

# INHALT

Maaaami, woوو bin ich, hu-huu?

**Von irren Karten und orientierungslos  
Herumirrenden.**

Seite 2

---

Haaaau-Ruck! Ächz!

**Von Seilspannern und ähnlichen Wesen.**

Seite 12

---

Guet Nacht. Chrrr-Pühhh. Regen. Tröpfel-  
Tröpfel. Wecki-Wecki: Himmel, es rinnt! Wer  
hat denn da die Blachen falsch geknöpft?!

**Von Blachen und Zelten und Welten aus  
Tuch.**

Seite 17

---

Tatüüü-Tatüüüü!

**Von Bobos, Weh-Wehs und Samaritern.**

Seite 24

---

Blah-Blah-Blah Punkt Strich.

**Von Quasseltanten, Quatschheinis und  
Morsefreaks.**

Seite 34

---

Fiep, Zwitscher, Raschel, Riesel, Knurr.

**Natur pur.**

Seite 38

---

Vom Leben, dem Universum und dem  
ganzen Rest.

**Das heisst: von der Pfadi.**

Seite 44

---

# KARTENKUNDE

Stell Dir vor, Du bist ein Vogel, der über das Land fliegt und die ganze Gegend und alle Gegenstände von oben her betrachtet. Genau das siehst Du auf der Karte:

Ein Bild der Landschaft aus der **Vogelperspektive**.

## Himmelsrichtungen / Kompass

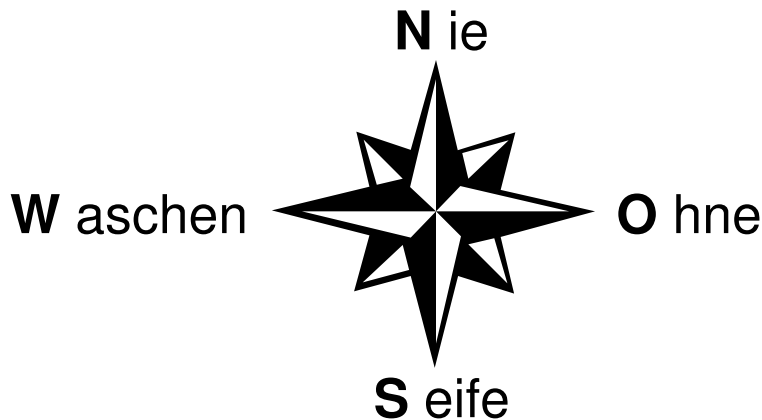
Stell Dir nun weiter vor, dass Du als Vogel an einen bestimmten Ort fliegen möchtest und jemandem erklären müsstest, in welche Richtung Du fliegst. Damit Du die Richtung angeben kannst, musst Du vier Himmelsrichtungen kennen: **Norden, Osten, Süden und Westen**.

Auf der Karte ist meist

- **Norden oben**
- **Süden unten**
- **Westen links**
- **Osten rechts**

Damit Du Dir das besser merken kannst, gibt es einen einfachen Spruch:

**N**ie **o**hne **S**eife **w**aschen



Ein wichtiges Hilfsmittel, die Himmelsrichtungen zu bestimmen, ist der **Kompass**. Er hat eine magnetische Nadel, deren eines Ende stets nach **Norden** zeigt.

Den Kompass kannst Du zum Beispiel dazu verwenden, jemandem eine Richtung anzugeben. Die Richtung heisst beim Kompass **Azimut**.

Um das Azimut ablesen zu können, hat es auf dem Kompass eine runde Skala, ähnlich wie bei einer Uhr. Bei einer Uhr ist diese Skala in 60 Minuten unterteilt, beim Kompass sind es **6400 Artillerie-Promille**.

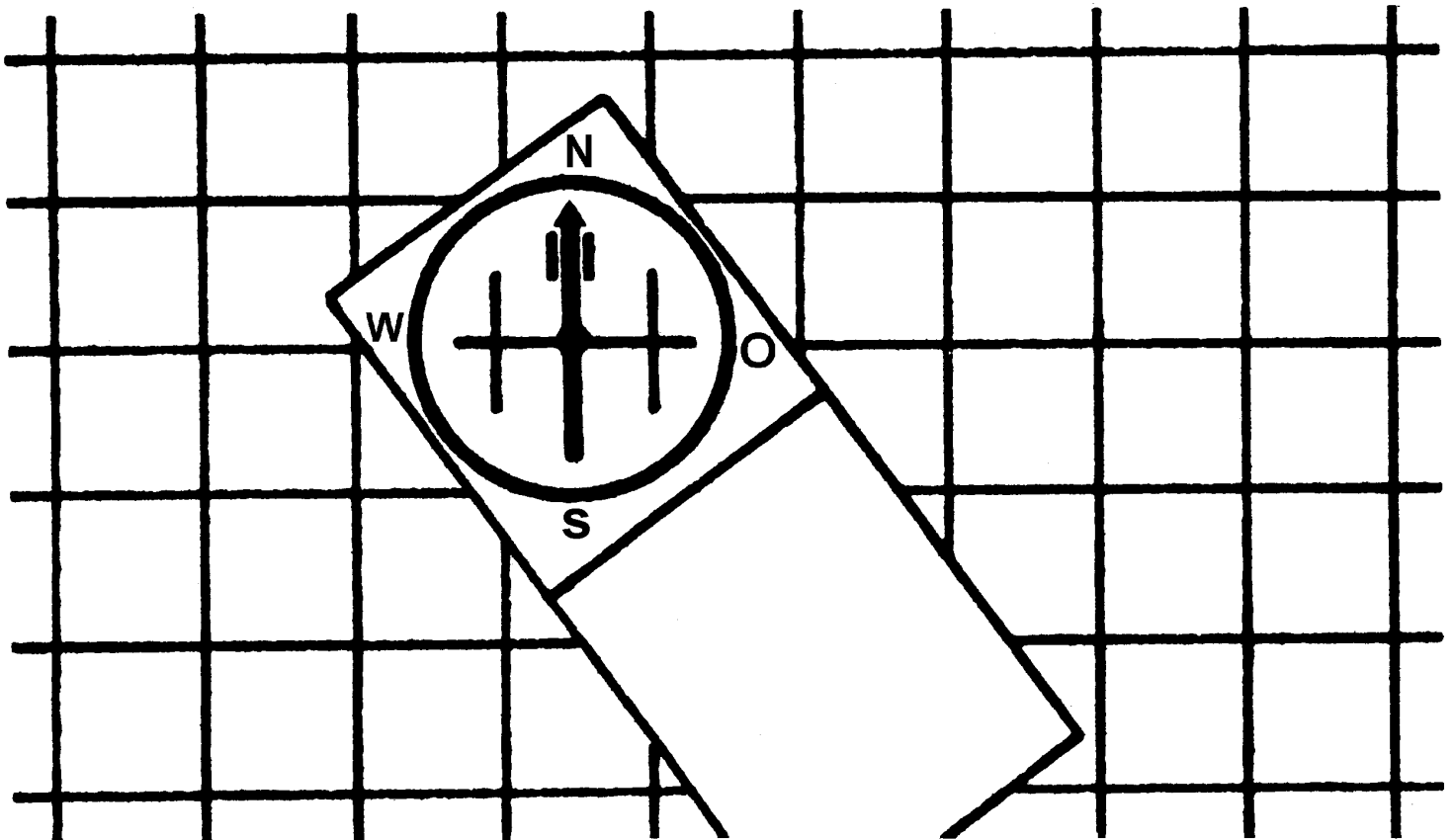
Gleich wie bei der Uhr beginnt diese Skala oben (Norden) und wird im Uhrzeigersinn immer grösser. Wenn Du jemandem sagen möchtest, dass Du von Deinem Standort aus genau gegen Osten hin marschierst, kannst Du auch sagen: Das Azimut beträgt 1600 Artilleriepromille.

Übrigens: Auf den meisten Kompassen stehen nur die erste Ziffer oder die ersten beiden Ziffern der Artillerie-Promille; Du musst dann jeweils noch zwei Nullen anhängen.

Beispiel: 8 bedeutet auf dem Kompass 800 Artillerie-Promille, 32 bedeutet 3200 Artillerie-Promille.

Beim Lesen der Karte ist es manchmal hilfreich, wenn Du die Karte so halten kannst, dass sie richtungsmässig mit der Landschaft übereinstimmt. Hierzu musst Du sie nach Norden ausrichten, und dazu benötigst Du einen Kompass.

Du legst den Kompass so auf die Karte, dass die Norden-Markierung auf dem Kompass auf den oberen Kartenrand hin ausgerichtet ist (siehe Skizze). Dann drehst Du die Karte solange, bis die Kompassnadel auf die Norden-Markierung des Kompasses zeigt.





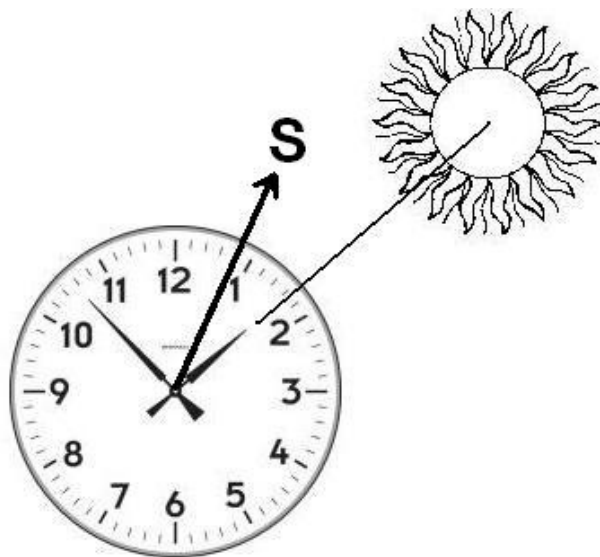
Wenn Du keinen Kompass zur Hand hast, gibt es aber auch einige andere Methoden, die Himmelsrichtungen zu bestimmen:

## Die Sonne:

Sie geht im Osten auf, am Mittag steht sie im Süden, und am Abend geht sie im Westen unter.

Die Sonne scheint nicht von Norden her; daher sind die Nordseiten von Bäumen oft moosbewachsen, und an Nordhängen bleibt der Schnee am längsten liegen.

Wenn die Sonne scheint und Du eine Uhr mit Zeiger hast, kannst Du den kleinen Zeiger (Stundenzeiger) auf die Sonne richten. Die Linie, die den Winkel zwischen dem Stundenzeiger und der Zwölf auf Deiner Uhr halbiert, zeigt nach Süden:

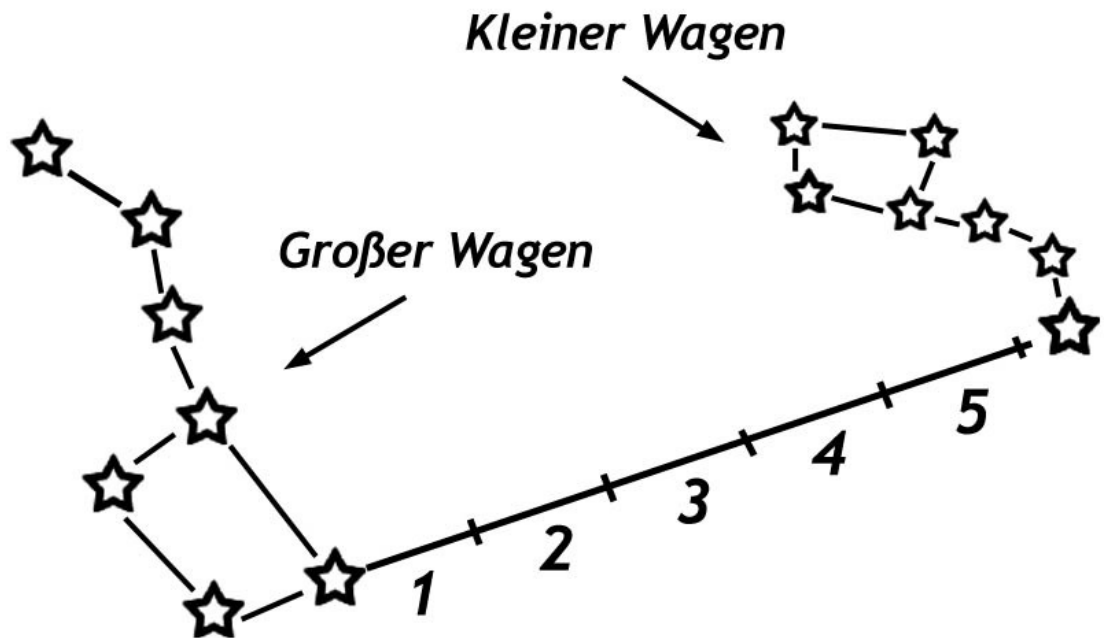


Achtung: Bei Sommerzeit musst Du die Eins statt der Zwölf verwenden!



### Die Sterne:

Der Polarstern liegt im Norden. Er ist der äusserste Stern an der Deichsel des Sternbildes "Kleiner Wagen". Wenn Du den kleinen Wagen nicht sofort findest, suchst Du den Grossen Wagen und verlängerst seine Hinterachse um das Fünffache, dann triffst Du auf den Polarstern.



### Massstab und Distanzen

Auf den meisten Karten findest Du solche oder ähnliche Zahlen: **1:25'000** oder **1:50'000**.

Sie sagen Dir, wieviel Mal die Landschaft auf der Karte kleiner als die wirkliche Landschaft ist.

In der Pfadi arbeiten wir meist mit Karten, die 25'000 Mal kleiner als die Landschaft sind, also den Massstab 1:25'000 haben. Siehe dazu auch das Kapitel "*Koordinaten*" (Seite 10).

Der Massstab ist wichtig, wenn Du eine Distanz abschätzen möchtest. Ein Beispiel gefällig?

Nehmen wir an, dass Du mit einer Karte vom Massstab 1:25'000 arbeitest. Du siehst auf der Karte einen Weg, der genau 4cm lang ist, und möchtest wissen, wie lange dieser Weg in Wirklichkeit ist. Du brauchst dazu nur die 4cm mit dem Massstab (also 25'000) zu multiplizieren:

$4\text{cm} * 25'000$  ergibt 100'000 cm. Das ist genau ein Kilometer. 4cm auf der Karte sind in Wirklichkeit also 1km.



## Der Daumensprung

Hier ein kleiner Trick, wie Du die Distanz von Dir zu einem entfernten Punkt (Ziel) in der Landschaft schätzen kannst:

Du streckst den rechten Arm mit erhobenem Daumen geradeaus. Nun schliesst Du das linke Auge und peilst den Punkt mit dem Daumen an. Dann schliesst Du das rechte Auge und öffnest das linke. Der Punkt scheint nun einen Sprung gemacht zu haben. Nun schätzt Du die Distanz dieses "Sprunges", den das Ziel gemacht hat, und multiplizierst diese mit 10; das Ergebnis ist die Distanz zwischen Dir und dem Ziel.

## Signaturen

Auf vielen Karten sind Gegenstände wie Bäume, Häuser, Bahngleise usw. nicht einfach abgezeichnet, sondern werden durch spezielle Symbole dargestellt. Diese Zeichen heissen **Signaturen**.

Hier ein paar wichtige Signaturen, die Du kennen musst:

Autobahn		Campingplatz	
Strassen		Mauern	
Wege		Schiesstand	
Eisenbahn		Hochspannungsleitung (blau)	
Haus		Sumpf (blau)	
Kirche		Höhle	
Friedhof		Gebüsch, Bäume (grün)	
Turm, Kamin		Höhenkurven (braun)	
Ruine		Schloss	
Sportplatz		Böschung	
Quelle (blau)		Panzerpiste	
Gemeindegrenze		Bezirksgrenze	
Kantonsgrenze		Landesgrenze	



## Farben

Landschaftsmerkmale werden jedoch nicht nur durch Zeichen, sondern auch durch Farben dargestellt. So sind beispielsweise ...

- Hochspannungsleitungen, Gewässer und Sümpfe blau
- Wälder grün
- Strassen und Gebäude schwarz
- die Signaturen, die einen Höhenunterschied darstellen, braun (bei Gewässern blau)

Beachte, dass es verschiedene Arten von Grün oder Blau hat.

Wenn Du die Berge und Hügel auf Deiner Karte genau betrachtest, siehst Du, dass es Schattierungen hat, so, als ob die Sonne von **Nordwesten** her auf die Landschaft scheinen würde. Diese Schattierung dient dazu, das Bild der Karte etwas plastischer wirken zu lassen.

## Geländeformen

Da Karten flach sind, verwendet man Signaturen auch dazu, Unebenheiten darzustellen - zum Beispiel Hügel oder Berge.

Eine wichtige Signatur dieser Art ist die **Höhenkurve**.

Alle Punkte auf einer Höhenkurve haben dieselbe Höhe. Der Höhenunterschied zwischen zwei Höhenkurven heisst **Äquidistanz**.

Je enger Höhenkurven beieinanderliegen, desto steiler ist das Gelände.

Auf dem unteren Kartenrand steht jeweils die Äquidistanz; in der Regel beträgt sie 10 oder 20 Meter.

Höhenkurven auf dem Land sind braun, in Gewässern blau.

## Koordinaten

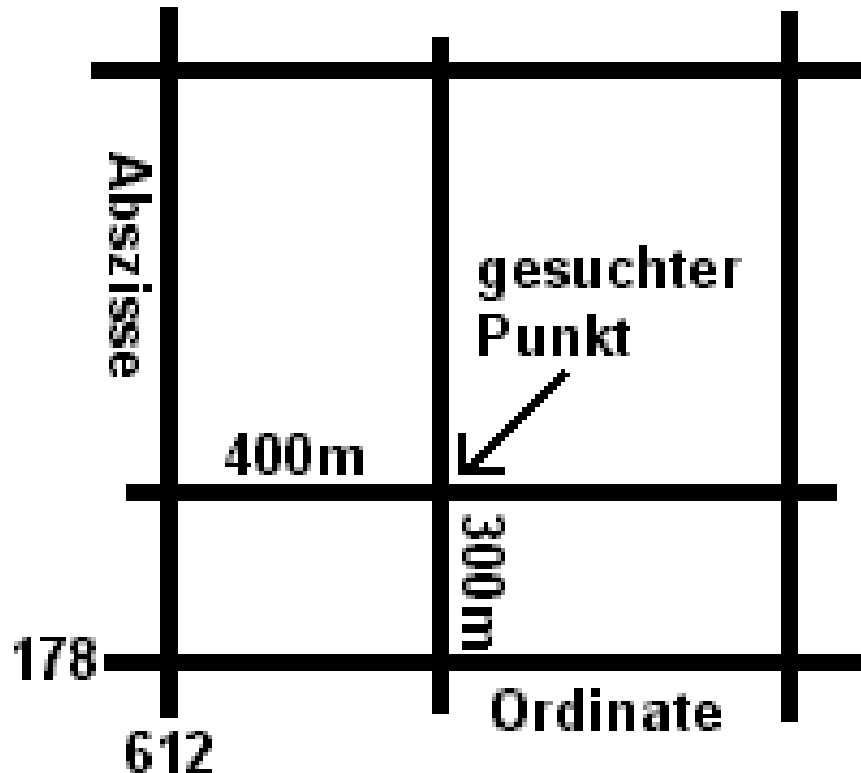
Bestimmt ist Dir schon aufgefallen, dass viele Karten mit einem Netz von schwarzen Linien überzogen sind, wobei jede dieser Linien am Kartenrand nummeriert ist. Diese Linien heissen **Koordinaten** und sind eine wichtige Hilfe, um einen Punkt auf der Karte ganz präzise bestimmen zu können. Auf der nächsten Seite findest Du ein Beispiel dazu.

Die senkrechten Linien heissen **Abszissen**, die waagrechten **Ordinaten**.

Der Abstand zwischen zwei solchen Linien beträgt auf der 1:25000er-Karte **4 Centimeter**. Das ist in Wirklichkeit **1 Kilometer**. Siehe dazu auch Seite 6, Kapitel "*Massstab*". Wenn Du einen bestimmten Punkt auf der Karte finden willst, benötigst Du ein Kartenmessgerät, auch **Rapex** genannt.

Auf der nächsten Seite findest Du ein Beispiel, das Dir zeigt, wie Du mit Hilfe der Koordinaten einen bestimmten Punkt auf der Karte bestimmen kannst.

Beispiel: Du musst den Punkt 612.400 / 178.300 finden.



1. 612 ist die Abszisse, 178 die Ordinate. Du suchst nun den Schnittpunkt von Abszisse und Ordinate. Dieser Schnittpunkt ist die linke untere Ecke des Quadrates, worin der gesuchte Punkt liegt.

2. Dann misst Du mit dem Rapex die Distanz zwischen der linken Abszisse (612) und dem gesuchten Punkt, in unserem Fall 400 Meter, und ziehst mit Bleistift eine senkrechte Linie.

3. Schliesslich misst Du die Distanz zwischen der unteren Ordinate (178) und dem gesuchten Punkt, in unserem Fall 300 Meter, und ziehst wiederum mit Bleistift eine waagrechte Linie. Der Schnittpunkt der beiden Bleistift-Linien ist der gesuchte Punkt.

# SEILKUNDE

## Material

Es gibt zwei verschiedene **Arten** von Seilen:

- solche aus natürlichen Fasern, z.B. **Flachs** oder **Hanf**
- solche aus künstlich hergestellten Fasern, z.B. **Nylon**

Naturfaserseile sind kaum elastisch und eignen sich daher gut zum Bau von Seilbrücken; allerdings nehmen sie Schaden, wenn sie nass werden und dann nicht zum Trocknen aufgehängt werden.

Kunstfaserseile dagegen sind nässebeständig, aber elastischer und eignen sich deshalb nicht zum Bau von Seilbrücken.

## Behandlung

Seile sind meist sehr teuer. Achte deshalb auf folgendes:

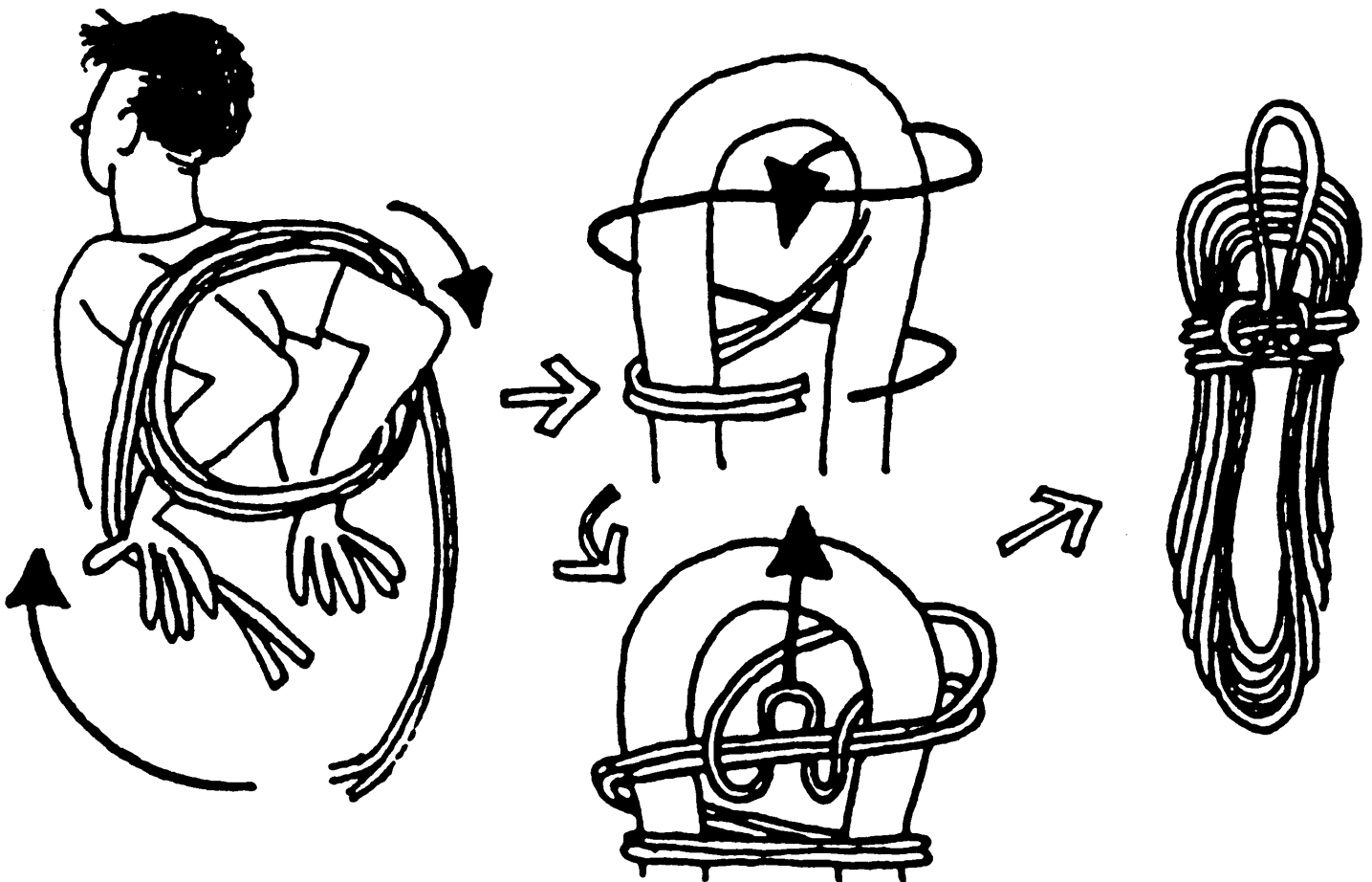
- Trample nie auf Seilen herum.
- Lasse sie nie über scharfe Kanten laufen.
- Hänge nasse Seile sofort zum Trocknen auf.

## Reinigung und Aufbewahrung

Nach Gebrauch eines Seils (z.B. nach einem Lager) gehst Du folgendermassen vor:

- 1) Zuerst vom grössten Schmutz befreien
- 2) Zum Trocknen aufhängen
- 3) Trockene Seile mit einer Schuhbürste ausbürsten
- 4) Aufrollen und aufhängen

Ein Seil rollst Du am einfachsten zu zweit nach folgender Skizze auf. Ein aufgerolltes Seil nennt man "Babeli".

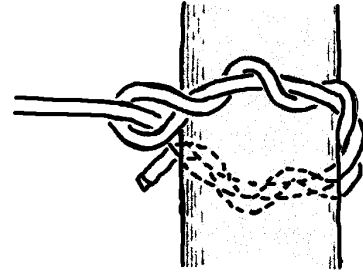


## Knoten

In den Lagern ist es z.B. beim Bau der Lagereinrichtung sehr nützlich, wenn Du einige wichtige Knoten kennst.

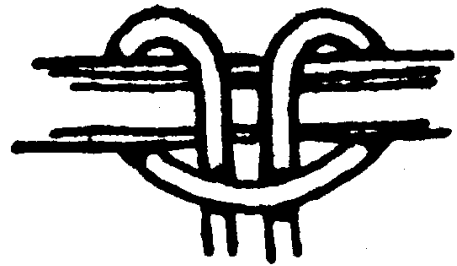
### Maurerknoten

Befestigen eines Seils an einem Baum.



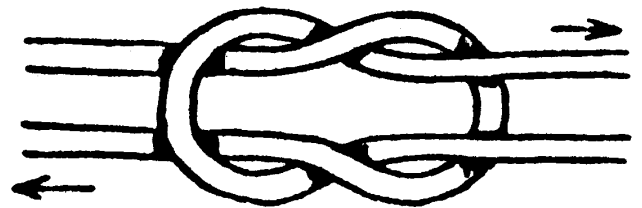
### Ankerknoten

Befestigen eines Seils an einem Baum oder an einem andern Seil. Die Zugbelastung muss aber an beiden Enden gleich stark sein.



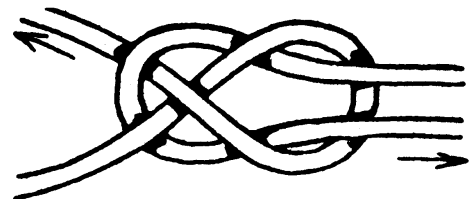
### Samariterknoten

Zusammenknoten von zwei gleich dicken Seilen.



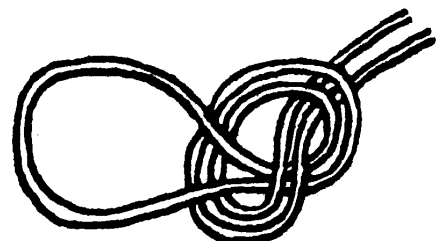
### Weberknoten

Zusammenknoten zweier ungleich dicker Seile.



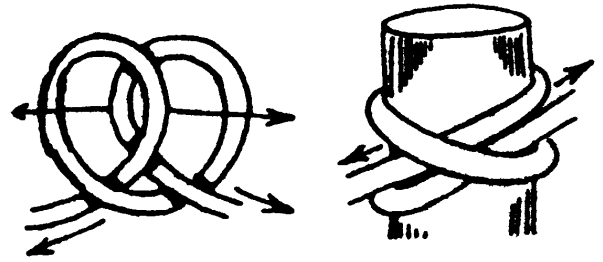
### Führerknoten

Nicht zulaufende Schlinge.



## Mastwurf (oder Bindbaum):

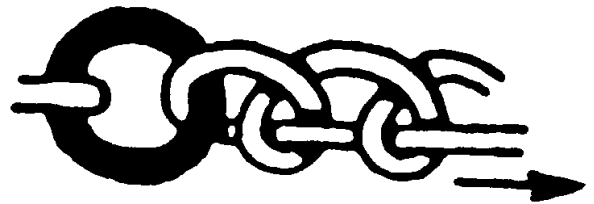
Befestigen eines Seils an einem Baum.



## Schifferknoten:

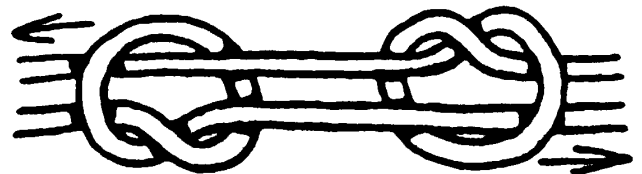
### (oder Brätzeli):

Befestigen eines Seils an einem Baum oder an einer Blachen-Öse.



## Fischerknoten (oder "Tschu-Tschu-Bähnli"):

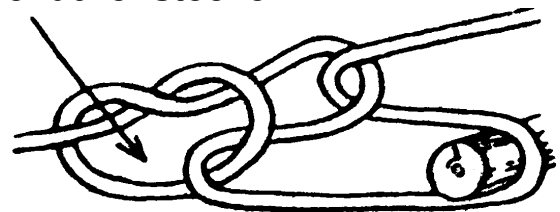
Zusammenknoten zweier ungleich dicker Seile



## Seilspanner:

Dient zum Spannen von Seilen (z.B. bei einer Seilbrücke)

Knebel durchstecken

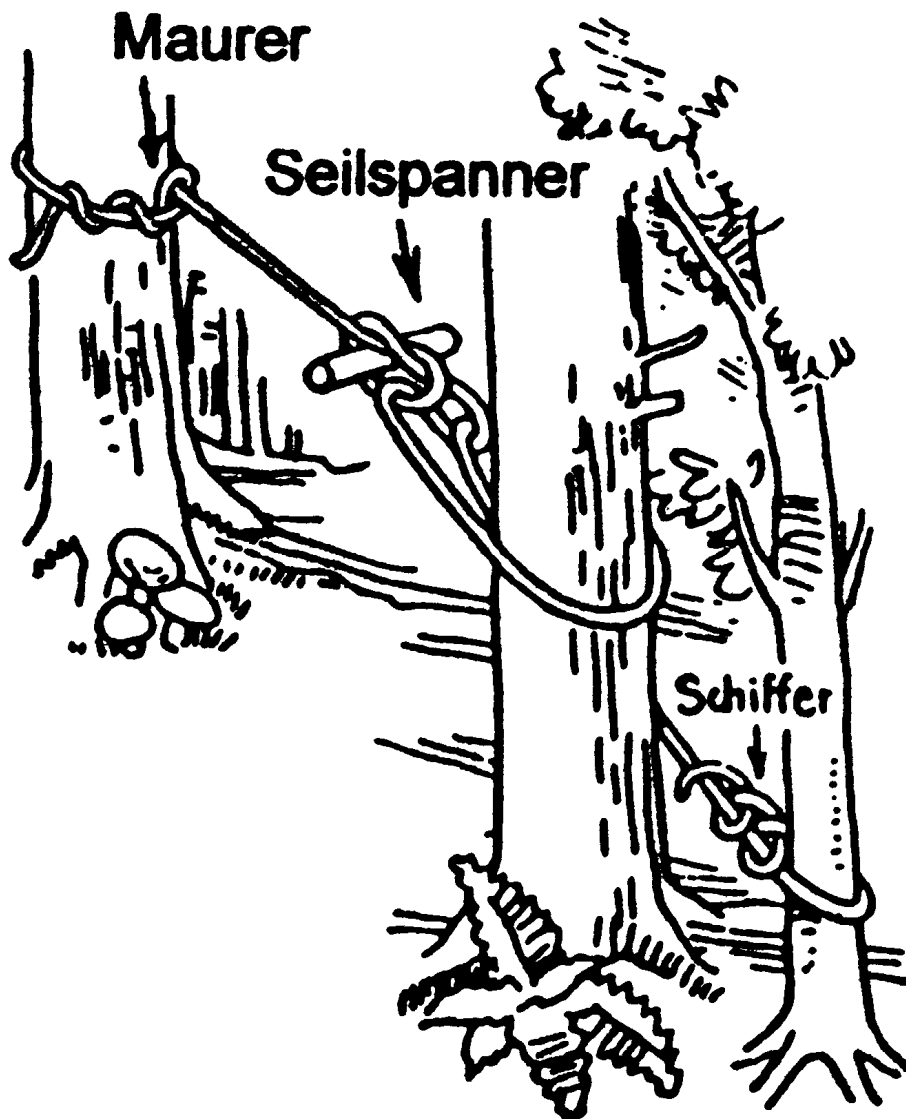


Es gibt auch etwas schwierigere Knoten, mit denen Du zwei Holzstäbe verbinden kannst (z.B. einen Balken an einen Baum binden). Einen solche Knoten nennt man **Bund**. Wie man einen Bund macht, lernst Du im OP.

## Seilbrücke

Wo und wie Du diese Knoten anwendest, lernst Du im nächsten Lager.

Hier aber schon einmal ein Beispiel, wo Du einige der soeben erlernten Knoten auch an einer Übung anwenden kannst: die Seilbrücke!





# BLACHE, ZELT & WERKZEUG

## Blachen

Blachen sind viereckige Tücher aus Stoff. An den Rändern haben sie Knöpfe und Löcher, so dass Du mehrere Blachen zu einem grossen Tuch zusammenknüpfen kannst.

Du kannst mit ihnen eine Menge verschiedener Zelte bauen, und wenn's regnet, kannst Du sie gar zu einem Regenmantel umfunktionieren!

Blachen haben aber auch ihre Tücken:

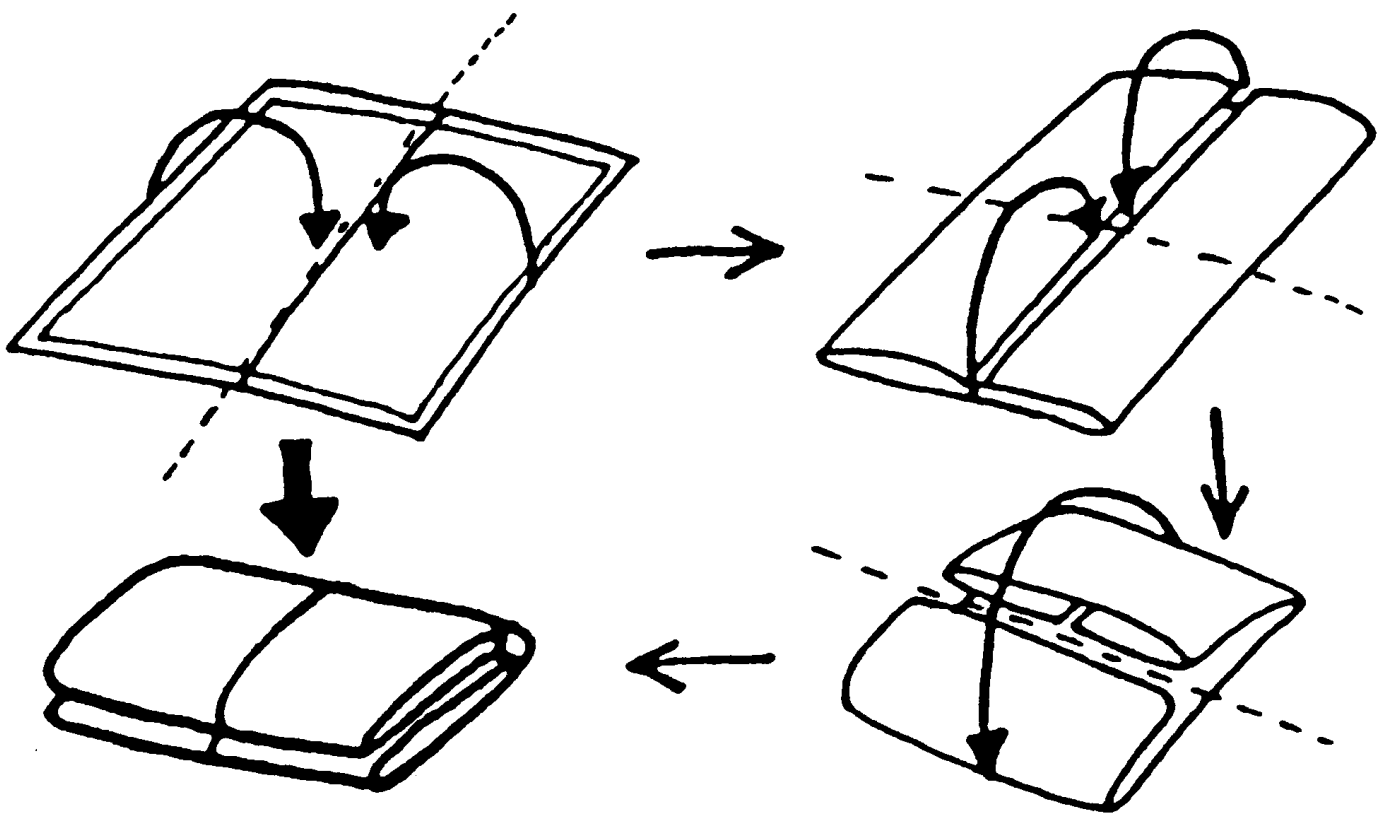
So haben sie beispielsweise eine Innen- und eine Aussenseite, die man leicht verwechselt (was übrigens bei Regengüssen zu unangenehm tropfenden Überraschungen führen kann...). Die Innenseite ist jene Seite, auf die kleine Maschen aufgenäht sind.

Auch gibt es Ausschuss-Blachen, die eine leichte Beschädigungen aufweisen. Du erkennst sie an ihren gelb angestrichenen Ecken. Verwende sie an Orten, wo es schade wäre, eine neue Blache zu nehmen, z.B. als Küchendach oder Sitzunterlage.

Blachen sind wasserdicht imprägniert und sollten deshalb nie gewaschen werden. Sind sie nass und schmutzig, so müssen sie raschmöglichst getrocknet und dann mit einer weichen Bürste gereinigt werden.

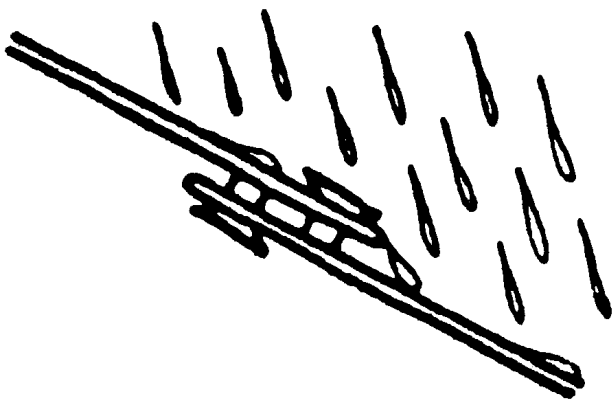
Blachen sind ausserdem ziemlich empfindlich. Wenn eine Blache auf dem Boden liegt, darfst Du nie drauftreten; sie bekommt leicht ein Loch.

Und wie transportierst Du Blachen? Am besten in Zehner-Bündeln, die Du so zusammenlegst:

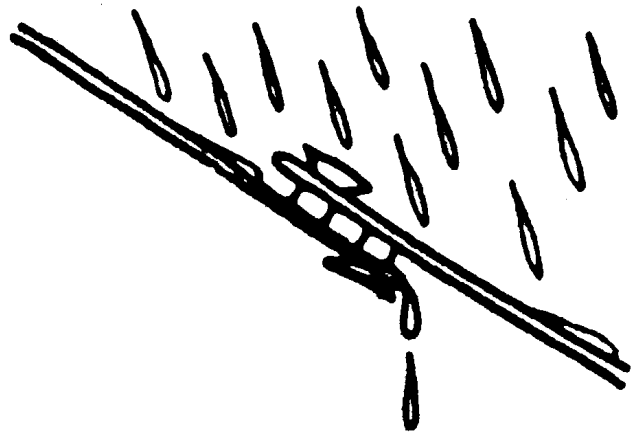


## Zelte aus Blachen

Wenn Du ein Zelt aus Blachen baust, dann knüpfе die Blachen immer so, dass das Wasser gut abfliessen kann und nicht ins Zelt rinnt (siehe nächste Seite):

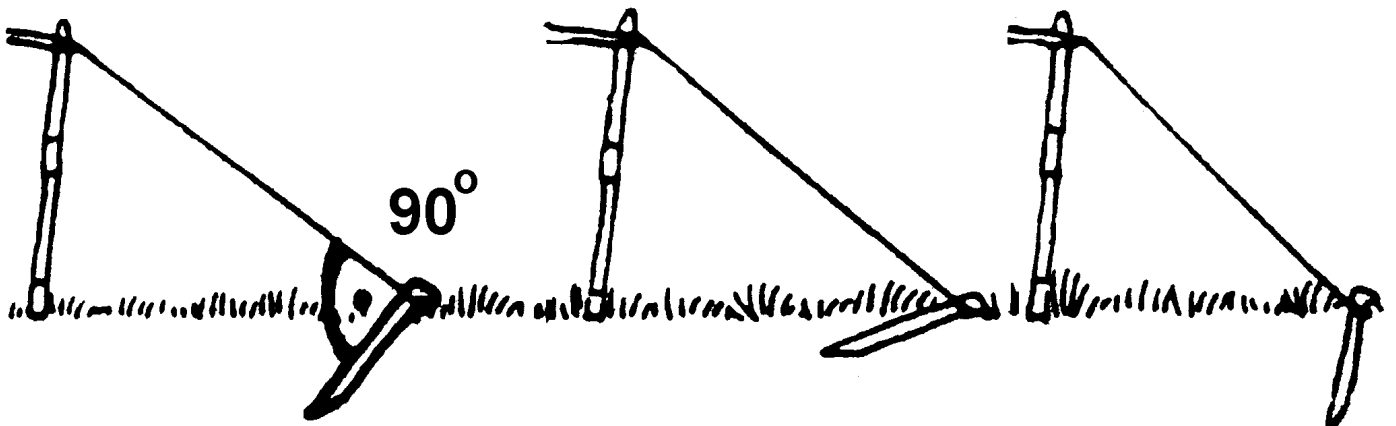


richtig



falsch

Wenn Du Zelte aufstellst, dann denk daran, dass der **Häring** (Metallstift, mit dem Du das Zelt am Boden befestigst) und die Zeltschnur immer **rechtwinklig** zueinander stehen müssen:



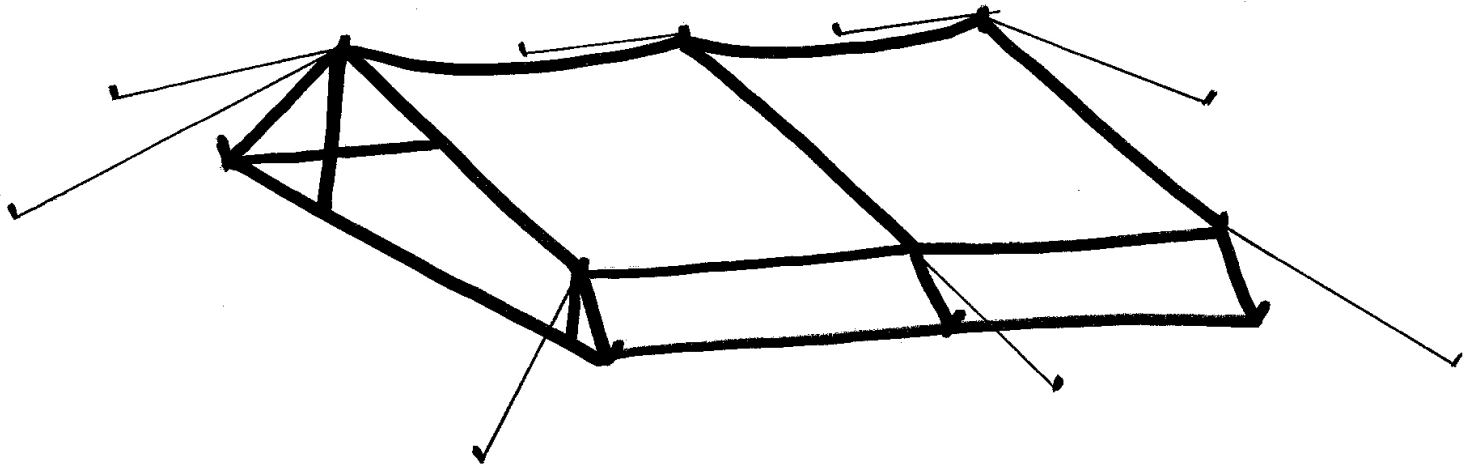
richtig

zu flach

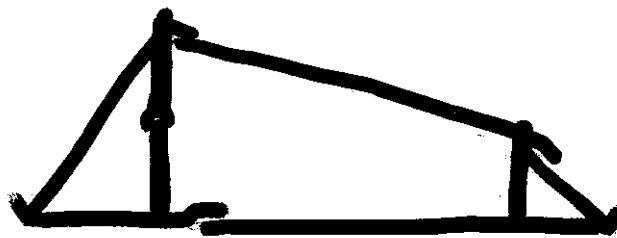
zu steil

Der Vorteil an Blachen besteht darin, dass man sie in einer Gruppe für den Transport (z.B. auf einer mehrtägigen Wanderung) gut auf die einzelnen Teilnehmer aufteilen und sie dann für die Übernachtung zu einem Gruppenzelt zusammenfügen kann. Nachfolgend findest Du ein Beispiel dafür: den **Gotthardschlauch**.

Gesamtansicht:



Seitenprofil:



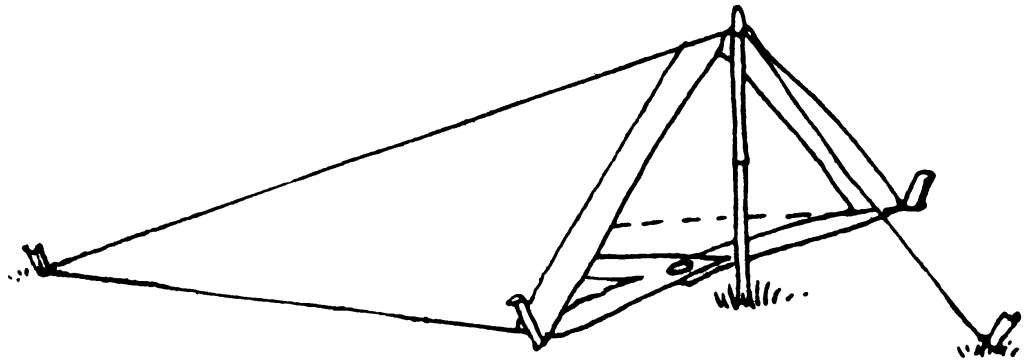
Du kannst beliebig viele Segmente zu einem kurzen oder langen Tunnel (oder Schlauch) zusammenknüpfen. Pro Segment benötigst Du 3 Blachen und 6 Zeltplöcke sowie 4 Zeltschnüre und 8 Heringe.

Neben dem Gotthardschlauch gibt es jede Menge anderer Gruppen Zelte, die man mit Blachen bauen kann. Im Sommerlager oder auf dem Hike bist Du vielleicht bereits dem "Berliner" oder dem "Sarasani" begegnet. Im OP wirst Du lernen, wie man diese baut.

Auf der nächsten Seite findest Du ein Beispiel für ein Einzeltent, das Du mit nur einer Blache bauen kannst.



## Das Einerzelt "Sarg"



Wenn Du alleine unterwegs bist und mit einem Minimum an Zeltmaterial auskommen musst, bietet sich der "Sarg" als Übernachtungsgelegenheit an. Du benötigst dafür lediglich eine Blache mit Zeltschnur, 2 Zeltplöcke und 4 Heringe.

## Werkzeuge

Wenn Du ein Lager aufstellst und einrichtest, benötigst Du geeignete Werkzeuge. Dazu gehören beispielsweise

- Spaten (kleine Schaufel)
- Pickel
- Säge
- Hammer
- Beil

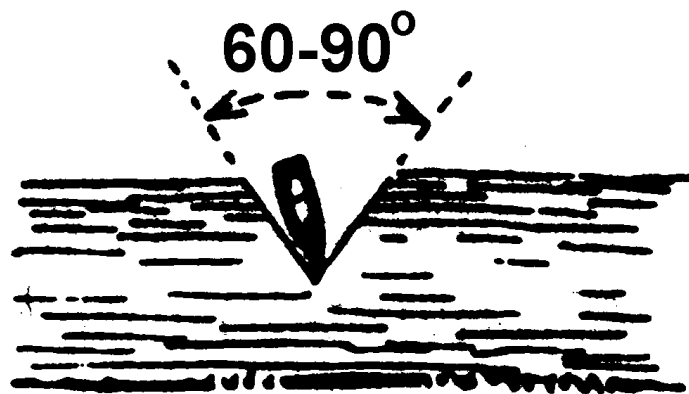
Der schlimmste Feind des Werkzeugs ist Rost. Nach Gebrauch musst Du das Werkzeug deshalb immer mit Wasser reinigen, gut trocknen und anschliessend einfetten.

Das Hantieren mit Beilen ist nicht ganz ungefährlich. Wenn Du einen Baumstamm entasten oder entzweizuhacken willst, dann tue dies mit gespreizten Beinen; einerseits hast Du einen besseren Stand, andererseits hackst Du Dir nicht ins Bein, wenn Du den Stamm nicht triffst.

Beim Entasten eines Baumes hackst Du immer von der Wurzel her:



Einen Baumstamm hackst Du am leichtesten entwei, wenn Du eine Kerbe mit einem Winkel von 60-90 Grad schlägst:



Wenn Du ein Beil von Hand transportierst, musst Du es folgendermassen tragen; so verringerst Du das Risiko, Dich mit dem Beil zu verletzen, wenn Du stolperst oder umfällst:



# ERSTE HILFE

Pfadis sind keine alten Tanten und müde Grossättis. Sie unternehmen viel, und manchmal gibt's dabei halt ein kleines Bobo. Manchmal sogar ein grosses, und in beiden Fällen ist es wichtig, dass Du richtig reagierst.

## Diagnose

Bei einem Unfall ist es wichtig, dass Du bei der Behandlung des Patienten die lebensrettenden Sofortmassnahmen in der richtigen Reihenfolge durchführst.

Dabei gehst Du am besten nach der ABC-Methode vor. ABC - das sind die Anfangsbuchstaben der wichtigsten Massnahmen, die Du ergreifen musst, wenn Du den Patienten untersuchst:

- Atemwege freimachen
- Beatmung
- Cirkulation (Herzmassage)

Viele der Massnahmen, die Du daraufhin treffen musst, werden Dir im OP beigebracht. Einige aber musst Du bereits am 2. Exer kennen.



## **Kleine Verletzungen**

In der Pfadi kommt es relativ häufig vor, dass sich jemand an der Haut verletzt (z.B. Schürfung, Schnitt oder Verbrennung). Meist sind es kleine Verletzungen, die Du relativ rasch behandeln kannst.

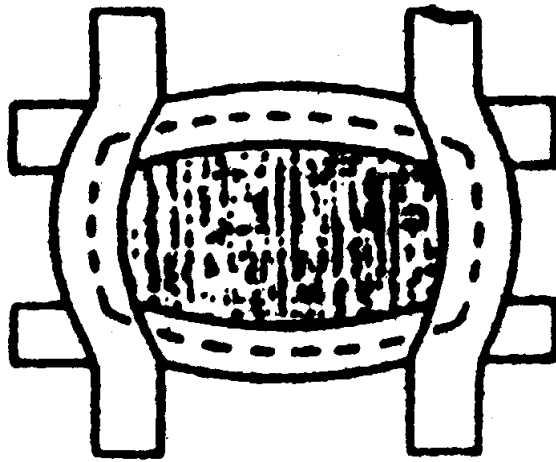
## **Kleine Verbrennungen**

Bei Sonnenbrand trägst Du eine Brandsalbe auf. Wenn Du einen heissen Gegenstand berührst, hältst Du die verbrannte Stelle etwa 15 Minuten in kaltes Wasser und trägst dann etwas Salbe gegen Verbrennungen auf. Anschliessend deckst Du die Stelle mit einem sterilen Verband ab (Bild siehe unten, Kapitel Schürfungen).

## **Schürfungen**

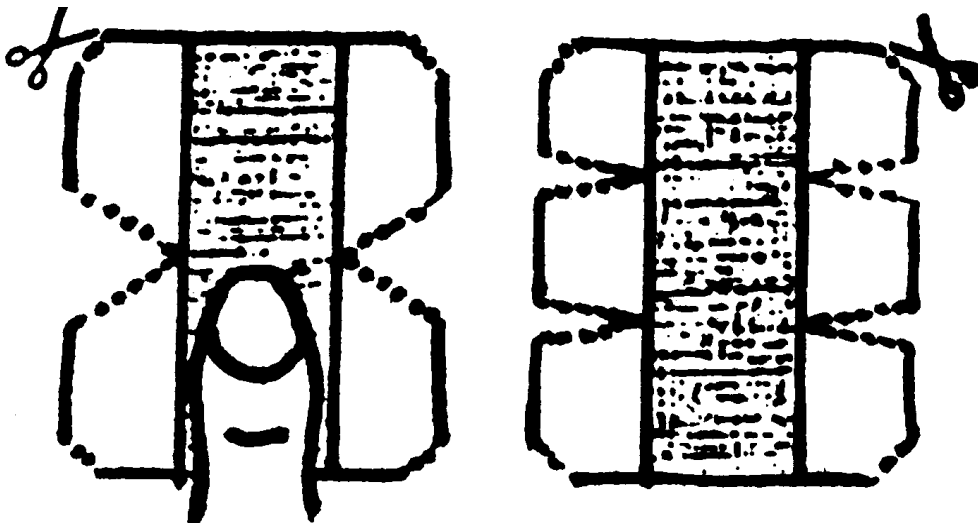
Eine Schürfung reinigst Du zuerst, tupfst sie mit Merfen ab und verbindest sie.

Auf der nächsten Seite ist ein Abdeck-Verband für Schürfungen und Verbrennungen abgebildet. Du verwendest dafür eine sterile, nichtklebende Kompresse, die Du mit Heftpflasterstreifen festklebst (oder mit einem Verband fixierst).



## Schnittwunden

Wenn Du Dich schneidest, musst Du die Wunde desinfizieren (z.B. mit Merfen) und mit einem Pflasterli abdecken. Und wo schneiden sich die meisten Pfadis, wenn sie mit einem Messer herumfummeln? Natürlich in den Finger, und wenn's ganz dumm geht, in die Fingerkuppe. Sowas Blödes, denn dann musst Du das Pflaster sozusagen um die Ecke ankleben, und das hält selten lange, ausser wenn Du das Pflaster folgendermassen präparierst (2 Möglichkeiten):



## **Zerrungen und Prellungen**

Es kann aber auch was Gröberes passieren. Verstauchungen, Zerrungen und Prellungen sind in der Pfadi nicht selten; in einem solchen Fall musst Du die Verletzung

1. hochlagern
2. einsalben mit einer kühlenden Salbe, z.B. essigsaurer Tonerde
3. mit einem stützenden Verband (elastische Binde) versehen

## **Blasen**

Blasen sollten nach Möglichkeit nicht aufgestochen, sondern desinfiziert und mit einem speziellen Blasenpflaster abgedeckt werden. Besteht jedoch die Gefahr eines Aufplatzens, empfiehlt es sich, die Blase mit einer sterilen Nadel aufzustechen; dabei sollte die Blasenhaut zum Schutz der Wunde nicht weggeschnitten werden. Die aufgestochene Blase sollte desinfiziert und mit einem Pflaster abgedeckt werden.

## **Zeckenbiss**

Ein beliebter Aufenthaltsort von Zecken ist das leicht feuchte Unterholz (Gräser, Sträucher, Büsche) in Wäldern. Wenn Du von einer Zecke gebissen wirst, nimmst Du eine Pinzette und entfernst sie sorgfältig (eine normale Pinzette genügt in der

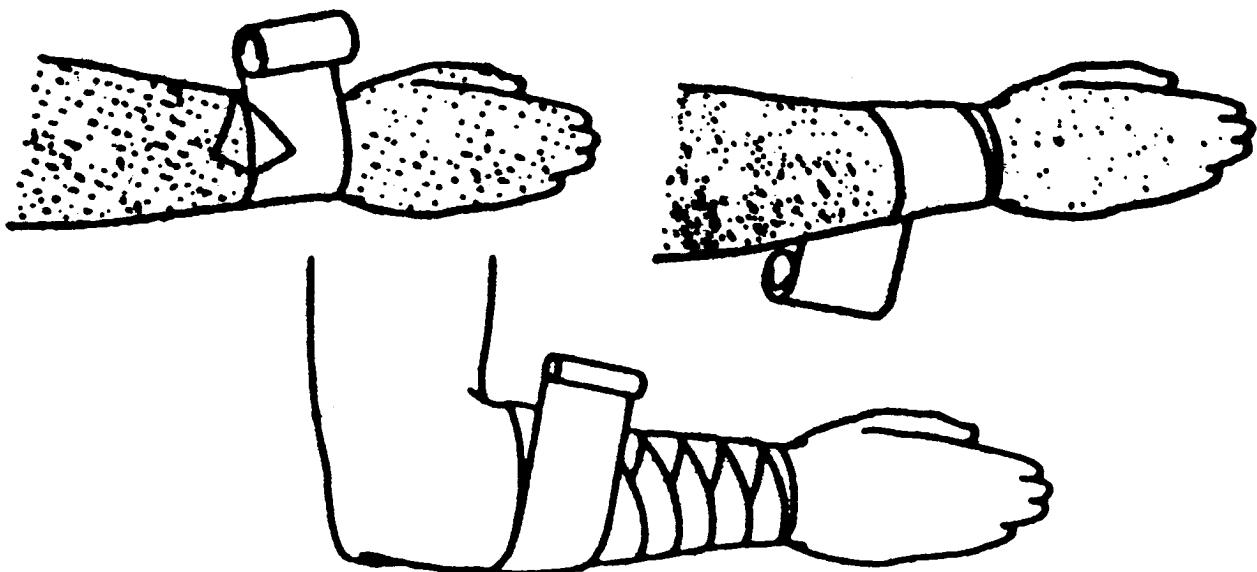
Regel; es gibt allerdings auch Spezialpinzetten zur Entfernung von Zecken). Da Zecken gefährliche Infektionskrankheiten übertragen können, empfiehlt sich unter Umständen ein Besuch beim Arzt.

Wichtig: Auf keinen Fall sollte man die Zecke vor dem Entfernen mit Öl oder Klebstoff beträufeln. Zwar sterben die Tiere dabei, doch im Todeskampf übergeben sie sich - wodurch die Bakterien oder Viren ins Blut gelangen.

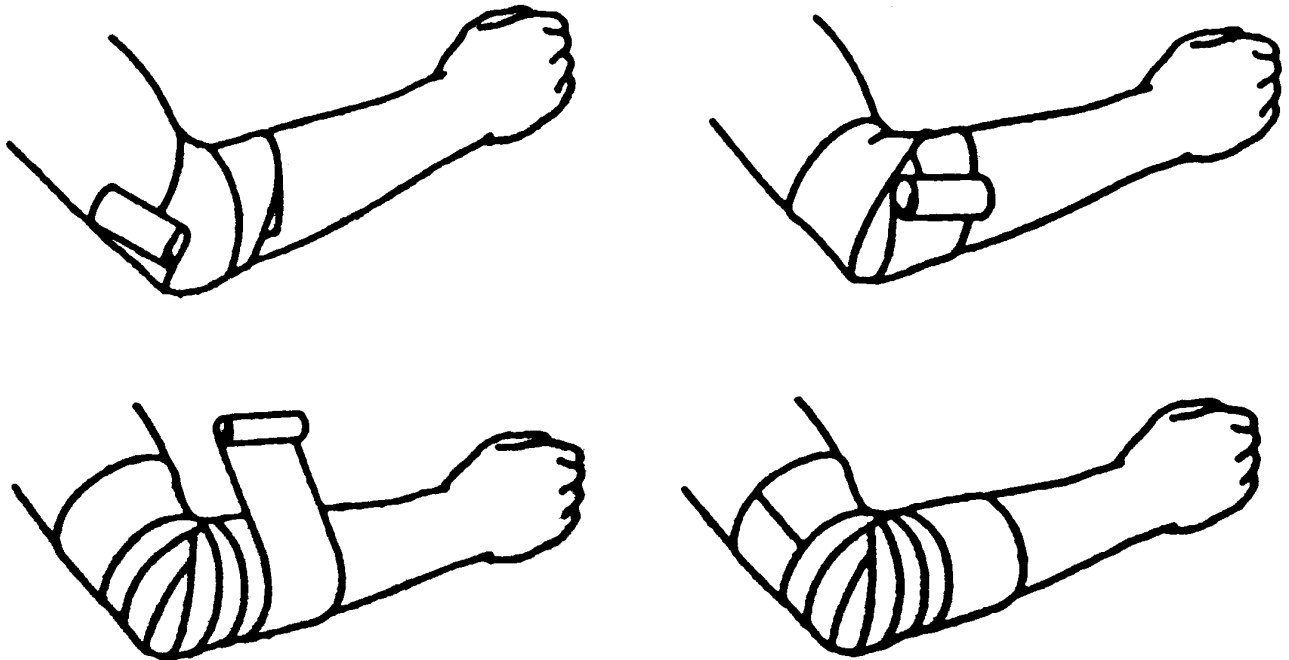
## Verbände

Bei Verbänden musst Du immer darauf achten, dass die Enden des Verbands nicht über der Wunde liegen. Hier ein paar wichtige Verbände, die Du kennen musst:

**Arm- und Beinverband** (auch Kornähre genannt):

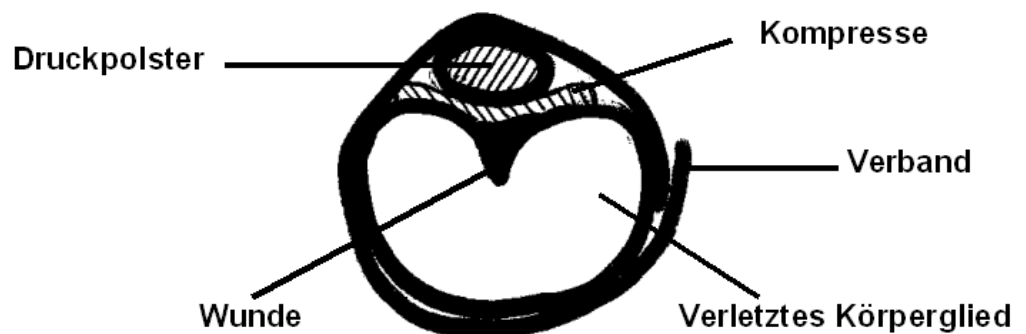


## Ellbogen-/Knie-/Fersenverband (auch Schildkröte genannt):



### Druckverband

Bei einer tiefen Wunde, die sehr stark blutet, muss man einen Druckverband anlegen.



Dabei legst Du zunächst eine Komresse auf die Wunde. Danach legst Du ein weiches



Druckpolster auf die Kompresse und wickelst anschliessen einen Verband sehr straff darumherum.

Je nach Stärke der Blutung musst Du über das erste Druckpolster noch ein zweites (härteres) legen.

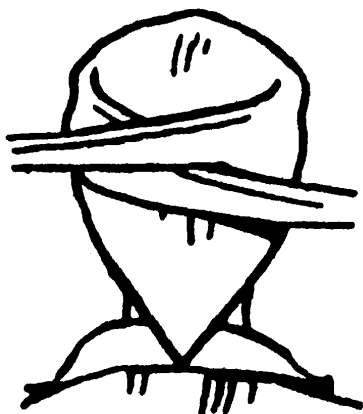
A propos Verbände: Hast Du gewusst, dass Du Dein Pfadifoulard auch zu Samariterzwecken verwenden kannst?

Hier einige Beispiele:

## Deckverbände

Deckverbände sollen vermeiden, dass Schmutz in die Wunde kommt - z.B. bei einer Verbrennung oder Schürfung.

Links ein Kopfverband , rechts ein Handverband:



**Armbinde** (z.B. bei Verstauchung oder Bruch)



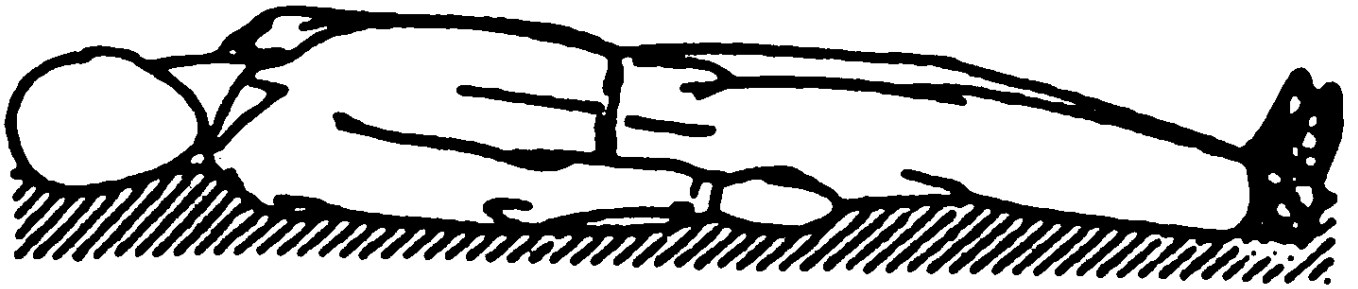
## Lagerungen

Und wenn noch etwas Schlimmeres eintritt, z.B. ein Schock, ein Hitzeschlag, oder wenn der Patient bewusstlos ist - was dann? Oft ist in einem solchen Fall die richtige Lagerung des Patienten entscheidend.

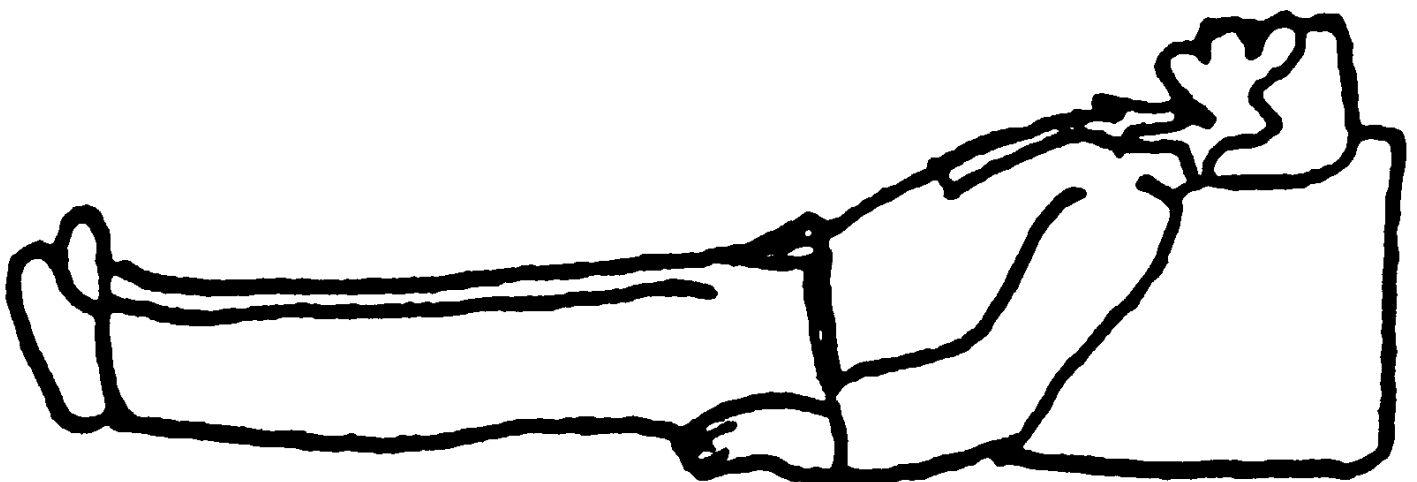
**Bewusstlosenlagerung:** Achte darauf, dass der Patient frei atmen kann (Mund muss offen sein; eventuell hat er noch ein Täfeli oder einen Chätschi im Mund). Gib Bewusstlosen nie etwas zu trinken und benachrichtige einen Arzt / ein Spital.



**Schocklagerung:** Störungen des Blutkreislaufs. Der Patient ist verwirrt, sehr blass, hat einen schwachen Puls und eine schwache Atmung.



**Hitzeschlag/Sonnenstich:** Der Patient hat einen geröteten Kopf und oft auch Kopfschmerzen. Bring ihn an einen kühlen Ort oder zumindest an den Schatten und kühle seinen Körper, indem Du kalte Umschläge anlegst, die Kleider öffnest und Luft zufächelst.





## Notfall-Nummern

Im Notfall musst Du vielleicht Hilfe anfordern. Die folgenden Telefon-Nummern musst Du deshalb auswendig kennen:

<b>Polizei</b>	<b>117</b>	<b>Vergiftungen</b>	<b>145</b>
<b>Ambulanz</b>	<b>144</b>	<b>Feuerwehr</b>	<b>118</b>
<b>Rega</b>	<b>1414</b>		



### Alarmierung

Wenn Du Hilfe anforderst, musst Du möglichst präzise Angaben zum Unfall machen können.

Dabei hilft Dir die 6-W-Methode:

- **W**er ruft an ?
- **W**as ist passiert ?
- **W**ann ist es passiert ?
- **W**o ist es passiert ?
- **W**ie viele Personen sind verletzt ?
- **W**eitere Gefahren ?

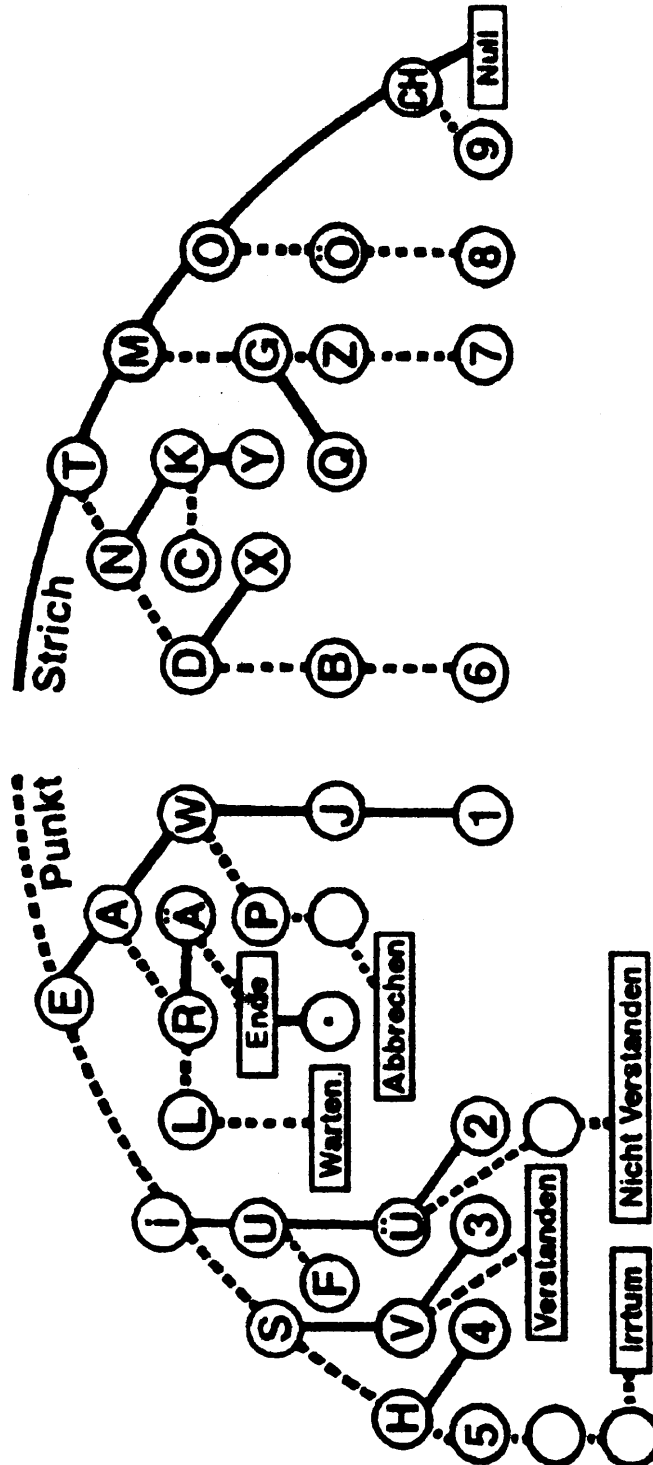
# ÜBERMITTLUNG

Wenn Du jemandem aus der Ferne eine Botschaft schicken möchtest, kannst Du dies auf verschiedene Weisen tun: eine SMS schreiben, winken, mailen, funken, telephonieren, usw.

Eine alte, aber einfache Möglichkeit, Botschaften rasch und genau zu übermitteln, ist das **Morsen**. Es ist eine Art Geheimsprache. Dabei wird jeder Buchstabe des Alphabets durch eine bestimmte Folge von **Punkten** und **Strichen** ersetzt. Früher wurde vor allem beim Telegraphieren gemorst, heute fast nur noch beim Funken über weite Distanzen. Hier ist der Morse-Code; Du brauchst ihn aber nicht auswendig zu lernen:

a	• —	p	• — — •
b	— • • •	q	— — • —
c	— • — •	r	• — •
d	— • •	s	• • •
e	•	t	—
f	• • — •	u	• • —
g	— — •	v	• • • —
h	• • • •	w	• — —
i	• •	x	— • • —
j	• — — —	y	— • — —
k	— • —	z	— — • •
l	• — • •	ä	• — • —
m	— —	ö	— — — •
n	— •	ü	• • — —
o	— — —	ch	— — — —

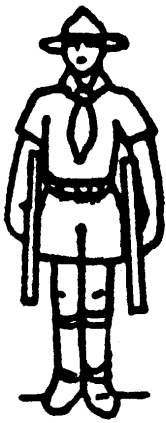
Für den Morse-Code gibt es eine einfache Übersetzungshilfe: den Morseschlüssel. Die gepunktete Linie bedeutet '**Punkt**', die ausgezogene Linie '**Strich**'.



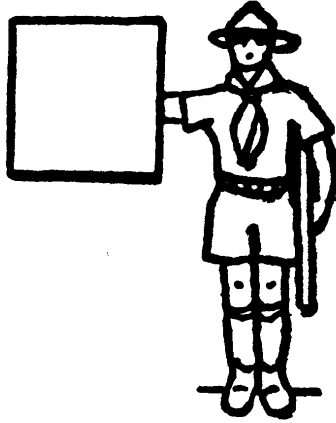
Dazu ein Beispiel: Du möchtest den Buchstaben B in die Morseschrift übersetzen. Du suchst dazu die kürzeste Verbindung vom Einstiegspunkt (oben) bis zum B. Diese führt über T, N und D zum B.

Der Code lautet also Strich, Punkt, Punkt, Punkt: — ● ● ●

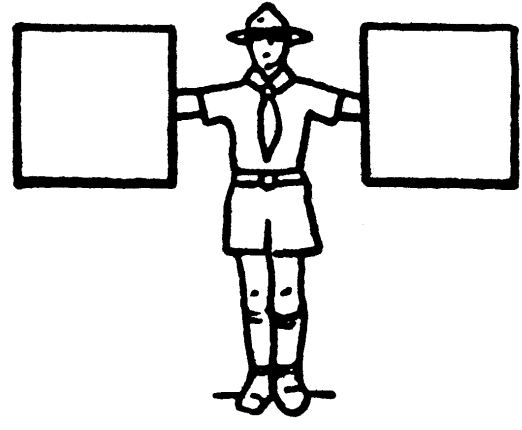
Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu morsen, z.B. mit Licht oder Tönen. Oft wird mit Flaggen gemorst:



Grundstellung

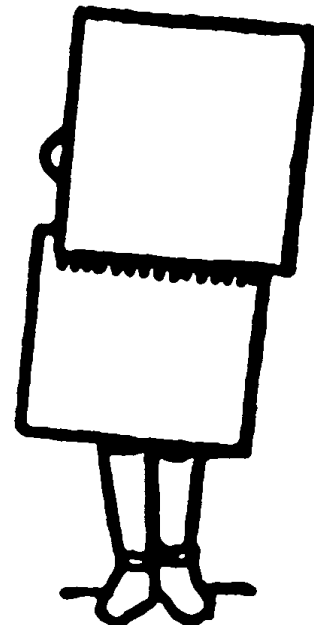
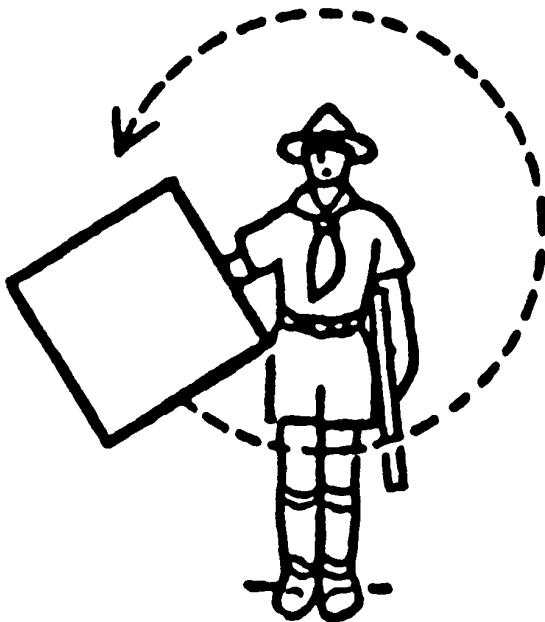


Punkt



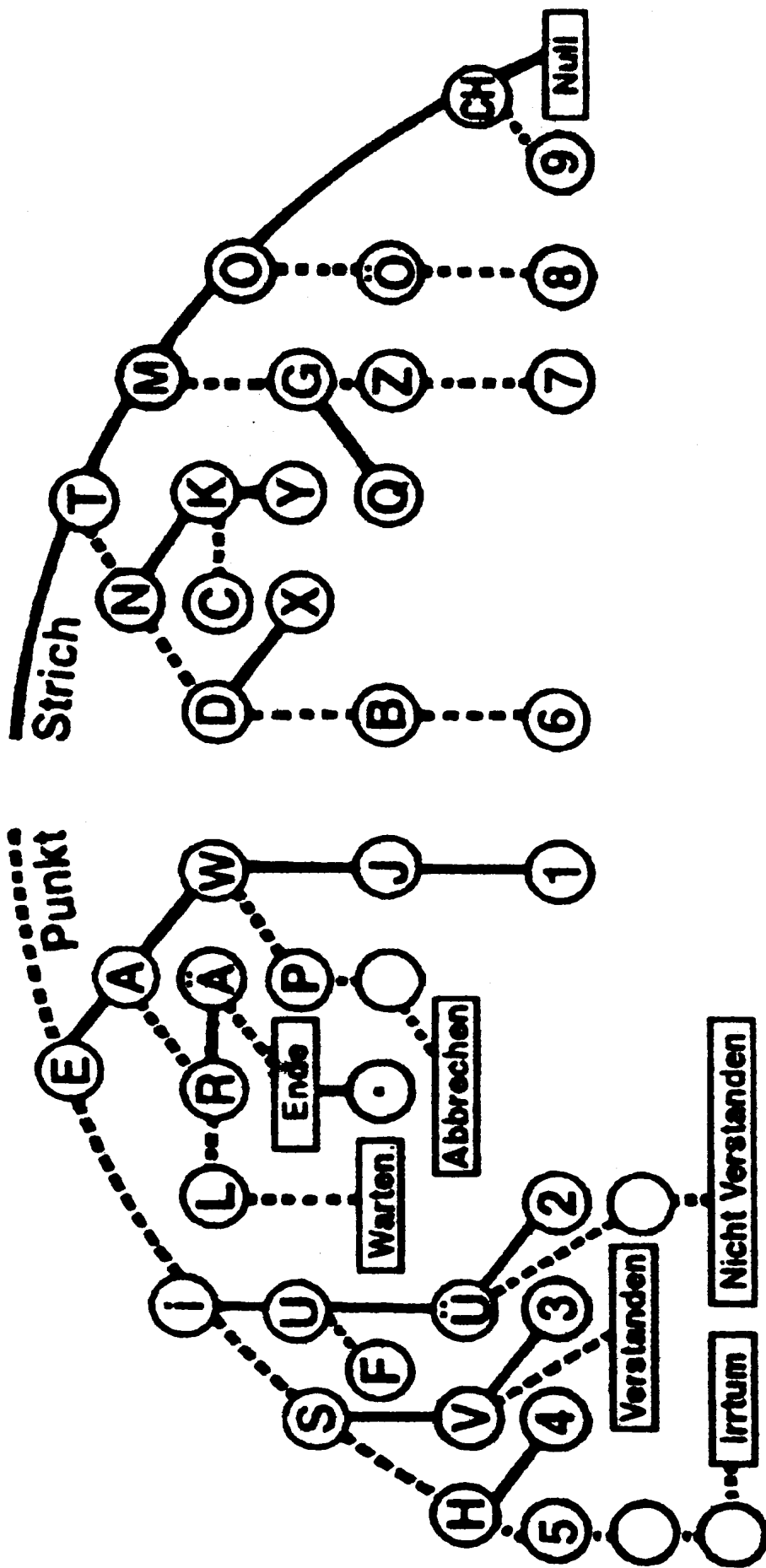
Strich

Wenn Du die andere Station anrufen willst, so kreist Du mit einer Flagge solange, bis die andern auch mit der Flagge kreisen (linke Skizze). Bei Wortende hältst Du Die Flaggen übereinander (rechte Skizze).



Nach jedem Buchstaben quittiert die Empfangs-Station

- mit 'Verstanden' (Punkt)
- oder 'Nicht verstanden' (Strich)



# NATUR UND UMWELT

Als Pfadfinder halten wir uns oft draussen in der Natur auf. Mit einfachen Mitteln können wir dazu beitragen, sie zu schonen und zu erhalten; dazu gehört beispielsweise, dass wir

- nicht unnötig Pflanzen zerstören
- keine Wildtiere erschrecken
- keine Abfälle liegenlassen
- verantwortungsvoll mit Feuer umgehen

## Abfalltrennung

Viele Dinge des täglichen Lebens sollten nach Gebrauch nicht im Müll landen. Dies deshalb, weil sie entweder giftig sind oder wertvolle Rohstoffe enthalten, die man wiederverwenden und deshalb zu öffentlichen Sammel- oder Kompostierstellen bringen kann:

- Glas
- Karton und Papier (kann auch zum Anfeuern oder Ausstopfen nasser Schuhe verwendet werden)
- Altmetall (z.B. Konserven- und Aludosen)
- PET-Flaschen
- Kompostierbare Küchenabfälle (im Lager kannst Du sie auch in der Erde vergraben)
- Batterien (enthalten z.T. sehr giftige Substanzen, die keinesfalls in den normalen Müll gelangen dürfen)

## Feuer

So selbstverständlich, wie zu einem richtigen Pfadilager ein Lagerfeuer gehört, sind auch die Vorsichtsmassnahmen, die wir vor dem Entfachen eines Feuers einhalten:

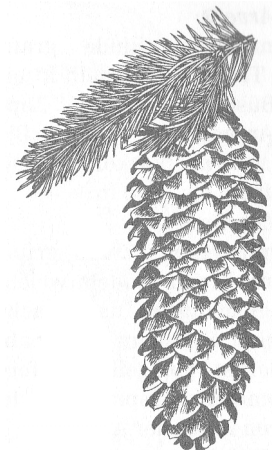
- Feuerstellen weitab von den Zelten anlegen und einen Abstand von mindestens 3m zu den Ästen der nächsten Bäume einhalten
- Um die Feuerstelle herum alles leicht brennbare Material (z.B. Laub) entfernen und einen Steinkreis bauen
- Das Feuer nie unbeaufsichtigt lassen
- Am Schluss das Feuer löschen
- Für Notfälle eine Flasche Löschwasser bereithalten

## Naturkunde: Bäume

Folgende Bäume unserer Wälder und ihre Eigenschaften musst Du kennen:

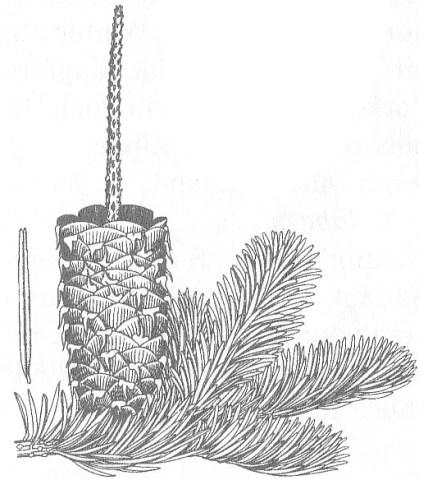
### Rottanne

Immergrün.  
Holz gut zum Anfeuern, wenig Glut.



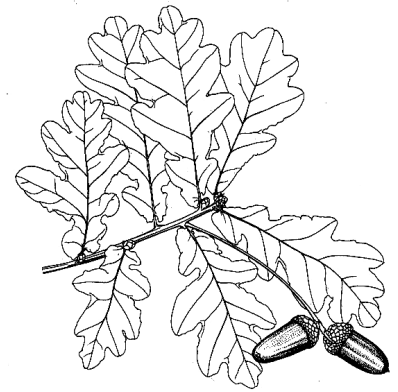
## Weisstanne

Immergrün.  
Nadeln: weisse Streifen, stechen nicht.  
Holz: mittlere Glut.



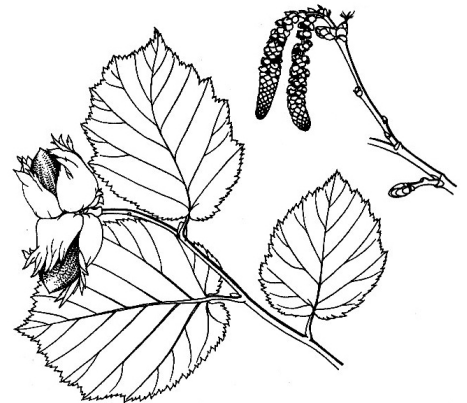
## Eiche

Früchte: Eicheln.  
Holz: sehr gute Glut.



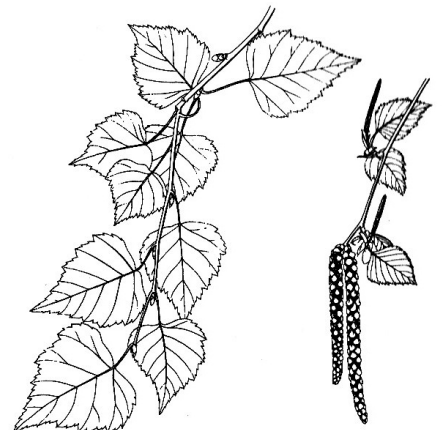
## Haselnussstrauch

Früchte: Haselnüsse.  
Holz gut für Pfeilbogen.



## Birke

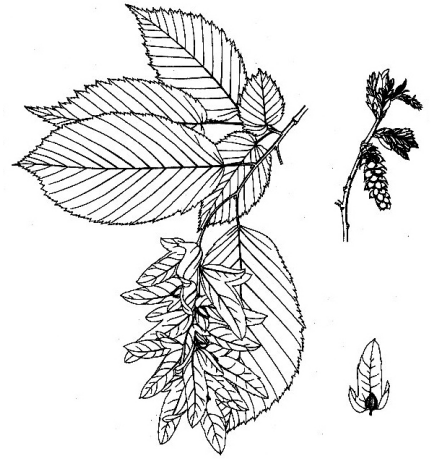
Weisse Rinde.  
Gutes Brennholz.





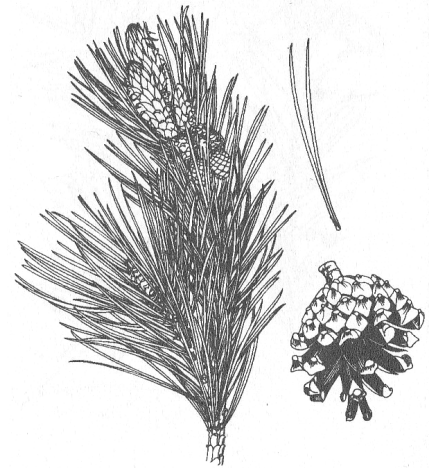
## Buche

Früchte: 3-kantige, essbare Nüsschen  
Holz: sehr gute Glut.



## Föhre

Immergrün.  
Holz: gut zum Anfeuern.



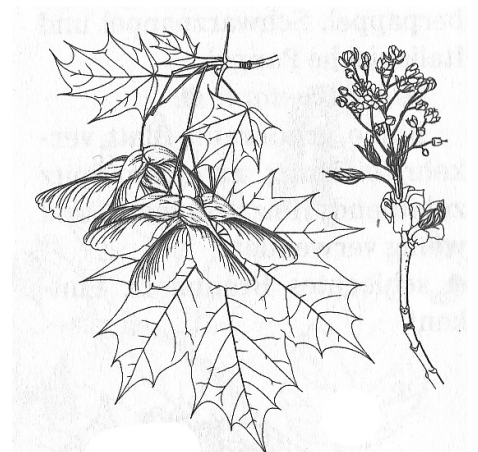
## Roskastanie

Früchte fürs Basteln.  
Schlechtes Brennholz.



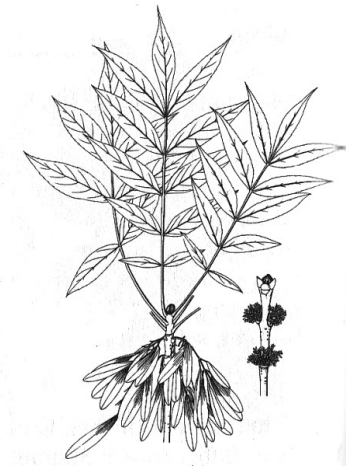
## Ahorn

Früchte fliegen drehend.  
Holz: sehr gute Glut.



## Esche

Holz leicht entflammbar, gute Glut.



## Linde

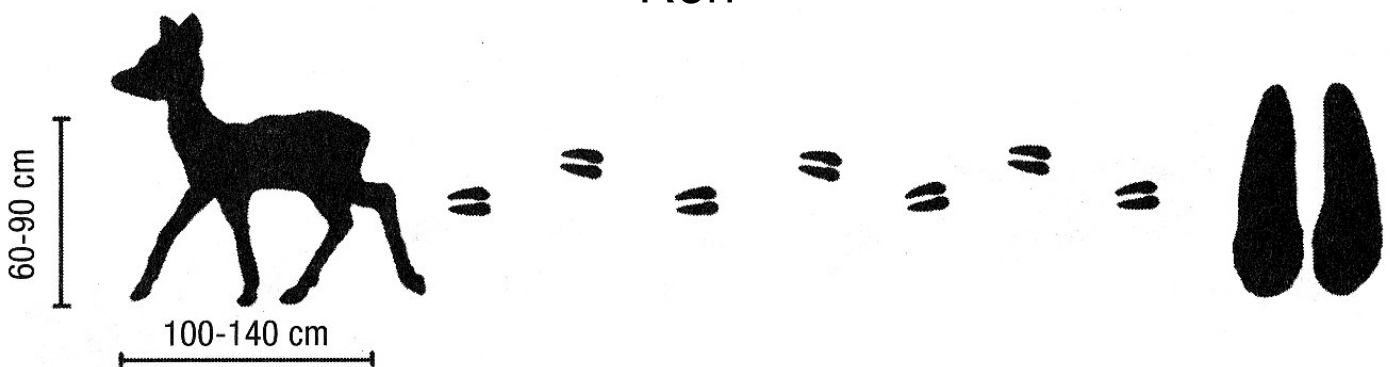
Blüten für Tee verwenden.



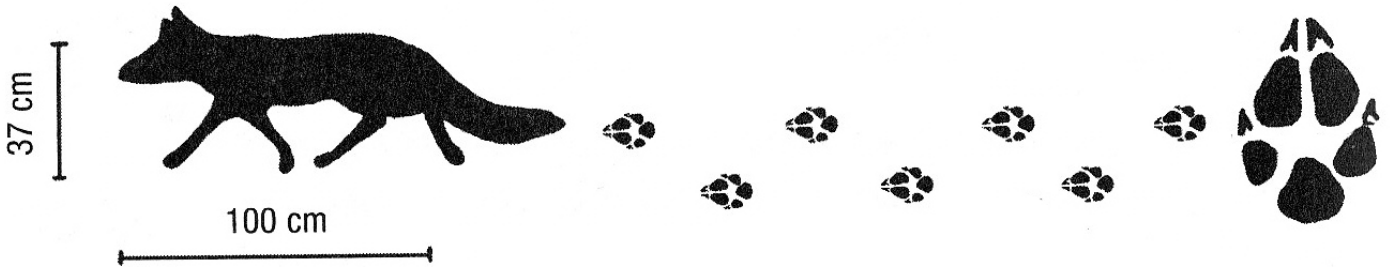
## Naturkunde: Tiere

Hast Du im Waldboden oder im Schnee auch schon Tierspuren entdeckt? Vielleicht stammten sie von einem der folgenden Wildtiere:

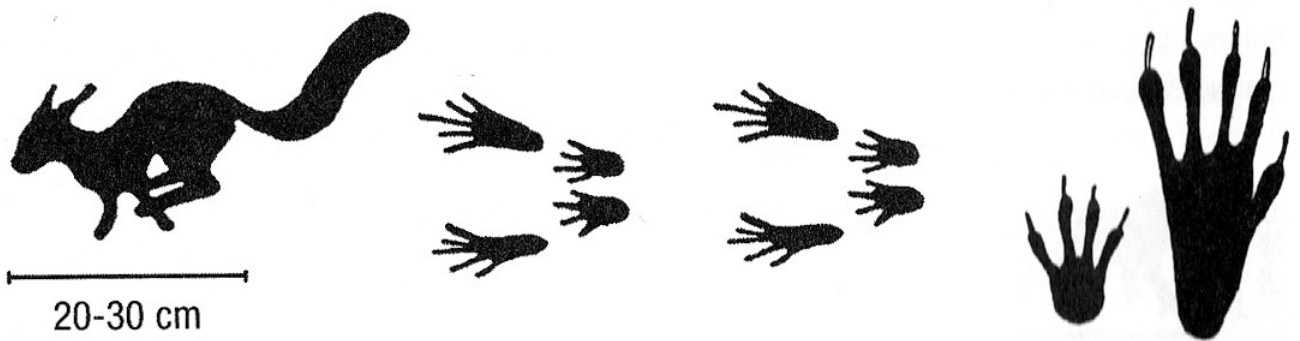
Reh



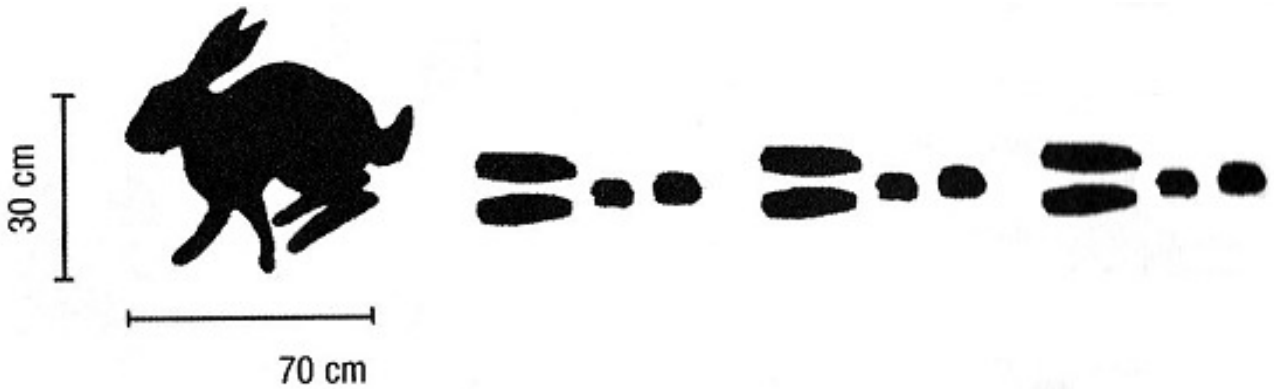
Fuchs



Eichhörnchen



Hase



Marder



# PFADIKUNDE

## Gründung

Der Gründer der Pfadi heisst **Bi-Pi**. Vor gut 100 Jahren gründete er die Pfadi, weil er den Kindern der Städte eine spannende Freizeitbeschäftigung anbieten wollte. Das erste Pfadilager führte er im Jahr 1907 auf der Brownsea-Insel bei England durch, und es wurde ein derart grosser Erfolg, dass sich die Pfadi rasch über die ganze Welt verbreitete.

## Begrüssung

In der Pfadi reichen sich alle die linke Hand zum Gruss. Das ist so etwas wie ein Geheimzeichen unter Pfadis und soll zeigen, dass der Gruss von Herzen kommt.

## Du

In der Pfadi sagen sich alle Du, vom jüngsten Pfadi bis zum ältesten.

## Georgstag

Am 23. April feiern die Pfadi den Namenstag ihres Schutzpatrons Ritter Georg. Dieser Ritter soll nach einer alten

Legende eine Prinzessin aus der Gefangenschaft eines bösen Drachens befreit haben. Für uns Pfadis sind sein Mut und seine Hilfsbereitschaft ein Vorbild.

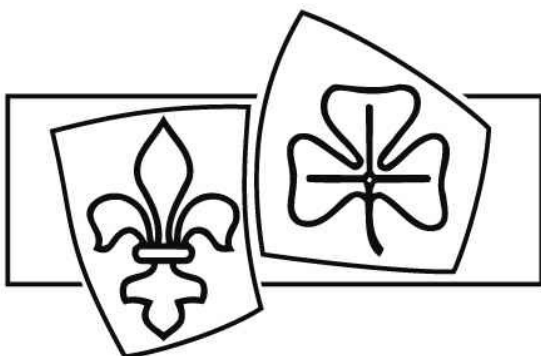
## Gesetz und Versprechen

Es gibt einen Pakt zwischen allen Pfadis, nämlich das Pfadigesetz. In diesem Pakt steht, was ein Pfadi ausmacht und wie es sich verhalten soll. Wenn ein Pfadi das Pfadiversprechen ablegt, heisst das, dass es sich von jetzt an grosse Mühe gibt, sich an diesen Pakt zu halten. Auf der Rückseite dieses KyTec findest Du Gesetz und Versprechen.

## Uniform

Sie diente ursprünglich dem Zweck, den äusseren Unterschied zwischen Arm und Reich aufzuheben; Bi-Pi wollte nicht, dass man den Pfadis an den Kleidern ansah, ob sie reich oder arm waren. Heute ist die Uniform ein Symbol unserer Zusammengehörigkeit.

## Wahrzeichen



Lilie und Kleeblatt:  
Wahrzeichen der Pfadi

## Altersstufen und Aufbau

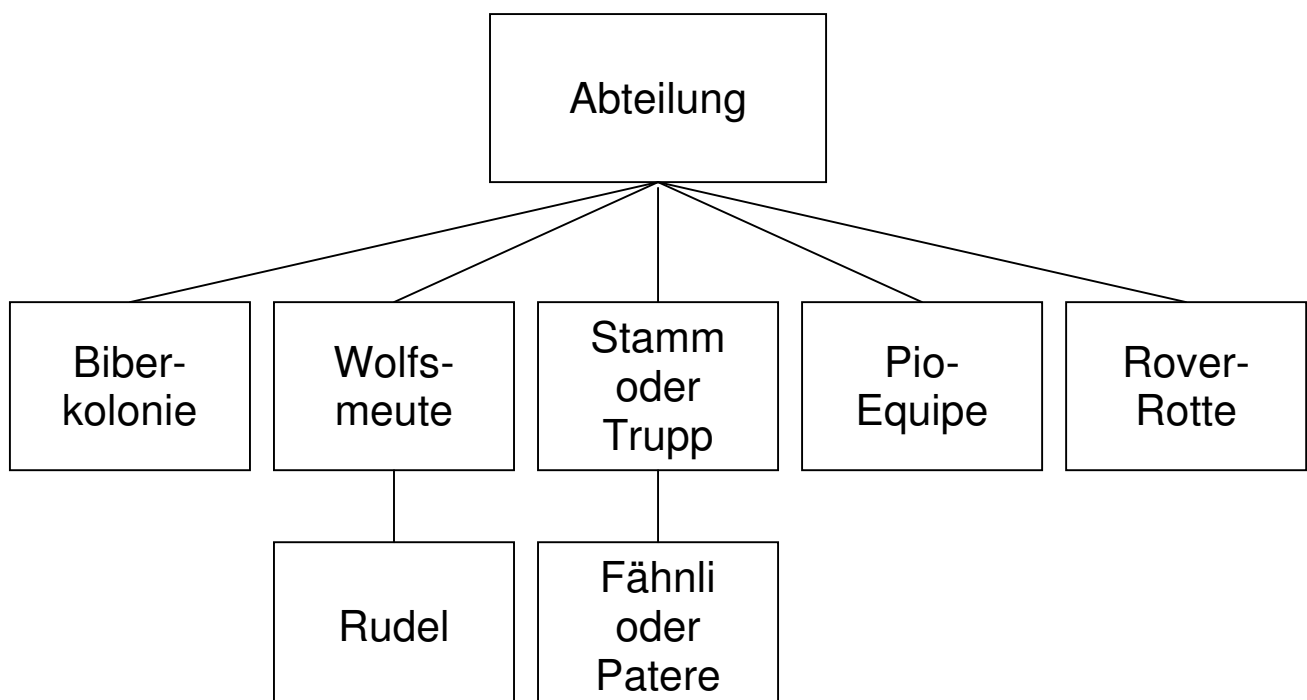
In der Pfadi gibt es fünf Altersstufen:

- 5-6 Jahre: Biber
- 7-10 Jahre: Wölfe
- 11-14 Jahre: Pfadis
- 15-17 Jahre: Pios
- ab 18 Jahren: Rover und Altpfadfinder(innen)

Als Junge gehörst zu einem Fähnli, als Mädchen zu einer Patere.

Mehrere Fähnli bilden zusammen einen Stamm. Mehrere Pateren bilden einen Trupp.

Dein Stamm oder Trupp gehört zu einer Abteilung. Eine Abteilung ist in der Regel so aufgebaut:



Als Pfadi gehörst Du zu:

- Pfadibewegung Schweiz (PBS)
- Pfadi Kanton Bern (PKB)
- Bezirk Berner Oberland
- (Verband Kyburg)
- Abteilung \_\_\_\_\_
- Stamm/Trupp \_\_\_\_\_
- Fähnli/Patere \_\_\_\_\_

## Die Pfadi in Deiner Gegend

In Deiner Region gibt es 5 Pfadi-Abteilungen:



*Abteilung Ritter Berchtold, Thun*



*Abteilung Dracheburg, Steffisburg*



*Abteilung Nünenen, Uetendorf*



*Abteilung Virus, Thun*



*Abteilung Wendelsee,  
Hünibach-Hilterfingen-Oberhofen*

Die Abteilungen Berchtold, Dracheburg, Nünenen und Virus sind zudem zum **Verband Kyburg** zusammengeschlossen.



Die übrigen Abteilungen des Bezirks Oberland: **Christophorus** (Brienz/Meiringen), **Unspunne** (Interlaken), **Stärn vo Buebebärg** (Spiez), **Mülistei** (Boll/Utzigen)

## Heime

Deiner Pfadigruppe stehen 5 Heime zur Verfügung:

Heim	Ort	Stammheim der Abteilung
Aare	Steffisburg	Dracheburg
Chelli	Hünibach	Wendelsee
Enzenbühl	Gwatt	Berchtold
Riedern	Uetendorf	Nünenen
Virus	Allmendingen	Virus

## Medien

### Internet

- Die 4 Kyburg-Abteilungen: [www.pfadi-thun.ch](http://www.pfadi-thun.ch)
- Abteilung Wendelsee: [www.pfadiwendelsee.ch](http://www.pfadiwendelsee.ch)
- Bezirk Oberland: [www.pfadi-beo.ch](http://www.pfadi-beo.ch)

### Zeitschriften

Jede Abteilung gibt ihre eigene Quartals-Zeitschrift und der Verband Kyburg seine Jahres-Chronik **Ritscha** heraus.