Ouderkindweekend 22-23-24 April 2019

Thema: Rampenweekend!

De scoutingblokhut wordt al weken geteisterd door grote rampen. Jullie welpenleiding heeft met de rest van de scouting afgesproken dat wij het reddingsteam van de blokhut zullen worden voor scouting Riethoven. De Reddingsbrigade zal opgedeeld worden in groepen. Elke groep zal met elkaar moeten leren samenwerken om zo de beste reddingsbrigade van de scouting te worden.

Dit weekendje staan de politie, brandweer en ziekenhuis hoog in het vaandel. Jullie taak is dan ook om deze drie banen zo goed mogelijk te kunnen aan het eind van het weekendje. Hierin worden jullie getrained en geoefend. Scoor je als team goed dan zul je dit merken, wanneer je niet voldoende hebt gedaan zullen er consequenties volgen.

EHBO insigne zaterdag voorafgaand aan het weekendje oefenen.   
Tijdens het weekendje “toets” met ouders.

**Vrijdag 10 april**

18:30 **Leiding verzamelen op de blokhut, blokhut versieren.**

* EHBO teken schilderen / Hulpdiensten post D’n Duvelshoek
* Tafel klaarzetten voor binnenkomst ouders en kinderen. €10,- voor kind, €15,- voor ouder
* 1 Leiding hangt enveloppen op in het bos

19:30 **Aankomst kinderen op Hulpdienstenpost d’n Duvelshoek**

* Kinderen kunnen boven bedden klaar gaan leggen.

Koen zal geld ontvangen. Leiding helpt mee klaarzetten bedden en regelen van wie waar kan liggen.

19:50 **Begin avondprogramma**

* Groepjes van 5 of 6 personen maken. Thema weekendje uitleggen, teamnaam bedenken. Verwachting is drie groepjes.

20:00 **Opwarmquiz over het thema hulpdiensten en EHBO**. (Spek en bonen)

Op het veld worden drie vakken gemaakt. De leiding vertelt de kinderen de vraag met de meerkeuze antwoorden. De kinderen krijgen na het oproepen van de vragen 10 seconden de tijd om naar het juiste vak te lopen. Leiding gaat bijhouden wie het meeste al weet van EHBO en wie nog bijgespijkerd dient te worden.

Als er ja/nee vragen voorbij komen dient dit duidelijk aangegven te worden waar dan naar toe moet worden gelopen.

20:30 **Kinderen zoeken enveloppen in het bos**, in deze enveloppen zitten opdrachten die later op de blokhut moet worden opgelost. De enveloppen zullen gezocht moeten worden op de punten die aangegeven zijn op de kaart. Zoek goed bij elk punt!

Dit spel loopt op tijd. Aan het eind van het spel zal de tijd omgezet worden naar punten. Hoe sneller hoe beter. Zorg ervoor dat je de spellen perfect uitvoert want daar streven we naar!

Opdrachten in enveloppen stoppen:

1. 112 bellen volgens de goede methodiek. – het groepje handelt een casus af d.m.v. portofoons met een staflid.
2. Pleister versieren
3. Verband aanbrengen (om de enkel van een leiding)
4. Stabiele zijligging
5. Mitella aanbrengen bij een leiding/ouder (handleiding hierover in de envelope stoppen)
6. Brand blussen (op het veld 6 brandjes maken voor elk groepje)

Op het veld staan alle spullen die de groepjes nodig hebben. Zoek je nummer en maak daar je envelope open en volmaak de opdrachten.

Spelregels:

Envelope bevat een cijfer. Dit cijfer komt overeen met de opdracht welke je op het veld achter de blokhut kunt vinden. Hier zal de opdracht uitgelegd worden.

De groepjes mogen de opdrachten 1 voor 1 ophalen maar mag ook in 1x alles ophalen.

22:00 **Kampvuur + chocomel + frikandellen bakken**

23:00 **Tandenpoetsen en naar bed**

**Zaterdag 18 oktober**

**07:00 Opstaan met een brandoefening. Doordat het alarm afgaat door een flinke rookontwikkeling springen we allemaal ons bed uit.**

08:30 OOC (ontbijt, opstaan, corvee)

10:00 Begin ochtendprogramma

**EHBO-presentatie,** informatie. Duidelijke interactie met de kinderen proberen te creeeren. Zorg dat ze vragen stellen.

(Koen zoekt uit wat de welpen moeten doen)

10:30-11:00 **Brancard maken en richting het veldje lopen.** (op tijd) (kaart geven) (Tocht uitzetten met kleuren. Kleuren komen overeen met rechts/links/rechtdoor)Uitzetten tijdens presentatie. Groepjes vertrekken om de +/- 10min.

12:00 Middag eten, picknicken op het veldje, Auto volladen met eten en drinken

12:30-13:00 **Middagspellen in het bos bij het veldje:**

Boef en Politie, stroken papier meenemen.

Uitleg: Ieder lid van elk team stopt een strook papier achter in zijn broek en laat het een goed gedeelte uitsteken. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk stroken papier te verzamelen om zo punten te verdienen voor het weekendje. Wanneer je strook is afgepakt loop je naar de leiding toe. De stroken papier mag je bij je houden tot je hele team af is, hierna tel je hoeveel stroken papier jullie team bij elkaar heeft gesprokkeld.

**Bommenspel, bommenspel zoeken in de hut**

Uitleg: Elk team maakt zijn eigenste bunker/kluis in het bos. Hiervoor krijgen jullie een kwatiertje á 20 minuten. Je krijgt als team 5 bommen mee. Het doel van dit spel is om aan het einde van de speelronde zo min mogelijk bommen in je eigen bunker te hebben en er zoveel mogelijk bij vijanden te verstoppen. Elke bom die in jouw hut te vinden is is een strafpunt. Je kan niet afgetikt worden en je mag alleen bommen in iemand anders zijn hut leggen en dus niet wegpakken.

**Het grote brandjes blus spel**

De ouders zijn allemaal brandjes, de kinderen water (lekker het bos affikken). De welpen moeten een gesloten cirkel maken rond één brandje – hand in hand en zo langzaam richting de “blushoek” verplaatsen. Maar dat moet voorzichtig want zodra het vuurtje de kring raakt, verdampt het water en zijn de kwallen weer vrij.

Ouders lopen vrij rond op het veld. Wanneer ze omcirkeld zijn door het water lopen ze mee maar pas op, vuur is onvoorspelbaar. De kinderen dienen dus behoedzaam te zijn tijdens het begeleiden en samen te werken. Worden er handen los gelaten dan kan het vuur weer ontsnappen.

14:00- 14:30 Teruglopen naar de blokhut

15:00 Terug op de hut

15:30 half uurtje bijkomen, koffie pauze, vrij spelen

16:00 **Estaffete race op tijd**

Leiding op het begin fluit met fox 40, diegene op het eind start de tijd. Rondje om het veld

Post 1 (Blokhut) **Brancard race**   **Koen**

Uitleg: zo snel mogelijk met de brancard naar post 2 toe terwijl er een persoon op ligt.

Post 2 (1e hoek veld) **Mittela aanleggen**  **Jeffrey**

Uitleg: zo snel mogelijk een mitella aanleggen bij bart op de juiste manier. Bij de juiste mitella mag je door.

Post 3 (bossen langs het veld) **Iemand in nood redden** **Reon & Geert**

Uitleg: zo snel mogelijk leiding uit de boom redden en terugbrengen naar de andere leiding bij de post

Post 4 (Harry potter bos) **Boef (Leiding zoeken)**  **Tine & 1 ouder**

Uitleg: zo snel mogelijk de verstopte boef vinden en geboeid terugbrengen naar de politie

Post 5 (Blokhut) **Brandje blussen** **Koen**

Uitleg: zo snel mogelijk het brandje blussen. Gedaan? Dan wordt je tijd genoteerd.

17:00 – 17:30 1 á 2 man leiding gaan friet halen en de rest gaan snacks bakken.

Resterende leiding maakt tafel klaar: Papier over tafel heen en borden laten tekenen.

18:00 **Avondeten. Frietjes van de friettent.**

18:30 **Opruimen en afwassen.**

19:00 – 20:00 **Piramide spel met de ouders (Beklim de ladderspel)**

Uitleg: Doel van het spel is om op het einde bovenaan de ladder te staan. Dit doe je door mensen boven jou uit te dagen. Dit mag diegene direct boven jou zijn of diegene twee plaatsen boven jou. Deze persoon mag jij uitdagen met een spel waar jij goed in bent of waar jij hem/haar in denkt te verslaan. Als je dit doet kom je op zijn plek te staan. Dit gaat net zo lang door totdat jij bovenaan staat en alleen nog maar uitgedaagd kan worden.

20:00 **Kampvuur om uit te rusten van Piramide spel**

21:00 **Naar een geschikt bos lopen voor het mega sluipspel/smokkelspel**

21:15 **Begin Mega sluipspel/smokkelspel**

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk zakjes meel te smokkelen naar de dealer die midden in het bos zit verstopt. Echter lopen er in het bos naar aanleiding van verschillende telefoontjes uit de buurt verschillende agenten rond die iedereen aanhouden en fouilleren die ze tegenkomen. Oftewel wanneer je door deze agenten wordt opgemerkt ben je af en lever je zakje meel bij hen in. Als groep is het de taak om zoveel mogelijk zakjes bij de dealer te krijgen. Ben je af heb je geen zakje kun je ook niks inleveren.

Zakjes meel, bloem, suiker of iets dergelijks smokkelen naar de dealer

In het bos staan politieagenten met zwaailichten (zaklampen) (balletjestampbos)

Zakje meel = 1 punt

Zakje suiker = 3 punten

Zakje water (niet lekkend) = 10 punten

23:00 **Kampvuur met appel met kaneel.**

Zondag 19 oktober

08:30 **OOC**

10:30 **Grote oefening** rondom blokhut met LOTUS. Hierbij wordt je kennis getoetst en dien je zo goed mogelijk je taak uit te voeren.

Grote oefening:

Tijdens de oefening zijn er drie hulpdiensten die aan de gang gaan. Politie/ambulance en de brandweer. De ouders zijn tijdens de oefening de slachtoffers oftewel de kinderen zullen zelf voornamelijk de rol op zich moeten nemen.

**Situatie 1: Brandjes rondom de kampvuurcirkel.**

Deze branden dienen geblust te worden door de brandweer. Aan hun de taak om het vuur te doven. De politie zorgt ervoor dat omstanders (1 ouder) niet bij het vuur kunnen komen door snel het gebied af te zetten. 1 slachtoffer wordt al kughend gevonden bij de kampvuurcirkel en raakt buiten westen. Hij dient weg gedragen te worden van de brand en zijn brandwonden dienen gekoeld te worden.

Benodigd: drie vuren. Afzetlint. 1 a 2 ouders. 2 Emmers

**Situatie 2: Door stommigheid zijn twee fietsers op elkaar geknald op het veld**.

1 Fietser is bij bewustzijn maar merkt op dat zijn arm niet werkt. Door de ambulance dient opgemerkt te worden dat de arm gebroken kan zijn. Door een mitella aan te leggen wordt de arm ondersteund en kan de ouder rustig door de ambulance broeders naar de zijkant geleid worden. Ook dient de schaafwond beschermd te worden door een verband

Het ander slachtoffer laat merken dat hij/zij niet bij bewustzijn is. De ambulance/omstanders dienen het slachtoffer in een stabiele zijligging te leggen. Het slachtoffer kan tijdelijk warm gehouden worden door jassen/dekens.

**Situatie 3: De boef die de fiets steelt**

Tijdens de oefening dient opgemerkt te worden dat er een boef rondloopt die een fiets probeert te stelen welke op slot staat. Wanneer de politie dit opmerkt dienen ze de boef op te pakken. De boef mag dan wegrennen natuurlijk. Als de politie het lukt om de boef te tikken mogen ze hem boeien en in de gevangenis plaatsen (houthok).

Wanneer alle situaties onder controle zijn sprken we van een geslaagde oefening.

Vooraf dient duidelijk gemaakt te worden aan de ouderes welke taken ze krijgen.

Vooraf dient uitgelegd te worden aan de kinderen wat de bedoeling is en wat er van ze verwacht wordt. Wanneer nodig mag altijd de hulp van de leiding ingeschakeld worden.

**Taken ouders:**

1 boef

1 slachtoffer met armbreuk

1 slachtoffer met geen bewustzijn

1 omstanders bij het vuur

1 omstander welke buiten westen is geraakt door het vuur

2 omstanders bij het ongeluk

**Taak brandweer**

Vuur blussen

Slachtoffer wegdragen bij het vuur

**Taak politie**

Omstanders weghouden bij vuur

Boef signaleren, oppakken en begeleiden naar het houthok

Omstanders weghouden bij het ongeluk

**Taak ambulance**

Mitella aanleggen + verband

Stabiele zijligging uitvoeren

Slachtoffer verzorgen dat gewond lag bij het vuur. Waarschijnlijk dient er gekoeld te worden.

12:00 **aankomst ouders voor het ophalen**

12:30

Boodschappenlijstje (30 à 40 man)

Broden (4sneden per persoon per maaltijd) (12sneden per persoon) 17 broden

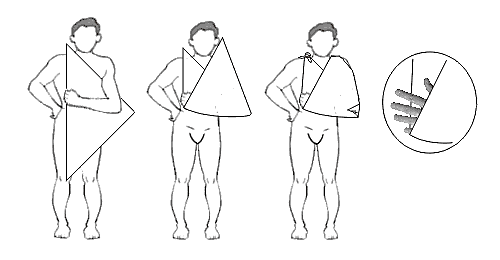
Beleg:

* 4 pakjes boter
* Bakboter
* Appel
* Kaneel
* Suiker “0
* Vlees (10-14pakjes)
  + Servelaatworst
  + Paprikasalami
  + Spek (vooral veel spek)
  + Ham
* Kaas (2 blokken kaas)
* Patébollekes, 8 stuks.
* Hagelslag (2 pakken Hagelslag)
* Vruchtenhagel (1pak)
* Nutella (of iets dergelijks) 4 potten
* Melk (tree)
* Chocomel (tree)
* Fruit: appels
* Knakworsten (8blikken)
* Broodjes (40 broodjes)
* Mayo, Kurry, mosterd
* Uien
* Ranja
* Snoepjes
* Bekers
* ***Bakken bier (3 grote kratten Bavaria)***
* Fles wijn (2)
* Nootjes
* Frikandellen
* Peperkoek, 3-4 peperkoeken
* Thee bijhalen
* Cola, Sinas
* Pleisters
* Verband

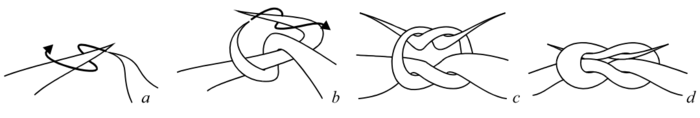
Nodig:

* Thermoskannen
* Pitjes

**Handleiding mittela aanleggen**



Figuur 1: Plaatsen van mitella



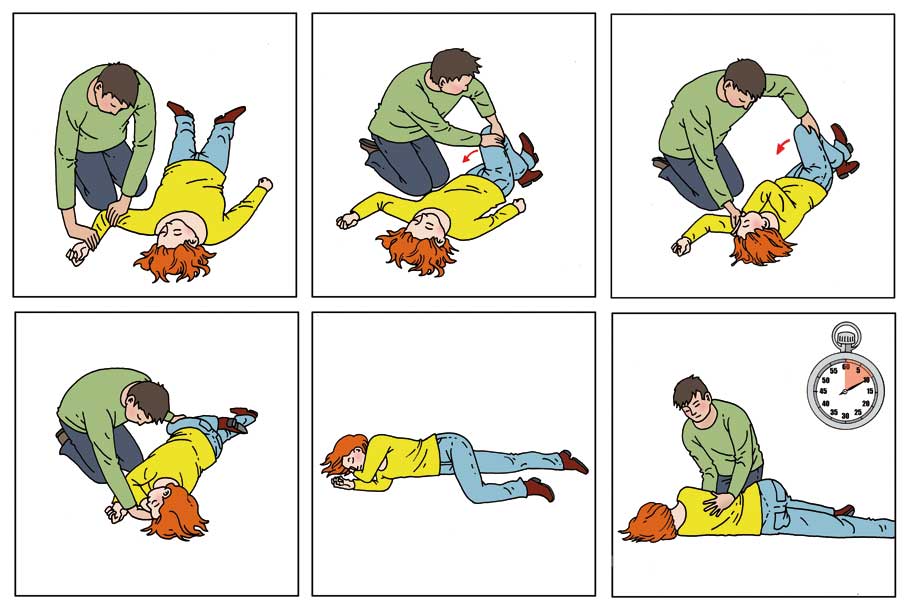
Figuur 2: Vastknopen mitella

Een mitella (een driehoekige draagdoek) kun je aanleggen bij letsel aan vingers, pols en de onderarm, tot aan de elleboog. Een mitella moet steun geven en ervoor zorgen dat de hand of onderarm niet naar beneden hangt. Als je hand of arm namelijk te lang naar beneden hangt, kan er stuwing optreden. Het bloed stroomt naar één punt en dat kan een pijnlijk en een kloppend gevoel geven.

Is het slachtoffer geblesseerd aan de bovenarm of schouder? Dan wordt geen mitella maar een brede das aangelegd. Deze kan ook met een driehoekige draagdoek gemaakt worden. In tegenstelling tot een mitella is bij een brede das de elleboog geheel vrij; hij hangt niet in een doek. Alleen de pols wordt ondersteund.

Overigens is het niet per se nodig om een mitella of brede das aan te leggen bij armletsel. Het slachtoffer kan ook zelf zijn aangedane arm vasthouden om steun te geven.

**Handleiding zijligging leggen**



Stap 1

* Pak de arm van het slachtoffer van het slachtoffer die het dichtst bij je ligt en  leg deze in een rechte hoek ten opzichte van zijn lichaam,  bij voorkeur met de handpalm naar boven

Stap 2

* Breng de arm die het verst van je verwijderd is over de borst en  houd de handrug tegen de wang aan de zijde van het slachtoffer

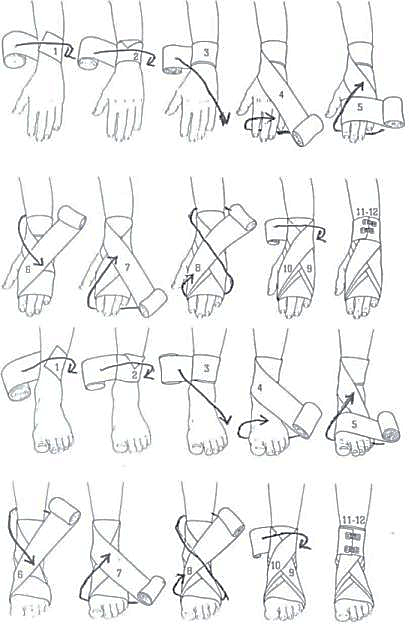
Stap 3

* Pak met je andere hand het been dat het verst van je verwijderd is,  net boven de knie en trek het op terwijl de voet op de grond blijft rusten
* Draai het slachtoffer naar je toe door zijn gebogen knie naar je toe te bewegen, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen de wang houdt
* Draai zover door dat de gebogen elleboog de grond raakt:  Dit is de stabiele zijligging.  Forceer niet, omdat deze beweging bij sommige slachtoffers niet lukt

Stap 4

* Leg het gebogen been zo dat zowel de heup als de knie een rechte hoek vormen
* Kantel het hoofd voorzichtig naar achteren om de luchtweg open te houden
* Leg zo nodig de hand beter onder de wang om te zorgen dat de luchtweg vrij blijft
* Bel of laat 112 bellen
* Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken,  luisteren en te voelen

**Handleiding verband aanbrengen**



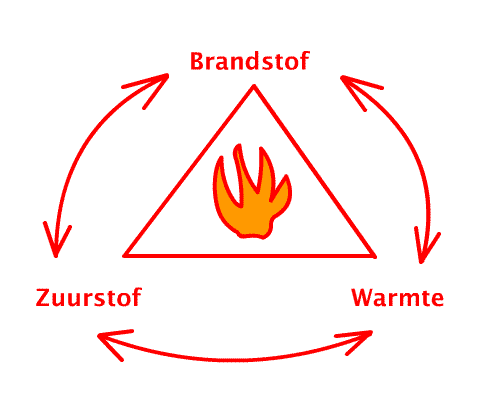
**Kenmerken kneuzing**

* Pijn, meestal zwelling en soms een bloeduitstorting (zichtbaar als een blauwe verkleuring). Zwelling en een bloeduitstorting zijn soms pas na wat langere tijd zichtbaar.  
  Een kneuzing is een beschadiging van de ?weke delen? tussen huid en bot.

**Wat te doen bij een kneuzing**

* Koel de pijnlijke plek minstens tien minuten en maximaal twintig minuten met een coldpack, een zak met smeltend ijs of met water uit de kraan.
* Stop na tien minuten wanneer het koelen onaangenaam is.
* Leg altijd een droge doek tussen coldpack / ijs en de pijnlijke plek, zo voorkomt u schade aan de huid door bevriezing.
* Geef rust aan het getroffen lichaamsdeel.
* Laat het slachtoffer niet alleen. De combinatie van pijn en kou kan er voor zorgen, dat het slachtoffer een flauwte krijgt.

**Handleiding brand blussen**



Om brand te hebben is er nodig:

1    Brandstof

2    Warmte

3    Zuurstof

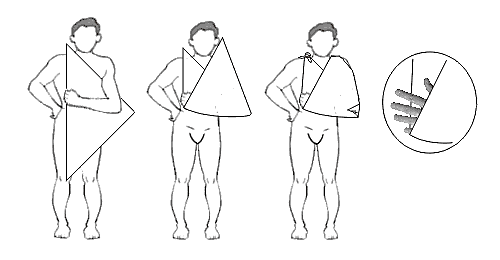
Ook wel de driehoek van brand genoemd. Haal één van deze dingen weg, en de brand stopt.

Water neemt de warmte weg en kan ook tijdelijk de zuurstof uit de brand halen. Zand doet dit ook.

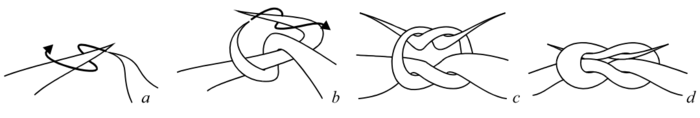


Figuur 3: Bij een grote brand helpt een emmertje water niet meer!

**Handleiding mittela aanleggen**



Figuur 4: Plaatsen van mitella



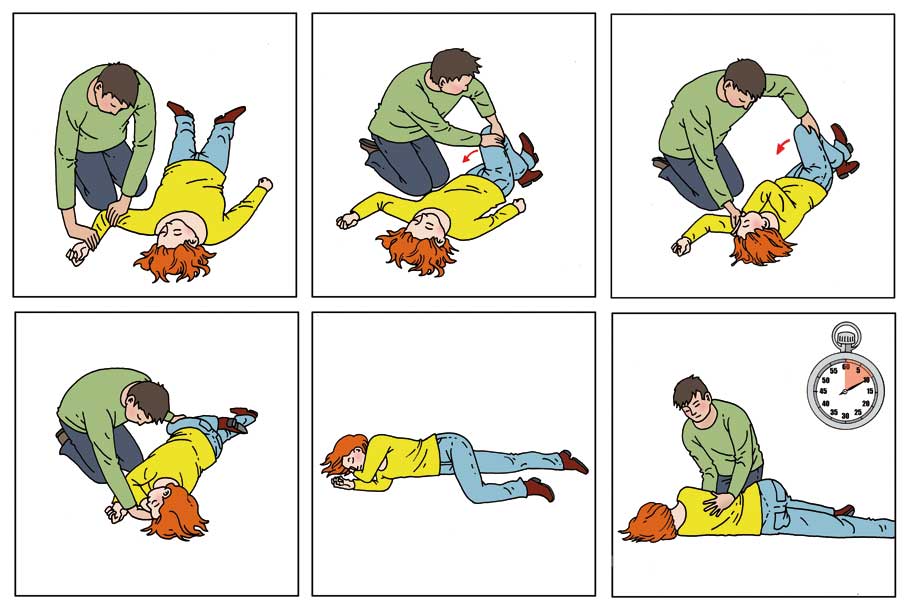
Figuur 5: Vastknopen mitella

Een mitella (een driehoekige draagdoek) kun je aanleggen bij letsel aan vingers, pols en de onderarm, tot aan de elleboog. Een mitella moet steun geven en ervoor zorgen dat de hand of onderarm niet naar beneden hangt. Als je hand of arm namelijk te lang naar beneden hangt, kan er stuwing optreden. Het bloed stroomt naar één punt en dat kan een pijnlijk en een kloppend gevoel geven.

Is het slachtoffer geblesseerd aan de bovenarm of schouder? Dan wordt geen mitella maar een brede das aangelegd. Deze kan ook met een driehoekige draagdoek gemaakt worden. In tegenstelling tot een mitella is bij een brede das de elleboog geheel vrij; hij hangt niet in een doek. Alleen de pols wordt ondersteund.

Overigens is het niet per se nodig om een mitella of brede das aan te leggen bij armletsel. Het slachtoffer kan ook zelf zijn aangedane arm vasthouden om steun te geven.

**Handleiding zijligging leggen**



Stap 1

* Pak de arm van het slachtoffer van het slachtoffer die het dichtst bij je ligt en  leg deze in een rechte hoek ten opzichte van zijn lichaam,  bij voorkeur met de handpalm naar boven

Stap 2

* Breng de arm die het verst van je verwijderd is over de borst en  houd de handrug tegen de wang aan de zijde van het slachtoffer

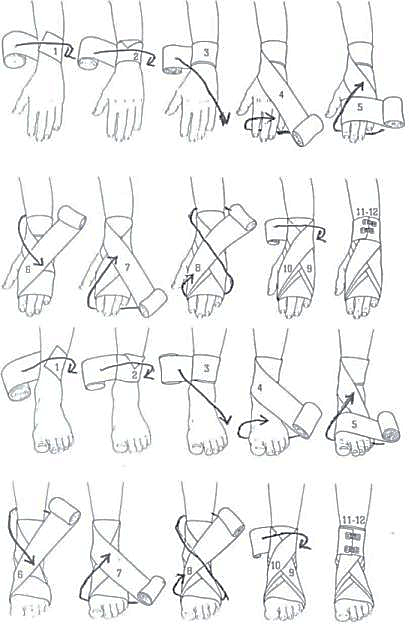
Stap 3

* Pak met je andere hand het been dat het verst van je verwijderd is,  net boven de knie en trek het op terwijl de voet op de grond blijft rusten
* Draai het slachtoffer naar je toe door zijn gebogen knie naar je toe te bewegen, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen de wang houdt
* Draai zover door dat de gebogen elleboog de grond raakt:  Dit is de stabiele zijligging.  Forceer niet, omdat deze beweging bij sommige slachtoffers niet lukt

Stap 4

* Leg het gebogen been zo dat zowel de heup als de knie een rechte hoek vormen
* Kantel het hoofd voorzichtig naar achteren om de luchtweg open te houden
* Leg zo nodig de hand beter onder de wang om te zorgen dat de luchtweg vrij blijft
* Bel of laat 112 bellen
* Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken,  luisteren en te voelen

**Handleiding verband aanbrengen**



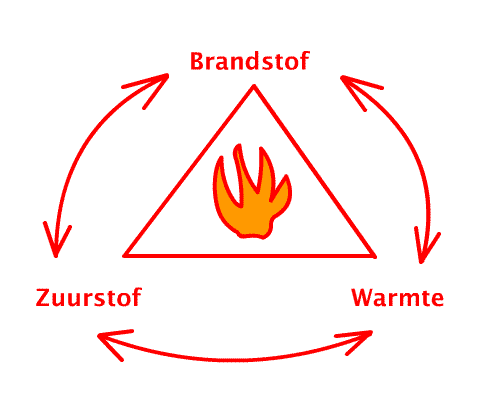
**Kenmerken kneuzing**

* Pijn, meestal zwelling en soms een bloeduitstorting (zichtbaar als een blauwe verkleuring). Zwelling en een bloeduitstorting zijn soms pas na wat langere tijd zichtbaar.  
  Een kneuzing is een beschadiging van de ?weke delen? tussen huid en bot.

**Wat te doen bij een kneuzing**

* Koel de pijnlijke plek minstens tien minuten en maximaal twintig minuten met een coldpack, een zak met smeltend ijs of met water uit de kraan.
* Stop na tien minuten wanneer het koelen onaangenaam is.
* Leg altijd een droge doek tussen coldpack / ijs en de pijnlijke plek, zo voorkomt u schade aan de huid door bevriezing.
* Geef rust aan het getroffen lichaamsdeel.
* Laat het slachtoffer niet alleen. De combinatie van pijn en kou kan er voor zorgen, dat het slachtoffer een flauwte krijgt.

**Handleiding brand blussen**



Om brand te hebben is er nodig:

1    Brandstof

2    Warmte

3    Zuurstof

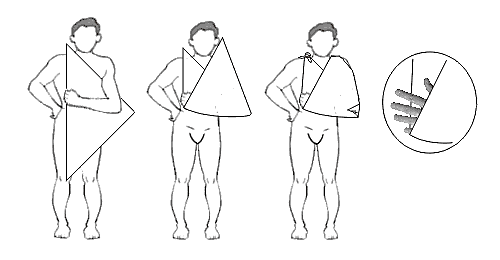
Ook wel de driehoek van brand genoemd. Haal één van deze dingen weg, en de brand stopt.

Water neemt de warmte weg en kan ook tijdelijk de zuurstof uit de brand halen. Zand doet dit ook.

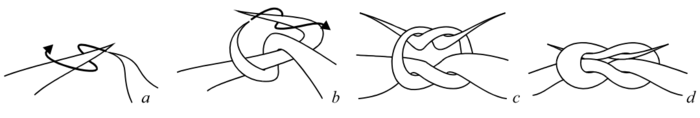


Figuur 6: Bij een grote brand helpt een emmertje water niet meer!

**Handleiding mittela aanleggen**



Figuur 7: Plaatsen van mitella



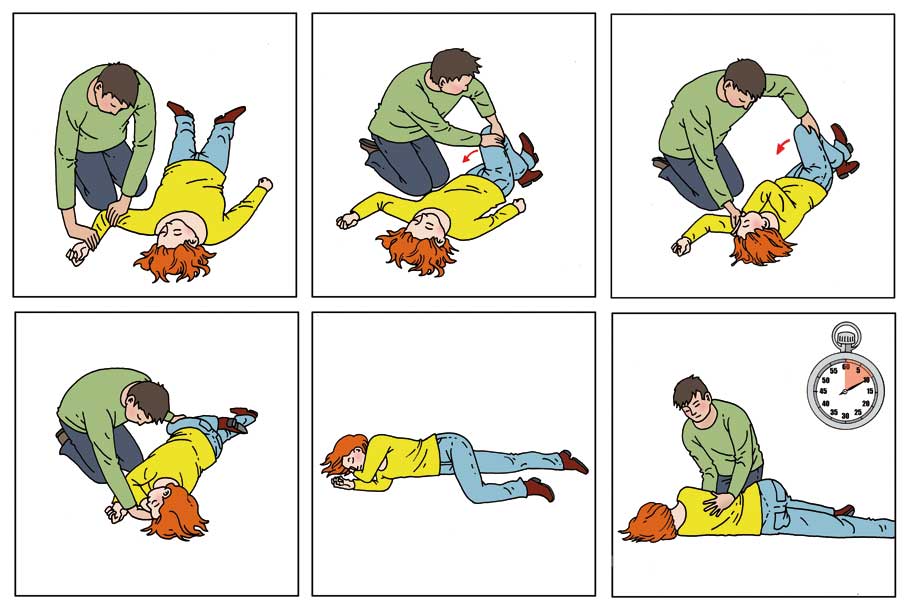
Figuur 8: Vastknopen mitella

Een mitella (een driehoekige draagdoek) kun je aanleggen bij letsel aan vingers, pols en de onderarm, tot aan de elleboog. Een mitella moet steun geven en ervoor zorgen dat de hand of onderarm niet naar beneden hangt. Als je hand of arm namelijk te lang naar beneden hangt, kan er stuwing optreden. Het bloed stroomt naar één punt en dat kan een pijnlijk en een kloppend gevoel geven.

Is het slachtoffer geblesseerd aan de bovenarm of schouder? Dan wordt geen mitella maar een brede das aangelegd. Deze kan ook met een driehoekige draagdoek gemaakt worden. In tegenstelling tot een mitella is bij een brede das de elleboog geheel vrij; hij hangt niet in een doek. Alleen de pols wordt ondersteund.

Overigens is het niet per se nodig om een mitella of brede das aan te leggen bij armletsel. Het slachtoffer kan ook zelf zijn aangedane arm vasthouden om steun te geven.

**Handleiding zijligging leggen**



Stap 1

* Pak de arm van het slachtoffer van het slachtoffer die het dichtst bij je ligt en  leg deze in een rechte hoek ten opzichte van zijn lichaam,  bij voorkeur met de handpalm naar boven

Stap 2

* Breng de arm die het verst van je verwijderd is over de borst en  houd de handrug tegen de wang aan de zijde van het slachtoffer

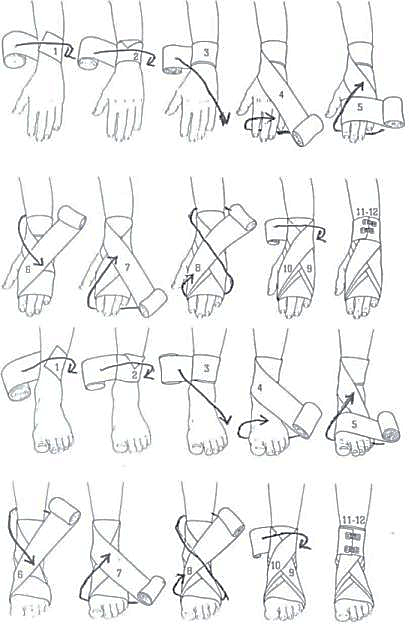
Stap 3

* Pak met je andere hand het been dat het verst van je verwijderd is,  net boven de knie en trek het op terwijl de voet op de grond blijft rusten
* Draai het slachtoffer naar je toe door zijn gebogen knie naar je toe te bewegen, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen de wang houdt
* Draai zover door dat de gebogen elleboog de grond raakt:  Dit is de stabiele zijligging.  Forceer niet, omdat deze beweging bij sommige slachtoffers niet lukt

Stap 4

* Leg het gebogen been zo dat zowel de heup als de knie een rechte hoek vormen
* Kantel het hoofd voorzichtig naar achteren om de luchtweg open te houden
* Leg zo nodig de hand beter onder de wang om te zorgen dat de luchtweg vrij blijft
* Bel of laat 112 bellen
* Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken,  luisteren en te voelen

**Handleiding verband aanbrengen**



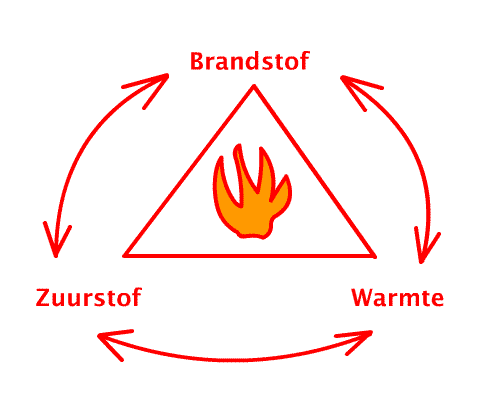
**Kenmerken kneuzing**

* Pijn, meestal zwelling en soms een bloeduitstorting (zichtbaar als een blauwe verkleuring). Zwelling en een bloeduitstorting zijn soms pas na wat langere tijd zichtbaar.  
  Een kneuzing is een beschadiging van de ?weke delen? tussen huid en bot.

**Wat te doen bij een kneuzing**

* Koel de pijnlijke plek minstens tien minuten en maximaal twintig minuten met een coldpack, een zak met smeltend ijs of met water uit de kraan.
* Stop na tien minuten wanneer het koelen onaangenaam is.
* Leg altijd een droge doek tussen coldpack / ijs en de pijnlijke plek, zo voorkomt u schade aan de huid door bevriezing.
* Geef rust aan het getroffen lichaamsdeel.
* Laat het slachtoffer niet alleen. De combinatie van pijn en kou kan er voor zorgen, dat het slachtoffer een flauwte krijgt.

**Handleiding brand blussen**



Om brand te hebben is er nodig:

1    Brandstof

2    Warmte

3    Zuurstof

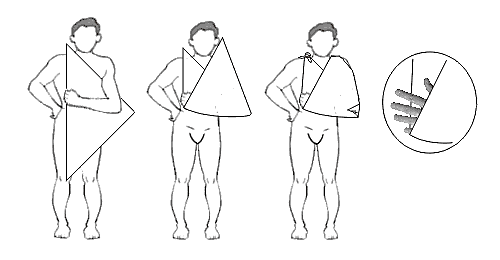
Ook wel de driehoek van brand genoemd. Haal één van deze dingen weg, en de brand stopt.

Water neemt de warmte weg en kan ook tijdelijk de zuurstof uit de brand halen. Zand doet dit ook.

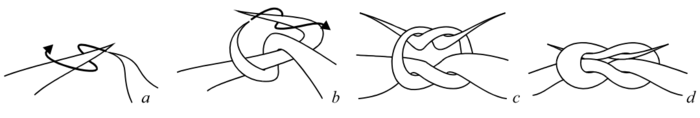


Figuur 9: Bij een grote brand helpt een emmertje water niet meer!

**Handleiding mittela aanleggen**



Figuur 10: Plaatsen van mitella



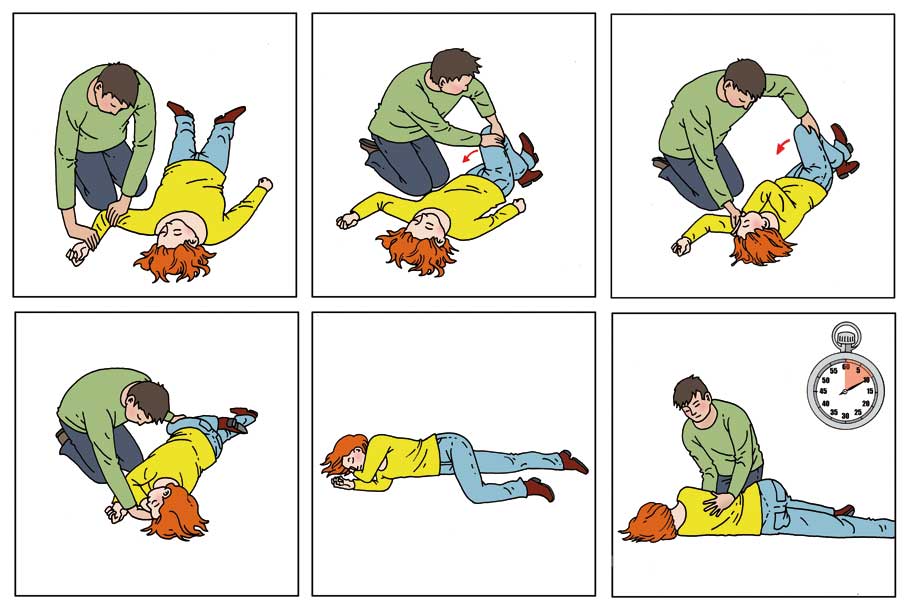
Figuur 11: Vastknopen mitella

Een mitella (een driehoekige draagdoek) kun je aanleggen bij letsel aan vingers, pols en de onderarm, tot aan de elleboog. Een mitella moet steun geven en ervoor zorgen dat de hand of onderarm niet naar beneden hangt. Als je hand of arm namelijk te lang naar beneden hangt, kan er stuwing optreden. Het bloed stroomt naar één punt en dat kan een pijnlijk en een kloppend gevoel geven.

Is het slachtoffer geblesseerd aan de bovenarm of schouder? Dan wordt geen mitella maar een brede das aangelegd. Deze kan ook met een driehoekige draagdoek gemaakt worden. In tegenstelling tot een mitella is bij een brede das de elleboog geheel vrij; hij hangt niet in een doek. Alleen de pols wordt ondersteund.

Overigens is het niet per se nodig om een mitella of brede das aan te leggen bij armletsel. Het slachtoffer kan ook zelf zijn aangedane arm vasthouden om steun te geven.

**Handleiding zijligging leggen**



Stap 1

* Pak de arm van het slachtoffer van het slachtoffer die het dichtst bij je ligt en  leg deze in een rechte hoek ten opzichte van zijn lichaam,  bij voorkeur met de handpalm naar boven

Stap 2

* Breng de arm die het verst van je verwijderd is over de borst en  houd de handrug tegen de wang aan de zijde van het slachtoffer

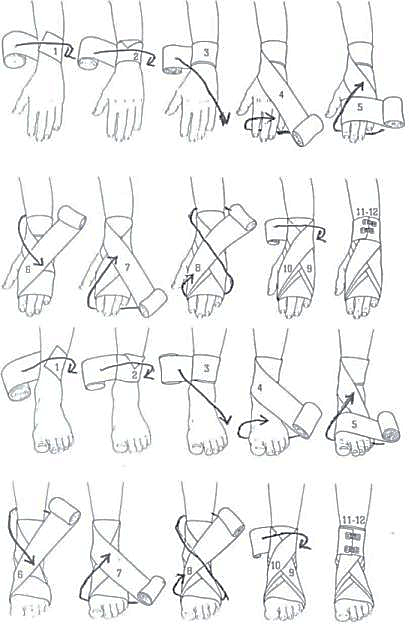
Stap 3

* Pak met je andere hand het been dat het verst van je verwijderd is,  net boven de knie en trek het op terwijl de voet op de grond blijft rusten
* Draai het slachtoffer naar je toe door zijn gebogen knie naar je toe te bewegen, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen de wang houdt
* Draai zover door dat de gebogen elleboog de grond raakt:  Dit is de stabiele zijligging.  Forceer niet, omdat deze beweging bij sommige slachtoffers niet lukt

Stap 4

* Leg het gebogen been zo dat zowel de heup als de knie een rechte hoek vormen
* Kantel het hoofd voorzichtig naar achteren om de luchtweg open te houden
* Leg zo nodig de hand beter onder de wang om te zorgen dat de luchtweg vrij blijft
* Bel of laat 112 bellen
* Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken,  luisteren en te voelen

**Handleiding verband aanbrengen**



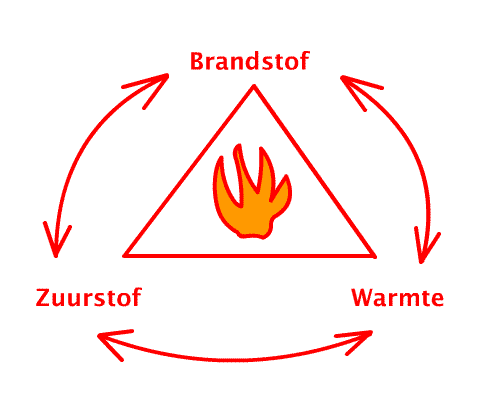
**Kenmerken kneuzing**

* Pijn, meestal zwelling en soms een bloeduitstorting (zichtbaar als een blauwe verkleuring). Zwelling en een bloeduitstorting zijn soms pas na wat langere tijd zichtbaar.  
  Een kneuzing is een beschadiging van de ?weke delen? tussen huid en bot.

**Wat te doen bij een kneuzing**

* Koel de pijnlijke plek minstens tien minuten en maximaal twintig minuten met een coldpack, een zak met smeltend ijs of met water uit de kraan.
* Stop na tien minuten wanneer het koelen onaangenaam is.
* Leg altijd een droge doek tussen coldpack / ijs en de pijnlijke plek, zo voorkomt u schade aan de huid door bevriezing.
* Geef rust aan het getroffen lichaamsdeel.
* Laat het slachtoffer niet alleen. De combinatie van pijn en kou kan er voor zorgen, dat het slachtoffer een flauwte krijgt.

**Handleiding brand blussen**



Om brand te hebben is er nodig:

1    Brandstof

2    Warmte

3    Zuurstof

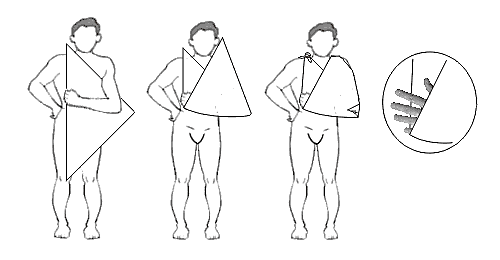
Ook wel de driehoek van brand genoemd. Haal één van deze dingen weg, en de brand stopt.

Water neemt de warmte weg en kan ook tijdelijk de zuurstof uit de brand halen. Zand doet dit ook.

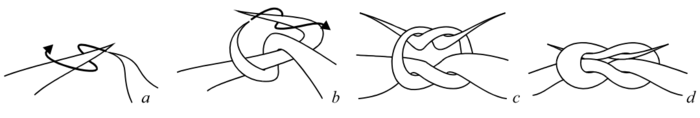


Figuur 12: Bij een grote brand helpt een emmertje water niet meer!

**Handleiding mittela aanleggen**



Figuur 13: Plaatsen van mitella



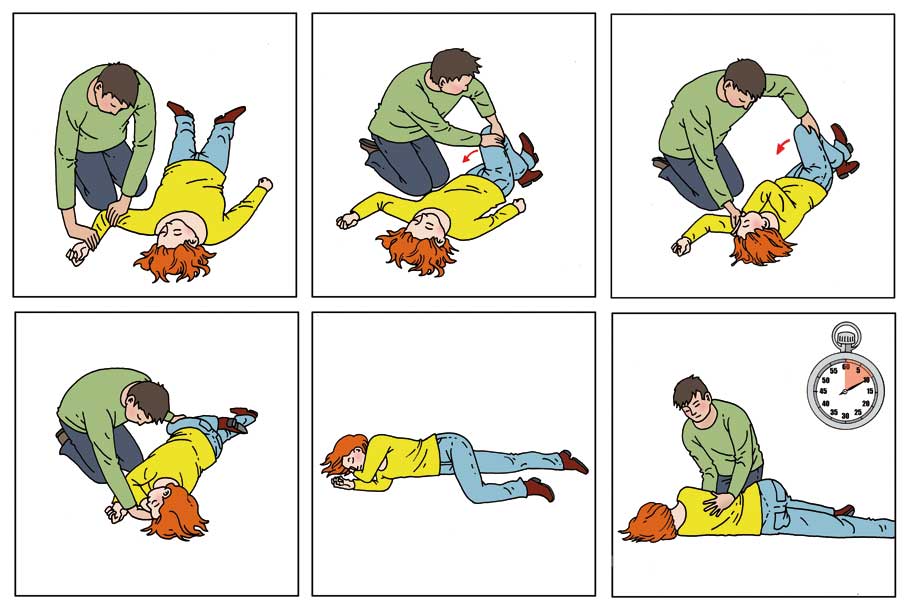
Figuur 14: Vastknopen mitella

Een mitella (een driehoekige draagdoek) kun je aanleggen bij letsel aan vingers, pols en de onderarm, tot aan de elleboog. Een mitella moet steun geven en ervoor zorgen dat de hand of onderarm niet naar beneden hangt. Als je hand of arm namelijk te lang naar beneden hangt, kan er stuwing optreden. Het bloed stroomt naar één punt en dat kan een pijnlijk en een kloppend gevoel geven.

Is het slachtoffer geblesseerd aan de bovenarm of schouder? Dan wordt geen mitella maar een brede das aangelegd. Deze kan ook met een driehoekige draagdoek gemaakt worden. In tegenstelling tot een mitella is bij een brede das de elleboog geheel vrij; hij hangt niet in een doek. Alleen de pols wordt ondersteund.

Overigens is het niet per se nodig om een mitella of brede das aan te leggen bij armletsel. Het slachtoffer kan ook zelf zijn aangedane arm vasthouden om steun te geven.

**Handleiding zijligging leggen**



Stap 1

* Pak de arm van het slachtoffer van het slachtoffer die het dichtst bij je ligt en  leg deze in een rechte hoek ten opzichte van zijn lichaam,  bij voorkeur met de handpalm naar boven

Stap 2

* Breng de arm die het verst van je verwijderd is over de borst en  houd de handrug tegen de wang aan de zijde van het slachtoffer

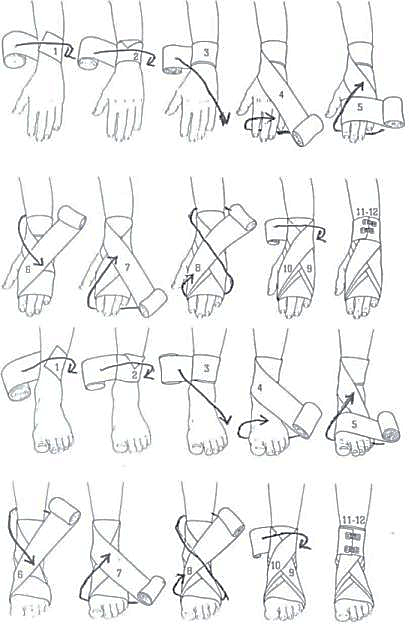
Stap 3

* Pak met je andere hand het been dat het verst van je verwijderd is,  net boven de knie en trek het op terwijl de voet op de grond blijft rusten
* Draai het slachtoffer naar je toe door zijn gebogen knie naar je toe te bewegen, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen de wang houdt
* Draai zover door dat de gebogen elleboog de grond raakt:  Dit is de stabiele zijligging.  Forceer niet, omdat deze beweging bij sommige slachtoffers niet lukt

Stap 4

* Leg het gebogen been zo dat zowel de heup als de knie een rechte hoek vormen
* Kantel het hoofd voorzichtig naar achteren om de luchtweg open te houden
* Leg zo nodig de hand beter onder de wang om te zorgen dat de luchtweg vrij blijft
* Bel of laat 112 bellen
* Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken,  luisteren en te voelen

**Handleiding verband aanbrengen**



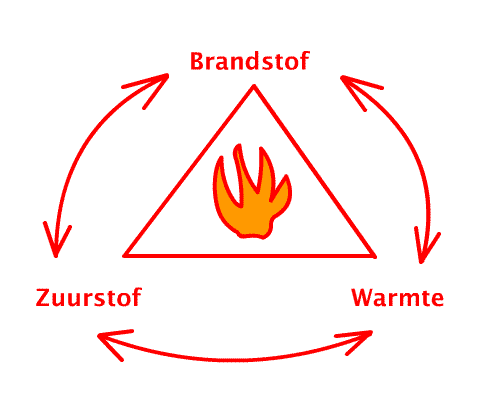
**Kenmerken kneuzing**

* Pijn, meestal zwelling en soms een bloeduitstorting (zichtbaar als een blauwe verkleuring). Zwelling en een bloeduitstorting zijn soms pas na wat langere tijd zichtbaar.  
  Een kneuzing is een beschadiging van de ?weke delen? tussen huid en bot.

**Wat te doen bij een kneuzing**

* Koel de pijnlijke plek minstens tien minuten en maximaal twintig minuten met een coldpack, een zak met smeltend ijs of met water uit de kraan.
* Stop na tien minuten wanneer het koelen onaangenaam is.
* Leg altijd een droge doek tussen coldpack / ijs en de pijnlijke plek, zo voorkomt u schade aan de huid door bevriezing.
* Geef rust aan het getroffen lichaamsdeel.
* Laat het slachtoffer niet alleen. De combinatie van pijn en kou kan er voor zorgen, dat het slachtoffer een flauwte krijgt.

**Handleiding brand blussen**



Om brand te hebben is er nodig:

1    Brandstof

2    Warmte

3    Zuurstof

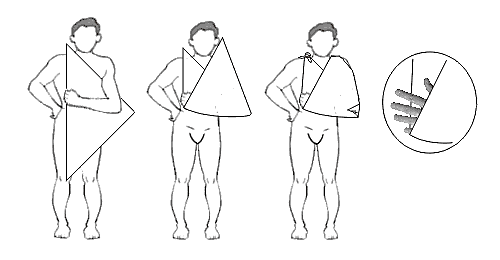
Ook wel de driehoek van brand genoemd. Haal één van deze dingen weg, en de brand stopt.

Water neemt de warmte weg en kan ook tijdelijk de zuurstof uit de brand halen. Zand doet dit ook.

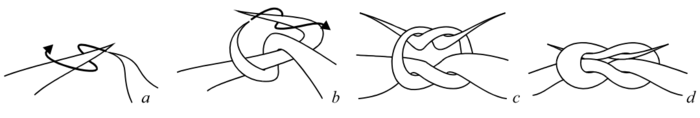


Figuur 15: Bij een grote brand helpt een emmertje water niet meer!

**Handleiding mittela aanleggen**



Figuur 16: Plaatsen van mitella



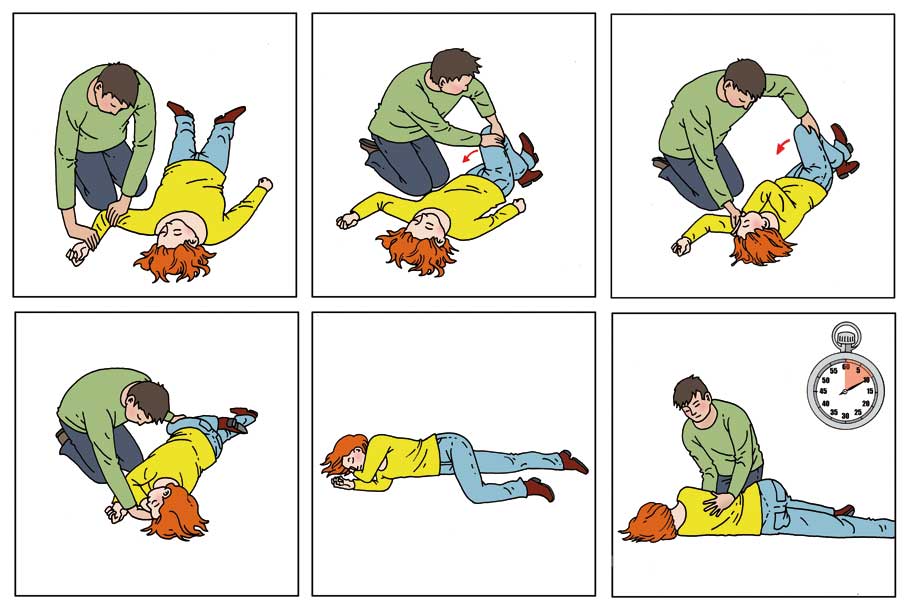
Figuur 17: Vastknopen mitella

Een mitella (een driehoekige draagdoek) kun je aanleggen bij letsel aan vingers, pols en de onderarm, tot aan de elleboog. Een mitella moet steun geven en ervoor zorgen dat de hand of onderarm niet naar beneden hangt. Als je hand of arm namelijk te lang naar beneden hangt, kan er stuwing optreden. Het bloed stroomt naar één punt en dat kan een pijnlijk en een kloppend gevoel geven.

Is het slachtoffer geblesseerd aan de bovenarm of schouder? Dan wordt geen mitella maar een brede das aangelegd. Deze kan ook met een driehoekige draagdoek gemaakt worden. In tegenstelling tot een mitella is bij een brede das de elleboog geheel vrij; hij hangt niet in een doek. Alleen de pols wordt ondersteund.

Overigens is het niet per se nodig om een mitella of brede das aan te leggen bij armletsel. Het slachtoffer kan ook zelf zijn aangedane arm vasthouden om steun te geven.

**Handleiding zijligging leggen**



Stap 1

* Pak de arm van het slachtoffer van het slachtoffer die het dichtst bij je ligt en  leg deze in een rechte hoek ten opzichte van zijn lichaam,  bij voorkeur met de handpalm naar boven

Stap 2

* Breng de arm die het verst van je verwijderd is over de borst en  houd de handrug tegen de wang aan de zijde van het slachtoffer

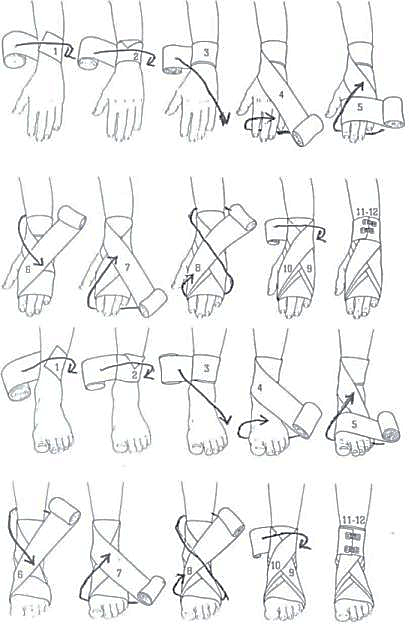
Stap 3

* Pak met je andere hand het been dat het verst van je verwijderd is,  net boven de knie en trek het op terwijl de voet op de grond blijft rusten
* Draai het slachtoffer naar je toe door zijn gebogen knie naar je toe te bewegen, terwijl je de hand van het slachtoffer tegen de wang houdt
* Draai zover door dat de gebogen elleboog de grond raakt:  Dit is de stabiele zijligging.  Forceer niet, omdat deze beweging bij sommige slachtoffers niet lukt

Stap 4

* Leg het gebogen been zo dat zowel de heup als de knie een rechte hoek vormen
* Kantel het hoofd voorzichtig naar achteren om de luchtweg open te houden
* Leg zo nodig de hand beter onder de wang om te zorgen dat de luchtweg vrij blijft
* Bel of laat 112 bellen
* Controleer tenminste elke minuut de ademhaling door te kijken,  luisteren en te voelen

**Handleiding verband aanbrengen**



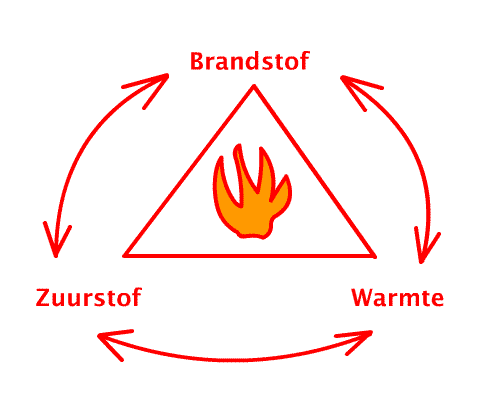
**Kenmerken kneuzing**

* Pijn, meestal zwelling en soms een bloeduitstorting (zichtbaar als een blauwe verkleuring). Zwelling en een bloeduitstorting zijn soms pas na wat langere tijd zichtbaar.  
  Een kneuzing is een beschadiging van de ?weke delen? tussen huid en bot.

**Wat te doen bij een kneuzing**

* Koel de pijnlijke plek minstens tien minuten en maximaal twintig minuten met een coldpack, een zak met smeltend ijs of met water uit de kraan.
* Stop na tien minuten wanneer het koelen onaangenaam is.
* Leg altijd een droge doek tussen coldpack / ijs en de pijnlijke plek, zo voorkomt u schade aan de huid door bevriezing.
* Geef rust aan het getroffen lichaamsdeel.
* Laat het slachtoffer niet alleen. De combinatie van pijn en kou kan er voor zorgen, dat het slachtoffer een flauwte krijgt.

**Handleiding brand blussen**



Om brand te hebben is er nodig:

1    Brandstof

2    Warmte

3    Zuurstof

Ook wel de driehoek van brand genoemd. Haal één van deze dingen weg, en de brand stopt.

Water neemt de warmte weg en kan ook tijdelijk de zuurstof uit de brand halen. Zand doet dit ook.



Figuur 18: Bij een grote brand helpt een emmertje water niet meer!

Ouderkindweekend 10-11-12 April 2015

Thema: Rampenweekend!

De scoutingblokhut wordt al weken geteisterd door grote rampen. Jullie welpenleiding heeft met de rest van de scouting afgesproken dat wij het reddingsteam van de blokhut zullen worden voor scouting Riethoven. De Reddingsbrigade zal opgedeeld worden in groepen. Elke groep zal met elkaar moeten leren samenwerken om zo de beste reddingsbrigade van de scouting te worden.

Dit weekendje staan de politie, brandweer en ziekenhuis hoog in het vaandel. Jullie taak is dan ook om deze drie banen zo goed mogelijk te kunnen aan het eind van het weekendje. Hierin worden jullie getrained en geoefend. Scoor je als team goed dan zul je dit merken, wanneer je niet voldoende hebt gedaan zullen er consequenties volgen.

EHBO insigne zaterdag voorafgaand aan het weekendje oefenen.   
Tijdens het weekendje “toets” met ouders.

Vrijdag 10 april

18:30 **Leiding verzamelen op de blokhut, blokhut versieren.**

* EHBO teken schilderen
* Tafel klaarzetten voor binnenkomst ouders en kinderen. €7,50 voor elk
* 1 Leiding hangt envelope op in het bos

19:30 **Aankomst kinderen op Hulpdienstenpost d’n Duvelshoek**

* Kinderen kunnen boven bedden klaar gaan leggen.

Koen zal geld ontvangen. Leiding helpt mee klaarzetten bedden en regelen van wie waar kan liggen.

20:00 **Begin avondprogramma**

* Groepjes van 5 of 6 personen maken. Thema weekendje uitleggen, teamnaam bedenken.

20:15 **Opwarmquiz over het thema hulpdiensten en EHBO**. (Spek en bonen)

20:30 **Kinderen zoeken enveloppen in het bos**, in deze enveloppen zitten opdrachten die later op de blokhut moet worden opgelost. De envelope zullen gezocht moeten worden op de punten die aangegeven zijn op de kaart. Zoek goed bij elk punt!

Dit spel loopt op tijd. Aan het eind van het spel zal de tijd omgezet worden naar punten. Hoe sneller hoe beter. Zorg ervoor dat je de spellen perfect uitvoert want daar streven we naar!

Opdrachten in envelope stoppen:

1. Brancard maken van palen en touwen/zeil. Maak deze goed en comfortabel!
2. Pleister versieren
3. Verband aanbrengen (om de enkel van een leiding)
4. Stabiele zijligging
5. Mitella aanbrengen bij een leiding/ouder (handleiding hierover in de envelope stoppen)
6. Brand blussen (op het veld 6 brandjes maken voor elk groepje)

Op het veld staan alle spullen die de groepjes nodig hebben. Zoek je nummer en maak daar je envelope open en volmaak de opdrachten.

22:00 Opdrachten uitvoeren op de blokhut

22:00 **Kampvuur + chocomel + frikandellen bakken**

23:00 **Tandenpoetsen en naar bed**

Zaterdag 18 oktober

08:30 OOC (ontbijt, opstaan, corvee)

10:00 Begin ochtendprogramma

**EHBO-presentatie,** informatie. Duidelijke interactie met de kinderen proberen te creeeren. Zorg dat ze vragen stellen.

(Koen zoekt uit wat de welpen moeten doen)

10:30-11:00 **Brancard maken en richting het veldje lopen.** (op tijd) (kaart geven)

12:00 Middag eten, picknicken op het veldje, Auto volladen met eten en drinken

12:30-13:00 **Middagspellen in het bos bij het veldje:**

Boef en Politie, stroken papier meenemen.

Uitleg: Ieder lid van elk team stopt een strook papier achter in zijn broek en laat het een goed gedeelte uitsteken. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk stroken papier te verzamelen om zo punten te verdienen voor het weekendje. Wanneer je strook is afgepakt loop je naar de leiding toe. De stroken papier mag je bij je houden tot je hele team af is, hierna tel je hoeveel stroken papier jullie team bij elkaar heeft gesprokkeld.

**Bommenspel, bommenspel zoeken in de hut**

Uitleg: Elk team maakt zijn eigenste bunker/kluis in het bos. Hiervoor krijgen jullie een kwatiertje á 20 minuten. Je krijgt als team 5 bommen mee. Het doel van dit spel is om aan het einde van de speelronde zo min mogelijk bommen in je eigen bunker te hebben en er zoveel mogelijk bij vijanden te verstoppen. Elke bom die in jouw hut te vinden is is een strafpunt. Je kan niet afgetikt worden en je mag alleen bommen in iemand anders zijn hut leggen en dus niet wegpakken.

14:00- 14:30 Teruglopen naar de blokhut

15:00 Terug op de hut

15:30 half uurtje bijkomen, koffie pauze, vrij spelen

16:00 **Estaffete race op tijd**

Leiding op het begin fluit met fox 40, diegene op het eind start de tijd. Rondje om het veld

Post 1 (Blokhut) **Brancard race**   **Koen**

Uitleg: zo snel mogelijk met de brancard naar post 2 toe terwijl er een persoon op ligt.

Post 2 (1e hoek veld) **Mittela aanleggen**  **Bart**

Uitleg: zo snel mogelijk een mitella aanleggen bij bart op de juiste manier. Bij de juiste mitella mag je door.

Post 3 (bossen langs het veld) **Iemand in nood redden** **Reon & Geert**

Uitleg: zo snel mogelijk leiding uit de boom redden en terugbrengen naar de andere leiding bij de post

Post 4 (Harry potter bos) **Boef (Leiding zoeken)**  **Eric & 1 ouder**

Uitleg: zo snel mogelijk de verstopte boef vinden en geboeid terugbrengen naar de politie

Post 5 (Blokhut) **Brandje blussen** **Koen**

Uitleg: zo snel mogelijk het brandje blussen. Gedaan? Dan wordt je tijd genoteerd.

17:00 – 17:30 1 á 2 man leiding gaan friet en snacks halen.

Resterende leiding maakt tafel klaar: Papier over tafel heen en borden laten tekenen.

18:00 **Avondeten. Frietjes van de friettent.**

18:30 **Opruimen en afwassen.**

19:00 – 19:30 **Piramide spel met de ouders (Beklim de ladderspel)**

Uitleg: Doel van het spel is om op het einde bovenaan de ladder te staan. Dit doe je door mensen boven jou uit te dagen. Dit mag diegene direct boven jou zijn of diegene twee plaatsen boven jou. Deze persoon mag jij uitdagen met een spel waar jij goed in bent of waar jij hem/haar in denkt te verslaan. Als je dit doet kom je op zijn plek te staan. Dit gaat net zo lang door totdat jij bovenaan staat en alleen nog maar uitgedaagd kan worden.

21:00 **Naar een geschikt bos lopen voor het mega sluipspel/smokkelspel**

21:15 **Begin Mega sluipspel/smokkelspel**

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk zakjes meel te smokkelen naar de dealer die midden in het bos zit verstopt. Echter lopen er in het bos naar aanleiding van verschillende telefoontjes uit de buurt verschillende agenten rond die iedereen aanhouden en fouilleren die ze tegenkomen. Oftewel wanneer je door deze agenten wordt opgemerkt ben je af en lever je zakje meel bij hen in. Als groep is het de taak om zoveel mogelijk zakjes bij de dealer te krijgen. Ben je af heb je geen zakje kun je ook niks inleveren.

Zakjes meel, bloem, suiker of iets dergelijks smokkelen naar de dealer

In het bos staan politieagenten met zwaailichten (zaklampen) (balletjestampbos)

23:00 **Kampvuur met wat lekkers.**

Zondag 19 oktober

08:30 **OOC**

10:30 **Brandoefening** rondom blokhut met LOTUS. Hierbij wordt je kennis getoets en dien je zo goed mogelijk je taak uit te voeren.

12:00 **aankomst ouders voor het ophalen**

12:30

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Groep 1 | Groep 2 | Groep 3 | Groep 4 | Groep 5 | Groep 6 |
| Teamnaam: |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 1 |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 2 |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 3 |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 4 |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 5 |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 6 |  |  |  |  |  |  |
| Tijd spel 7 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 1 |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 2 |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 3 |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 4 |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 5 |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 6 |  |  |  |  |  |  |
| Punten spel 7 |  |  |  |  |  |  |
| Totaal: |  |  |  |  |  |  |

Versier de pleisters van jullie groep

Versier de pleisters van jullie groep

Versier de pleisters van jullie groep

Versier de pleisters van jullie groep

Versier de pleisters van jullie groep

Versier de pleisters van jullie groep

Bel 112 met de walkietalkie

Bel 112 met de walkietalkie

Bel 112 met de walkietalkie

Bel 112 met de walkietalkie

Bel 112 met de walkietalkie

Bel 112 met de walkietalkie