Ziel hin. Einen markanten Punkt in Zielrichtung suchen und dorthin marschieren.

Nützliches

- Markierte Spitze der Magnetnadel ist die Nordseite, zeigt immer zum magnetischen Nordpol.
- Die Schnur weist immer zum eigenen Standpunkt.
- Achtung magnetische Ablenkung! Metall, Starkstromleitungen, Magnetfelder können die Kompassnadel fehlleiten.
- Die Magnetnadel muss sich beim Visieren frei bewegen können - Kompass horizontal halten.

Weitere Hilfsmittel

- Kuki Seite 106
- Jupiter Seite …
- Kennen und Können ab Seite 30
- Broschüre (gratis in Buchhandlung)

Stand: 01.03.2011 Jungwacht Blauring BS/BL