



# INHOUD

|                                    |                |
|------------------------------------|----------------|
| <b>INHOUD</b>                      | <b>BLZ. 01</b> |
| <b>VOORWOORD</b>                   | <b>BLZ. 02</b> |
| <b>DE WINDROOS</b>                 | <b>BLZ. 03</b> |
| <b>ONDERDELEN VAN DE LELIEVLET</b> | <b>BLZ. 04</b> |
| <b>BEDIENING VAN DE FOK</b>        | <b>BLZ. 08</b> |
| <b>KNOPEN EN STEKEN</b>            | <b>BLZ. 10</b> |
| <b>ROEICOMMANDO'S</b>              | <b>BLZ. 14</b> |
| <b>AFMEREN</b>                     | <b>BLZ. 16</b> |
| <b>HET FORNUIS</b>                 | <b>BLZ. 17</b> |
| <b>VEILIGHEID AAN BOORD</b>        | <b>BLZ. 18</b> |





## VOORWOORD

**Beste zeeverkenner,**

**Om goed op een vletje te kunnen functioneren moet je een aantal basisingen goed weten. Als je kwartier bijvoorbeeld aan je vraagt of je de fokkenschoot weer even door het blok wilt halen en er een achtknoop in wil leggen, moet jij wel weten wat je moet doen. Daarom staat er in dit boekje allerlei basisingen die handig zijn om te weten als je het water op gaat.**

**Al deze dingen vallen onder de vaardigheid 'Lichtmatroos'. Als je hebt laten zien dat je deze dingen voldoende kunt, dan kunnen we je ook het insigne Lichtmatroos geven.**

**Dit insigne is het eerste wat je zult halen. Daarna ga je verder met roeien en zeilen. En uiteindelijk ben je een volwaardig zeeverkenner en kun je in je eentje een boot leiden, net zoals je boots.**

**Dit boekje is een uitleg van de theorie. Zoals je bij de eisen ziet leer je ook lijnwerpen. Lijnwerpen kun je iemand moeilijk leren vanuit een boekje, dus komt er ook nog wat praktijkinstructie. Dan zul je leren hoe je een lijn moet werpen, en als je het goed genoeg kunt zijn wij tevreden. Tenslotte zulk soort dingen zijn net als fietsen, dat blijf je kunnen!**

**Na het lezen van het boekje kun je verder op weg om dingen te leren en kun je goed reageren op commando's van de boots en kwartier. Veel succes, en wees maar niet bang, zo moeilijk is het allemaal niet!**

**De Staf**



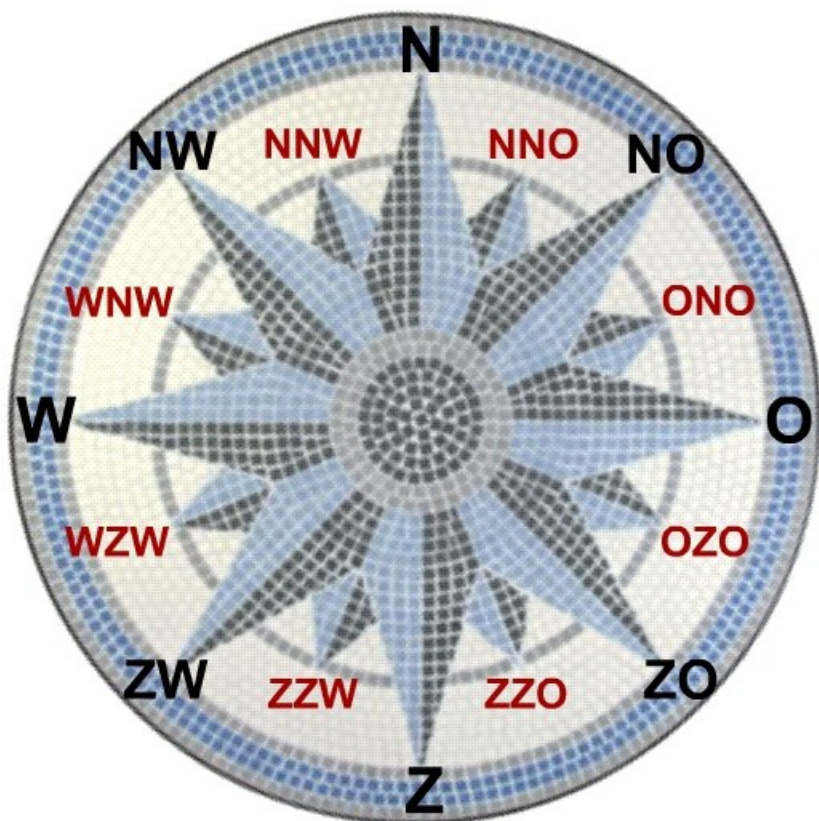


## DE WINDROOS

Je hebt vast wel eens van de windroos gehoord. Hieronder zie je een plaatje van de windroos. Hierin staan alle richtingen die de wind kan hebben.

De hoofdrichtingen ken je wel. Noord, Oost, Zuid en West. Op het weerbericht hoor je dan ook wel eens Noord-Oost, Zuid-West enzovoort. Maar daartussen zitten ook nog richtingen! In totaal zijn er 16 windrichtingen.

Zo heb je ook Noord-Noord-Oost. Deze windrichting zit tussen Noord en Noord-Oost in. En bijvoorbeeld Oost-Zuid-Oost; deze richting zit tussen Oost en Zuid-Oost in.





## ONDERDELEN VAN DE LELIEVLET

**Op de bladzijde hiernaast zie je een lijst met onderdelen van de Lelievlet. Hieronder en op de volgende bladzijden zie je plaatjes met de nummers erbij. Zo kun je zien hoe elke onderdeel van de vlet heet. Sommige nummers staan er vaker in om duidelijker te maken welk onderdeel er precies bedoeld wordt.**





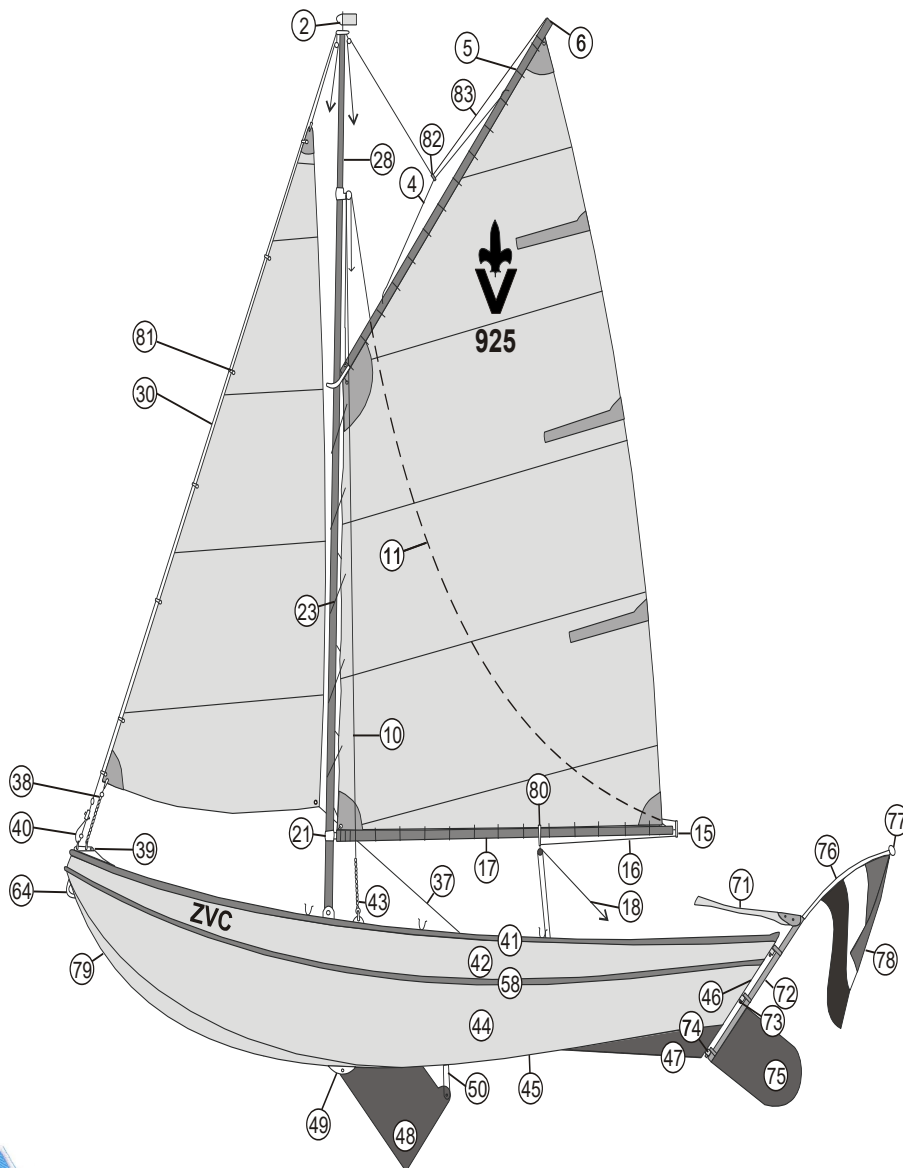
## ONDERDELEN VAN DE LELIEVLET

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1. klauwval            | 41.dolboord            |
| 2. vaantje             | 42.boeisel             |
| 3. piekeval            | 43.wantspanner         |
| 4. gaffeldraad         | 44.kim                 |
| 5. marlijn             | 45.vlak                |
| 6. gaffel              | 46.spiegel             |
| 7. tophoek             | 47.skeg                |
| 8. zeillat in zak      | 48.zwaard              |
| 9. klee                | 49.zwaardbout          |
| 10.bakboord want       | 50.zwaardloper         |
| 11.kraanlijn           | 51.zwaardkast          |
| 12.grootzeil           | 52.mastkoker           |
| 13.achterlijk          | 53.mastbout            |
| 14.schoothoek          | 54.grendelbout         |
| 15.wervel              | 55.kikker              |
| 16.pettellijntje       | 56.dol                 |
| 17.giek                | 57.dolpot              |
| 18.grootschoot         | 58.berghout            |
| 19.onderlijk grootzeil | 59.doft                |
| 20.halshoek            | 60.voordek             |
| 21.lummelhout          | 61.luchtkast           |
| 22.voorlijk grootzeil  | 62.mangat              |
| 23.rijglijn            | 63.buikdenning         |
| 24.klauw               | 64.sleepoog            |
| 25.klauwhoek           | 65.hijsogen            |
| 26.strop van gaffel    | 66.grootschootoog      |
| 27.mastring            | 67.leiogen fokkeschoot |
| 28.mast                | 68.landvastogen        |
| 29.fokkeval            | 69.achterdek           |
| 30.voorstag            | 70.wrikgat             |
| 31.fok                 | 71.helmstok            |
| 32.voorlijk fok        | 72.roerkoning          |
| 33.tophoek fok         | 73.roerhaken           |
| 34.halshoek fok        | 74.vingerlingen        |
| 35.onderlijk fok       | 75.roerblad            |
| 36.schoothoek fok      | 76.vlaggestok          |
| 37.fokkeschoot         | 77.knop                |
| 38.kettinkje           | 78.vlag                |
| 39.hanekam             | 79.boeg                |
| 40.voorstag spanner    | 80.schootring          |



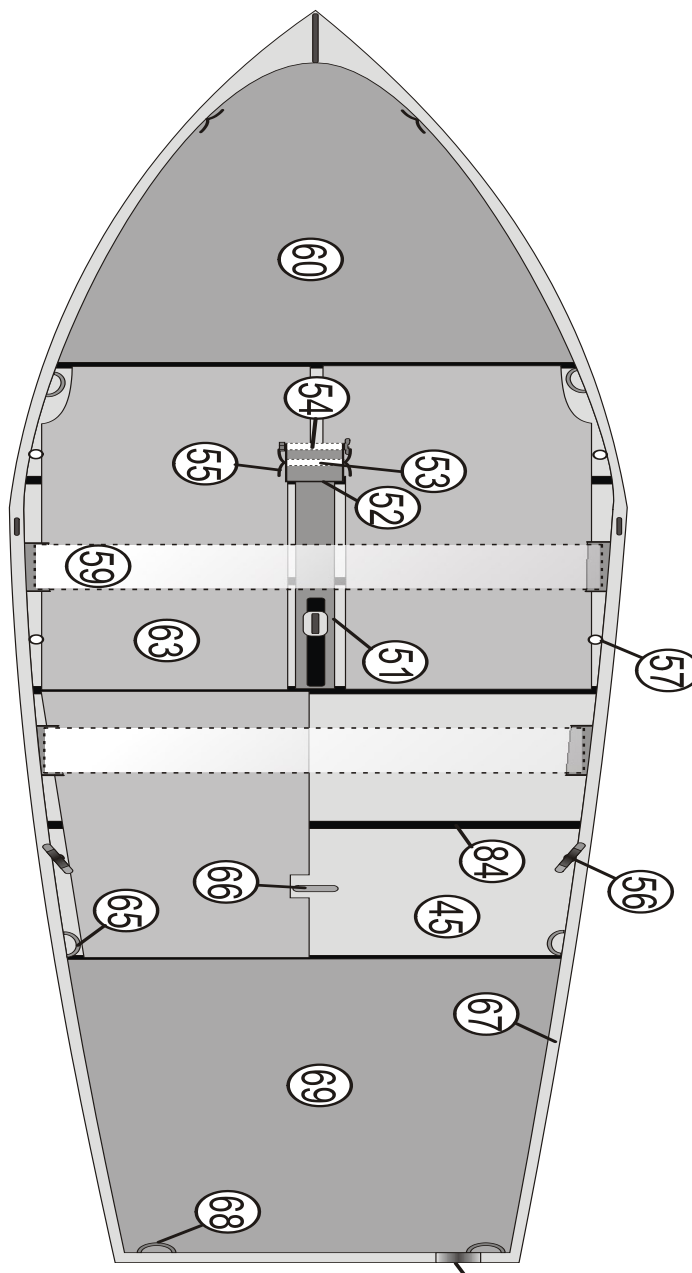


## ONDERDELEN VAN DE LELIEVLET





## ONDERDELEN VAN DE LELIEVLET





## BEDIENING VAN DE FOK

In de boot zul je ook wel eens op moeten treden als fokkenist. Je moet dan het voorzeil van de boot, de fok bedienen. Je zult voornamelijk afgaan op commando's van de roerganger, maar je moet ook zelf een oogje in het zeil houden!

Hieronder staat een plaatje met de zeilstanden per koers erin. Kijk dus goed hoe je je fok moet houden bij iedere koers!







## BEDIENING VAN DE FOK

Voor het fok houden moet je ook een aantal commando's weten. Als de roerganger bijvoorbeeld overstag gaat of gaat gijpen, moet jij wel weten wat er dan met 'fok te loevert' bedoeld wordt. Zo zijn er ook speciale commando's voor de fokkenist bij het overstag gaan.

### Overstag

- |                       |   |                                                                                                                              |
|-----------------------|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Klaar voor de wending | - | De zeiler geeft aan dat hij overstag wil gaan. Maak je klaar om het fok los te doen en te bukken voor het zeil.              |
| Ré                    | - | Fok zo los laten dat die geen wind meer vangt, maar zó dat je hem nog wel snel kunt bedienen en het niet klappert.           |
| Fok bak               | - | Fok weer even terugtrekken naar de kant waar die aangetrokken was. Dit helpt de boot door de wind te draaien.                |
| Fok over              | - | Trek de fokkenschoot aan de andere kant van de boot aan. De boot is door de wind gedraaid, dus je zeilt over de andere boeg. |

### Gijpen

- |                |   |                                                                                                                    |
|----------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fok los        | - | Het fok lossen laten. Houd wel de schoot vast!                                                                     |
| Fok te loevert | - | Het fok kan naar de andere kant van de boot, de wind komt namelijk van achter. Het zeil blijft aan de zelfde kant. |

### Overige

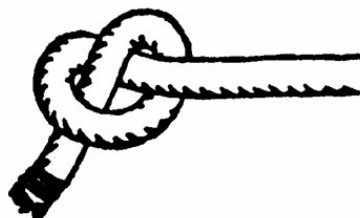
- |              |   |                              |
|--------------|---|------------------------------|
| Fok aan      | - | Het fok strakker aantrekken. |
| (Fok) vieren | - | De schoot wat lossen laten.  |



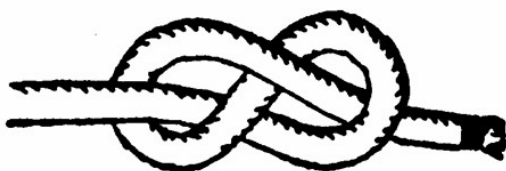
## KNOPEN EN STEKEN

Op een boot gebruik je een heleboel lijnen. Al deze lijnen zitten natuurlijk niet zomaar vast aan de klamp, kikker of harp. Ze zitten vast met knopen en steken. Hieronder staat er een aantal die je kunt oefenen en wel goed kunt gebruiken aan boord.

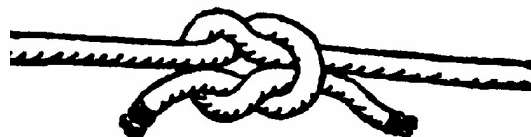
**Halve steek:**



**Acht-knoop:**



**Platte knoop:**





## KNOPEN EN STEKEN

### Schootsteek:

Stap 1:



Stap 2:



Stap 3:





**Paalsteek:**

**Stap 1:**



**Stap 2:**



**Stap 3:**







## KNOPEN EN STEKEN

### Mastworp:

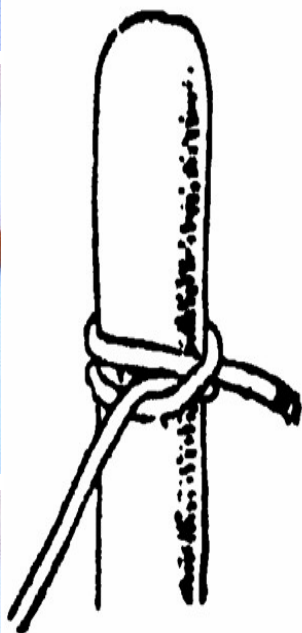
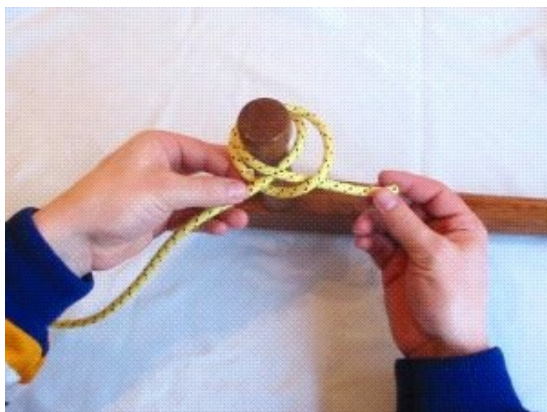
Stap 1:



Stap 2:



Stap 3:





## ROEICOMMANDO'S

Het kan niet altijd waaien, dus moet je zo nu en dan eens een stukje roeien om bij je bestemming te komen. Roeien is iets wat je samen doet, de roeiers en de stuurman. Het belangrijkste is nog wel dat je tegelijk roeit, en dat gaat niet zomaar. Je acties worden gestuurd door de stuurman. Hij geeft bepaalde commando's.

Belangrijk is dus dat jij weet wat je moet doen als zulke commando's geroepen worden. De belangrijkste commando's staan hieronder, de rest leer je wel bij je roei-instructie.

### Basistermen

|            |   |                   |
|------------|---|-------------------|
| Halen      | - | Vooruit roeien.   |
| Strijken   | - | Achteruit roeien. |
| Bakboord   | - | Links.            |
| Stuurboord | - | Rechts.           |

### Beginnen met roeien

|            |   |                                 |
|------------|---|---------------------------------|
| Dollen in  | - | Stop de dollen in de dolpotten. |
| Riemen toe | - | Leg de riemen in de dollen.     |

### Roeien

|                        |   |                                                                 |
|------------------------|---|-----------------------------------------------------------------|
| Beide boorden haalt op | - | Stuurboord en bakboord klaar-maken om te gaan roeien.           |
| Sb of bb strijkt       | - | Stuur- of bakboord strijkt.                                     |
| Sb of bb haalt         | - | Stuur- of bakboord haalt.                                       |
| Sb haalt, bb strijkt   | - | Stuurboord haalt en bakboord strijkt. Je vaart een snel rondje. |
| Op riemen              | - | Stoppen met de actie en riemen uit het water.                   |





## **Klaar met roeien**

- |                       |          |                                                |
|-----------------------|----------|------------------------------------------------|
| <b>Riemen geroeid</b> | <b>-</b> | <b>Riemen terugleggen, stoppen met roeien.</b> |
| <b>Dollen uit</b>     | <b>-</b> | <b>Dollen uit de dolpotten halen.</b>          |

## **Stuurboord of bakboord?**

Het is heel belangrijk om te weten of je zelf aan stuurboord of bakboord zit. Het antwoord is simpel. Bakboord is de linkerkant van de boot, stuurboord de rechterkant. Kijk dus aan welke kant van de boot je zit, en je weet op welk commando je moet reageren.

Let wel op! Het kan verwarrend zijn bij het roeien aan welke boord je zit. Je zit namelijk achterstevoren in de boot. Dat wil zeggen dat de linkerkant van de boot, de bakboordzijde, voor jou aan de rechterkant zit. Onthoud dat goed.

Als jij dus in de boot zit met een riem in je hand en die steekt aan je linkerkant in het water, zit je aan stuurboord, en andersom, als jij met je riem aan je rechterkant het water in steekt zit je aan bakboord.

Misschien is dit aan het begin nog even lastig, maar vraag het gewoon als je het niet weet!





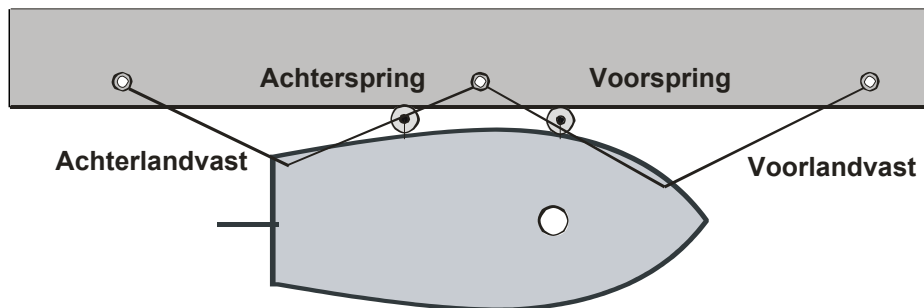
## AFMEREN

**Als je met je boot ergens aanlegt, moet je altijd zorgen dat de boot niet tegen de kant aan komt. Als je eventjes van boord moet kun je dat met je voeten doen, maar voor een langere tijd moet je de boot stevig vastleggen.**

**Als je de lijnen en stootwillen op de goede manier vastlegt zal de boot niet tegen de kant komen en de lak dus niet beschadigen.**

**Voor het vastleggen gebruik je in principe minstens 3 lijnen. Een voorlandvast, achterlandvast en een spring. Of de spring van voor op de boot naar achter op de kant moet of andersom, ligt aan de onder andere de wind, de golven en de stroming. Er moet ook altijd een stootwil tussen de boot en de kant liggen.**

**Ga je de boot voor langere tijd vastleggen, dan kan de wind en de golfslag natuurlijk veranderen. Het veiligst is dan om de boot met 2 stootwillen en allebei de springen vast te leggen. Zoals hieronder op het plaatje:  
Zoals je ziet kan de boot nergens heen en kan die niet**



**tegen de kant aan komen. Zorg wel altijd dat de voor- en achterlandvast lang genoeg zijn, anders heeft boot nog steeds te veel ruimte om te bewegen.**







## HET FORNUIS

**Als jullie op zomerkamp gaan moeten jullie af en toe zelf koken, dat gebeurt op een gasfornuis met een thermische beveiliging. Een thermische beveiliging zorgt ervoor dat als het vuur uit is, het gas ook niet meer loopt. Zo voorkom je dat een hele ruimte volloopt met gas, en dat wanneer je er een lucifer bij zou houden er een ontploffing ontstaat.**

**Een thermische beveiliging werkt als volgt. Naast het gaspit zit een pinnetje dat de gastoevoer regelt. Als dit pinnetje warm is kan er gas naar het pit stromen, als het pinnetje koud is wordt de gaskraan dichtgezet. Dat betekent dat als het vuur aanblijft, het gas blijft lopen. Stel nou dat het vuur bijvoorbeeld uitwaait, dan zal het pinnetje afkoelen en gaat de gaskraan dicht.**

**Het aanzetten van de pitten van zulk soort fornuisjes werkt net anders dan gewone fornuizen zoals je thuis hebt. Hieronder volgt het stappenplan:**

- 1. Steek je lucifer of aansteker aan.**
- 2. Druk de knop van het gaspit dat je wilt gebruiken in.**
- 3. Draai de knop tot laag gas (bijna een halve draai).**
- 4. Houd je vuur bij het gas en het pit gaat branden.**
- 5. Houd de knop nog een tijdje ingedrukt zodat de beveiliging uitgaat. (het pinnetje wordt warm)**
- 6. Na een paar seconden is de beveiliging uit en kun je de knop loslaten en eventueel het gas hoger draaien.**

**Nu weet je tenminste waarom het gasfornuis niet blijft branden als je gelijk de knop loslaat na het aansteken. Handig om te weten!**





## VEILIGHEID AAN BOORD

Het is heel belangrijk dat je, als je aan het varen bent, de veiligheid voorop hebt staan. Hier staan de dingen waar je altijd aan moet denken bij het varen.

### Lichaam

Houdt altijd je handen binnenboord, stel dat er net een ander vletje aankomt en die botst wil je niet dat je vingers er tussen zitten! Ook andere lichaamsdelen moet je binnenboord houden. Alleen afhouden mag je met je voeten doen, maar dan alleen als je stevige schoenen aanhebt!

### Zwemvest

Een zwemvest houdt je drijvende als je overboord valt door bijvoorbeeld een klap van de giek bij een gijp. Het is een belangrijk veiligheidsmiddel, maar je hoeft er niet altijd een te dragen. Wanneer moet je er wel een dragen dan?

1. Als je niet kunt zwemmen. Dit lijkt me duidelijk. Als je niet kunt zwemmen zou je gelijk naar de bodem zinken als je overboord zou vallen!
2. Bij harde wind of harde stroming. Als je overboord valt met harde wind of stroming is het voor de boot een stuk lastiger om je snel te redden, je moet dus langer boven water blijven. Als je moe wordt heb je gelukkig je zwemvest nog.
3. Als je bootje gesleept wordt moet je ook een zwemvest aan. Als je gered moet worden moet eerst de achterste boot van de sleep losgegooid worden en die moet ook nog eens bij jou zien te komen. Dat duurt een hele tijd!





## VEILIGHEID AAN BOORD

4. Als je 2 van de 3 aanhebt. Dat wil zeggen; 2 stuks van laarzen, regen/zeiljas en regen/zeilbroek. Als je in het water valt lopen deze dingen vol en maken je heel erg zwaar. Zo kun je heel lastig zwemmen en houdt een zwemvest je mooi boven water.

### Schoenen

Zorg dat je tijdens het varen altijd schoenen aan hebt. Het kan zomaar voorkomen dat je opeens af moet houden. Ook kan het glad zijn aan boord als de boot nat is. Tenslotte kan het ook nog zo zijn dat er splinters in de doften of vlonders zitten.



