

ARCHEOLOOG

WETENSCHAP NATUUR



- Leg uit wat archeologie is. Leg uit waarin het verschilt van antropologie, geologie, paleontologie en geschiedenis.
- Beschrijf tenminste 2 manieren waarop archeologen de leeftijd van sites, structuren, of artefactenbepalen.
- Leg uit wat relatieve en absolute datering is.
- Doe twee van volgende:
 1. Verzamel onderzoeksresultaten van drie archeologische sites buiten België. Duid elk van de sites aan op een wereldkaart en leg uit hoe elk van deze sites werd ontdekt.
Beschrijf enkele vondsten van de verschillende sites.
Leg uit hoe de informatie, verkregen door de opgravingen, enkele archeologische vragen heeft beantwoord.
Vergelijk de leeftijd van de sites.
 2. Verzamel onderzoeksresultaten van drie archeologische sites in België. Duid de sites aan op een kaart en leg uit hoe elk van deze sites werd ontdekt.
Beschrijf enkele vondsten van de verschillende sites.
Leg uit hoe de informatie verkregen door de opgravingen enkele archeologische vragen heeft beantwoord.
Vergelijk de leeftijd van de sites.
 3. Bezoek een opgraving en verzamel onderzoeksresultaten van deze site. Leg uit hoe deze site werd ontdekt.
Beschrijf enkele vondsten van deze site.
Leg uit hoe de informatie, verkregen door de opgravingen, enkele archeologische vragen heeft beantwoord.
Vergelijk de leeftijd van deze site met die van de andere sites die je hebt onderzocht.



- Kies een van de onderzoeken die je hebt uitgevoerd voor de vorige opdracht en presenteer de resultaten voor je troep.
- Leg uit waarom het belangrijk is om archeologische sites te beschermen. Beschrijf hoe je zelf het verleden kunt beschermen.
- Leg uit wat je moet doen als je denkt een archeologisch artefact te hebben gevonden.
- Doe 2 van volgende onder het toezicht van een archeoloog of conservator:
 1. Help ten minste acht uur bij de opgraving van een archeologische site.
 2. Help ten minste acht uur in een archeologisch laboratorium om artefacten klaar te maken voor analyse, opslag of een tentoonstelling.
 3. Help bij de voorbereidingen van een archeologische tentoonstelling, in een museum, bezoekerscentrum, school, of een andere publieke ruimte.
 4. Gebruik de methoden van experimentele archeologie om een voorwerp uit het verleden na te maken of om vaardigheden uit het verleden te oefenen.Schrijf een verslag over het verloop en de resultaten van het experiment.

ASTRONOOM

WETENSCHAP NATUUR



- Herken aan de sterrenhemel minstens 10 verschillende sterrenbeelden, waarvan minstens 4 deel uitmaken van de dierenriem.
- Leg uit wat lichtvervuiling is en hoe het een invloed heeft op de sterrenkunde.
- Demonstreer hoe een sterrenkijker te gebruiken en leg uit waarom sterrenkijkers zo belangrijk zijn.
- Leg uit hoe je zorg draagt voor telescopen en verrekijkers, hoe je ze correct opslaat, zowel thuis als in het veld.
- Herken en wijs aan de sterrenhemel 8 opvallende sterren aan. Hiervan zijn er 5 van grootteorde 1 of groter.
- Leg uit wat we zien als we naar de melkweg kijken.
- Maak een model met de planeten van ons zonnestelsel, beschrijf daarbij de beweging van de planeten t.o.v. de aarde.
- Geef een beschrijving van de zon, de afzonderlijke planeten, manen, kometen en meteorenregens. Weet dat ons zonnestelsel deel uitmaakt van de Melkweg.
- Vertel over de menselijke activiteiten in de ruimte, inclusief het Solar and Heliospheric Observatory, Hubble, Cassini, het International Space Station en de laatste activiteiten i.v.m. leven op mars.
- Leg uit hoe de Maan invloed heeft op de getijden. Een getijdentabel kunnen gebruiken.
- Bezoek een planetarium, observatorium of een astronomisch onderzoekscentrum en breng hier verslag van uit.
- Onderneem een astronomieproject naar keuze voor drie maanden, en bespreek dit project met de badgebegeleider.
 - Voorbeelden van projecten:
 - Een dagboek bijhouden van veranderingen in de posities van planeten.
 - Een dagboek bijhouden van meteorenregens en satellieten gezien tijdens nachtelijke observaties.
 - Een logboek bijhouden van maanhalo's en maanfasen.
 - Verzamel kranten- en tijdschriftenartikels of webpagina's met nieuws over ruimtemissies.





Voer 6 disciplines uit:

- 60m, 60mH, 100m, 200m, 300m 400m (3 kiezen)
- 800m, 1500m (1 kiezen)
- Hoogspringen, Verspringen (1 kiezen)
- Discuswerpen, Kogelstoten, Speerwerpen (1 kiezen)

Tel de behaalde punten op. **Je bent geslaagd als je 8 punten behaald hebt** (volgens de tabel hieronder)

Details:

- Kogelstoten: M = 7,26 kg; V = 4 kg
- Discuswerpen: M = 2 kg; V = 1 kg
- Speerwerpen: M = 800 gr; V = 600 gr
- Horden: M = 1,067 m; V = 0,84 m

Mannen

Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoogspringen	verspringen	Discuswerpen	Kogelstoten	Speerwerpen
10	7"35	8"70	11"40	23"00	37"00	52"00	2m05s	4m10s	1m80	6m00	35m00	11m00	50m00
9	7"50	8"90	11"60	23"50	37"50	53"00	2m07s	4m20s	1m75	5m80	33m00	10m50	47m00
8	7"65	9"10	11"80	24"00	38"00	54"00	2m09s	4m30s	1m70	5m60	31m00	10m00	44m00
7	7"80	9"30	12"00	24"50	38"50	55"00	2m11s	4m40s	1m65	5m40	29m00	9m50	41m00
6	7"95	9"50	12"20	25"00	39"00	56"00	2m13s	4m50s	1m60	5m20	27m00	9m00	38m00
5	8"10	9"70	12"40	25"50	39"50	57"00	2m15s	5m00s	1m55	5m00	25m00	8m50	35m00
4	8"25	9"90	12"60	26"00	40"00	58"00	2m17s	5m10s	1m50	4m80	23m00	8m	32m00
3	8"40	10"10	12"80	26"50	40"50	59"00	2m19s	5m20s	1m45	4m60	21m00	7m50	29m00
2	9"55	10"30	13"00	27"00	41"00	60"00	2m21s	5m30s	1m40	4m40	19m00	7m00	26m00
1	9"70	10"50	13"20	27"50	41"50	61"00	2m23s	5m40s	1m35	4m20	17m00	6m50	23m00

Vrouwen

Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoogspringen	verspringen	Discuswerpen	Kogelstoten	Speerwerpen
10	8"00	9"70	12"90	25"00	46"00	61"00	2m30s	4m20s	1m55	5m00	30m00	9m50	40m00
9	8"15	9"90	13"10	25"50	46"50	62"00	2m32s	4m30s	1m50	4m80	28m00	9m00	37m00
8	8"30	10"10	13"30	26"00	47"00	63"00	2m34s	4m40s	1m45	4m60	26m00	8m50	34m00
7	8"45	10"30	13"50	26"50	47"50	64"00	2m36s	4m50s	1m40	4m40	24m00	8m00	31m00
6	8"60	10"50	13"70	27"00	48"00	65"00	2m38s	5m00s	1m35	4m20	22m00	7m50	28m00
5	8"75	10"70	13"90	27"50	48"50	66"00	2m40s	5m10s	1m30	4m00	20m00	7m00	25m00
4	8"90	10"90	14"10	28"00	49"00	67"00	2m42s	5m20s	1m25	3m80	18m00	6m50	22m00
3	9"05	11"10	14"30	28"50	49"50	68"00	2m44s	5m30s	1m20	3m60	16m00	6m00	19m00
2	9"20	11"30	14"50	29"00	50"00	69"00	2m46s	5m40s	1m15	3m40	14m00	5m50	16m00
1	9"35	11"50	14"70	29"50	50"50	70"00	2m48s	5m50s	1m10	3m20	12m00	5m00	13m00

ATLEET 2

SPORT



Voer 6 disciplines uit:

- 60m, 60mH, 100m, 200m, 300m 400m (3 kiezen)
- 800m, 1500m (1 kiezen)
- Hoogspringen, Verspringen (1 kiezen)
- Discuswerpen, Kogelstoten, Speerwerpen (1 kiezen)

Tel de behaalde punten op. **Je bent geslaagd als je 17 punten behaald hebt** (volgens de tabel hieronder)

Details:

- Kogelstoten: M = 7,26 kg; V = 4 kg
- Discuswerpen: M = 2 kg; V = 1 kg
- Speerwerpen: M = 800 gr; V = 600 gr
- Horden: M = 1,067 m; V = 0,84 m

Mannen

Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoog-springen	ver-springen	Discus-werpen	Kogel-stoten	Speer-werpen
10	7"35	8"70	11"40	23"00	37"00	52"00	2m05s	4m10s	1m80	6m00	35m00	11m00	50m00
9	7"50	8"90	11"60	23"50	37"50	53"00	2m07s	4m20s	1m75	5m80	33m00	10m50	47m00
8	7"65	9"10	11"80	24"00	38"00	54"00	2m09s	4m30s	1m70	5m60	31m00	10m00	44m00
7	7"80	9"30	12"00	24"50	38"50	55"00	2m11s	4m40s	1m65	5m40	29m00	9m50	41m00
6	7"95	9"50	12"20	25"00	39"00	56"00	2m13s	4m50s	1m60	5m20	27m00	9m00	38m00
5	8"10	9"70	12"40	25"50	39"50	57"00	2m15s	5m00s	1m55	5m00	25m00	8m50	35m00
4	8"25	9"90	12"60	26"00	40"00	58"00	2m17s	5m10s	1m50	4m80	23m00	8m	32m00
3	8"40	10"10	12"80	26"50	40"50	59"00	2m19s	5m20s	1m45	4m60	21m00	7m50	29m00
2	9"55	10"30	13"00	27"00	41"00	60"00	2m21s	5m30s	1m40	4m40	19m00	7m00	26m00
1	9"70	10"50	13"20	27"50	41"50	61"00	2m23s	5m40s	1m35	4m20	17m00	6m50	23m00

Vrouwen

Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoog-springen	ver-springen	Discus-werpen	Kogel-stoten	Speer-werpen
10	8"00	9"70	12"90	25"00	46"00	61"00	2m30s	4m20s	1m55	5m00	30m00	9m50	40m00
9	8"15	9"90	13"10	25"50	46"50	62"00	2m32s	4m30s	1m50	4m80	28m00	9m00	37m00
8	8"30	10"10	13"30	26"00	47"00	63"00	2m34s	4m40s	1m45	4m60	26m00	8m50	34m00
7	8"45	10"30	13"50	26"50	47"50	64"00	2m36s	4m50s	1m40	4m40	24m00	8m00	31m00
6	8"60	10"50	13"70	27"00	48"00	65"00	2m38s	5m00s	1m35	4m20	22m00	7m50	28m00
5	8"75	10"70	13"90	27"50	48"50	66"00	2m40s	5m10s	1m30	4m00	20m00	7m00	25m00
4	8"90	10"90	14"10	28"00	49"00	67"00	2m42s	5m20s	1m25	3m80	18m00	6m50	22m00
3	9"05	11"10	14"30	28"50	49"50	68"00	2m44s	5m30s	1m20	3m60	16m00	6m00	19m00
2	9"20	11"30	14"50	29"00	50"00	69"00	2m46s	5m40s	1m15	3m40	14m00	5m50	16m00
1	9"35	11"50	14"70	29"50	50"50	70"00	2m48s	5m50s	1m10	3m20	12m00	5m00	13m00

ATLEET 3

SPORT



Voer 6 disciplines uit:

- 60m, 60mH, 100m, 200m, 300m 400m (3 kiezen)
- 800m, 1500m (1 kiezen)
- Hoogspringen, Verspringen (1 kiezen)
- Discuswerpen, Kogelstoten, Speerwerpen (1 kiezen)

Tel de behaalde punten op. **Je bent geslaagd als je 35 punten behaald hebt** punten behaald hebt (volgens de tabel hieronder)

Details:

- Kogelstoten: M = 7,26 kg; V = 4 kg
- Discuswerpen: M = 2 kg; V = 1 kg
- Speerwerpen: M = 800 gr; V = 600 gr
- Horden: M = 1,067 m; V = 0,84 m

Mannen

Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoog-springen	ver-springen	Discus-werpen	Kogel-stoten	Speer-werpen
10	7"35	8"70	11"40	23"00	37"00	52"00	2m05s	4m10s	1m80	6m00	35m00	11m00	50m00
9	7"50	8"90	11"60	23"50	37"50	53"00	2m07s	4m20s	1m75	5m80	33m00	10m50	47m00
8	7"65	9"10	11"80	24"00	38"00	54"00	2m09s	4m30s	1m70	5m60	31m00	10m00	44m00
7	7"80	9"30	12"00	24"50	38"50	55"00	2m11s	4m40s	1m65	5m40	29m00	9m50	41m00
6	7"95	9"50	12"20	25"00	39"00	56"00	2m13s	4m50s	1m60	5m20	27m00	9m00	38m00
5	8"10	9"70	12"40	25"50	39"50	57"00	2m15s	5m00s	1m55	5m00	25m00	8m50	35m00
4	8"25	9"90	12"60	26"00	40"00	58"00	2m17s	5m10s	1m50	4m80	23m00	8m	32m00
3	8"40	10"10	12"80	26"50	40"50	59"00	2m19s	5m20s	1m45	4m60	21m00	7m50	29m00
2	9"55	10"30	13"00	27"00	41"00	60"00	2m21s	5m30s	1m40	4m40	19m00	7m00	26m00
1	9"70	10"50	13"20	27"50	41"50	61"00	2m23s	5m40s	1m35	4m20	17m00	6m50	23m00

Vrouwen

Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoog-springen	ver-springen	Discus-werpen	Kogel-stoten	Speer-werpen
10	8"00	9"70	12"90	25"00	46"00	61"00	2m30s	4m20s	1m55	5m00	30m00	9m50	40m00
9	8"15	9"90	13"10	25"50	46"50	62"00	2m32s	4m30s	1m50	4m80	28m00	9m00	37m00
8	8"30	10"10	13"30	26"00	47"00	63"00	2m34s	4m40s	1m45	4m60	26m00	8m50	34m00
7	8"45	10"30	13"50	26"50	47"50	64"00	2m36s	4m50s	1m40	4m40	24m00	8m00	31m00
6	8"60	10"50	13"70	27"00	48"00	65"00	2m38s	5m00s	1m35	4m20	22m00	7m50	28m00
5	8"75	10"70	13"90	27"50	48"50	66"00	2m40s	5m10s	1m30	4m00	20m00	7m00	25m00
4	8"90	10"90	14"10	28"00	49"00	67"00	2m42s	5m20s	1m25	3m80	18m00	6m50	22m00
3	9"05	11"10	14"30	28"50	49"50	68"00	2m44s	5m30s	1m20	3m60	16m00	6m00	19m00
2	9"20	11"30	14"50	29"00	50"00	69"00	2m46s	5m40s	1m15	3m40	14m00	5m50	16m00
1	9"35	11"50	14"70	29"50	50"50	70"00	2m48s	5m50s	1m10	3m20	12m00	5m00	13m00

BIOLOOG

WETENSCHAP NATUUR



- Bestudeer de fauna en flora van een biotoop naar keuze: bos, laagland-vlakte, hoogland-vlakte, strand en duinen, rotskust, moeras, vijver, wegberm, rivier met oever.
- Geef je studie weer in een verslag ondersteund door foto's, schetsen, kaarten en nota's.
- Bespreek hoe je gekozen biotoop veranderd kan worden door het ingrijpen van de mens.
- Vertel iets over inheemse organismen (levenswijze, aanpassingen aan leefomgeving,...):
 - 3 Amfibieën
 - 3 vissen
 - 3 reptielen
 - 5 vogels
 - 10 zoogdieren
 - 10 bomen
 - 10 wilde planten
 - 5 struiken
 - 5 paddenstoelen
- Maak een bladherbarium van 20 inheemse planten, bomen en struiken.
- Maak een kruidenherbarium van 10 inheemse kruiden.
- Leg de beginselen uit van de evolutietheorie (Darwin, natuurlijke selectie, genetische drift, creationisme).
- Algemene kennis hebben van de anatomie van mens, dier en plant.



BOSBEWAKER

WETENSCHAP NATUUR



- Volgende bomen kunnen herkennen en benoemen, zowel in de zomer als in de winter : eik, es, wilg, beuk, olm, berk, paardekastanje, linde, esdoorn, populier, den, spar.
- Basiskennis hebben in verband met het beheer van bossen en aanplantingen, de opeenvolging van de verschillende handelingen bij het bosbeheer en de redenen daarvoor.
- De gevaren kennen waaraan bossen zijn blootgesteld, zoals vorst, vuur, dieren,...
- Een goede bijl kunnen herkennen en er veilig mee kunnen werken.
- De invloeden van de mens, zowel rechtstreeks (bv toerisme, rooibouw) als onrechtstreeks (bv. milieuverontreiniging) kennen.
- Meegedaan hebben aan een actie in verband met bosbeheer (bv. Inventarisatie, plant-een-boom-actie, studiedag,...)
- Het fenomeen 'verlanding' uitleggen (van strand tot bos).
- De vorming van een veenbos verklaren.
- Verzamel 3 stronken of bodemmonsters die variëren in de groei van de ringen en het patroon. Onderzoek de verschillen en bespreek daarbij de mogelijke redenen voor het verschil in groeisnelheid. Maak daarbij een schets van elke stronk of bodemmonster.
- Beschrijf hoe bossen een bijdrage leveren aan:
 - Onze economie in de vorm van producten
 - Onze sociaal welzijn, waaronder recreatie
 - Bodembescherming en een verhoogde vruchtbaarheid
 - Schoon water
 - Schone lucht (koolstofcyclus, vastlegging)
 - Bedreigde planten- en diersoorten



CARTOGRAAF

WETENSCHAP NATUUR



- Beschrijf drie verschillende kaartprojecties en leg de voor- en nadelen van elke soort uit.
- Beschrijf drie verschillende coördinatenstelsels en leg van elke soort uit waar je deze kunt tegenkomen.
- Leg uit hoe je de schaal van een kaart gebruikt. Zet een afstand op een kaart om in de werkelijke afstand en bereken hoe groot een werkelijke afstand op de kaart zou moeten zijn.
- Ken de kaarttekens en -symbolen die worden gebruikt op topografische kaarten.
- Maak een topografische wegschets van ongeveer 1 km en zet deze nadien om tot een eenvoudig stuk kaart.
- Vergroot een deel van een stafkaart van 1:20.000 3 keer uit en breng je kampterrein erop in kaart met meer details.
- Maak een doorsnee-reliëftekening van een stuk stafkaart. De gekozen lijn moet diverse moeilijkheden op de kaart bevatten.
- Grondige kennis hebben van de begrippen:
 - Schaal
 - Coördinaten
 - Roomer
 - De verschillende Noordens
 - Declinatie, inclinatie
- Een kaart kunnen oriënteren zonder kompas
- Dag en nacht het Noorden kunnen vinden zonder kompas.
- De tijd, nodig om een bepaalde afstand af te leggen, kunnen schatten.
- Wegenkaarten kunnen gebruiken en op een onvoorbereid stuk een chauffeur de weg wijzen met een wegenkaart.
- Stripkaarten kunnen maken en gebruiken.
- Een doorsnee reliëftekening maken van een stuk stafkaart (de gekozen lijn moet diverse moeilijkheden op de kaart bevatten).



COMMUNICATOR

COMMUNICATIE SAMENLEVING



- Leid de ledenwervingscampagne van je eenheid.
- Doe 1 van volgende:
 - Maak en gebruik een presentatie over scouting gebruik makend van audio/visuele media, die getoond kan worden aan mensen die niets van scouting weten.
 - Maak en gebruik een presentatie over je troep gebruik makend van audio/visuele media, die getoond kan worden de Beverkolonie, Welpenhorde of de ouders van je eenheid.
 - Zoek uit welke media verslag uitbrengen over jouw regio (radio, tv, kranten, internetverslaggeving). Leg contact met deze media en houdt hen op de hoogte van nieuws van je eenheid, je federatie en scouting dat betrekking heeft op je regio.
- Doe 2 van de volgende:
 - Breng verslag uit van een scoutsevenement of -activiteit. Het verslag moet accuraat en informatief zijn, en de geest van scouting goed weergeven.
 - Maak een statische presentatie van je eenheid die op een publieke plaats geplaatst kan worden.
 - Help een website voor je eenheid te ontwerpen en onderhoud deze voor tenminste twee maanden.
 - Interview een plaatselijke publieke figuur met je troep als publiek. Overleg met je badgebegeleider wie je gaat interviewen.
 - Schrijf een verslag over een scoutsactiviteit en zorg ervoor dat dit gepubliceerd wordt in het eenheidstijdschrift, regionaal tijdschrift, het tijdschrift of de website van de federatie of in een regionale krant.



CREATIEVELING

CREATIVITEIT



- Maak of decoreer 5 voorwerpen, hierbij wanneer mogelijk een origineel ontwerp gebruikend. Het project moet van tevoren besproken worden met de badgebegeleider. Bij het uitvoeren van het project dient er voorzichtig omgesprongen te worden met materiaal en gereedschap.
- Enkele voorbeelden van projecten zijn:
 - Maak een container (pot, doos, fles, zak) gebruik makend van mandenvlechten, houtbewerking, pottenbakken, glasblazen, glasvezelconstructies.
 - Maak een riem, tas, muurdecoratie, tafelkleedje of jas door te weven, macramé, kralen of van leer.
 - Maak een kledingstuk, kussen, tafelkleed door te naaien of te breien.
 - Decoreer een kledingstuk, kussen, tafelkleed door te borduren, te knopen, te kantklossen, met batik of met textielverf.
 - Maak een afbeelding door gebruik te maken van technieken als mozaïek, glasetsen, quilten, kalligrafie, pyrografie, droogbloemen, collage, aardappelstempels, lino, zeefdruk.
 - Decoreer een voorwerp (hout, metaal, glas) door het te graveren of te etsen.
 - Maak een ornament of een decoratief voorwerp gebruik makend van kaarsen maken, ikebana sculptuur (hout, steen, zeep), juwelen maken, koper- of zilversmederij...
 - Maak een meubelstuk.
 - Eender welk ander project dat van tevoren met de badgebegeleider overeen gekomen is



DIGITALE KUNSTENAAR

CREATIVITEIT TECHNIEK

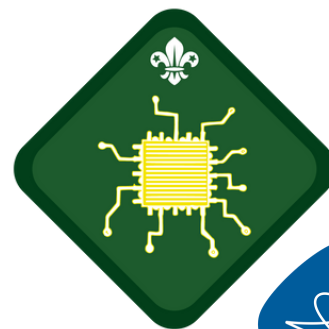


- Deze badge is onderverdeeld in subcategorieën. Per subcategorie moet je aan alle criteria voldoen.
- Beeldbewerking & Grafische vormgeving
 - Creëren van een nieuwe afbeelding/illustratie met een programma naar keuze (bv: via Photoshop een bestaande afbeelding wijzigen / via Illustrator een lijntekening maken)
 - Verantwoorden waarom je net dat programma hebt gekozen
 - De voordelen en nadelen van dat programma bespreken
 - Kort toelichten hoe je de nieuwe creatie hebt aangepakt (werkwijze, tijd, ...)
- Videobewerking
 - Creëren van een nieuwe video met een programma naar keuze
 - Verantwoorden waarom je net dat programma hebt gekozen
 - De voordelen en nadelen van dat programma bespreken
 - Kort toelichten hoe je de nieuwe creatie hebt aangepakt (werkwijze, tijd, ...)
- Audiobewerking
 - Creëren van een nieuw audio fragment met een programma naar keuze
 - Verantwoorden waarom je net dat programma hebt gekozen
 - De voordelen en nadelen van dat programma bespreken
 - Kort toelichten hoe je de nieuwe creatie hebt aangepakt (werkwijze, tijd, ...)
- Algemeen project
 - Hierbij maak je een algemeen project waarbij alle bovenstaande subcategorieën in voorkomen. Daarnaast is dit project een meerwaarde voor je eenheid. Je kan bijvoorbeeld een aftermovie/fotoshow van een kamp maken. Waarbij deze dan getoond wordt aan de ouders en de leden. Bespreek je project eerst met je eenheidsleider en kijk of dat alle praktische ideeën mogelijk zijn.



DIGITALE TECHNIEKER

WETENSCHAP TECHNIEK



- Geef een kort historisch overzicht van de ontwikkeling van de digitale technologie.
- Bespreek de verschillende technologieën in het hedendaags leven tegenover het leven van je ouders en grootouders.
- Leg uit hoe tekst, geluid, afbeeldingen en video's digitaal worden bijgehouden.
- Beschrijf het verschil tussen “lossy” en “lossless” data en geef bij elk een voorbeeld.
- Beschrijf de gelijkenissen en verschillen tussen computers, mobiele toestellen en spelconsoles.
- Leg in je eigen woorden uit wat het internet is.
- Beschrijf hoe digitale toestellen verbinding hebben met het internet.
- Verklaar hoe een beveiligde verbinding tot stand kan komen (HTTPS).
- Verklaar hoe je kan weten of een beveiligingscertificaat van een website te vertrouwen is.
- Verklaar de verschillende mobiele besturingssystemen.
- Verklaar wat een “app” is en die gemaakt wordt naargelang de verschillende besturingssystemen.
- Benoem vier software programma's of apps die gebruikt worden binnen je gezin.
- Verklaar tevens waarvoor ze gebruikt worden.
- Maak gebruik van een e-mailcliënt om:
 - Een e-mail op correcte wijze te versturen (onderwerp invullen, signature,...)
 - Een e-mail op correcte wijze te beantwoorden (overbodige citaten verwijderen,...)
 - Een e-mail te versturen naar iemand in BCC
 - Door een ‘regel’ binnenkomende e-mails automatisch te laten sorteren in een map
- Stel een lijst van regels op voor het veilig gebruik van internet.
- Leg uit wat een computervirus, een worm, een trojan en spyware is, wat het effect hiervan kan zijn, en hoe je deze voorkomt.



- Beschrijf wat malware is.
 - Leg uit hoe je jouw verschillende toestellen hiertegen kan beschermen (computer, mobiele toestellen)
- Verklaar de volgende begrippen en leg ook uit waarom ze bestaan:
 - Copyright
 - Patenten
 - Handelsmerken
 - Fabrieksgeheimen
- Leg uit wanneer het toegelaten is om een gratis kopie van een programma te aanvaarden.
- Leg uit waarom het belangrijk is om digitale toestellen correct weg te gooien.
- Geef drie gevaarlijke stoffen die worden gebruikt om een digitaal toestel te maken.
- Zoek een organisatie (liefst in de buurt) die zich bezighoudt met het veilig verwijderen van digitale technologie.
 - Bespreek wat er gebeurt met hun afval.
 - Bespreek wat er zou gebeuren als zulke organisaties niet zouden bestaan.
- Zoek een organisatie (liefst in de buurt) die zich bezighoudt met het recycleren van batterijen.

ECOLOOG

SAMENLEVING NATUUR



- Wat betekent duurzaamheid voor jou.
- Maak een tekening van je huis of lokaal en de directe omgeving.
Geef daarin aan:
 - Welke vormen van energie gebruikt worden
 - Waar warmte-uitwisseling met de omgeving plaatsvindt
 - Presenteer dit aan je troep en bespreek of er verstandig met energie om wordt gegaan en welke verbeteringen er eventueel mogelijk zijn.
- Bij het koken op kamp kun je verschillende energiebronnen gebruiken (houtvuur, petroleum of benzinebrander, gastoestel).
 - Leg uit wat de voor- en nadelen zijn van de vier verschillende kookmogelijkheden, mede vanuit een oogpunt van verstandig energieverbruik.
 - Beschrijf hierbij ook hoe het verbrandingsproces verloopt en behandel het onderwerp onvolledige verbranding.
- Zet een energie-tocht uit voor je troep: gebruik bijvoorbeeld foto's die iets met energie te maken hebben, laat onderzoek doen naar het gebruik van energie en dergelijke.
- Leg uit hoe 3 van de volgende apparaten gebruik maken van energie en leg daarbij de energie-omzettingen uit die plaatsvinden:
 - Broodrooster
 - Serre
 - Gloeilamp
 - Boog boren
 - Mobiele telefoon
 - Kernreactor
 - Zweethut
- Ga na hoe jouw scouts meer duurzaam op kamp kan gaan en presenteer dit in gemakkelijke stapjes aan de troep en/ of leidingsploeg.

EHBO

WETENSCHAP TECHNIEK



- Volg een recente cursus bij een erkende EHBO-organisatie, deze cursus spitst zich vooral toe rond de eerste hulp bij ongevallen (basiscursus EHBO).
- Leg een aanwezigheidsattest, behaald attest of diploma voor.



ELEKTRONICUS

WETENSCHAP TECHNIEK



- Toon je begrip aan van de verschillende elektronische componenten door het uitvoeren van de volgende drie taken:
 - Herken de meest voorkomende elektronische componenten die je getoond worden. Leg in eenvoudige bewoordingen uit welke functie zij vervullen in een elektronische schakeling.
Leg het systeem uit dat gebruikt wordt om de waarde van componenten erop aan te duiden, en identificeer de waarden van weerstanden en condensatoren die op deze wijze gemarkeerd zijn.
Leg het belang uit van deze aanduidingen op componenten.
- Ken de symbolen die gebruikt worden om veel voorkomende componenten in schakelingdiagrammen aan te duiden.
- Laat zien hoe je de polariteit van een diode identificeert en een specifiek pinnummer op een IC.
- Toon aan dat je weet hoe je op een veilige manier elektronische componenten en schakelingen hanteert, en op een veilige manier soldeert.
- Gebruik een multimeter om voltage, stroom en weerstand te meten in een eenvoudig schakeling.
- Leg het verband tussen deze waarden uit.
- Leg de belangrijkste verschillen uit in de werking van digitale en analoge schakelingen.
- Maak 3 simpele schakelingen, waarvan er een gebaseerd is op digitale elektronica. Deze schakelingen mogen uit een boek of magazine komen, of door jezelf ontworpen zijn. Ten minste 1 van de schakelingen moet gesoldeerd zijn met een gaatjesprint of een zelf geëtste printplaat.
- Verklaar het principe achter de werking van elk circuit en de effectieve waarden van voltage en stroom verkregen in die schakeling

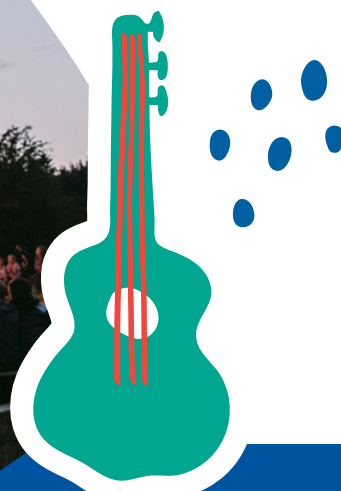


ENTERTAINER

COMMUNICATIE CREATIVITEIT



- Met een groepje van 3 tot 5 personen een tak- of eenheidskampvuur hebben ingericht en geleid tot voldoening van de leiding.
- Een boekje bijhouden, waarin een uitgebreid gamma aan liedjes, kampvuurnummers, dansen, verhalen, grappen,... staan vermeld.
- Met je groepje gedurende tenminste 15 min een jong publiek kunnen vermaken, zonder anderen te kwetsen.
- Aan één of meerdere (delen van) het publiek een 3-tal liederen en een 3-tal dansen aanleren.
- In staat zijn om een goede tijdsinschatting te kunnen maken van het verloop van het entertainende moment.
- Een korte sketch uitwerken met je tak en deze ook voorstellen.



EXPLORATOR

WETENSCHAP NATUUR



- Organiseer een expeditie voor jezelf en minstens 3 anderen. Voer deze uit.
- Deze expeditie moet plaatsvinden in een dun bevolkt landschap en moet minstens 2 dagen en 1 nacht duren. Ze mag te voet, per fiets, per paard, kano, vlot of boot worden gedaan, doch alle materiaal en voedsel dient te worden meegenomen. Het dient wel degelijk over een “exploratie” te gaan: het verkennen en het verzamelen van nieuwe informatie. Je kan bv. gedurende je tocht een bepaald onderwerp grondig bestuderen; bv. plantengroei, insecten, bodem, wegen die het gebied doorkruisen....
- Je maakt van deze tocht een uitgebreid verslag.
- Een project, goedgekeurd door de leiding, alleen of in groep uitvoeren. Bv. in een straal van 1,5 km alle voetpaden en waterwegen in kaart brengen.
- In groep een kompastocht van minstens 5 km tot een goed einde brengen.



FIETSER

TECHNIEK SPORT



- Gebruik gedurende minimum zes maanden een degelijk uitgeruste en goed werkende fiets.
- Voer volgende opgelegde, eenvoudige aanpassingen of herstellingen uit:
 - Band of binnenband vervangen (voor en achter)
 - Lekke band herstellen (in geval van een gat in de buitenband, een tijdelijke beschutting voor de binnenband kunnen aanbrengen)
 - Remblokjes en/of -kabel vervangen
 - Remmen instellen of aanpassen
 - Derailleur/versnellingsnaaf aanpassen
 - Hoogte zadel en stuur aanpassen
 - Fietshelm juist instellen
 - Verlichting correct aanbrengen of onderhouden
 - Gebruik op correcte wijze een wegenkaart
 - Neem deel aan drie scoutsactiviteiten waarbij er gebruik gemaakt wordt van de fiets
 - Maak een fietstocht van tenminste 80 km en leef de wegcode na betreffende verkeerssignalen en verkeersborden
 - Bereid een fietstocht voor van +60 km voor je tak/patrouille en begeleid deze.
 - De wegcode voor fietsers kennen.



FOTOGRAAF

CREATIEF CULTUUR



- Verklaar hoe volgende elementen een invloed kunnen hebben op de beeldkwaliteit van de foto:
 - Licht: natuurlijk, omringend, flash
 - Belichting: diafragma, sluitertijd, scherptediepte
 - Compositie: regel van derden, leidende lijnen, omlijsting, diepte
 - Kijkhoek
 - 'Stopping action' - actiefoto's
- Leg de basis componenten van een analoge camera of een digitale camera uit.
- Bespreek de verschillen tussen een analoge en een digitale camera.
- Leg uit hoe je een digitale foto achteraf nog kan bewerken, geef hier ook enkele voorbeelden van.
- Doe één van het volgende:
 - Fotografeer een vergadering/evenement waar er duidelijk een verhaal in zit. Achteraf selecteer je 5 - 10 foto's die je verhaal duidelijk weergeven. Je plaatst deze foto's in de juiste volgorde in een collage, slideshow of een andere presentatievorm. Leg ook uit waarom je net voor die foto's hebt gekozen.
 - Kies een onderwerp naar keuze en fotografeer dit. Selecteer 10 - 15 foto's die je in een collage, slideshow of andere presentatievorm plaatst. Leg ook uit waarom je net voor die foto's hebt gekozen.
 - Maak 8 technisch geslaagde foto's - digitaal of conventioneel - die tenminste twee onderwerpen uit het volgende lijstje bevatten: portret, stilleven, landschap, sport- of actiefoto, tijdopnames.



GEMEENSCHAPS WERKER

COMMUNICATIE SAMENLEVING



- De lokale gemeenschapsdiensten opzoeken (bv. gezondheid, onderwijs, vrije tijd, sociaal leven,...), gebruikmakend van bronnen van lokale overheid, jeugdwerk en lokale diensten. Met de takraad bespreken hoe deze diensten tegemoet komen aan de noden van de lokale gemeenschap.
- Een studie uitvoeren over één van de aspecten van gemeenschapsbelang in jouw streek, na advies van de ereraad en de takleider. De studie moet ongeveer 6 maanden duren en kan ouderen, jongeren, personen met een handicap, eenzamen, werklozen of vluchtelingen aanbelangen.
- Regelmatig deelnemen aan een vorm van gemeenschapsdienst, gespreid over tenminste 2 maanden. Aan de troepsraad vertellen wat je geleerd hebt van deze ervaring in sociale betrokkenheid.



GEOLOOG

WETENSCHAP NATUUR



- Leg het begrip geologie uit.
- Leg een verzameling aan van ten minste 10 verschillende aardmaterialen of geologische specimina die in je woonplaats voorkomen of die afkomstig zijn van een andere interessante plaats. Benoem en klasseer de stalen en vertel wat over de oorsprong en het gebruik van deze materialen.
- Leg het verschil uit tussen mineralen en gesteente.
- Leg het verschil uit tussen stalagtiet en stalagmiet.
- Bekijk een topografische kaart van je woonplaats of een andere plaats. Leg de oorsprong van het landschap uit en vermeld eventuele ongewone elementen.
- Leg uit op welke wijze het landschap de situatie van steden, dorpen, parken, snelwegen of industrieparken beïnvloedt.
- Maak een keuze uit de volgende eisen:
 - Beschrijf in grote lijnen de geologische geschiedenis van een gebergte. Bespreek de verhouding tussen de opbouw van een gebergte en erosie in de vorming van een bepaald landschap.
 - Beschrijf de algemene eigenschappen van een oceaانبodem tussen 2 verschillende kustlijnen.
- Beschrijf de theorie van de verschuiving van de aardplaten.
- Bespreek 2 milieuproblemen die iets met geologie te maken hebben.

Leg uit hoe de landbouw gebruik kan maken van de geologie.

Leg uit waarom lawines, grondverschuivingen of verzakkingen, watertoevoer en vervuiling of het verwerken van afval belangrijk zijn bij het bepalen van het juiste gebruik van het land.

Geef een voorbeeld van slecht landgebruik in jouw streek.
- Maak een keuze uit de volgende eisen:
 - Beschrijf vijf energiebronnen, hun ontstaan en hoe ze vandaag gebruikt worden. Beschrijf de bron van een bepaald aantal gebruiksvoorwerpen en hoe ze verbonden zijn met geologie.
 - Breng een bezoek aan een mijn, een off-shore boorplatform, een petrochemisch bedrijf of een steengroeve of een gelijksoortige onderneming. Maak een verzameling van voorwerpen die je tijdens je bezoek vond en vertel wat meer over de manier waarop geologie een rol speelt voor de plaats die je bezocht.



GEZONDHEIDSCOACH

SAMENLEVING

NATUUR



Vooraleer je aan deze badge begint onderga je een algemeen fysiek onderzoek bij je huisarts. Daarna vertel je over de vragen en handelingen die de dokter heeft gesteld en hoe jij gehandeld hebt naar de aanbevelingen.

- Heads up
 - Voor deze badge moet je een eigen programma opstellen en dit gedurende 12 weken volgen. Vooraleer je hieraan begint moet je de fitheidstesten (worden verder beschreven) en de lichaamsopmetingen (wordt verder beschreven) volbrengen.
- Verklaar het volgende:
 - Waarom fysieke onderzoeken belangrijk zijn.
 - Waarom preventieve maatregelen - zoals regelmatig sporten - belangrijk zijn om een goede gezondheid te hebben.
 - Waarom producten zoals tabak, alcohol, drugs en andere schadelijke stoffen een negatieve invloed kunnen hebben.
 - De risicofactoren die invloed hebben op de cardiovasculaire fitheid tijdens de puberteit.
- Verklaar - mondeling of schriftelijk - het volgende:
 - Wat persoonlijk welzijn voor u betekent.
 - De componenten van persoonlijk welzijn.
 - Redenen waarom je fit moet zijn in al die componenten.
 - Wat het betekent om 'mentaal gezond' te zijn.
 - Wat het betekent om 'fysiek gezond' en fit te zijn.
 - Wat het betekent om 'sociaal gezond' te zijn.
 - Wat je kan doen om sociale, emotionele of mentale problemen te voorkomen.
- Beantwoord de volgende vragen:
 - Wat is een voedingsrijk dieet?
 - Hoeveel nachtrust heeft je lichaam nodig?
 - Wat kan je zeggen over slaapcyclussen?



- Leg het volgende uit met betrekking tot fysieke fitheid:
 - De componenten van fysieke fitheid.
 - Jouw zwakste en sterkste onderdeel van fysieke fitheid.
 - De reden waarom er balans moet zijn tussen de vier componenten van fysieke fitheid.
 - Hoe de componenten in verbinding staan met de wereld van een scout.
- Leg het volgende uit met betrekking tot voeding:
 - Het belang van een goede voeding.
 - Wat goede voeding betekent voor u.
 - Hoe goede voeding in verhouding staat tegenover de andere componenten van persoonlijk welzijn
 - De drie componenten van een degelijk vetverlies programma.
- Fitheid
 - Werk gedurende minstens 12 weken aan je fitheid (uithouding, lenigheid en kracht). Hou hiervoor een persoonlijk logboekje bij om je vooruitgang te meten op deze 3 domeinen. Toon aan dat je na die 12 weken vooruitgang boekte.
 - Uithouding: Loop of wandel op dag 1 een bepaalde afstand en noteer je tijd. Probeer na 12 weken ofwel je afstand te verlengen binnen dezelfde tijd of je tijd te verbeteren.
 - Lenigheid: <https://www.youtube.com/watch?v=mmXOn-Junr0>



- Tonen dat je de omgeving (straal van stedelijk gebied: 1 km, voorstedelijk gebied: 2km, landelijk gebied: 3km) van je huis en lokaal kent a.d.h.v. je kennis over de verschillende wijken en buurten, industrie, groenvoorzieningen, publieke plaatsen,...
- Locatie kennen van de dichtstbijzijnde:
 - Dokters
 - Veearts
 - Tandarts
 - Hospitaal en/of verzorgingspost
 - Brandweerkazerne
 - Politiestation
 - Garage
 - Bibliotheek
 - Parken
 - Theaters
 - Cinema's
 - Musea
 - Bushalte
 - Spoorwegstation
 - Lokalen van jeugdbewegingen
 - Leiders van je eenheid
 - Patrouilleleider
 - Plaatselijke bezienswaardigheden
- Tonen dat je een kaart van de omgeving kunt gebruiken en daarop de punten uit bovenstaande lijst kunnen aanduiden. De kortste weg naar elk van deze punten kunnen uitleggen.
- Op de hoogte zijn van de belangrijkste verbindingen van het openbaar vervoer in je streek.
- Een wandeling voorleggen, die aan een bezoeker de belangrijkste bezienswaardigheden van de streek toont.
- Toon aan dat je weet wat de belangrijkste rechtstreekse bestemmingen vanuit de luchthaven, treinstations en grote busterminals zijn.
- Toon aan dat je weet hoe je de luchthaven, treinstations en grote busterminals kunt bereiken vanaf je scoutslokaal of huis.
- Leg uit welke wegen naar de snelweg leiden, en naar welke steden deze wegen op hun beurt weer gaan.



HERCULES

SPORT



- Minimum vereisten (minimaal 10 badges hebben waaronder):
 - Gezondheidscoach
 - Atletiek 1 & 2
 - Waterrat & zwemmer 1
 - Sporter
 - Powerlifts:
 - Alles wordt berekend aan de hand van het eigen lichaamsgewicht, omdat
 - massa een belangrijke rol speelt bij kracht.
Per oefening moet er maar 1 herhaling gebeuren. We kunnen dus spreken van een one repetition max. Bijvoorbeeld: iemand die 70kg weegt moet 105 kg nemen bij de bench press, 140 kg bij de squat en 175 kg bij de deadlift.
- Bench press met $1,5 \times$ eigen lichaamsgewicht.
- Squat met $2 \times$ eigen lichaamsgewicht.
- Deadlift met $2,5 \times$ eigen lichaamsgewicht.
- Uithouding:
 - Farmerswalk met 50% van het eigen lichaamsgewicht in je handen, waarbij je 500 m aflegt binnen 17 minuten. Je mag zoveel rusten/stoppen onderweg als je zelf wil, zolang je maar op tijd de halve kilometer aflegt. Bijvoorbeeld: iemand die 70 kg weegt zal 35 kg in zijn handen dragen (17.5 kg per hand).
- Minimaal 20 gecontroleerde en goed uitgevoerde pull ups binnen 1 minuut kunnen uitvoeren.
- Minimaal 100 gecontroleerde en goed uitgevoerd push ups binnen 3 minuten kunnen uitvoeren.

HIKER

NATUUR SPORT



- Je bent in het bezit van de badge wandelaar
- Leg in een kleine groep minstens 3 meerdaagse hikes af. Eén van deze hikes dient minstens 50 km lang te zijn waarbij je minstens 2 keer onderweg dient te overnachten.
- Voor elke hike moet de groep een gedetailleerde voorbereiding voorleggen met route, uurschema, kampplaatsen, noodnummers...
- Elk lid van de groep dient de route te kennen en te geven van een grondige kennis van navigatievaardigheden, eerste hulp en noodprocedures.
- Na elke hike geeft de groep een uitgebreid mondeling of schriftelijk verslag.



HISTORICUS

WETENSCHAP CULTUUR

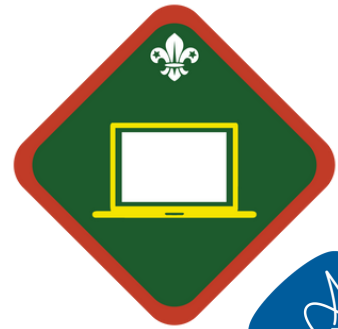


- Bespreek het leven van Lord Baden-Powell en de tijden waarin hij leefde.
- Leg uit waarom hij de nood had om een programma zoals scouts op te starten.
- Bespreek de volgende personen en hun relatie tot scoutisme in België:
 - Daniel Carter Beard
 - William D. Boyce
 - Ernest Thompson Seton
- Bespreek de volgende zaken:
 - Brownsea Island
 - The First World Scout Jamboree
- Leer de geschiedenis van je eigen eenheid. Hiervoor zal je tenminste twee verschillende personen interviewen (die te maken hebben met je eenheid). Maak hier dan een rapport van (gelijk welke vorm). Dit rapport kan dan toegevoegd worden aan de bibliotheek van de eenheid.
- Reproduceer het materiaal voor een oud scouts spel, bijvoorbeeld degene die gespeeld werden op Brownsea. Vervolgens speel je dit spel met (een deel van) je eenheid.

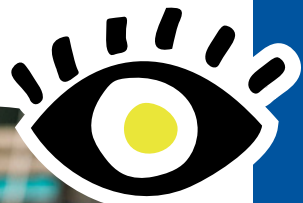
INFORMATICUS

WETENSCHAP

TECHNIEK



- Behaal de badge digitale technologieën.
- Bespreek de geschiedenis van de computer en beschrijf de verschillende soorten die nu in gebruik zijn.
- Bespreek de geschiedenis van het internet en leg de werking uit.
- Verklaar wat een lokaal computernetwerk is en leg het doel ervan uit.
- Leg uit wat de volgende apparaten doen:
 - Router
 - Modem
 - Hub
 - Switch
- Verklaar het nut van een IP-adres, leg tegelijkertijd ook het verschil tussen IPv4 (NAT) & IPv6 uit met aandacht voor de voor- en nadelen ervan.
- Leg de volgende hardware-begrippen uit:
 - CPU
 - Kloksnelheid
 - Drive
 - Wifi
 - Ethernet
 - Modem
 - Router
 - USB
- Leg de volgende software-begrippen uit:
 - Operating system
 - Freeware
 - Shareware
 - Open source
 - Plug-in
 - DRM



- Kies 3 van de volgende activiteiten na overleg met je badgebegeleider:
 - Maak met presentatiesoftware (Microsoft Office PowerPoint, Apple Keynote,...) een presentatie van minstens acht dia's, en geef deze presentatie voor een publiek.
 - Maak met een databaseprogramma (Filemaker, Microsoft Office Access,...) een database met minstens 50 records.
 - Schrijf met een tekstverwerkingsprogramma (Microsoft Office Word, Apple Pages, Nisus Writer Express,...) een tekst van minstens 10 pagina's. Maak hierbij gebruik van een automatische inhoudsopgave voetnoten en stijlen.
 - Maak met een DTP-programma (Adobe InDesign, Apple Pages,...) een voorstellingsbrochure over je patrouille, troep of eenheid.
 - Maak met een rekenbladprogramma (Microsoft Office Excel,...) een statistiek van je patrouille/troep/eenheid (ledenaantallen, opkomsten,...). Maak hierbij gebruik van de rekenfuncties en grafieken.
- Maak met een texteditor een website van minimaal 5 verschillende pagina's. Maak hierbij gebruik van correct HTML, CSS en een scripting taal naar keuze (gebruikt in een statische pagina) (testen op <http://validator.w3.org/>).

KAMPEERDER

CULTUUR
NATUUR



- Toon aan dat je de eerste hulp kan toedienen in geval van onderkoeling, bevriezing, dehydratie, hoogteziekte, insectenbeten, blaren en hyperventilatie.
- Kampeer ten minste 20 nachten per patrouille in tenten.
- Leid het opslaan, afbreken en inpakken van een patrouilletent (model ADJ).
- Leid het opslaan, afbreken en inpakken van een seniortent.
- Leg uit waarop je let bij het kiezen van een kampeerterrein en de beste positie om een tent op te zetten.
- Bespreek de grondbeginselen van kamphygiëne, het belang van veiligheid en orde op kamp, en de geldende kampregels.
- Toon hoe je tijdens een kamp voedsel veilig bewaart.
- Construeer een patrouillekeuken, een kampoven en twee andere inrichtingen naar keuze (vlaggenmast, brug, poort...).
- Sla een hike-tent op, overnacht hierin en breek deze weer af.
- Leg uit hoe je alle tenten op jouw kampterrein moet opzetten en afbreken.
- Bespreek hoe je tot aan je kampeerplek geraakt via een topografische kaart en een kompas.
- Doe het volgende:
 - Maak een lijst van kleren die je nodig zou hebben bij warm en koud weer.
 - Leg de term “layering” uit.
 - Bespreek je schoeisel, waarom heb je hiervoor gekozen.
 - Maak een lijst met al het materiaal dat je nodig zal hebben tijdens je tocht en bespreek ook waarom.
 - Beschrijf de verschillende factoren waarom je uw tent op een bepaalde locatie zou opzetten.
 - Bespreek de verschillende soorten slaapzakken.
 - Leg de veiligheidsvoorschriften uit voor: een butaan “fles” en de veilige opslag van extra brandstof.



KAMPKOK

TECHNIEK NATUUR



- Bereid zonder keukengerei of aluminiumfolie een tweegangenmaaltijd voor minstens twee personen.
- Kook (op een houtvuur of draagbaar gasvuur) en serveer een Engels ontbijt.
- Kook (op een houtvuur of draagbaar gasvuur) en serveer een middagmaal.
- Maak en serveer een dessert.
- Ken tien eetbare producten uit de natuur en weet deze te bereiden.
- Stel een menu en boodschappenlijst op voor je patrouille voor een kamp van vijf dagen. Hou hierbij rekening met mogelijke culturele, religieuze, vegetarische of andere voedingsvereisten. Bespreek waar je je aankopen doet en hoe je de voorraden transporteert.
- Geef blijk van een goede kennis van tafelmanieren en pas deze altijd toe.
- Bespreek het belang van hygiëne in de keuken en pas deze kennis toe.
- Leg uit hoe je tijdens een kamp voedsel veilig bewaart.
- Leg een kamp-receptenboek aan.



KAMP VERANTWOORDELIJKE

COMMUNICATIE SAMENLEVING



- Organiseer een kamp voor één of meerdere takken van de eenheid. Dit kamp heeft een duur aangepast aan de leeftijd van de leden, maar duurt minstens drie nachten.
- Zoek een kampplaats voor dit kamp, onderhoud de contacten met de eigenaar, controleer het kampcontract in het licht van de bestaande wetgeving en voer de contractuele bepalingen uit.
- Organiseer de inschrijvingen van de leden en zorg dat je van elk lid volledige adresgegevens en de nodige medische gegevens ter beschikking hebt tijdens het kamp. Zorg voor een vlotte en duidelijke communicatie met de ouders. Controleer of alle deelnemers (inclusief foeriers en andere helpers) aangesloten zijn bij FOS Open Scouting. Zorg bij een buitenlands kamp ook voor een aparte reisverzekering.
- Organiseer het vervoer van en naar het kampterrein en zorg dat dit aangepast is aan de leeftijd van de leden. Organiseer het vervoer van het materiaal. Zorg er ook voor dat er ten alle tijde vervoer beschikbaar is voor noodgevallen.
- Zorg ervoor dat het materiaal op de juiste manier gebruikt wordt, dat er geen schade aan komt, dat al het geleende materiaal verzekerd is en dat het in een degelijke staat teruggegeven wordt.
- Zorg ervoor - in samenspraak met de foeriers - dat er een passend menu opgesteld wordt, dat binnen het budget past en aan de criteria van de gezonde voeding aangepast is.
- Zorg voor een volledig uitgewerkte kampvoorbereiding en de uitwerking van het volledige kampprogramma.
- Zorg voor de naleving van de gemaakte kampafspraken, kampregels en geldende wetgeving.
- Vraag kampsubsidies aan en dien de nodige documenten in bij de bevoegde dienst.
- Zorg voor de veiligheid op kamp en tijdens de kampactiviteiten.
- Voorzie een kampboekhouding, stel op voorhand een begroting op en zorg dat deze binnen de grenzen van het mogelijke nageleefd wordt.
- Doe een kampmelding bij FOS Open Scouting zodat je door FOS Open Scouting erkend wordt als kampverantwoordelijke.
- Stel je op de hoogte van de richtlijnen over de FOS- Noodlijn.

Deze taken kun je samen uitvoeren met medeleiding of delegeren, zolang je zelf de eindverantwoordelijkheid neemt

KLIMMER

TECHNIEK SPORT



- Beschrijf de basisuitrusting nodig voor een tocht in de Alpen, inclusief de Eerste-Hulpuitrusting.
- Beschrijf de belangrijkste veiligheidspunten en het juiste gedrag bij een bergtocht.
- Beschrijf de symptomen, behandeling en preventie van onderkoeling, een zonnesteek en hoogteziekte.
- Weten wat te doen als je klimpartner iets tegenkomt.
- Beklim tenminste drie verschillende routes waarbij je een goeie techniek en verbale signalen met een beveiligiger demonstreert. Top-Rope minimeisen 5A of hoger.
- Overnacht in een hut boven de boomgrens.
- Neem deel aan een van de begeleide tochten of Alpine Workshops van het KISC.
- Beklim een bergpad boven de 2500 m.
- Bezoek een gletsjer en beschrijf de gevaren van het oversteken van een gletsjer. Indien dit onmogelijk is, woon dan de presentatie 'Glaciers, Alps and Avalanches' (Gletsjers, Alpen en lawines) bij.
- Beschrijf de oorzaken van vervuiling en erosie in de Alpen en de gevolgen hiervan.
- Leer het correcte gebruik van een kompas en andere navigatievaardigheden in de bergen. Bewijs deze op het kompasparcours.
- Leg uit hoe de moeilijkheid van klimroutes bepaald wordt en pas deze toe op de locatie waar je uw klimkunsten demonstreert.
- Leg uit:
 - Top-rope klimmen
 - Voorklimmen klimmen
 - Bouldering



- Evalueer de veiligheid van een specifiek klimgebied. Hou rekening met het weer, zichtbaarheid,...
- Verklaar hoe je hulp kan inroepen in een klimgebied.
- Leg het belang van verbale signalen tijdens het klimmen uit. Demonsteer ook de signalen die gebruikt worden bij het volgende:
 - Klimmers
 - Rappellers
 - Beveiligers
 - Boulderers & lengte klimmen
- Beschrijf de touwen die gebruikt worden bij het klimmen.
- Toon aan hoe de toestand van een touw nagegaan wordt.
- Bespreek enkele manieren hoe je kan voorkomen dat je touw snel beschadigd geraakt.
- Rol een touw op, op de correcte manier.
- Leg de volgende knopen en verklaar voor wat ze gebruikt worden.
 - Achtknoop
 - Gestoken achtknoop
 - Halve mastworp
 - Hele mastworp
 - Fixeren van een HMS-zekering
 - Prusikknoop
- Doe 1 van de volgende zaken op een correcte manier aan:
 - Een commercieel (full body) klimharnas
 - Klimbroekje
- Leg het belang uit van beveiliging en rappellers en leg uit wanneer dit nodig is.
- Beveilig drie verschillende mensen die elk twee verschillende routes klimmen, minimum 5A.
- Beveilig drie verschillende klimmers die rappellen.
- Laat zien hoe je goed setjes kan inpikken op een route

KLUSSE

TECHNIEK



- Toon aan dat je op een veilige manier klusjes in huis kunt opknappen en vertel wat je weet over:
 - Waarschuwingssymbolen (bv. giftig, ontvlambaar, irriterend, elektrisch gevaar, gladheid...)
 - Veiligheidsuitrusting (bv. bril, handschoenen, masker, gehoorbeschermers...) De locatie van hoofdkranen of -schakelaars van water, elektriciteit en gas van je huis of lokaal en welke zekering met welke ruimte is verbonden.
- Voer 6 van de volgende klusjes uit:
 - Een afvoer ontstoppen.
 - Een dichting in een kraan vervangen.
 - Waterleidingen of verwarming ontluchten.
 - Bevroren leidingen ontdooien.
 - Een lekkende waterleiding repareren.
 - Een blokkerende vlotter in een wc-reservoir repareren.
 - Een stekker aan een kabel bevestigen.
 - Een hoofdzekering vervangen.
 - Een lamp vervangen.
 - Een gebroken raam helpen vervangen.
 - Een scheur in stof (bv. kleren, bekleding) repareren.
 - Vlekken verwijderen (bv. inkt, wijn, koffie).
- Neem deel aan twee grote doe-het-zelf-projecten, bijvoorbeeld:
 - Een zolder isoleren en/of ramen en deuren tochtvrij maken.
 - Een watertank en -leidingen isoleren.
 - Schilder, behang of betegel de muren van een kamer.
 - Schilder of beits houtwerk of meubels.
 - Hang een gordijnrail en gordijnen op.
 - Maak een kast of hang rekken aan de muur.
 - Leg vinyl, linoleum, tegels of tapijt in een kamer.
 - Plaats een deur of repareer sloten en ander deurbeslag.
 - Onderzoek de inbraakveiligheid van je woning of lokaal en verbeter deze (bv. sloten, alarminstallatie,...).
 - Leg een terras of pad.
 - Metsel een muurtje of barbecue.





- Bespreek het belang van hygiëne in de keuken en pas deze kennis toe.
- Leg een receptenboek aan met tenminste 15 recepten die je zelf al eens hebt bereid. Het boek bevat voorgerechten, hoofdgerechten en nagerechten.
- Toon aan dat je inzicht hebt in de samenstelling van een verantwoorde maaltijd.
- Weet per jaargetijde minstens vier groenten die dan voordelig zijn.
- Assisteer bij het koken van een maaltijd voor meer dan 20 personen.
- Organiseer een feestelijke maaltijd voor minstens vier personen of verzorg het eten op een feestje (bijvoorbeeld een gourmet, fondue, barbecue of buitenlandse maaltijd). Let daarbij ook op de tafelschikking, de correcte manier van serveren en de aankleding.
- Leg de volgende technieken uit: koken, blancheren, stomen, bakken, braden, grillen, sauteren, roerbakken, pocheren, au-bain-marie.



KUNSTKENNER

WETENSCHAP CULTUUR



- Bespreek het volgende:
 - Wat is kunst en welke verschillende vormen bestaan er
 - Wat is het belang van kunst voor de mensheid
 - Wat betekent kunst voor jou en wat brengt het voor je teweeg
- Bespreek volgende termen en elementen van kunst: lijn, vorm, witruimte, kleur, textuur.
- Maak/toon een kunstwerk met een onderwerp naar keuze, gemaakt op 4 verschillende manieren: pen en inkt, potlood, waterkleuren, pastelkleuren, olieverf, tempera, acryl, houtskool, digitale tekening/schilderwerk.
- Maak/toon 1 van volgende:
 - Nuttig/bruikbaar ontwerp
 - Een verhaal met foto's of afbeeldingen of 3D
 - Een logo met diepere betekenis
- Toon aan dat je regelmatig een museum bezoekt (of een tentoonstelling, galerij, werkplaats, kunstwinkel,...).
- Ga op zoek naar 3 disciplines in de kunstwereld. Kies 1 uit, ga na wat je moet studeren, hoe je moet trainen en welke ervaring je hiervoor nodig hebt. Leg ook uit waarom dat je aanspreekt.
- Bezoek een museum.



MATERIAALMEESTER

SAMENLEVING TECHNIEK



- Help de troeps- of eenheidsmateriaalmeester voor een overeengekomen periode met:
 - Onderhoud en opslag van tenten, inclusief eenvoudige reparaties.
 - Onderhoud en opslag van touwen, inclusief oprollen en veiligheidsinspecties.
 - Veilige opslag en hanteren van brandstoffen (bv. gasflessen, benzine...).
 - Onderhoud van gasvuren en keukengereedschap, inclusief eenvoudige reparaties, schoonmaken en algemeen onderhoud.
 - Onderhoud, opslag en sorteren van spel-, sport- en ander activiteitenmateriaal.
- Houd een eenvoudige inventaris bij van wat er uitgeleend en teruggebracht wordt.
- Leg het belang van ordelijkheid uit, en hoe dit wordt toegepast in de opslag van de troep of eenheid.



MECHANICUS

WETENSCHAP TECHNIEK



● Auto

- Leg het principe uit van een verbrandingsmotor, evenals de functies van de koppeling, de versnellingsbak en de overbrenging.
- Toon hoe je het waterreservoir van de ruitensproeier kunt controleren en vervangen, en vervang een ruitenwisserrubber.
- Toon hoe je een lamp aan de voor- en achterkant kunt vervangen.
- Toon hoe je het waterniveau van de radiator kunt controleren, hoe je deze vult en leg het belang van anti-vries uit.
- Toon hoe je de bandenspanning kunt controleren en hoe je een band correct oppompt.
- Leg uit waar je op moet letten als je banden controleert.
- Vervang een wiel.
- Leg uit waarom kruis- en radiaalbanden nooit op dezelfde as geplaatst mogen worden.

● Brommer of scooter

- Leg het principe uit van een twee- of viertactmotor, evenals de functies van de koppeling, de versnelling, carburator en de overbrenging.
- Toon hoe je een bougie verwijdert, reinigt en controleert.
- Toon hoe je het oliepeil van de motor controleert en de olie bijvult.
- Toon hoe je de spanning van de ketting kunt aanpassen.
- Toon hoe je een lamp aan de voor- en achterkant kunt vervangen.
- Toon hoe je de bandenspanning kunt controleren en hoe je een band correct oppompt.
- Vervang een wiel.



METEOROLOOG

WETENSCHAP NATUUR



- Hou een dagelijks logboek bij van het weer met eigen observaties gedurende minstens 2 weken. Vermeld het volgende per dag:
 - Windkracht en windrichting
 - Wolkentype en wolkengrootte
 - Temperatuur
 - Druk
 - Hoeveelheid neerslag per m²
- Doe weersvoorspellingen voor 3 opeenvolgende dagen aan de hand van weerkaarten en observaties.
- Verklaar het typische weer, dat in jouw streek heerst, aan de hand van warme en koude luchtmassa's in zomer en winter, de verschillende effecten van lucht- en zeestromingen. Leg de relatie uit tussen het weer en een verandering van luchtmassa's in fronten.
- Leg 3 verschillende manieren uit van wolkenvorming.
- Herken de verschillende soorten wolken en geef hun kenmerken (in welke weersomstandigheden komen ze voor, snelheid vorming,...)
- Leg uit hoe synoptische weerkaarten worden gemaakt. Geef uitleg over een eenvoudige kaart, met fronten en iso baren. Vergelijk je observaties in de eerste eis met die kaarten.



MOTORIST

TECHNIEK



- De werking kennen van een twee- en viertaktmotor, carburatie en ontstekingsmechanisme.
- Het normale onderhoud van de motor kunnen uitvoeren; dit is o.a. het spoelen van de motor na het varen, het reinigen en vervangen van de ontstekingskaarsen, het vervangen van een luchtfilter, het reinigen van de carburator, het afnemen van de schroef en vervangen van een breekpen.
- Het klaarmaken van de motor voor de winterberging: schoonmaken van het motorblok, reiniging van de verbrandingskamer(s), bouten en moeren controleren, alle bewegende delen in het vet zetten, kabels en verbindingen van het electrisch systeem reinigen en in de zuurvrije vaseline zetten.
- Veiligheidsvoorschriften kennen bij het gebruik van een buitenboordmotor.
- Een motor op een sloep kunnen plaatsen, benzinetank aansluiten en kunnen starten.
- Op motor kunnen vertrekken en aanleggen.



MUSICUS

CREATIVITEIT CULTUUR



- Een muziekinstrument vlot gebruiken en zonder fouten 10 muziekstukken voorspelen.
- Een voldoende scoutsrepertorium bezitten & zingen (kampvuurboekje).
- Eén lied aan een patrouille of troep aanleren.
- Herken en benoem 10 muziekinstrumenten op het gehoor.
- Lees 2 partituren op de juiste noten & ritmes
 - Eén mag je inoefenen
 - Tweede moet je het moment zelf uitvoeren
- Eén simpel lied aanleren aan iemand die jouw instrument naar keuze niet beheerst

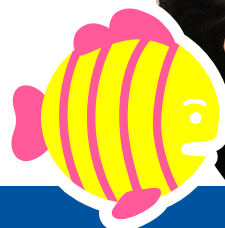


NATUURSPECIALIST

SAMENLEVING NATUUR



- Een schets maken, die de volledige cyclus van het water illustreert, gebruik makend van de volgende termen : neerslag, afloop, grondwater, watertafel, verdampen, verlekken, uitzweten.
- Ga de volgende soorten van pollutie na bij jou thuis en geef er de voornaamste oorzaken van: water, lucht, lawaai, bodem, afval.
- Verklaar waarom zoveel diersoorten bedreigd zijn en geef mogelijkheden om deze dieren te helpen om te overleven.
- Maak een lijst met “wat te doen” en “wat niet te doen” om op tochten en bij kamperen de natuur niet te beschadigen, maar ze te beschermen. Een lijst opmaken, met afbeeldingen, van planten en dieren, die in je streek, provincie of land in gevaar verkeren of uitgestorven zijn.
- 2 van de volgende experimenten uitwerken:
 - Aantonen hoe grond kan verloren gaan of vernietigd worden (erosie) en hoe gras en andere beplantingen dit kunnen tegenhouden. Aantonen hoe de bodem werd gevormd.
 - De zuurstofproductie van de planten aantonen.
 - Twee boonzaden in een bloempot met “bovengrond” en twee in een bloempot met “ondergrond” planten. Verzorg deze gedurende een maand en breng verslag uit betreffende lengte, groei, het voorkomen en de verschillen tussen de planten.
 - Modderig water uit een waterloop verzamelen in een glazen bokaal en gedurende 6 uur laten staan. Bestudeer nadien de hoeveelheid grond op de bodem van de bokaal.
 - Gedurende een maand dagelijks aantekeningen nemen betreffende het weer. (neerslag, zonneschijn, mist, temperatuur, windsnelheid en -richting, vochtigheid)
- 1 van de volgende activiteiten doen:
 - Samen met je patrouille of troep een antiwanorde campagne plannen en uitwerken.
 - Een natuurreservaat helpen onderhouden.



- Samen met je leider een plan in verband met milieubescherming uitwerken.
- Een tocht door de natuur opmaken voor je tak of patrouille.
- Een voederplaats voor in het wild levende dieren maken.
- Een vijver voor vogels, kikkers en andere waterdieren maken.
- Een verzameling van tenminste 5 gipsafdrukken van dieren & 5 gipsafdrukken van planten maken.
- Een schuilhut bouwen en daarin een nacht doorbrengen met het observeren van dieren.
- Meewerken aan een milieubeschermingsproject van 2 dagen.
- Zelf een milieubeschermingsproject ontwerpen en bespreken met je leider.

NAVIGATOR

SAMENLEVING TECHNIEK



- Notie hebben van het “Internationaal Reglement Ter Voorkoming van Aanvaringen Op Zee”. Dit houdt in: de bebakening kennen van het IALA A-systeem, de lichtvoering van schepen kennen, de belangrijkste voorrangregels kennen. Het verdient aanbeveling de afwijkingen van het BPR, het Belgisch Politiereglement van de Westerschelde en het Politiereglement van de Belgische Zeekust t.o.v. het bovengenoemde Internationaal Reglement na te gaan.
- Een zeekaart kunnen gebruiken, in het bijzonder de kaart van de Vlaamse Banken en de ANWB-waterkaarten van de Nederlandse kust- en binnenwateren (indeling van de kaart, kaartsymbolen).
- Een stroomatlas kunnen gebruiken en met behulp van een stroomatlas een zeiltocht van drie dagen uitwerken.
- Een positiebepaling kunnen uitvoeren aan de hand van peilingen op de kust (fix op de kaart met behulp van kruispeilingen) en gegist bestek.
- Een kompaskoers kunnen uitzetten over verschillende uren met de gegevens van variatie, deviatie, stroomverkaveling, drift en snelheid



OBSERVATOR

TECHNIEK
NATUUR



- Meedoen aan een voorwerpenkim en zich minstens 14 van de 20 tentoongestelde voorwerpen herinneren en degelijk kunnen beschrijven. Deze kim moet 2 maal uitgevoerd worden met verschillende reeksen voorwerpen.
- Observeer een sector gedurende 3 x 20 minuten en beantwoord er een reeks vragen over.
- Maak een merkschets van knopen, vuren,... (het moeten scouts technieken zijn)
- Een spoor van 1,5 km lang, aangeduid door ongeveer 40 natuursporen, kunnen volgen. De tocht moet door onbekend terrein gaan; wegen mogen enkel gekruist en niet gevolgd worden.



OPTIMIST

TECHNIEK SPORT



- Onderdelen van de optimist kunnen benoemen en aanduiden.
- Kan een optimist zelfstandig optuigen.
Volgende knopen kunnen leggen en verklaren waarvoor deze gebruikt worden:
 - Halve steek
 - Platte knoop
 - Achtknoop
 - Paalsteek
 - Mastworp
 - Klampsteek
 - Rondtorm met 2 halve steken
 - Slipsteek
- Kan de zeilstand aanpassen ngl. de koers die gevaren wordt en kan de koersen benoemen.
- Kan zich oriënteren op het water volgens de wind waarbij volgende begrippen uitgelegd kunnen worden:
 - Loef en lij
 - Bakboord en stuurboord
 - Hoger wal en lager wal
 - Oploeven en afvallen
- Kan overstag gaan van aan de wind naar aan de wind.
- Kan gijpen op een rechte lijn.
- Kan varen op de kilgrens.
- Kan een indewinds punt bereiken d.m.v. opkruisen.
- Kan rond 2 boeien varen (1x overstag en 1x gijpen).
- Kan de voorrangsregels toepassen op het water.
- Kan aanleggen (loos in de schoten) en vertrekken van hogerwal.
- Kan aanleggen en vertrekken van lagerwal.
- Kan 20 m deinzen.
- Kan een volledig gekapseisde optimist terug oprichten.





- Voldoe aan de 2de-klaseisen van knopen, sjorringen, bijl en zaag:
 - Demonstreer hoe je een touw behandelt en degelijk opschiet.
 - Demonstreer het leggen van de volgende knopen en leg uit waarvoor ze gebruikt worden: achtsteek, platte knoop, timmermanssteek, mastworp, schootsteek, paalsteek, dubbele paalsteek, galeisteek, trompetsteek of verkortingsknoop, vissersknoop.
 - Maak een touwbezetting.
 - Leg een vervangingsscheerlijn aan.
 - Demonstreer het leggen van de volgende sjorringen: kruissjorring, diagonaalsjorring, driepikkelsjorring en een steigersjorring.
 - Schets een ontwerp van een sjorconstructie en berekenen hoeveel en welke soort balken en touw er nodig zullen zijn.
 - Ken de kenmerken van een goede bijl.
 - Demonstreer het veilig en juist gebruik van een handbijl.
 - Demonstreer hoe je een handbijl onderhoudt en herstelt.
 - Demonstreer hoe je een boomzaag gebruikt en onderhoudt.
 - Maak in een groep van minstens drie personen:
 - Een groot pionierswerk (bv. toren, brug, poort...): eerst op kleinere schaal uitwerken en daarna op ware grote uitvoeren.
 - Een klein pionierswerk op ware grote (bv. kampmeubels, tafelvuur...)
- Maak een eindsplits.
- Leg het gebruik van katrollen en takels uit.
- Demonstreer het gebruik van een hefboom om zware voorwerpen te verplaatsen.
- Leg het gebruik van grondankers uit, zowel in harde als zachte grond.
- Leg de eigenschappen uit van de te gebruiken touwen en houtsoorten bij pionierconstructies.
- Leg de veiligheidsvoorschriften bij pionierprojecten uit.



PIONIER GEVORDERD

TECHNIEK

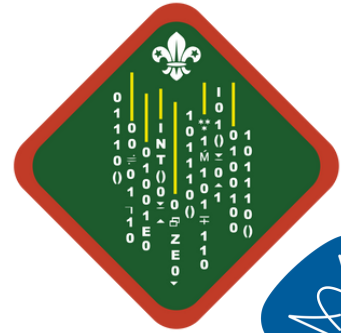


- Behaal de badge “Pionier”.
- Werk in een groep van minimaal drie personen een groot pionierproject met ofwel bewegende delen (bv. speeltoestellen) en/of op grotere hoogte (minstens 10 m). Dit omvat:
 - De planning
 - De tekeningen en maquette op schaal
 - De keuze en hoeveelheid van het benodigde materiaal berekenen
 - De veiligheid van het object
 - Het vervaardigen van het object
 - Een veiligheidsplan met aandacht voor de veiligheid van het object, de uitvoerders, omstaanders en gebruikers.
- Demonstreer alternatieve houtverbindingen (bv. bij het maken van een meubel).



PROGRAMMEUR

WETENSCHAP TECHNIEK



- Behaal de de badge 'Digitale technieker' & 'Informaticus'.
- Bespreek de eerste hulp en preventie van de typische problemen dat kunnen voorkomen tijdens programmeer activiteiten, waaronder:
 - Vermoeide ogen
 - Houding (nek, rug)
 - Herhaaldelijke stress
- Geef een korte geschiedenis van programmeren, waaronder minstens drie mijlpalen die betrekking hebben tot de ontwikkeling van programmeren.
- Beschrijf de evolutie van programmeermethoden en hoe ze zijn verbeterd met de tijd.
- Maak een lijst van 10 populaire programmeer talen die vandaag gebruikt worden. Beschrijf in welke sectoren ze vooral gebruikt worden en waarom.
- Beschrijf drie geprogrammeerde toestellen die je in je dagelijks leven gebruikt.
- Verklaar hoe software patenten en 'copyright' de programmeur beschermen.
- Beschrijf het verschil tussen het bezitten van software en het licentiëren van software.
- Beschrijf het verschil tussen freeware, open source en commerciële software. Beschrijf ook waarom het belangrijk is om ze te respecteren.
- Schrijf een programma in twee verschillende programmeertalen naar keuze. Het programma geeft de mogelijkheid aan de gebruiker om een temperatuur in te geven in Celsius. Deze wordt dan omgerekend naar Fahrenheit.
- Leg de code, stap voor stap uit.
- Schrijf de code voor een basis algoritme naar keuze, bijvoorbeeld 'insertion sort', 'selection sort',...
- Leg stap voor stap uit hoe deze code werkt



REDDER

TECHNIEK SPORT



Opmerking:

Indien je reddersbrevet behaald hebt, telt dit ook.

(Maar bewijzen mag nog steeds)

- Behaal de badges 'Zwemmer' en 'EHBO'.
- Reddingssprong correct uitvoeren.
- 25 m onder water zwemmen (pas na het aftikken hoofd boven water).
- 25 m op de rug zwemmen, polsen boven water binnen 1 minuut 20 seconden.
- 500 m zwemmen in een zwemslag naar keuze, binnen 4 minuten 30 seconden.
- 50 m zwemmen met kleren aan, binnen 1 minuut 30 seconden.
- Een pop ophalen vanop de bodem en er 25 m mee zwemmen op een correcte wijze.
- 2 minuten watertrappelen.
- 1000 m zwemmen in 15 minuten.



ROEIER

TECHNIEK SPORT



- De roeibevelen kennen en het commando kunnen voeren over een roeiboot.
- Met een kleine roeiboot minstens 100 m alleen kunnen roeien en correct aanmeren.
- Een roeiboot minstens 100 m alleen kunnen wrikken en correct aanmeren.
- De inventaris van een roeisloep voor een dagtocht kennen.
- Een lijn werpen over een afstand van 15 m met een nauwkeurigheid van 1,5 m.
- Een dagtocht met een roeiboot kunnen plannen en uitvoeren.
- De voorrangsregels kennen en toepassen op het water.
- De belangrijkste borden en betoning kennen.



SCHRIJVER

CREATIVITEIT CULTUUR



- Leg vier eisen naar keuze af uit de onderstaande lijst na overleg met je begeleider:
- Schrijf een gedicht van ten minste acht regels en bespreek het rijmschema, de opbouw en de betekenis.
- Schrijf een kortverhaal van ongeveer 600 woorden rond een bepaald thema dat je voorlegde aan je begeleider.
- Schrijf een verhandeling van ongeveer 2 à 3 bladzijden rond een bepaald thema afgesproken met je begeleider en gebruik de juiste structuur om een verhandeling te schrijven.
- Schrijf een krantenartikel van ongeveer 500 woorden en zorg ervoor dat dit ergens gepubliceerd wordt: in het groepsblaadje, het schoolblad of in de plaatselijke krant, eventueel in de vorm van een lezersbijdrage.
- Schrijf een toneelstukje of een sketch die minstens 10 minuten duurt.
- Houd een blog of logboek bij over een bepaald onderwerp afgesproken met je begeleider.
- Neem een interview af van een bekende of interessante persoonlijkheid en schrijf het interview met vragen en antwoorden uit.
- Schrijf een brief naar een pennenvriend(in) (een echte of niet) van minstens 150 woorden.
- Draag een deel van je geschreven werk voor in aanwezigheid van een publiek.
- Verslag van een activiteit kunnen maken.



SECRETARIS

COMMUNICATIE SAMENLEVING



- Keuze tussen:
 - Een stuk proza/verhalende tekst van 250 woorden schrijven in leesbaar handschrift
 - 100 woorden, met max 5 fouten, binnen de 150 seconden kunnen typen.
- Optreden als verslaggever op een scoutsvergadering.
- Basiskennis bezitten in verband met de administratieve taken binnen de eenheid.
 - Weten hoe met een bankrekening te werken
 - Basisboekhouding kunnen bijhouden
 - Een brief over een opgelegd onderwerp kunnen schrijven.
 - Een uitnodiging, gericht tot leden of sympathisanten van de eenheid, kunnen opstellen.
- Keuze tussen:
 - Een krantenverslag schrijven over een eenheidsactiviteit
 - Een artikel schrijven over de jeugdbeweging, de eenheid of de patrouille, dat gepubliceerd moet worden in een scoutstijdschrift.
- Gedurende tenminste 3 maanden secretaris zijn van je patrouille of een andere administratieve functie.
- Een mondelinge samenvatting van een patrouilleraad of andere vergadering kunnen geven tegenover de groep.

Aanvulling A - voor (Jong)verkenners & (Jong)gidsen en seniors:

- Bekleed gedurende minstens 6 maanden de functie van patrouillesecretaris: hou het logboek bij en schrijf verslagen van de vergaderingen, hou een adressenlijst bij van de leden van je patrouille of troep en fungeer als contactpersoon om eventuele afwezigheden te melden bij de takleider.
- Toon een basiskennis aan van de administratieve taken binnen de eenheid, weet wat de functies en de taken zijn van de eenheidssecretaris of taksecretaris.
- Verstuur een uitnodiging voor een patrouille- of troepsactiviteit.

Aanvulling B - voor takleiding

- Bekleed gedurende een heel scoutsjaar de functie van secretaris van je tak, beheer de adressenlijsten en medische gegevens van je takleden. Geef de gegevens van de nieuwe leden door aan de eenheidsleiding en aan het Landelijk Secretariaat van FOS Open Scouting als dit in jouw eenheid per tak gebeurt.
- Hou gedurende een heel scoutsjaar de aanwezigheden bij en fungeer als contactpersoon voor de ouders om eventuele afwezigheden te melden.
- Schrijf en verstuur gedurende minstens zes maanden het verslag van de takraad.
- Toon een grondige kennis aan van de administratieve taken binnen de eenheid, weet wat de functies en de taken zijn van de eenheidssecretaris en help de eenheidssecretaris met zijn/haar taken.
- Verstuur gedurende een heel scoutsjaar de uitnodigingen voor takactiviteiten en takraden.
- Schrijf en verstuur gedurende een half jaar het verslag van een tak of eenheidsraad.

Aanvulling C - voor eenheidsleiding:

- Bekleed gedurende een heel scoutsjaar de functie van eenheidssecretaris.
- Je bent in staat om inschrijvingsfiches, medische fiches en kampfiches te ontvangen, in te vullen en teruggeven.
- Je bent in staat om op een correcte en tijdige manier ledenlijsten te bezorgen aan het landelijk secretariaat van FOS Open Scouting.
- Zorg dat je op de hoogte bent van de geldende wetgeving in verband met de privacy en pas het gegevensbeheer hieraan aan.
- Stel de uitnodigingen op voor eenheidsactiviteiten en verstuur deze. Leg een lijst aan met adressen van oud-leiding en hou hen ook op de hoogte van eenheidsactiviteiten.
- Stel gedurende minstens 6 maanden samen met de eenheidsleiding de agenda op voor de eenheidsraden en verzorg en verspreid naar tevredenheid het verslag van deze raad.
- Archiveer alle verslagen van takraden, eenheidsraden, drukwerk, brieven en uitnodigingen, posters, relevante voorwerpen en informatie gedurende het jaar dat jij eenheidssecretaris bent.

SPELEOLOOG

WETENSCHAP

NATUUR



- Deelnemen aan tenminste 6 verschillende ondergrondse exploraties onder bekwame begeleiding. Aantekeningen maken van deze trips, met inbegrip van schetsen en aanduiding van de gevolgde weg.
- Aanleren hoe grotten gevormd worden en in staat zijn om er met de examinerator over te praten.
- In staat zijn om tenminste 1 type van grotverlichting brandende te houden.
- Begrijpen hoe het weer de grot kan beïnvloeden en hoe de ontstane gevaren vermeden kunnen worden.
- De codes van de speleologie kennen.
- Een persoonlijke uitrusting kunnen uitkiezen en gebruiken.
- Een speleoladder en speleotouwen behoorlijk kunnen oprollen en onderhouden.
- Weten welke Fauna en Flora je kan tegenkomen in de grot.
- De veiligheidsvoorschriften kennen.



SPORTER

TECHNIEK SPORT



- Doe regelmatig aan actieve sportbeoefening of fysieke training waar je nog geen badge voor behaalde. Dit kan een teamsport zijn zoals voetbal, volleybal, basketbal of hockey of een individuele sport zoals tennis, tafeltennis, squash of turnen of een hobby zoals yoga, ijschaatsen, dans of nordic walking...
- Toon aan dat je een redelijk niveau bereikt hebt in deze sport en bewijs dat je vooruitgang boekt.
- Leg de regels of de verschillende aspecten van deze sport uit en leg uit of toon hoe je je voorbereidt om te gaan sporten. Denk hierbij aan speciale kledij en sportmateriaal of opwarmings-oefeningen

Deze badge is bedoeld voor scouts en gidsen die regelmatig een sport beoefenen waarvoor er geen specifieke badge bestaat. Verder is het ook mogelijk deze badge meerdere malen te verdienen met telkens verschillende sporten. Sporten beoefend tijdens de les lichamelijke opvoeding op school tellen niet mee.



SURVIVAL

TECHNIEK NATUUR



- Bespreek de risico's van survival activiteiten, bespreek ook hoe je anticipeert en oplost als ze zich toch voordoen.
- Toon aan dat je de eerste hulp kan toedienen in geval van: onderkoeling, bevriezing, insectenbeten, zonnslag, blaren,...
- Bespreek hoe je paniek kan vermijden en hoe je een hoog moraal blijft behouden. Leg ook uit waarom dit belangrijk is.
- Beschrijf de stappen die je moet ondernemen om te overleven in de volgende landschappen
 - Koud & sneeuw
 - Nat (bos)
 - Heet & droog (woestijn)
 - Winderig (bergen of grote vlaktes)
 - Water (oceaan, meer of rivier)
- Steek zelf een survival-kit in elkaar en verklaar waarom elk item nuttig kan zijn.
- Maak op drie verschillende manieren vuur (zonder lucifers of aanstekers).
- Doe het volgende:
 - Demonstreer 5 manieren hoe je aandacht kan trekken als je verdwaald bent.
 - Bespreek 5 grond-lucht signalen. Signalen die u kunnen redden tijdens een survival tocht.
- Improviseer een natuurlijke shelter, bovendien moet deze shelter zo weinig mogelijk negatieve invloed hebben op de omgeving.
- Breng een nacht door in je shelter.
- Demonstreer drie manieren hoe je water kan veranderen naar drinkbaar water.
- Bespreek de verschillende kleren tijdens een overnachting afhankelijk van de weersomstandigheden
- Toon aan dat je kennis hebt van de verschillende kledij-mogelijkheden afhankelijk van de omgeving (ijskoud tot heet).
- Verklaar waarom het meestal niet slim is om eetbare planten of wild te eten tijdens een survival situatie.
- Zelf een survivalskit in elkaar steken & theoretisch kunnen duiden.



TOLK

TECHNIEK CULTUUR



Opmerking: Het is aan de eenheid om te beslissen of Engels ook telt als een “vreemde taal”

+ De vreemde taal mag niet je moedertaal zijn!

- Vlot meepraten in een eenvoudig gesprek in een vreemde taal.
- Een brief van ongeveer 150 woorden in een vreemde taal schrijven.
- Na enkele minuten voorbereiding de inhoud van een tekst, geschreven in een vreemde taal, kunnen navertellen in je moedertaal.
- Gedurende tenminste een jaar corresponderen met iemand in een vreemde taal.
- Na voorbereiding een tekst in je moedertaal kunnen navertellen in een vreemde taal.
- Treed op als tolk voor een bezoeker die de moedertaal niet spreekt.



VERTEGENWOORDIGER

COMMUNICATIE SAMENLEVING



- Voer minstens 3 van de volgende opdrachten uit:
 - Vertegenwoordig gedurende een heel jaar de eenheid op de lokale gemeentelijke jeugdraad (Vlaanderen) of de jeugdraad van de Vlaamse Gemeenschapscommissie (Brussel). Breng hierover op de eenheidsraad kort verslag uit.
 - Verzorg gedurende een heel jaar de contacten met het lokale cultuurcentrum of het gemeenschapscentrum in de gemeente waar de eenheid haar werking heeft.
 - Volg de organisatie mee op van lokale activiteiten die de grenzen van de eigen jeugdbeweging overschrijden (bv. Dag van de Jeugdbeweging).
 - Onderhoud gedurende een heel jaar de contacten met de gemeente, de buurtscholen, andere jeugdbewegingen en andere relevante verenigingen in de regio.
 - Vertegenwoordig je eenheid binnen de vzw van je eigen eenheid.
 - Vertegenwoordig de eenheid gedurende een heel jaar op de Algemene Vergadering van FOS Open Scouting, informeer de eenheidsraad op voorhand over de agenda van de A.V. en breng nadien verslag uit op de eenheidsraad.



VUURMEESTER

TECHNIEK NATUUR



- Leg uit wat een brand is.
- Beschrijf de gevaren van een brand.
- Leg de vuurdriehoek en haar elementen uit. Leg aan de hand van deze elementen de principes van brandbestrijding uit.
- Leg uit wat je moet doen wanneer je een brand ontdekt.
- Leg de klassering van de branden uit (A, B, C, D).
- Beschrijf de verschillende types snelblussers, voor welke klasse brand ze geschikt zijn en waarom. Leg uit hoe je de verschillende types herkent en gebruikt.
- Beschrijf wat je moet doen wanneer iemands kleren in brand staan.
- Bespreek de verschillende brandwonden en hoe je deze verhelpt.
- Leg de mogelijke gevaren van een kampvuur uit en leg uit welke voorzorgen je moet nemen.
- Leg uit hoe je op correcte wijze een vuur met een poedersnelblusser blust.
- Leg uit hoe je op correcte wijze een vuur met een koolzuursneeuwblusser blust.
- Beeld uit hoe je op correcte wijze een brandede frietketel dooft.
- Maak een piramide-vuur van minstens 1m hoog en steek deze aan met een magnesium stick.
- Een vuur voor minstens vijf uur aanhouden.
- Een vuur maken met natte voorwerpen.
- Op 3 verschillende manieren een vuur kunnen aansteken zonder gebruik te maken van lucifers of aanstekers.
- De volgende soorten vuren kunnen uitleggen & vijf ervan realiseren
 - Isolatievuur
 - Reflectorvuur
 - Stervuur
 - Jagersvuur
 - Dakotavuur
 - Vierkantvuur
 - Kuilvuur
 - Kribbevuur
 - Greppelvuur
 - Kruisvuur
 - Tafelvuur
 - Pagodevuur
 - Fins/Zweeds houthakkersvuur
- Kort de aandachtspunten bij het kiezen van een kampvuurplaats uitleggen.
- Alle vuren die je maakt op een correcte manier blussen.
- Bespreek 4 soorten tondel (geen hout) die je kan gebruiken bij het aanmaken van een vuur.
- Maak een fakkel die minstens 30 minuten brandt.



WANDELAAR

NATUUR
SPORT



- Neem deel aan ten minste vijf verschillende wandelingen van minstens 25 km. Minstens twee hiervan moeten niet-bewegwijzerde routes zijn. Dien van elk van deze wandelingen een uitgebreide voorbereiding in bij je badgebegeleider.
- Breng over een van deze wandelingen verslag uit aan je troep. Gebruik hierbij kaarten en foto's.
- Vertel over de juiste (beschermende en reflecterende) kleding, schoeisel, EHBO-setje, voedsel en rugzak(je), die je tijdens een wandeltocht nodig hebt.
- Bespreek met je badgebegeleider de bewegwijzerde wandelroutes in de buurt. Zoek uit waar het begin- en eindpunt van dichtbijgelegen GR's ligt.
- Bewijs een grondige kennis van navigatievaardigheden, eerste hulp en noodprocedures.
- Vertel hoe je je voeten voor, tijdens en na een wandeltocht dient te verzorgen.
- Demonstreer hoe je blaren, zonnebrand, de beet van een teek en een verstuikte voet behandelt tijdens een wandeling.
- Toon aan dat je tijdens de wandelingen bewust bezig bent met natuurbehoud

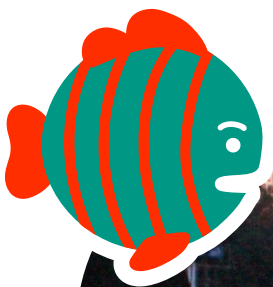


WATERRAT

SPORT



- 250 m zwemmen in een zwemstijl naar keuze.
- 100 m zwemmen in een andere zwemstijl naar keuze.
- 10 m onder water zwemmen.
- Duiksprong vanaf de kant, een startblok of een duikplank van max. 1 m hoogte.
- 25 m zwemmen met kleren aan (T-shirt, lange broek, kousen).
- Een voorwerp droog overbrengen over een afstand van 50 m.



WERELDREIZIGER

SAMENLEVING

CULTUUR



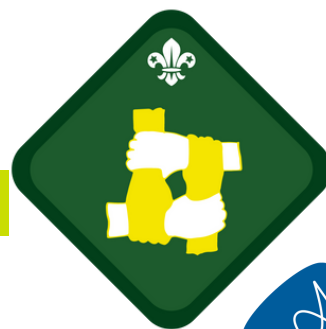
- Een reis maken die minstens 3 weken duurt.
- Ten minste 50000 reiskilometers hebben (heen & terug).
- Ten minste 50 verschillende steden bezocht hebben.
- Ten minste 15 verschillende landen bezocht hebben.
- Ten minste 2 continenten bezocht hebben.
- Spontaan enkele zaken (cultuur, bezienswaardigheden, gevaren, eigen verhalen) van de bezochte steden kunnen opnoemen.
- Een ruw reisplan kunnen voorleggen van een reis.
- Benoem een verschil in cultuur tussen 2 verschillende continenten en wat je graag zou willen implementeren in je eigen cultuur.
- Je kan beknopt een verslag vertellen.



WERELD

VRIENDSCHAP

SAMENLEVING CULTUUR



- Correspondeer regelmatig (ongeveer maandelijks) gedurende tenminste 6 maanden met een scout van een ander land, hetzij individueel, hetzij als lid van een patrouille.
- Onderzoek een land naar eigen keuze en bespreek de verschillen in levensstijl met het eigen land. Kies een van volgende methodes:
- Houd een album of plakboek bij gedurende tenminste 6 maanden, informatie gevend over scoutsactiviteiten, sport, huiselijk leven en nationale aangelegenheden van een ander scoutsland (bv. met de verkregen informatie bij de eerste eis).
- Stel een set van tenminste 20 zelfgenomen foto's of kleurendia's samen, die de scouting, het leven, het volk, de gewoonten en het landschap van een ander land illustreren en verklaren.
- Volbreng minstens 3 van de volgende opdrachten:
 - Kampeer of trek met één of meerdere scouts van een ander land voor tenminste 7 dagen en houd daarvan een dagboek bij, waarin je je impressies over hen en hun land optekent.
 - Ontvang voor tenminste 3 dagen één of meerdere vreemde scouts gastvrij in je eigen huis
 - Breng verslag uit over de manieren waarop je jonge immigranten of bezoekers van een ander land verwelkomd hebt op school, in de sportclub of in je lokale gemeenschap en wat je gedaan hebt om hen zich thuis te laten voelen.
 - Voer informatieve besprekingen met je patrouille en met je troep over je interesse en kennis, opgedaan tijdens je internationale ervaringen.
 - Maak een bandopname van kampvuurliedjes van een ander land of van een eenvoudige conversatie met een scout van een ander land, met de vertaling in de eigen taal.
 - Bedenk en leid een patrouille-activiteit, gebaseerd op informatie ingewonnen bij een vreemde scout met wie je in contact staat of gebaseerd op je kennis van een vreemd land.



WOUDLOPER

SAMENLEVING NATUUR



- Leg uit wat een brand is.
- Beschrijf de gevaren van een brand.
- Voldoe aan de 2e-klaseisen betreffende vuren en EHBO::
 - Maak en onderhoud een tafelvuur.
 - Maak en onderhoud een behoorlijk kampvuur.
 - Ken de brandbaarheid van houtsoorten.
 - Weet wat te doen bij een ernstig ongeval.
 - Ken de inhoud van een patrouille-EHBO-koffer.
 - Een eenvoudige wonde kunnen verzorgen.
 - Weet hoe men te werk gaat bij het verzorgen van:
 - Een ernstige bloeding.
 - Een ernstige brandwonde.
 - De werkwijze kennen voor het toepassen van mond-op-mond ademhaling.
 - Leg een driehoeksverband aan:
 - Aan knie of elleboog
 - Aan voorarm of been
 - Weten hoe en wanneer een gekwetste te transporteren.
 - Zelf een noodbrancard kunnen maken.
 - Weet hoe je de mogelijke gevolgen van extreme hitte (zonnesteek en uitdroging) en koude (onderkoeling) kunt voorkomen en behandelen.
 - Weet verschillende manieren om een noodsignaal te versturen.
 - Weet wat te doen om je groep in veiligheid te houden en het voor eventuele redder gemakkelijk maakt om je te vinden.
- Beschrijf verschillende manieren om een onderdak te bouwen.
- Ken en herken minstens drie eetbare planten of vruchten uit je regio.
- Water kunnen filteren zonder afhankelijk te zijn van hedendaagse technologieën.
- Ken de bos- en plattelandsreglementen.
- Breng - pas na het afleggen van voorgaande eisen - in een groepje van tenminste drie personen 24 uur in de natuur door met als enige uitrusting de kleren die je aan hebt, een poncho en een zakmes, en voer de volgende opdrachten uit:
 - Vind een azimut zonder kompas,
 - dag en nacht.
 - Bouw een hut met natuurlijke of gerecupereerde materialen.
Bereid drie maaltijden - van zelf verzameld voedsel - boven een open vuur, zonder keukengereedschap of aluminiumfolie.



ZEEZWEMMER

SPORT



- Behaal de badge 'waterrat'.
- 1000 m zeezwemmen in maximum 22 minuten, zwemslag naar keuze.
- 500 m zeezwemmen in maximum 10 minuten, zwemslag 'crawl'.
- Kunnen uitleggen in welke richting je het beste zwemt, rekening houdend met de getijden

Veiligheidsvereisten bij het behalen van deze badge: Deze badge kan enkel afgenomen worden bij weersomstandigheid met 'groene vlag' en onder toezicht van redders.



ZEILER

TECHNIEK SPORT



- Behaal de badge 'Optimist'.
- Kan de onderdelen van een meermansboot benoemen en aanduiden.
- Kan aanleggen en vertrekken aan hoger wal en lager wal.
- Volgende knopen kunnen leggen en verklaren waarvoor deze gebruikt worden:
 - Enkele en dubbele schootsteek,
 - Eind- en oogsplits,
 - Eind- en kruistakeling.
- Past zeiltrim aan naargelang de windsterkte.
- Zeilt op principe van de telltales.
- Zeilt steeds met joy-stick.
- Past gewichtstrim toe op alle koersen.
- Kan 'man-over-boord-manoeuvere' binnen 1 minuut correct uitvoeren.
- Kan een driehoekparcours (zonder opkruisen) zeilen zonder roer.
- Weten hoe een drenkeling te behandelen.
- Kan grijpen op een rechte lijn.
- Kan een roll-tack uitvoeren.
- Kan reageren op windveranderingen op aandewindse koers.
- Kan 100 m deinzen en achteruitvaren.
- Ken de beginselen van het wedstrijdreglement (ISAF).
- Kan de startprocedure van een wedstrijd uitleggen.
- Kan verlijeren op een startlijn en kan binnen 5 seconden na het startsignaal vertrekken.
- Kan een gekapseisde meermansboot terug oprichten.
- Een dagzeiltocht plannen rekening houdend met de stroming.



ZWEMMER

SPORT



- Behaal de badge 'waterrat'.
- 500 m zwemmen in een zwemstijl naar keuze.
- 250 m zwemmen in een andere zwemstijl naar keuze.
- 100 m zwemmen met kleren aan (T-shirt, lange broek, kousen).
- 100 m zwemmen in rugslag.
- 25 m onder water zwemmen.
- 1 minuut watertrappelen (handen en neus blijven boven water).
- 5 voorwerpen vanop 3 m diepte ophalen, in maximaal 2 keer duiken, te vertrekken vanuit het water.
- 25 m zwemmen in maximum 30 seconden (-16 jaar) of 25 seconden (+16 jaar)



ZWEMMER GEVORDERD

SPORT



- Behaal de badge 'Zwemmer'.
- Duik in het water door middel van een wedstrijdduik.
- Zwem 100 m in minder dan 2 minuten 30 seconden.
- Zwem 1500 m, waarvan 400 m op de rug.
- Zwem 400 m in zee.
- 3 minuten watertrappelen.

