

OBIR

LETO I.

List izvidnikov

STEV. 4.

S.K.A.V.T.---J.E.---V.L.J.U.D.E.N.---

A SCOUT IS COURTEOUS.

Vprašali se boste , kje neki je to napisano. V skavtskem zakoniku , torej tudi ni skavtske dolžnost. Toda , kdor tako misli, se moti .Da mora biti skavt vljuden je napisano ravno v 4. skavtskem zakonu , ki se glasi:

SKAVT JE VITERSKI IN PRIJATELJ ŽIVALI!"

Pri angleških skavtih je : " skavt bodi vljuden (a scout is courteous)poseben zakon . To pomeni , da Angleži pogoje precejšnjo važnost na vljudnost .

Kako pa naj bo skavt vljuden ? Recimo , da gre nekdo v trgovino , kjer je veliko ljudi; se preriva xxxxxxxxxx in suva sem in tje , in ko pride do trgovca , zahteva naj mu prinese to in ono . Če pa trgovec tega nima in če mu tega takoj ne prinese , pa rentati in kriči . Ali bo skavt tako delal ? Ne . Če se mu mudi in je veliko ljudi , poprosi ljudi , naj se umaknejo in pove , zakaj se mu mudi . Če trgovec zaželjenih stvari nima,

ne ranteči. in ne kriči, ampak mirno odide. To je en primer, kako se je treba obnašati v trgovini. Toda to velja, tudi, če čekaš ali v knjižnici ali v bolnici na zdravnika, ali kjerkoli.

Povsod pa, kamor prideš, moraš vljudno pozdraviti, in ko odideš moraš zopet pozdraviti. Pozdraviti pa se ne pravi samo reči: Dober dan in z nosom malo pomigati. To ni pozdrav. Pozdraviti moraš tako, da precej skloniš glavo in nekoliko upogneš hrbet in rečeš: Dober dan, Z Bogom, dober večer ali karkoli. Nalazč poskusi pozdraviti kako boljše osebo, tako, da samo migneš z nosom. Videl boš, da ti sploh ne bo odzdravil.

Koga pa moraš pozdraviti? Pozdraviti moraš vsako osebo, ki jo poznaš. Skavte pozdraviš s skavtskim pozdravom. Kako že veste. Ravno to se pa tu v taborišču redkokdaj dogaja. Drugega skavta je takorekoč kar nemogoče pozdravljati. Najbrž je skavte, ki tako delajo sram pozdraviti, posebno s skavtskim pozdravom, ker se bájijo pokazati javno, da so skavti. Toda taki nazari so popolnoma napačni. Če skavt vidi

et

drugega skavta , ga mora pozdraviti skavtsko in naj bo ponosen , da je skavt . Tu je en primer vljudnosti , ki ga ~~imx~~ navaja B.-P. v " Scouting for Boys " in ki se je pripetil v ~~vajak~~ ~~mednarodni~~ v Fontenoy-ski bitki med Angleži in Francozi . :::

Ko so Goldstreamske straže prišle na vrh hriba , so nenadoma ugotovile , da se tik poleg francoskih straž . Obe stranki sta bili presenečeni in eno ali dve minuti ni padel niti strel .

Ko so se v prejšnjih časih hrabri možje sporekli , so vedno poravnavali svoje spore v dvoboju s samokresi . V dvoboju je veljala dolžoba , da oba borilca ustrelita istočasno , na dano besedo . Toda čisto se je zgodilo , da kdo , z namenom , da bi pokazal ~~svetost~~ ~~glagol~~ kako je pogumen , rekel nasprotniku , naj strelja prvi . Tako tudi v tem slučaju . Ko sta obe skupini namerevali streljati , se je oficir , ki je poveljeval britanskim stražem , nagnil k francoskemu oficirju , da bi pokazal svojo neustrašenost , in rekel , : " Vi , gospod , streljate prvi . "

ko so francoski stražarji urevnjavali svoje puške , je eden izmed Goldstream-skih vojakov vzkliknil : " Bog naj nas napravi resnično hvaljevalne , za to kar nameravamo sprejeti . " Pri salvi , ki je sledila , je veliko naših mož padlo , toda preživeli so se maščevali z enako smrtno salvo , takoj planili z bajonetom naprej in pregnali Francoze . "

To je primer vljudnosti v vojni .

Ena izmed zgodb , ki so jih vitezi navadno navedali kot kot vzor vljudnosti , je bila zgodba , ^{ko} kao je Julij Cezar , ki ga je ubog kmet pogostil , bil tako vljuden , da , ko mu je mož dal jesti skledo zmešanega kislega sočivja , misleč , da je to vrsta zelenjave , ki jo bo rad imel tako visok častnik , izpraznil vso skledo , deleajoč se ko , da jo ima rad , čeprav sos se mu usta stadila od nje in je prav za res ni maral .

Bilo bi še veliko primerov , pa tu ni prostora , da bi vse omenjali . Pri s vsem pa velja pravilo , : Z vljudnostjo in prijaznostjo boš veliko dalj prišel kot pa z nevljudnostjo in osornostjo .

D-E-L-A-N-J-S---Z-E-M-L-J-E-V-I-D-O-V.

ov

Raziskovalec ne raziskuje kar teko tja v en dan. Raziskovati, to je delati poti, mora teko, da boče tudi drugi lahko šli za njim in se jim ne bo treba prebijati skozi nevernosti, ki jih je on izkusil. Zato mora napraviti zemljevid svoje ⁴xxix poti in postaviti nanj vse važnejše znake.

Prvi delalci zemljevidov niso imeli za podlogo nobenega načrta: vedeli so kar približno velikost in razdelje. Če jim je še ostalo kaj pristera, so ta prester napolnili z različnimi znaki za živali.

Sedaj pa imamo že bolj natančno orodje za risanje zemljevidov in zato pričakujemo od vsakega zemljevida, da so razdelja, smer in opis pravilni.

Res je , da se dežele, kjer živimo še natančno narisali na zemljevide, vendar se bo vsak skavt skušal naučiti se risati zemljevide. Začne lahko s tem, da nariše tabor in okolico.

Skavt , ki se pripravlja , da bo naredil I. red, mora biti sposoben storiti vsej sledeče stvari :

1. Poznati mora kompasove smeri in se na ta način znati orientirati kjerkoli je , in pa , znati mora slediti potem kompasovih smeri.

2. Znati mora brati zemljevid.

3. Sposoben mora biti narediti skico tabora ali pa skico bližnjih cest.

4. Znati mora iz tiskanega zemljevida narediti skico.

Skavti , ki še imajo I. red in voji, pa naj poskušajo še naslednje :

1. Kolje naj se naučijo brati zemljevide.

2. Naredijo naj precej natančno skico polja, tabore itd.

3. Razširiti morejo znati kak del specijalke.

Vse to odvisi le od zanimanja vsakega skvta. Zato naj si vsak skvt zapomni, da je geslo skvta oz. vsakega fanta : **SULLA DINE SINX LINNA**, kar se pravi, da se mora vsak skvt oz. fant vsak dan vsaj nekaj novega naučiti.

Zemljevide, ki jih lahko vsak skvt naredi oz. nariše, delimo v :

- a) Skice
- b) Trishgalscije
- c) Snostovne cestne zemljevide in
- č) Povečevanje zemljevidov.

a) S k i c e .

Skico imenujemo tisti zemlja id, na katerem so označene samo glavne črte in predasti. Skice torej ni natančen zemljevid, ampak samo približen. Pri tem rabijo samo kom-

pas, nobenega drugega orodja. Čeprav skica ni ostančena, mora vendar izati pravilno smer, lego in relativno velikost.

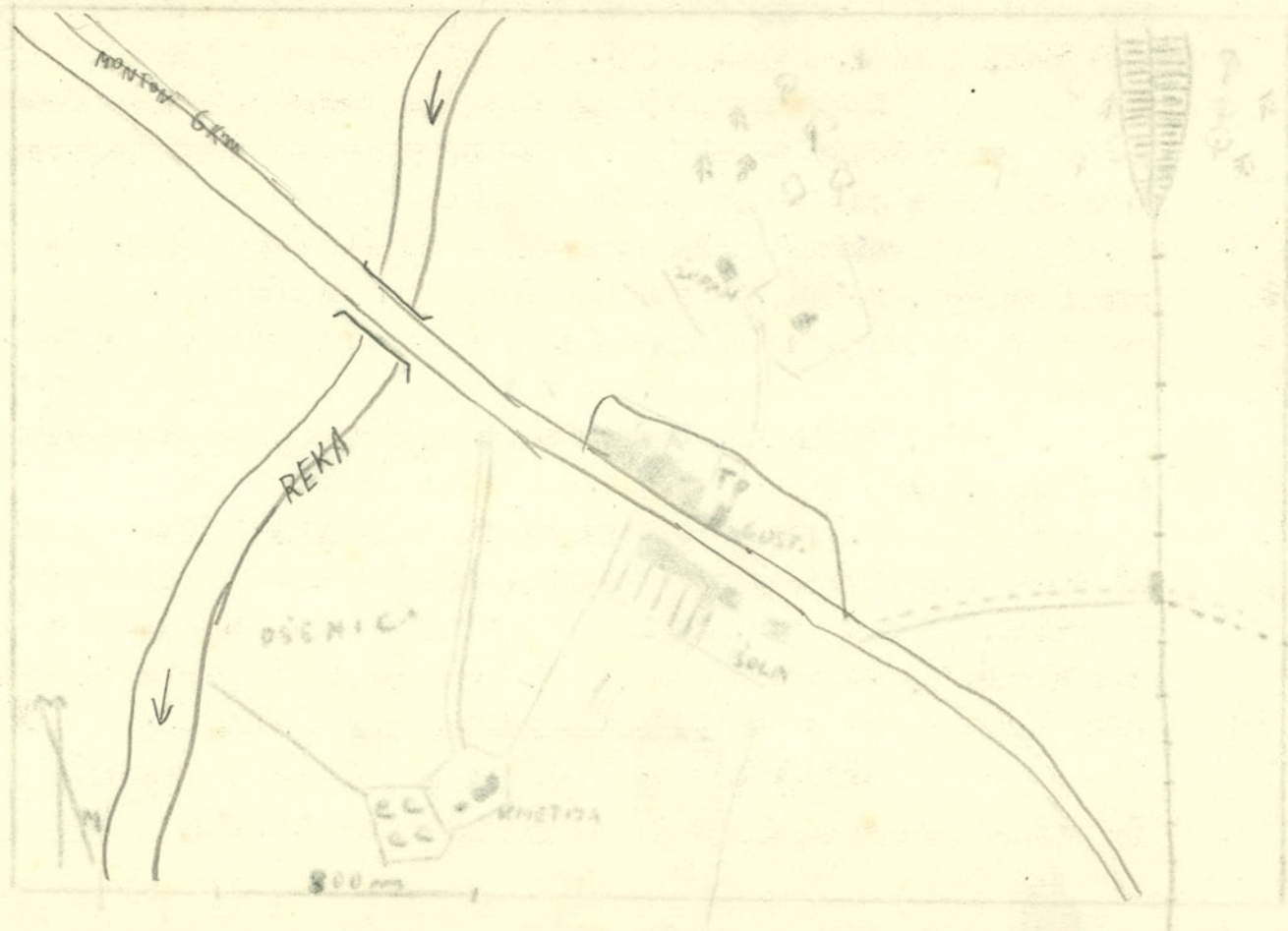
Take zemljevide delaš, če hočeš pokazati koku smer, recimo do skavtske barske. Pri tem ji treba narisati le vse ceste, ki so blizu in pa glavne ovlake.

Vsaka skica pa mora imeti naslednje mistvene znake: pravi sever, približno merilo in imena glavnih posloplj. Pravi sever je treba jasno zaznamovati; nevedno je sever na gornji strani.

Približno merilo je zato važno, da lahko natančno določiš razdalje.

Za znake na skicah lahko uporabiš iste znake, ki so tudi na vsakem zemljevidu. Ti znaki so skorej vsi v prejšnji številki pod naslovom: Topografski znaki. Kadar delaš te znake jih moraš delati jasne, da se jih bo dalo takoj razbrati. Vzorec take skice dobiš na naslednji strani, to j. stran 9

Take skice so lahko zelo koristne za igre na prostem, in sicer posebno za igre v sledenju. Take skice naj prikazujejo



vse ozemlje, ki ga nameravajo skviti prehoditi in pa glavna potlopja, hribe, pobočja itd.

Lahko narediš tudi posebne zemljevide za skvite, ki se vežbajo za značko stezosledca (Pathfinder's badge). Ti zemljevidi naj obsegajo vse bližje okolice. Na njih naj bodo označeni vsi važnejši predmeti kot bivelišče zdravnik, bolnica, gasilski dom, pošte, železniške postaje, garaže itd.

Lahko pa narediš tudi model ne te ali oni način. Lahko ga delata dva skupaj. Na tem modelu pa naj bodo : kmetje, ceste, reke, mostovi, železnice, cerkve in podobne bolj vidne stvari. Te modele se lahko dela tudi tako, da se da vsakemu vođu neka skica, s katere mora potem napraviti model. Za model se lahko uporablja suh pesek, ilovico ali kaj podobnega potlopja, mostove itd. lahko naredijo iz papirja, lesa ali česa podobnega.

b) Triangulacije.

Precej natančno je možno narisati zemljevid kpn s pomočjo triangulacije s prizmatičnim kompasom.

Najprej izbereš tako imenovano temeljno črto; čim daljša je, tem bolj ti bomo uspelo ta skica. Na vsak konec te temeljne črte postaviš palico in skrbno izmeriš njo dolžino. Ko si zaznal to naredil, prenesi črto, prevede pomanjšano na kos papirja, na katero nameravaš narisati njlivo ali kaj drugega. Na obo konca te črt nariša puščico, katere ostrina naj kaže proti severu. Nato si izberi nekaj predmetov, ki jih lahko vidiš z obeh koncev črte in zveži po dva, izmed katerih je vsak na drugi strani črte, in sicer tako, da nobena črta ne seka temeljne črte. Nato nariši te predmete in črte na papir. Poleg tega lahko še s koraki izmeriš, kako daleč so xxxi predmeti narazen, in potem to pre-



Triangulacija nepravilnega polja.
1 - 7 različni predmeti, katere je treba zvezati s x črtami.

je vsak na drugi strani črte, in sicer tako, da nobena črta ne seka temeljne črte. Nato nariši te predmete in črte na papir. Poleg tega lahko še s koraki izmeriš, kako daleč so xxxi predmeti narazen, in potem to pre-

■ beseš na zemljevid.

Včasih je potrebno dobiti oddeljenost katerega bližnjega, toda nedostopnega predmeta. Najboljši način za to dobiš v jarnu 8 v Scouting for Boys.

c) Enostavni cestni
zemljevid.

Skavt, ki je že naredil skico, naj poskuša doseči še drugo stopajo, to je, poskuša naj narediti kak cestni zemljevid. To naj dela po stilu zemljevida, ki ga naredi raziskovalec, ko potuje po neznanem deželi. To se pravi, poskušati mora narisati vse, kar vidi, in sicer mora narisati vse predmete čim bolj se pravih mestih in čim bolj natančno.

Seveda ta vrsta načina zgoraj ni popolnoma natančna, toda za začetek je dober.

Edine predmeta, ki ju se to rabiš, sta: kos papirja in kompas.

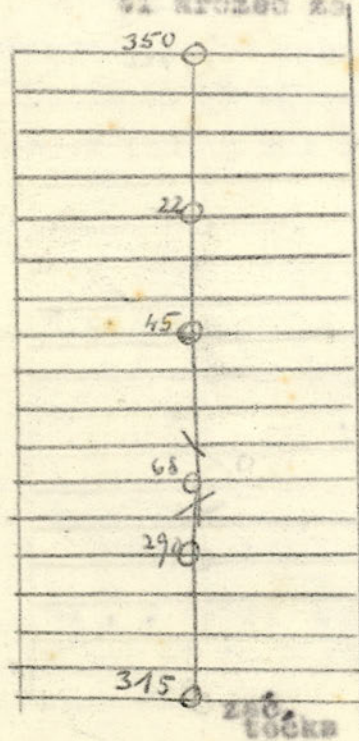
Na to kos papirja potem nariši črto, ki gre po dolgem po sredi papirja, nato pa nariši še poševne črte, ki naj bodo ena od druge oddaljene en. 1 cm. Nato naredi s šesti-
lom zgoraj in spodaj podelilne črte po en križec. Križec na spod-
nji strani ne i enuje začetne točke ali odhodne točke. Prostor,
ki je med dvema poševnima črtama, naj odgovarja 25 korakom.
Za prvo vajo si izberi pot oziroma cesto, ki ima precej ovin-
kov.

Ko prideš na začetno točko :

- 1) Vzemí kompas in orientiraj cesto, ki jo namerevaš
narisati na zemljevid in glej do točke, kjer izgin zrak
ceste za zrakom hriba ali katšmo vzpetino.
- 2) Nato to nariši na to kos papirja.
- 3) Preštej s koraki razdeljo do točke, na katero si gle-
del.
- 4) Zapiši razdeljo na zemljevid. To se pravi y, da
prešteješ prostore med dvema črtama in ko jih imaš še dovolj,

narredi tak majhen krog.

(Recimo, da je razdelja 100 korakov. Ker veš, da je vsak prostor na papirju oz. listu enak 25 korakom, narišeš krožec za 4 enake prostore višje.



Nato orientiraj cesto kot prej in meščaj smer poleg krožca, k si ga revnoker naredil.

Isti storiš, če gre cesta čez hrib in če ugotoviš, da gre potek v isti smeri. Tedaj znova izmeri razdeljo in jo nanesi na svoj list.

To delaj, recimo 450 korakov. Slike 2 kaže sledeče orientacije km s kompasom in izmerjene razdelje :

315/100 ; 290/50 ; 45 /100 ; 68/75 ; 22/100 ; 350/75 .

Da narišeš zemljevid, pritrdi list oz. polo papirja na kako desko in označi strani tega lista s severom in jugom. V zgornji desni kot daj magnetični sever. Nato ugotovi s svojega črtenega kosa papirja, kako daleč se cesta razteza v različ-

Slike 2.

se smeri in s tem naj ne vztraj papir primerne začetne točke. Nato
ykn položi črtni papir na ta papir, tako, da se točki križata
in prebodi točki v bučko. Nato obrni črtni papir, tako, da
črta kaže v isto smer, kakor kaže 35° , ki se spodaj oznako-
vane. (Kot 35° dobiš s kotomerom ali s šestilom.) Tedaj trdno
drži skupaj obe lista in premakni bučko v drug krog. Tu zopet
obrneš črtni papir, da kaže v smer, ki je tem oznakovana.
Nato premakni iglo v tretji krog in stori isto, itd.

Da dobiš natančno smer, načrtaj črto, paralelno
s stranjo lista, na katerega namerevaš narisati zemljevid.

Na to črto daj kompas in obračal desko, dokler se ta črta ne kri-
že s črto sever-jug na kompasu. Tedaj preriši vse krožce s prvot-
nega lista in zveži te krožce s svlačnikom.

V tem slučaju dobiš precej natančen zemljevid.
Če hočeš, lahko narišeš na isti način tudi reke, cestne križišče
itd., to pa lahko uporabljaš še kot drago vejo.

Pri takih zemljevidih ti se prvič ni treba paziti
na nič drugega kot na smer in pravilno razdaljo. Vzorec takega
lahko vidiš na naslednji strani. (Skica 3).

Povečavanje zemljevidov.

Včasih je koristno povečati kak del zemljevida ; kdaj , je bilo že omenjeno . Povečavanje zemljevidov je zelo enostavno

in se to ni potreba nobene posebne spretnosti. Del zemljevida, ki ga je treba povečati , je razdeljen v več kvadratov ; stranice vsakega kvadrata naj bo dolge 3 cm. Nato razdeli tisti list , na katerega nameravaš narisati povečan zemljevid na isto število kvadratov kot na zemljevidu. Tedaj s kotomerom ali s čim drugim prenese vse predmete , ki so na zemljevidu na odgovarajoč kvadrat na papirju. Če je treba zemljevid zmanjšati, uporabi isto metodo , s to razliko, da manj



Skica 3 .

vašne predmet izpačiti.

Veje in izraz v delanju zemljevidov.

Nekaj predlogov je še v tem poglavju . Tu jih je
nevedenih samo še nekaj več:

1. Zelo koristne so srečne slike , ki so večkrat tudi
v časopisih.

2. Zelo pametno je , če narediš zemljevid veskega xxx
izmed tvojih potovanj , in pa , če narediš zemljevid potovanja
kakšnega raziskovalca.

- o - o - o -

A L I V E S Y

Najpotrpečljivejši stroj je človeško srce. Do 60 let sterosti
utripa neprestano 2 milijardi 629 milijonov 800000 kret.

Največ pigmenta ima kitajščina in sicer 100.000 .

Elektrika ima največjo hitrost s 300.000 km na sekundo, t.j.
sedemkratni obseg zemlje.

SKLADNOSTI 1988.

15/ Speči roper.

Dečki v krogu ne tleh z roperjem v sredi. Pred roperjem je piščalka ali xxxx nož. En deček, ki je zunaj kroga, se skuša priplesiti roperju, ne da bi ga slišal, in ukreati dotični predmet. Če ga roper sliši, pokaže nanj s vratom; v tem slučaju roper zmaga.

Opomba. Igra je lepša, če je roper oborožen z vodno "piščalko".

16/ Izgubljeni skvrt.

Voj skvrtom govori ali predava o kaki zanimivi stvari. Torej gre eden izmed igralcev tiho iz sobe, tako, da voj tega ne opazi. Čez nekaj časa se voj ozre in poroča, da vidi, da eden manjke. Nato pa naroči xxxxxx skvrtom, naj opišejo in popišejo manjkajočega, da bi ga potem lahko šli iskat.

Tisti , ki najboljše opiše manjkajočega in njegove ex
oblačila , zmaga.

17/ Poškodbe.

Igralci v vrati. Eden je bolnik. Voj vpraša prvega :
Kaj bi storil, če in pove kak slučaj za prvo
pomoč . Če dobi napačen odgovor oz. nepopoln, vpraša drugega,
tretjega itd. , dokler ne dobi xxxxxxxx pravičnega odgovora.
Edor sploh ne ve , izpade iz igre. Edor pa v le deloma, dobi
eno točko . Ko dobi dve točki izpade iz igre. Edor ostane,
zmaga.

18/ Zlogovnice.

Ene skupine skavtov izbere neko besedo z dvema, tremi
ali štirimi zlogi. Nato za vsak zlog naredijo ti skavti nek
prizor. Nato pa še za vso besedo. V vsakem stevku mora biti
iskan zlog oz. beseda. Druge skupine skavtov skuša ugotoviti
to besedo.

19/ Nared in obramba.

Ozemlje , dolgo približno 60 metrov ; čez arado gre črta. Na vsakem koncu straži ena skupina več predmetov (za vsakega , ki je v skupini , eden). Vsaka skupina se skuša polastiti se zaklada svojega nasprotnika in braniti svojega lastnega. Igralce lahko lovite samo takrat , kadar ni v svoji polovici. Loviti ga tudi ne smete , če se vrača s planca. Ujetniki se postavijo za svoje nasprotnike, ki jih morajo spustiti, če hočejo vzeti še več predmetov. Istočasno lahko ujameš samo enega ujetnika. Skupine, ki ima največ predmetov in najmanj ujetnikov, zmagata.

- + - + - + - + 0 + - + - + - + -

Rešitev ugank.

- 1) Približno 55 .
- 2) Navec.

Uganke .

- 3) Koliko gumbov ima navedena moška suknja?

IZDANO V SPITTALU 15. JANUARJA 1948 .