

[Skavtstvo]

I. red. Gilcraft: First class book for boy-scouts. London, 1945. Špital ob Dravi

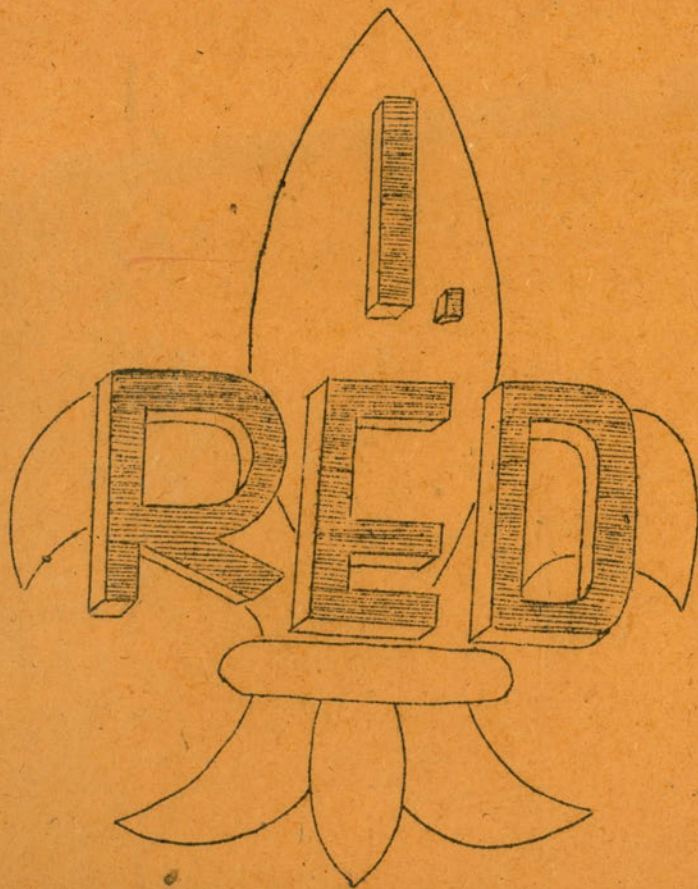
II. red. Gilcraft's second class book. London [1945] 28 str.

Iz knjige Scouting for Boys. kanadska izdaja. 86 str. [Špital ob Dravi]

III. red. Skavtska knjižnica, št. 1. Lienz-Peggez, 1946?, 15 str.

III. red. Skavtska knjižica, št. 2. Liechtenstein 1946?, 16 str.

Plav. 77 h



Star-77h





GILCRAFT:

FIRST CLASS BOOK FOR BOY-SCOUTS

London, C. Arthur Pearson, Limited, Tower House, Southampton Street,
London W.C. 2

First published January 1945, Second edition March 1945.

U . V . O . D .

Ta knjižica ne nadomešča praktičnega učenja, ampak podaja samo v kratkem najvažnejšo snov, ki jo mora skavt I. reda znati. Želeti je, da ima vsak skavt knjigo "Scouting for Boys".

a/ Skavt mora biti sposoben, da lahko ponovi vse izpite II. reda.

Jasno je, da ne moreš postati skavt I. reda, ako ne moreš izvršiti vsega, kar more napraviti skavt II. reda.

b/ Preden skavt dovrši izpite za I. red, je moral taboriti s svojo četo ali s svojim vodom skupno 20 noči.

Vsaj eno taborenje ob koncu tedna (sobote na nedeljo - one week-end camp-s) mora biti vključeno v celoti.

Vodi skrbne podatke o vseh taborenjih, katerih si se udeležil. Ta zahteva izgleda mogoče malo trda, toda ta predpogoj bo moral biti izpolnjen, ko boš pripravljen za zadnji izpit za skavta I. reda.

Z D R A V J E /HEALTH/.

A

Pokaži pravi način pomoči pri sledečih nesrečah. Ogenj /opekline/, utonitev, vdor skozi led in električni tok.

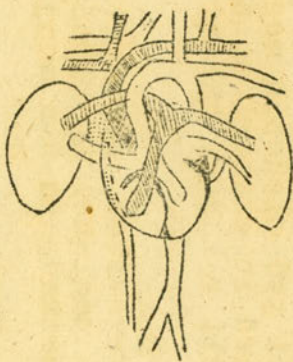
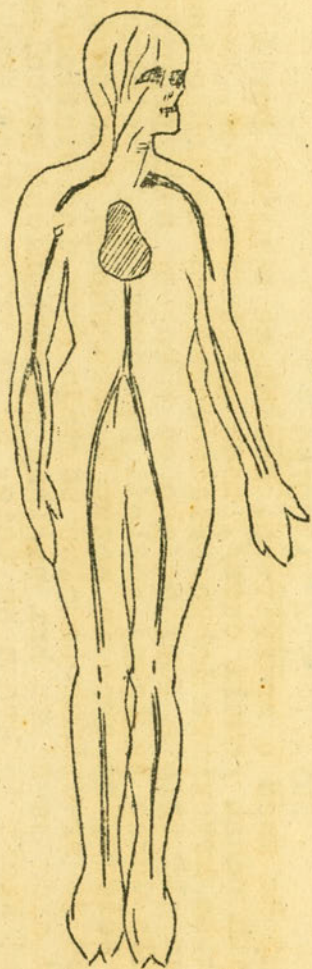
/Podatke o tem boste našli v knjigi "Skavt" - Yarn 24 in 25./

B

Znati moraš zaustaviti krvavitev, ugotoviti in podati prvo pomoč pri kostolomu nadlehti, podlehti in ključnice ter se vedati, kako važno je, da se ponesrečenec čim manj premika, kadar sumiš kostolom.

KRVAVITEV - BLEEDING

Nekaj že znaš o krvavitvah, ker si se z njimi bavil pri majhnih reznih ranah /small cuts/, toda znati moraš več, ker so nekatere oblike krvavitve lahko zelo nevarne ter se lahko končajo zelo resno ali celo s smrtjo, ako se takoj ne nudi pravilna prva pomoč. Zelo važno je takoj poslati po zdravnika. Pretakanje krvi po celém telesu, od srca in zopet k srcu nazaj, predstavlja življenje. Srce je središčna sesalna postaja /pumping station/. Pri vsakem bitju srca je čista kri poslana po odvodnicah po telesu in prinaša seboj kisik in hrano za telo. Ko se vrača zopet proti srcu, zbira in odnaša s seboj nepotrebne in škodljive snovi /impurities/ po žilah privodnicah /venah/. V pljučih odloži ogljikov dvokis in se napolni s kisikom, na kar se ponovno vrača proti sr-



Krvni obtok

cu in po žilah odvodnicah po telesu. Odvodnice in privodnice so podobne gumijastim cevem, ki se delijo v manjše in manjše žile, ki so končno tenke kot lasje ter se zato imenujejo lasnice /kapilare/. Če se vrežeš v prst, s tem prerežeš mnogo lasnic, kar ni nevarno, če ne pridejo v rano mikrobi ali bolezenske kali. Če pa razrežeš ali narežeš žilo odvodnico, je lahko zelo nevarno, ker kri hitro teče. Prerezana privodnica je manj nevarna, ker kri po venah teče počasi.

Če prerežeš arterijo, je kri svetlo rdeča in brizga v curkih /gushes/ odgovarjajočih bitju srca, in če je rana velika, brizga iz konca arterije, ki je bližje srcu. Pomagati moremo na tri načine:

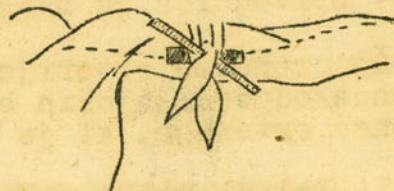
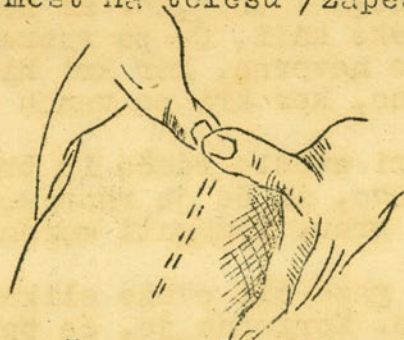
1. Položi preko rane čisto gazo ali sveže zlikan košček platna in pritiskaj s prsti na rano. Koristno je, če pomagata dve osebi tako, da ena pritiska, druga pa pripravlja nadaljno pomoč. Če pa si sam z bolnikom, tega ne moreš dolgo delati. Včasih ti tudi bolnik sam lahko pomaga.

2. Rano obloži in zavij /pad and bandage/. Trd obložek preko sterilne gaze ali koščka platna ali sveže zlikanega robca /notranje strani/ in nato krepko povezan s povojem je često zelo koristen.

Tega ne smemo napraviti, ako sumimo, da gre za kostolom, ali ako je v rani košček stekla ali podobnega.

3. Razna mesta za pritisk arterij /Pressure points/ Na no-

katerih mestih lahko arterije pritismo na kosti. To je podobno, to je podobno, kot če pritisneš na požarno cev, da bi reguliral količino ali smer vode. Ko zdravnik tipa udarec, pritiska na eno izmed takih mest na telesu /zapestju/. Bitje žile odgovarja bitju



Kako se ustavi kri.

srca, kar znaša normalno 70 - 80 na minuto. Če pritisneš na eno izmed teh mest na precepani žili med rano in srcem s prsti, lahko prekinješ dotok krvi. Toda ker tega ne moreš delati dolgo časa, zato se moraš poslužiti druge metode. To je raba vzvoda ali turniketa /tourniquet/. Kamen ali drug trd, majhen predmet zavij v obliki vozla v povoj ali robec ter ga položi na mesto pritiska, in nato s konci robca ali povoja krepko zaveži. Kratka palčica se vstavi skozi vozol ter nekolikokrat zavrti /twisted/, da se s tem zveča pritisk, toliko da zadošča, da se krvavitev zaustavi. Palčica se lahko v tej legi preveže z drugim povojem. Pritisk zavrtene palčice se mora vsako četrto uro zmanjšati.

Pametno je, da pritisk, ki zaustavi krvavitev, traja samo 1 - 2 minuti, nato pa se pritisk zmanjša in pusti žilo krvaveti po kapljicah, da se izogneš vsaki neprijetni posledici. Po izkušnjah v drugi svetovni vojni rabijo zdravniki samo trd povoj brez vzvoda ali tourniqueta, ker se kri kmalu strdi in zato rana preneha krvaveti. Poleg tega je treba ranjeni ud dvigniti.

Ako se pa kljub vsemu uporablja palčica ali gumijasta cev z močnim pritiskom, naj se ne pusti nikoli več kot 15 minut, na listek papirja pa, ki ga prišiješ na obleko, napiši točen čas /n.pr. pol treh/ kdaj si prvič uporabil pritisk in kdaj si pritisk zmanjšal.

Iz tega moreš razbrati, kako je važno, da poznaš mesta pritiska /pressure points/ na telesu. Glavna taka mesta so:

1. na notranji strani nadlakti,
2. na notranji strani stegna,
3. izpod kolena na zadnji strani,
4. na vratu, iznad ključnice in izpod spodnje čeljusti,
5. na sencih.

Ako na ta mesta pritisneš, najprej dobro slišiš biti žilo, nato pa čutiš vedno manj in manj, dokler popolnoma ne preneha bitje žile in krvavitev. Čez nekaj minut postane ranjeni ud malo napet, plav in mrzel, bitje žile pa izgine. Včasih imajo ljudje občutek, da tako ud odмира ali da nastopijo krči. V tem primeru je najbolje, da pritisk zmanjšaš, tako da se pojavi ponovna krvavitev samo v kapljicah. Včasih se bolniku tudi zdi, da je ud začel

dobivati občutek pritiska na arterijo ali da je nekako zaspal.

Ako je ranjena privodnica, je kri temna in teče neprestano in počasi, ne pa v curkih. Ta krvavitev se navadno lahko ustavi z navadnim povojem, ki se krepko pritisne ali pa se ustavi še v robec zavit kamen ali kaj podobnega. Po previjanju se mora ranjen ud položiti malo više.

POMNITE! Pokliči zdravnika ali sestro!

KOSTOLOMI /FRACTURES/.

Zlomljeni udje so resne poškodbe in nikakor ne smeš sam zdraviti ranjenca. Ako sumiš kostolom, pošlji takoj po zdravnika. Ako si sam z bolnikom, boš moral ravnati po svoji pameti. V vsakem primeru je potrebno sledeče:

a/ Pomagati bolniku radi duševnega pretresljaja.

b/ Preprečiti nadalnje premikanje uda.

O prvem smo že govorili, o drugem bomo sedaj.

Zlomljen ud je navadno združen s sledečimi znaki:

a/ bolečina,

b/ občutek brezmočnosti v udu,

c/ občutek mehkote na mestu kostoloma,

č/ oteklina,

d/ izkrivljenost /nepravilnost/

e/ skrajšanje uda.

Če ugotoviš enega izmed gornjih znakov, misli, da gre zelo verjetno za kostolom in delaj kot je doli navedeno. Nikar ne preizkušaj

uda, da bi ugotovil, če je zlomljen, s tem bi le še bolj škodoval.

Zaenkrat je naša naloga vedeti samo, kako se ravna pri sledočih kostolomih: ključnica, nadlaket, podlaket.

1./ KLJUČNICA /Collarbone/. Pomagati moreš samo s povoji. To ni redka nesreča pri igrah ali pri nenadnih padcih. Ključnica sega od ramena do prsnice, kar lahko na sebi ugotoviš. Treba je preprečiti, da se ne bi oba odlomljena konca drgnila drug ob drugega.

a/ Daj pod pazduho vložek /pad/ vate ali gaze, debel približno 5 cm /2ine/.

b/ Upogni podlaket /forearm/ tako, da se prsti skoraj dotikajo druge ključnice preko prs.

c/ Preveži drugo ozko obvezo iznad komolca ponesrečenega uda okrog trupa.

2./ NADLAKET /Arm/. Premikanje preprečiš s pomočjo deščic, /šin/, ako kostolom ni blizu ramena ali komolca.

Deščice /šine/ se lahko improvizirajo. Vežbajte se v tem v svojem domu ob raznih prilikah. Lahko uporabljaš razne kose lesa, n.pr. od zaboja, palice, zvite lepenke ali časopisa. Če uporabljaš palico, jo dobro obloži, da bo mehka. Predno priložiš deščico /oporo/ položi podlaket v malo visečo ruto. Na skici si moreš ogledati, kako se pritrdi opora. En povoj je nad kostolomom, drugi pod njim..

Če je poškodba blizu ramena, nikar ne dajaj opore /splints/. Položi središče širokega povoja preko ramena in zaveži pod pazduho na drugi strani. Položi podleht v malo visečo ruto.

Ako je poškodba blizu komolca, nalahko upogni roko, tako da bo dlan navzgor. Za oporo daj /collar-and-cuff-sling/ ruto, ki gre o-

krog vratu in zapestja. To napraviš tako, da vzameš zvito ruto po dolžini, pa napraviš vozel /clove-hitch/ okrog zapestja in nato daš ruto okrog vratu.

3./ PODLAKET /Forearm/ Skica ti pove, kako se uporablja lesena opora. Vežbaj se in daj gornji ud v široko ruto.

Če nimaš nikakega ruti podobnega predmeta, lahko pritrdiš rokav na obleko, ali daš okončino znotraj sulnje ali strajce. Tu lahko pokažeš svojo skavtsko iznajdljivost.



Sedaj ko si slišal že toliko o prvi pomoči, se resno pripravljaj na izpit o prvi pomoči - /Ambulance Man's Badge.

C.

Plavati 50 yardov /metrov/. Ako zdravnik ugotovi, da je kopanje za skavtovo zdravje škodljivo, mora tak skavt mesto plavanja napraviti enega izmed naslednjih izpitov: Taborenje, Spretnost, Zdravje, Prirodopis, Delanje mostov, Opazovalec divjačine, Zvezdoslovec ali Stezosledec.



Plavanja se ne moreš naučiti iz knjige! Uporabi vsako priložnost za plavanje. Samo da napraviš nekoliko zamahov, ostalo zavisi od tvoje vztrajnosti in volje.

O P A Z O V A N J E - O B S E R V A T I O N .

a/ Ugotovi pomen vrste navadnih sledi na peščenih ali drugih primernih tleh! - /Read the meaning of a series of simple tracks made in sandy or other suitable ground/

To je predmet, ki se ga lahko ti in še en skavt sama naučita, tako si boš lažje zapomnil razna dejstva, kot pa če bi ti vse povedal skavtmaster. Preberite Camp Fire Yarn 12.

Poišči peščena ali mehka tla, kjer se sledi dobro opazijo. Ni treba, da je pot široka /mogoče 1 yard, 91,4 cm/, pa naj bo čim daljša. Pojdi po poti z navadnim korakom. Če je steza za sledenje kratka, začni hoditi malo proč, ker tvoji prvi koraki ne bodo enakomerni. Napravi si skico sledi, izmeri razdaljo med palcem in peto, da ugotoviš daljavo svojega navadnega koraka v teku. Če je prostor, napravi sled svojega koraka v teku poleg sledi svoje hoje. Zopet meri in si napravi skice. Pazi zlasti na to, kaj kažeta peta in palec, oziroma česa ne kažeta!

Pojdi k drugim navadnim sledem. N.pr.: hoja človeka, ki šepa, ali skavta, ki nosi drugega skavta. Oglej si bolj nenavadne sledi kot n.pr. žabe, ki skače, hoje po rokah itd. Prosi svojo sestro ali sestro koga drugega, da ti napravi nekaj sledi, ter jih nato primerjaš s svojim. Preizkusi še druge sledi, da ugotoviš, ali znaš razpoznavati navadne sledi.

Zaenkrat ne pričakuj, da bi poznal več kot te navadne sledi, toda ne ustavi se tu. Poizkusi dognati tudi sled psa in mačke. Pozneje lahko preizkusiš, ali so sledi konja na str. 105 Scouting for Boys pravilne. Preglej tudi sled bicikla na str. 104.

Ko boš začel zaznavati sledi, ne boš hotel prenehati.

b/ Znati razpoznati in imenovati 12 navadnih dreves in 6 navadnih ptičev /Be able to recognise and name 12 common trees and 6 common birds/.

DREVEŠA - TREES.

Poznaš že najmanj 6 navadnih dreves, zato moraš dodati samo še 6. Na slikah v knjižici št. 6 - 9 vidiš liste 8 novih dreves:

1./ Palma z ostrimi listi /holly - Stechpalme/

2./ Tisa - /Yew - Eihe/-

Obe drevesi stavedno zeleni.

3./ Javor /Fiedl maple - Ahorn/. To drevo najdeš večkrat ob cestah. Ima podobno listje kot platana.

4./ Platana /Plane/ Mestno drevo, kateremu se lušči skorja.

5./ Jelša /Alder - Erle/. Raste blizu vode.

6./ Sladki kostanj /Sweet or Spanich Chest-nut/.

7./ Divji kostanj /Horse Chestnut-the Conker tree/.

PTIČI - BIRDS - VÖGEL.

Ni težko razpoznati 6 ptičev, vcelo v mestu ne. Gotovo poznaš vrabca /sparrow/. Tu so slike 8 navadnih ptičev. Pobarvajte si te ptiče sam, če si prepričan, da si jih že kdaj videl. Lahko boš našel koga, ki jih pozna ali je blizu kakšen muzej, kjer jih naj -

deš nagačene. Slike so razporejene po velikosti ptic. Najprej večje, nato manjše ptice.

1. Vrana - The rook - die Saatkräbe.
2. Kos - the blackbird - die Amsel.
3. Drozd - the thrush - die Drossel.
4. Lastavica - the swallow - die Schwalbe.
5. Škorec - the starling - der Star
6. Ščinkavec - the chaffinch /izgovori se čofinč/ der Buchfink.
7. Rdeča taščica - ~~das Rotkehlchen~~ - ~~the robin~~.
8. Sinica - die Blaumeise - the blue tit.

c/ Oceniti razdaljo do pol milje, kakor tudi višino s pomočjo skavtske palice ali po kakih drugih metodi /na 10% točnosti/

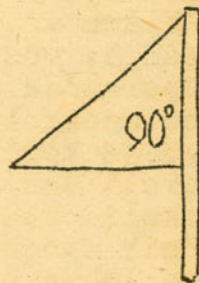
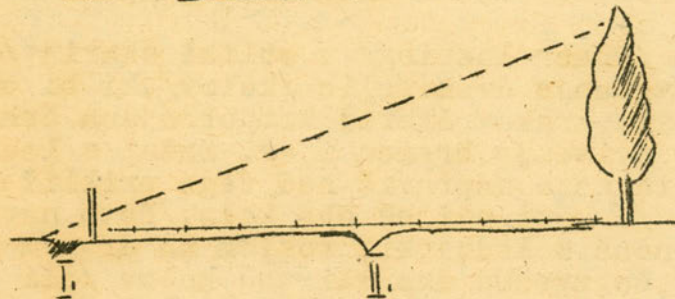
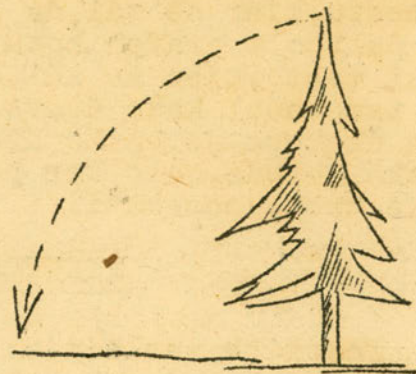
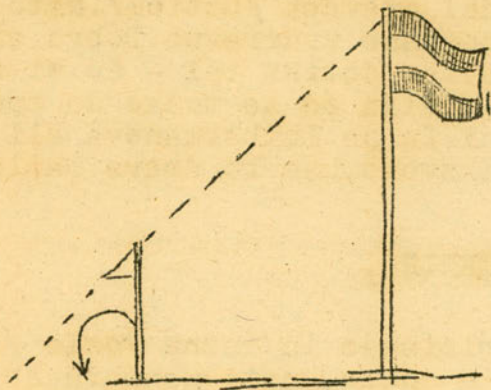
Razdalja - Distance.

Za ocenitev razdalj je treba precej vaje /This is a matter of practice/. Začni s tem, da ugotoviš, koliko korakov potrebuješ za razdaljo 100 metrov. Najprej izmeri razdaljo. Nato jo z očmi primerjaj z drugimi razdaljami. Pomagale ti bodo nekatere druge znane razdalje. Igrišče za croquet je dolgo 22 yardov /20 metrov/. Igrišče za nogomet je dolgo 120 yardov /110 metrov/ in 80 yardov /73 metrov/ široko. Preizkušaj sam sebe, ko greš okrog. Kakšna je n.pr. razdalja med dvema kandelabroma /lamp post/. Kako daleč je ona hiša? Nato pa izmeri razdaljo s svojimi koraki.

Višina - Heights.

En način ocenjevanja višine je omenjen na strani 71. knjige

Približen način je označen z imenom Lubermanov način. V precejšnji razdalji od predmeta, n.pr. drevesa, držiš svojo palico ali kak



drug dolg raven predmet pokonci z iztegnjeno roko, tako da izgleda, da je konec palice v isti premici kot je vrh drevesa. Drži palico na mestu, kjer se zdi, da je spodnji del drevesa /bottom/. Nato obračaj palico v pravem kotu, dokler ne postane vodoravna. Dobro si zapomni mesto, kjer se zdi, da se vrh palice dotika tal - če si srečen, boš tam našel kako drevo ali grm. Razdalja od te točke do spodnjega dela drevesa je enaka drevesni višini. To je Lumbermanova ali drvarška metoda, zato ker po tej metodi zvemo, kam bo drevo padlo, če ga je treba posekati.

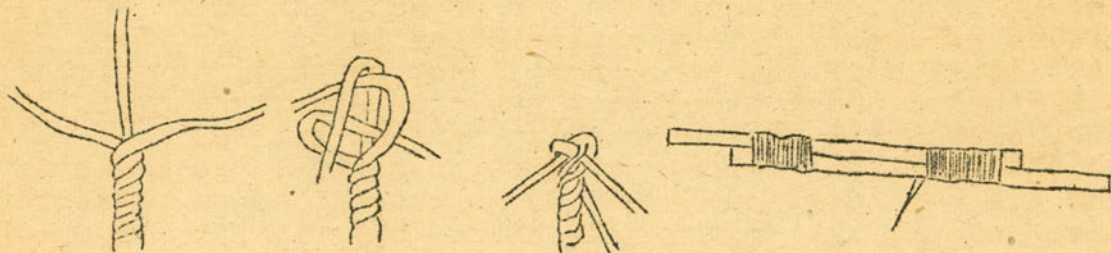
PIONIRSTVO - PIONEERING.

A.

Pokažite naslednje: Vozlanje, spletnje in razne vozle /sheer lashing, back, and eye splice; fireman's chair knot; manharness knot, rolling hitch/.

Vezanje, vozlanje - /Sheer lashing/ v obliki škarij /škarjasta vezava. Uporablja se za zvezanje dveh palic /kolov/, ki bi se na drugem koncu odpirali v obliki krakov škarij kot obrnjena črka V. Taka vezava je koristna za dviganje bremen i dr. Začni z ladijskim vozlom okoli enega kola in nato napraviš nad tega približno šest ovojev okoli obeh kolov. /6 krat oviješ oba kola. /Nato narediš par prečnih ovojev in končaš z ladijskim vozlom na drugem kolu. To vezavo lahko uporabiš, če zvežeš dva ali več kolov /ali tudi skavtskih palic, da bi iz njih napravil en daljši kol ali pali-co. /n.pr. za majhen drog za zastavo/. V tem primeru napraviš ladijska

vozla okrog obeh palic in izpustiš prečne ovoje. Konca palic naj segata drug preko drugega, povezi jih z dvakratnim vezajem. Da bo



pa vezanje bolj napeto, lahko uporabiš male kline, ki jih potisneš med vezavo in palici.

Spletanje - Splicing.

Težko je naučiti se spletanje iz knjige, zato ti bodo sledeče pripombe pomagale, da si zapomniš izvajanje. Še boljše pa je, če ti kdo spletanje predhodno pokaže.

Pravilno se konča vrstica tako, da se ne razpleta. Razpleti vrv 5 - 8 cm /zavisi od debeline vrvi/. Najprej napravi kronski voz /Crown Knot/, kot ti ga kaže skica 19. Vozel dobro nategni, tako da nategneš vse dele vrvi po vrsti. Ko je kronski voz končan, mora biti na površini raven in deli vrvi naj visijo navzdol

v enakih razdaljah drug od drugega.

Nato potegni vsako pletenico /del vrvi/ preko najbližje pletenice in nato izpod naslednje. Če delaš proti smeri vrvi, lahko opaziš, da je vsaka pletenica podvlečena izpod same sebe. /Working against the lay of the rope you will notice that each strand is actually tucked under itself/. - Ako imaš opravka s trdo vrvjo ali z žico, moraš imeti pletenico privzdignjeno z iglo.

Ako želiš pletenico razplesti, jo zaviješ proti smeri vrvi in daš palec v odprtino. Mikdar pa ne potegni konca pletenice /dela vrvi/ skozi, ker to vrv jako hitro pokvari. Napravi malo luknjo v pletenici, potegni skozi konec pletenice in nategni. Konec gre skozi nazaj in se ne kvari.

Ko si vsako pletenico enkrat vpletel, začni to delati v drugič in nato še tretjič. Pri tem pazi, da bodo vse vrvice vpletene v istem vrstnem redu kot prva pletenica.

Ako je vrv debelejša več kot en palec /2.5cm/, je dobro, da vsako pletenico razdeliš v dva dela, po prvi seriji vpletov. Vsako pletenico raztegni v tenek sloj in odreži en del proč tam, kjer pride ven po zadnjem vpletu. Nategni vplete po vsaki seriji tako, da nategneš vsako pletenico nazaj proti kronskemu vozlu.

Da dobi končani spleť primeren izgled, odžgi ali odreži vse male delce vrvi in zvij spleť pod nogo, tako da bo debljina spleta enaka prvotni vrvi.

Splet v obliki očesa /zanjke-petlje/ -Eye splice.



Koristno je, da napraviš stalno petljo v vrvi, ki jo moraš na nekaj navezati /n.pr. za držalo, vedro za vodo ali za šatorno vrvico za očesa šotoru itd./

Skice povedo skoraj vse. Posobno slika 24. Dve pletenici sta bili vpleteni. Ko prideš do tretje pletenice /v tem primeru bela/ obrneš splet okoli, vpleteš belo pletenico od leve proti desni, tako da gre preko smeri vrvi /v pravem kotu/. Nato nadaljujete kot pri back splice. Trije popolni vpleti zadoščajo, nato pa sledi vplet polovičnih pletenic, tako da je konec spletanja lepo zožen.

VOZLI - KNOTS.

Gasilski vozol - Fireman's Chair Knot.

To je vozol, ki ga lahko napravimo sredi vrvi. Ima dve petlji /loops/ ena gre izpod ramen, druga pa izpod kolen nezvestne osebe, tako da moreš osebo varno prenesti zvišine navzdol. Začni z dvema polvozloma, kot za ladijski vozol, ki se prepletata. Potegni notranji strani vozlov navzven kot vidiš na sliki, v dve petlji, od katerih naj bo ena dolga 75 cm /dva in pol čevlja/, druga pa 105 cm /tri in pol čevlja/. Radi udobnosti sta na sliki obe petlji približno enaki. Sedaj napravi na vsaki petlji še po en polvozel. Rezultat vidiš na sliki 28, ravno preden se vozol močno zategne.



Vprežni vozol. - /Manharness Knot/.

Napravi petljo v sredini vrvi za vlečenje, tako da se ne premika in da skavt, ki vleče, lahko da eno ramo skozi petljo in tako uporabi svojo telesno težo. Zelo koristno za delanje stopinj in za ročne opore pri plezalni vrvi.

Valjarski vozelj - /Rolling Hitch/

Sicer je malo podoben ladijskemu vozlu vendar pa ni verjetno, da bi zašel na stranski tir. Koristen je za privezavo ene vrvi k drugi, ki ima napetost ali tovor, ali pa za vlečenje same vrvi. Na sliki je ta voz el narisan.

B.

Uporabi sekiro za sekanje ali za okrašenje mehkega lesa ali ako to ni mogoče, pripravi kos lesa in pokaži, kako se drevo poseka.

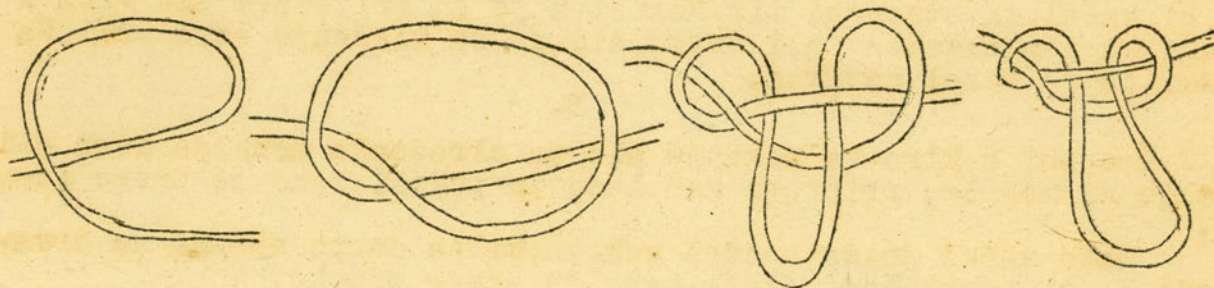
Zelo važno je, da najdeš nekoga, ki se dobro spozna na drvarjenje, da ti praktično pokaže, kako se drevo poseka.

Tukaj je nekaj glavnih navodil, ki ti naj nakažejo to, kar naj vam pove in pokaže. Pravila, ki si se jih naučil za uporabo sekire, seveda še vedno veljajo, posebno pa je potrebno vedeti:

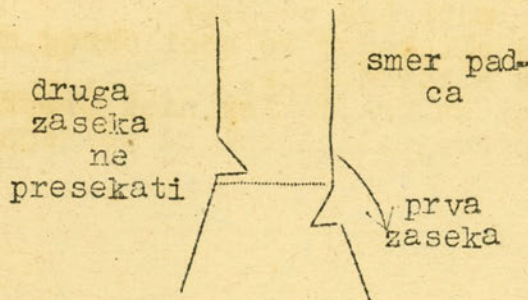
1. Kadar se sekira ne uporablja ali kadar se nosi okrog, naj bo glava sekire v kovčegu ali zakrita s kosom lesa.

2. Nikdar ne začnite uporabljati sekire, dokler nisi prepričan, da so ljudje in veje ter vejice precej oddaljeni od polnega zamaha sekire.

Vprežni voz - skice /Manharness knot/.



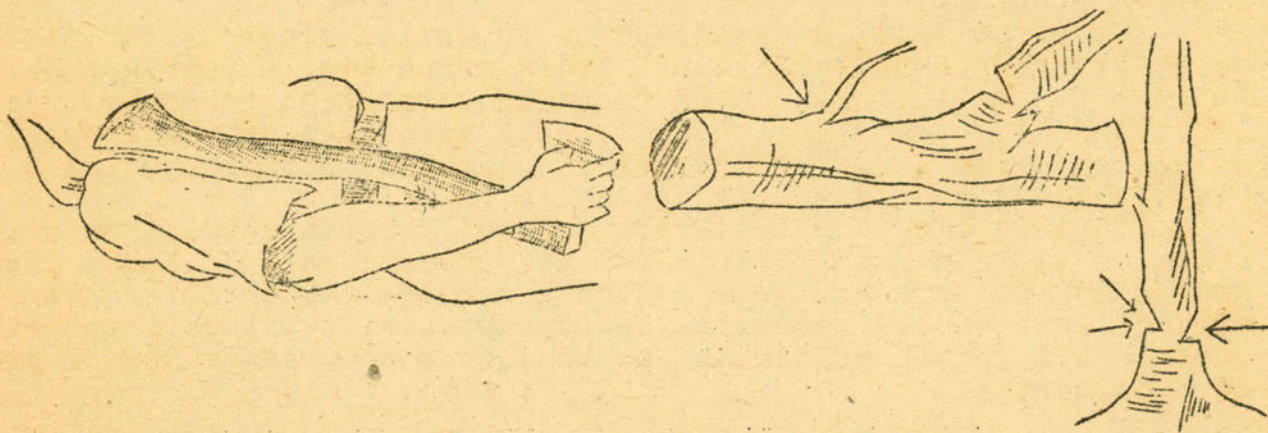
3. Če se počutiš malo utrujenega, prenehaj in počivaj. Skica ti pokaže, kako je treba sekati drevo. Oglej si obliko zaseke /kerf/. Drevo bo padlo na ono stran, kjer je napravljena spodnja /nizka/ zaseka, ki naj bo čim nižja. V glavnem pa sekaj v gornji zaseki. S sekiro pa se poseka samo malo drevja. Da preprečiš izgubo lesa v obliki iveri, uporabljaš po napravljenju prve zaseke žago in z njo prežagaj drevo.



Glave sekire nikdar ne uporabljaj pravokotno na površino drevesa. Sekaj poševno. Rob ali ostrina bo šla radi tega tem bolj globoko. Ne uporabljaj sekire kot kladivo. Pri zaseki opravita glavno delo rob /ostrina/ in teža glave, ako ju spremlja dober zamah.

Ako ne moreš dobiti dovoljenja, da bi neko drevo posekal, si preskrbi dovoljenje, da obsekaš že posekano drevo. To pomeni, da odsekaš vse večje in manjše veje in pusti oklešeno deblo. Obsekavati začni pri spodnjem koncu in pojdi proti vrhu. Vsako vejo odsekaj čim bliže debela, sekaj odspodaj. Čisto delo - pomeni, zbrati vse večje in manjše veje in jih zložiti po velikosti.

Skica ti pokaže dva načina, kako presekaš drevo na več delov.



To pa je zelo počasna zadeva, toda zato je to dobra vaja, da boš začel čutiti sekiro v roki.

V gornjem načrtu je širina zaseke prav tako velika kot deblo samo. Zato se deblo težko obrača. Bolje je obrniti deblo in na - praviti dve zaseki, obe globoki pol debela.

DAJANJE ZNAKOV - SIGNALLING.

Izvidnik mora znati poslati in sprejeti sporočilo na prostem, bodisi z dajanjem znakov /semaphore/ z zastavicami v četrti hitrostni skupini / 20 črk na minuto/ ali z Morsejevimi znaki v tretji hitrostni skupini /15 črk na minuto/. Razumeti mora tudi kontrolo števil s črkami.

Ako si se vadil s tovarišem že po izpitu drugega reda, ti to ne bo povzročalo velikih težav. Sedaj moraš biti sposoben pošiljati in sprejemati sporočila na precejšnjo razdaljo, seveda si moraš izbrati dobro ozadje. Da boš pa to delo opravljal čim hitreje, glej da ne boš delal slabih kotov. Vsi znaki, bodisi po Morseju ali z zastavicami, naj bodo jasni in natančni.

Prosi četovodjo /skavtmasterja/, naj priredi nekaj iger ali tekem, da ti tako preskrbi čim več priložnosti za vajo. Nekaj predlogov je podano na koncu te knjižice. Ker pa želiš postati skavt prve stopnje, zato se boš pač moral še posebej vaditi v prosti naravi na cestnih ali vodnih sestankih /ko bo vašemu tovarišu nemogoče priti in sodelovati/.

IGRE IN VAJE. - /GAMES AND PRACTICES/

Zveza za medvodna poročila /Inter-patrol Message Relay/.

Vsak vod odda sporočilo za skavte na prvi straži, ki pokliče svojega zastopnika voda pri drugi straži /postaji/ in tako dalje do zadnje straže /postaje/, kjer se sporočilo napiše in izroči četovodji /S.M.=scoutmaster-ju/.

Odredbe se lahko signalizirajo /z dajanjem znakov sporočijo/ članom voda ali čete, ki so razporejeni na obodu kroga s pošiljateljem v sredini. /Pri tem morajo nekateri sprejeti sporočilo /brati/ od zadaj ali po strani, pri čemer se lahko dobro vadijo./

Motenje - /Prekidanje/-/Interception/.

Najboljši dajalci znakov so razdeljeni v pošiljajoče in sprejemajoče postaje postavljene druga proti drugi. Preostali se postavijo na sredo in skušajo motiti dajalce znakov s tem, da se premikajo in skačejo po konci v svojem okolišu.

Skrivanje - /Ležec skrit/- /Lying hid/.

Vsak vod ima svojo električno žepno svetiljko, prejme skrivno parolo - geslo, poleg tega zemljevid, ter se poda na skrivno mesto. Nato odide tja s skavtskim korakom in se skrije. Četovodja /skavtmaster/ gre po vrsti v vsako skrivališče in da znak SOS /Na pomoč/ z žvižgom ali z lampo, čemur sledi geslo voda. Vsak vod mora nato signalizirati nazaj geslo s svetlobnimi znaki. Vsak skavt, katerega drugi vidijo, izgubi točke za svoj vod.

POIZVEDOVANJE /EXPLORING/.

Znati brati in uporabljati zemljevid /one inch Ordnance Survey Map/ - predpisani angleški pregledni zeml-javid ali njemu enak. Uporablaj kompas in naznači poljubno smer neba tudi brez kompasa, podnevi ali ponoči.

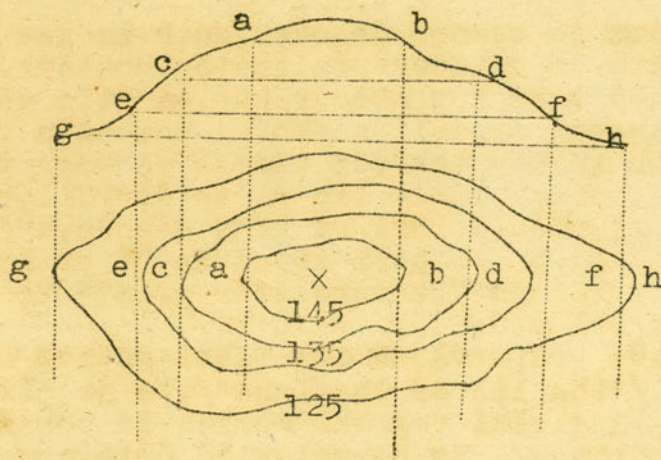
Brati zemljevid si se prvič učil kot skavt II.reda. To osnovno znanje lahko kaj hitro izpopolniš z vajo. Nosi vedno, kadarkoli si v prosti naravi, s seboj zemljevid ter ga od časa do časa skrbno ogleduj.

Sicer že veš, kako se nariše zemljevid /You know how to set a map/, treba pa je, da se o tem še kaj več poučiš. Če pogledaš na vojaški zemljevid /Ordnance map/ boš videl kompas, preko katerega gre do 3 črte. Navpična in vodoravna črta pokažeta štiri glavne smeri. Tam pa je še tretja črta, ki gre poševno in je označena z "Magnetic Varn", kar pomeni magnetična razlika - Magnetic Variation. Kompasna igla namreč ne kaže proti severnemu tečaju /North Pole/ ampak proti kraju, ki je zapadno od njega na otoku Baffin v Severni Kanadi. Ta okoliš /area/ /ker se pravo mesto menja od časa do časa, zato sprememba ali "variation"/ se imenuje magnetni tečaj /Magnetic Pole/. Ko črtaš zemljevid, naj črta - - - sever-jug N-S na vašem kompasu pade s smerjo magnetne črte /Magnetic line/, ki je označena na zemljevidu. Za večino primerov /na kratak izlet/, to ni tako važno, toda sam se lahko prepričaš, kako lahko bi na dolgem potovanju po neznani in redko naseljeni pokrajini kmalu zašel za več milj

s svoje poti.

Pod vojaškim zemljevidom je seznam dogovorjenih znakov /"conventional signs"/. Na ta način so označene železnice, mostovi, cerkve itd. Če bi te vse bile načrtane kot male slike, bi bilo zelo težko najti mesto zanje, zato so naredili znake, ki pomenijo te naprave. Najbolje se naučiš teh znakov tako, da vzameš vsakega posebej in nato poiščeš na zemljevidu primere. Ko si to dovršil, poskusi v mislih potovati po zemljevidu. Izberi si kraj odhoda, začni pot in ves čas sprašuj sebe, kaj bi ob poti videl. Ko bi prehodil vsakih nekaj kilometrov, se vprašaj: "V katero smer grem?" To je lahko zelo zanimiva vaja za cel vod.

Še ena stvar je važna. Če pripravljaš izlet, boš gotovo želel vedeti, kakšna je pokrajina /"the lie of the land"/, to je ali je ravna, hribovita ali gorata. Angleški vojaški zemljevid pokaže to z obrisnimi črtami /contour lines/. To so valovite črte, navadno rjavo tiskane, tinitam presekanе s številkami. Na palčnem /inch/ zemljevidu je ena taka črta na vsakih petdeset čevljev /feet/ višine. Vsaka taka črta gre skozi točke, ki imajo isto nadmorsko višino, tako na primer vsak kraj na črti 300 je 300 čevljev /=100 yardov = 91.4 metrov/ nad morsko gladino. To pojasni skica 37.

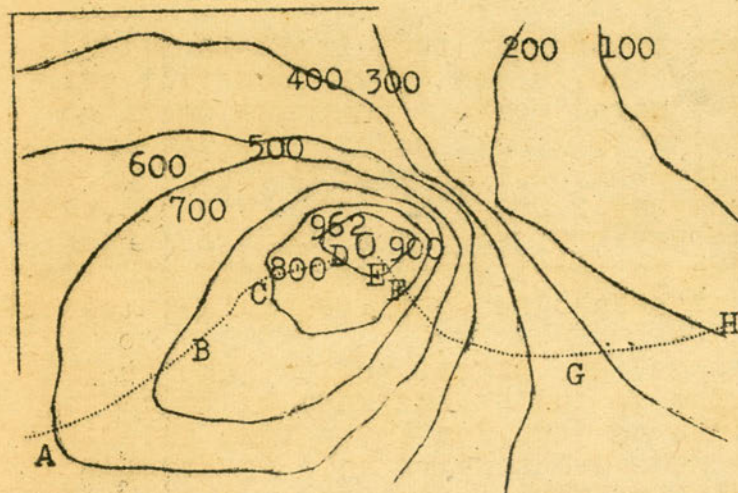


Obliko zemljišča predstavljamo s krivimi črtami, ki jih imenujemo plastnice ali izohipse. Te dobimo, če si mislimo, da je zemljišče presekano z vodoravnimi ravnimi na enakih višinskih razdaljah. Enaka navpična razdalja med dvema plastnicama se imenuje ekvidistanca.

Na vsakem zemljevidu je pod merilom tudi ekvidistanca, in sicer na 5, 10, 50 in 100 m za posamezne zemljevide, kar pomeni, da je vsaka plastnica za 5, 10 itd. metrov višja ali niž-

ja od plastnice.

Vsaka peta plastnica je navadno debelejša, da je vidnejša za lažje računanje. Na ravnini ali zelo valovitem svetu dopolnujemo nianze še s poplastnicami /pod 5, 10, itd. m/ in jih rišemo črtkano.



Ta slika predstavlja hrib visok 962 čevljev = 320 yardov ali 293 metrov. Ta številka je natiskana v sredi ni na vrhu; prav tako pa najdeš številke tudi na drugih vrhah na vojaški karti. Obrisne črte ali nadmorske višine so merjene od 100 do 900 čevljev s presledki po 100 čevljev. Mislimo si, da gremo na hrib iz kraja A po stezi, ki jo predstavlja črtkana linija. Prva višinska črta, ki jo prečkamo, je 600. Vsaka točka na tej višinski črti okrog hriba je 600 čevljev nad morsk gladino.

/Seveda pa te črte na zem-

lji ne boš videl, ker si samo tako mislimo. / Od te točke do C so črte primeroma narazen, kar pomeni, da strmina ni velika, ker se vzviševanje vrši na večjo razdaljo. Od C do vrha sta črti bolj skupaj, kar pomeni povečano strmino. Sedaj smo na vrhu. Najkrajša pot navzdol do višinske črte 300 je v smeri puščice, toda ta pot bi bila zelo strma, ker so črte zelo na gosto skupaj. Lažja pot je po

stezi E, F, G. Če boš hodil veliko po hribih, boš kmalu opazil, da so steze navadno napravljene po položnih smereh. Zdelo se ti bo si - cer, da vodijo po ovinkih, če boš pa sam skušal hoditi po bližnjicah, ki so bolj strme, boš lahko ugotovil, da so ljudje, ki so delali steze, vedeli, kaj delajo.

Za značko skavta II. reda ste delali tudi izpit iz čitanja /poznanja/ kompasa. To je tako važno, da boš to vprašan tudi pri izpitu za skavta I. reda. Sedaj moraš poznati kompasne smeri ob vsakem času tudi brez kompasa. To je deloma zadeva navade. Ali poznaš n.pr. smeri sveta v svoji sobi? Ali pa smer, v kateri je vaš skavtski štab od tvojega stanovanja? Druga koristna vaja je, ugotoviti smer vetra vsak dan, ko prvičkrat stopiš iz barake /hiše/. Zapomni si, da je veter označen po smeri sveta, iz katere piha. Tako n.pr. S.W. veter piha iz južno-zahodne smeri, severnik iz severne itd.

V knjigi "Scouting for boys" so opisani načini, kako se lahko najde sever brez kompasa. Tam je tudi slika, kako se to lahko ugotovi z uro. Sonce je opoldne na jugu. Tam inate tudi skico, kako ozvezdje Velikega medveda /the Great Bear/ kaže na severnico /the Pole Star/. Na južni polobli lahko najdeš jug s pomočjo Južnega križa /the Southern Cross/.

B.

Pojdi peš sam ali s prijateljem, na 24-urno potovanje, dolgo najmanj 14 milj /1 milja = 1609 metrov/ = 22 km 526 metrov. Med potovanjem /the journey/ si moraš sam kuhati hrano nad ognjem, ki

ga kuriš z drvmi na prostem. Eden izmed obrokov naj vsebuje meso. Najti moraš sam mesto za taborenje in taboriti preko noči. Izvesti moraš vsa naročila četovodje glede stvari, ki jih moraš opazovati na poti. Po vrnitvi moraš izročiti knjižico o potovanju, obenem z napravljenim zemljevidom prehojene poti. Morski skavt /Sea Scout/ naj napravi del poti po morju, del pa po suhem - vsaj 5 milj od 14 naj prehodi peš. Ta izpit naj se napravi na koncu.

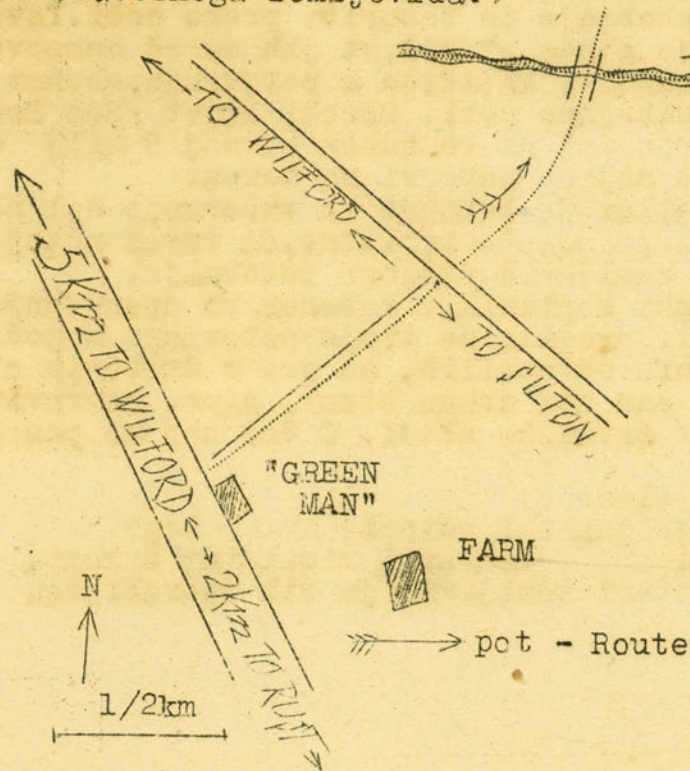
Tu ni nič novega za te, ker je kuhanje in taborenje del na - vadnega izvidništva. Bilo bi pa mogoče koristno, da izveš nekaj o knjižici, v kateri napraviš zemljevid svojega potovanja.

Knjižica ni naloga, ampak zapisnik, v katerem so opazovanja tega, kar si videl in slišal. Navodila za tvoje potovanje mogoče vsebujejo zahtevo po posebnih obvestilih, na pr. o drevesih ali pa ti nalagajo, da napraviš eno ali drugo stvar, n. pr. napraviti mavčev odtis /plaster cast/ živalske sledi. O tem naj se posebej poroča.

Treba si je zapomniti sledeče:

1. Naslov naj pove, kdo je napisal potopis in za koga.
2. Vsa imena naj bodo pisana z velikimi risalnimi črkami.
3. Zabeleženo naj bo: kateri zemljevid je bil uporabljen.

Del skavtskega zemljevida.



Skavtski zemljevid -

/skica-the sketch map/

Za skavtski zemljevid ni treba, da bi bil točno izdelan, vsaj toliko pa naj bo točen, da bo vsakomur mogoče na podlagi tvojega zemljevida slediti tvoji poti. Označi sever - /the north point/ in približno merilo / a rough scale/. Nikar ne pozabi označiti na mapi mesta tvojega skavtskega taborišča. Tudi ni treba narisati celega zemljevida na enem listu. Lahko ga napraviš na več listih, samo da na vsakem označiš sever in merilo.

Ko končaš izpit I. reda, boš seveda stremel za prihodnjim ciljem: Kraljevi izvidnik /Kings Scout in Bushmanov jermen /Bushmans thong/.

PREIZKUSI SAM SEBE! /TEST YOURSELF/.

Nekaj vprašanj, s katerimi se lahko preizkusiš.

1. Kakšen je vaš puls? /udarec žile/.
2. Kakšna je razlika med privodnico in odvodnico?
3. Vežbaj prvo pomoč pri poškodbah nadlehti in podlehti.
4. Kako meriš moško sled?
5. Kateroga drevesa skorja se lušči /plane-platana/?
6. Koliko korakov /hodeč/ rabiš za 100 yardov /91.4 metrov/?
7. Kaj si predstavljaš pod razpletanje? /splicing/.
8. Za kaj se uporablja vprečni vozalj? /manharnese knot/
9. Povej tri važna pravila sekiroznanstva /Axomanship/?
10. Kje moraš začeti, če hočeš sekati veje posekanega drevesa?
11. Kje je magnetni pol?
12. Kaj so obrisne črte /contour lines/?

- - - - -

