



BADGESBOEK

-Alle badges van welp tot senior-



INHOUDSOPGAVE

INHOUDSOPGAVE	2
WELPEN -& WOLVENBADGES	1
1. Over badgewerking welpen & wolven	1
2. Welpen en Wolven badges.....	1
<input type="checkbox"/> Atleet.....	1
<input type="checkbox"/> Dierenvriend.....	2
<input type="checkbox"/> Eerste hulp bij ongevallen	2
<input type="checkbox"/> Explorator	3
<input type="checkbox"/> Fietser.....	3
<input type="checkbox"/> Gids.....	3
<input type="checkbox"/> Goed speler	4
<input type="checkbox"/> Handige jongen of meisje.....	4
<input type="checkbox"/> Knutselaar.....	5
<input type="checkbox"/> Kunstenaar	5
<input type="checkbox"/> Opmerker	5
<input type="checkbox"/> Seiner.....	6
<input type="checkbox"/> Troubadour.....	6
<input type="checkbox"/> Verslaggever	6
<input type="checkbox"/> Verzamelaar	6
<input type="checkbox"/> Zwemmer	7
3. Logboek	7
Badgewerking.....	8
1. Badges	8
<input type="checkbox"/> Atleet.....	8
<input type="checkbox"/> Atleet 2	8
<input type="checkbox"/> Atleet 3.....	8
<input type="checkbox"/> Fietser.....	10
<input type="checkbox"/> Hercules.....	10
<input type="checkbox"/> Klimmer / alpinist	11
<input type="checkbox"/> Optimist.....	12
<input type="checkbox"/> Sporter.....	12
<input type="checkbox"/> Redder	13
<input type="checkbox"/> Roeier	13
<input type="checkbox"/> Waterrat	13
<input type="checkbox"/> Zeezwemmer	14
<input type="checkbox"/> Zwemmer	14
<input type="checkbox"/> Zwemmer gevorderd.....	14
<input type="checkbox"/> Zeiler.....	14
<input type="checkbox"/> Communicatie	15
<input type="checkbox"/> Creatieveling.....	16
<input type="checkbox"/> Digitale kunsten.....	16
<input type="checkbox"/> Entertainer	17

<input type="checkbox"/>	Fotograaf	17
<input type="checkbox"/>	Historicus + scoutsgeschiedenis	18
<input type="checkbox"/>	Kunstkenner	18
<input type="checkbox"/>	Musicus	19
<input type="checkbox"/>	Schrijver	19
<input type="checkbox"/>	Secretaris	20
<input type="checkbox"/>	Tolk	21
<input type="checkbox"/>	Wereldreiziger	21
<input type="checkbox"/>	Wereldvriendschap	21
<input type="checkbox"/>	Archeoloog	22
<input type="checkbox"/>	Boswachter	23
<input type="checkbox"/>	Duurzaamheid	23
<input type="checkbox"/>	Gids	24
<input type="checkbox"/>	Hiker/Wandelaar	25
<input type="checkbox"/>	Milieubeschermer	25
<input type="checkbox"/>	Observator	26
<input type="checkbox"/>	Samenleving	27
<input type="checkbox"/>	Speleoloog	27
<input type="checkbox"/>	Vertegenwoordiger	27
<input type="checkbox"/>	Astronoom	28
<input type="checkbox"/>	Bioloog	28
<input type="checkbox"/>	Digitale techniek	29
<input type="checkbox"/>	EHBO	30
<input type="checkbox"/>	Explorator	30
<input type="checkbox"/>	Geoloog	31
<input type="checkbox"/>	Informaticus	31
<input type="checkbox"/>	Kartograaf	32
<input type="checkbox"/>	Meteoroloog	33
<input type="checkbox"/>	Motorist	34
<input type="checkbox"/>	Navigator	34
<input type="checkbox"/>	Programmeur	34
<input type="checkbox"/>	Technieker	35
<input type="checkbox"/>	Kampeerder	36
<input type="checkbox"/>	Kampkok	37
<input type="checkbox"/>	Kok	37
<input type="checkbox"/>	Kampverantwoordelijke	38
<input type="checkbox"/>	Klusser	38
<input type="checkbox"/>	Materiaalmeester	39
<input type="checkbox"/>	Personal health/fitness	40
<input type="checkbox"/>	Pionier	42
<input type="checkbox"/>	Pionier Gevorderd	43
<input type="checkbox"/>	Survival	43
<input type="checkbox"/>	Vuurmeester	44
2.	Logboek	45

WELPEN -& WOLVENBADGES

1. Over badgeworking welpen & wolven

Badgeworking biedt de welpen en wolven de kans om hun interessegebieden en hobby's verder te ontwikkelen en te stimuleren en om spelenderwijs bruikbare zaken bij te leren. Ze ontwikkelen hun handigheid en zetten zich hard in om een doel op hun maat te bereiken.

Elke Welp of Wolf is anders en heeft eigen talenten en interesses. Een badge is een bevestiging van een talent, het is leuk om er één te verdienen, maar het mag geen statussymbool worden. Daarom mag het verzamelen van badges geen doel op zich zijn.

Deze vaardigheidsproeven zijn duidelijk meer gespecialiseerd dan de andere proeven, zodat je er wel moet op letten, vooral met de jongere Welpen, dat je niet veel aandacht aan één punt gaat besteden en de andere punten verwaarloost.

Bij badgeworking kan de samenwerking met mensen van buiten de horde verrijkend zijn (iemand die bv. goed op de hoogte is van een of andere specialiteit).

2. Welpen en Wolven badges

□ Atletiek

➤ Welpen van 8 tot 10 jaar

- Snel lopen: 60m in 12"
- Verspringen: 2m met aanloop.
- Hoogspringen: 75cm met aanloop.
- Klimmen: op een koord minstens 3m hoog klimmen.
- Evenwicht: zich over een balk van 4m lang en 15cm breed op een hoogte van 60cm bewegen zonder te vallen.
- Balwerpen: in een doel van 1m op 1m en op een afstand van 8m een kleine bal werpen met de linker- en de rechterhand, en telkens 4 op 6 halen.
- Een welp van je eigen gewicht over een afstand van 50m dragen.

- Wolven van 10 tot 12 jaar
 - Snel lopen : 60m in 11".
 - Verspringen : 3m met aanloop.
 - Hoogspringen : 1m met aanloop.
 - Klimmen : 4m hoog klimmen langs een touw of in een boom.
 - Evenwicht : op een balk van 4m lang en 10cm breed op een hoogte van 60 cm boven de grond.
 - Balwerpen: op een afstand van 10m een kleine bal in een doel van 1m op 1m mikken met de linker- en met de rechterhand, en 4 op 6 halen.
 - 200m kunnen zwemmen.
 - Op je hoofd en handen kunnen staan (3").

□ Dierenvriend

- Een huisdier verzorgen (eten geven, verzorgen, hok proper houden).
- De vogels beschermen : ze in de winter voedsel geven en drinken. Zorgen voor de hokjes.
- Voor de welpen/ wolven in de stad : 3 wilde vogels herkennen aan hun zang of vederen. Iets afweten over hun levenswijze.
- Voor de welpen/ wolven op het platteland : een erf kunnen verzorgen, konijnen en pluimvee voeden en verzorgen.

□ Eerste hulp bij ongevallen

- Welpen:
 - Ik kan een schram, snede en neusbloeding verzorgen.
 - Ik kan een brandwonde verzorgen. Ik ken de drie graden van verbranding. Ik ken de gevaren van en de voorzorgen tegen brand.
 - Ik ken de gevaren van een vuil verband.
 - Ik kan een arm ondersteunen met een doek.
 - Ik weet wat te doen als iemand zijn voet verstuikt.
 - Ik kan een voet of hand verbinden met een driehoeksverband.
 - Ik weet wat er in de EHBO-koffer zit.
 - Ik begrijp de noodzaak om hulp in te roepen van volwassenen bij een ongeval.

- Wolven:
 - Een schram, snede, brandwonde en een neusbloeding kunnen verzorgen.
 - De gevaren kennen van een vuil verband.
 - Een halsdoek gebruiken om een arm te ondersteunen.
 - Weten wat te doen met een persoon die zijn voet verstuikt heeft.
 - De gevaren van en de voorzorgen tegen brand (gas, bosbrand, benzine) kennen.
 - Weten hoe klederen te doven die vuur gevat hebben.
 - Een voet en hand kunnen verbinden (driehoeksverband).
 - De EHBO-kist van de horde onderhouden onder toezicht van de hordeleider.

- De adressen kennen van de dokter en de dichtstbijzijnde apotheker (vooral 's zondags met de wachtdienst). Hen kunnen verwittigen.
- De noodzakelijkheid begrijpen de hulp in te roepen van volwassenen.

□ Explorator

□ Fietser

➤ Welpen:

- Ik ga mee op een fietstocht.
- Ik kan goed fietsen.
- Ik ken de verkeersregels die belangrijk zijn voor fietsers en ik volg ze.
- Ik onderhoud mijn fiets.
- De ketting kunnen opzetten en smeren.

➤ Wolven:

- Goed kunnen fietsen.
- De verkeersreglementen kennen en in acht nemen.
- Je fiets onderhouden : reinigen, stukken vernieuwen, smeren, enz.
- Een band kunnen plakken en verwisselen.
- Een rem kunnen herstellen.
- De ketting kunnen opzetten en smeren.

□ Gids

➤ Welpen:

- Ik ga mee op een staptocht.
- Ik kan een stadsplan gebruiken.
- Ik kan een kompas gebruiken.
- Ik kan een duidelijke wegbeschrijving geven om van één punt naar een ander te geraken (op bekend terrein).
- Ik kan een plan tekenen van een weg die ik vaak afleg.
- Ik ken de belangrijkste straten van mijn gemeente of wijk.
- Ik weet enkele belangrijke plaatsen zijn in mijn gemeente of stad.
- Ik kan de uurregeling van trein of bus lezen.
- Ik kan een spoor leggen.

➤ Wolven:

- Een juiste en klare uitleg kunnen verschaffen aan iemand die zijn weg vraagt.
- Een idee hebben van de tijd en de afstand nodig om een bepaalde plaats te bereiken (te voet, per auto, per tram).
- Uit het hoofd een plan opmaken van een weg die men gewoon is te volgen.
- Een stafkaart kunnen gebruiken (alle zilverenwolfpuntjes van kaart en kompas en iets afweten over de hoogtelijnen).

- De telefoongids raadplegen en beleefd en in keurig Nederlands kunnen telefoneren.
- De voornaamste straten kennen van zijn gemeente of wijk en een algemene kennis hebben van tram- en buslijnen.
- De voornaamste standbeelden en monumenten van zijn omgeving kennen en iets afweten van hun geschiedenis.
- De uurregeling van trein of bus kunnen lezen.
- In zijn gemeente of wijk en in de buurt van het lokaal het gemeentehuis, een dokter, een benzinestation, een postbus, een publieke telefooncel, een apotheker en een hospitaal weten.
- De horde terug op haar uitgangspunt brengen na een wandeling van een kwartier in onbekend gebied.

□ Goed speler

➤ Welpen:

- Ik speel steeds op een eerlijke en sportieve manier en probeer andere Welpen te helpen tijdens de spelen.
- Ik doe mee aan een groot spel.
- Ik leg een klein spel uit aan de horde.

➤ Wolven:

- Een echte sportieve geest bezitten : de spelregels volgen, de scheidsrechter gehoorzamen, actief deelnemen aan alle spelen.
- Een klein spel uitleggen aan de horde en het doen spelen.
- Kleine spelen kunnen doen met je troep (10 min.)
- 3 ploegspelen kennen en één ervan leiden.
- Ik speel goed mee in een Groot Spel.

□ Handige jongen of meisje

➤ Welpen:

- Ik kan een vuur aansteken en doven. Ik ken de gevaren van vuur.
- Ik kan een fornuis aansteken en uitdoen. Ik ken hiervan de gevaren.
- Ik kan mijn valies zelfstandig en netjes inpakken.
- Thee en koffie kunnen zetten.
- Ik kan een knoop aannaaien.
- Ik kan een kruissjorring maken.
- Zakdoeken en je das wassen en strijken.

➤ Wolven:

- Een vuur in openlucht kunnen aansteken, er op koken en het onderhouden.
- Een fornuis (gas, elektriciteit) kunnen aansteken en er de gevaren van kennen.
- Thee en koffie kunnen zetten.
- Aardappelen en deegwaren kunnen koken.
- Eieren kunnen koken en bakken.

- De tafel netjes kunnen dekken en afruimen.
- Je bed kunnen opmaken, je kamer vegen, meubels afstoffen en ruiten wassen.
- Het vaatwerk afwassen.
- Zakdoeken en je das wassen en strijken.
- Een scheurtje kunnen herstellen.
- Een badge kunnen aannaaien.
- Ik kan een diagonaal sjorring leggen.

□ Knutselaar

- Een stuk speelgoed of nuttig voorwerp vervaardigen in hout. Het vernissen, schilderen of sappen.
- Een beschadigd voorwerp weer opknappen (opnieuw schilderen of vernissen, herstellen).
- Alleen een gebruiksvoorwerp vervaardigen (gebruik van schroeven) : eetbakjes voor vogels, kapstok, sleutelrek, broodplank, boekenplank.
- Je materiaal in goede staat houden.

□ Kunstenaar

- Een tekening maken naar het leven (dier, mens, landschap enz.) of een verhaal of een junglethema illustreren met verf en penseel.
- Met klei, plaaster, plasticine, papierdeeg een boetseerstuk maken of een maquette of een jungle- of stadsplan, enz.
- Je materiaal onderhouden en aanvullen (potloden aanpunten, gommen, borstels en penselen, verfpotjes, klei en plasticine goed wegbergen).
- Akela kan aan je vragen het materiaal van de horde gedurende drie maanden te verzorgen.

□ Opmerker

➤ Welpen:

- Ik kan 6 dieren herkennen en er iets over vertellen.
- Ik leg een herbarium aan met daarin minstens 5 planten en 5 vruchten of bladeren van een boom. Ik weet er iets over te vertellen.

➤ Wolven:

- Zes dieren in de natuur gadeslaan en er iets over weten.
- Je bevindingen in een plakboek of een paneel voorleggen (bv. de afdruk van een poot, pluim, stukje pels, waar het dier woont, eieren, etc.)
- In de natuur 10 wilde bloemen herkennen en er iets weten over te vertellen.
- In de natuur 10 bomen of struiken herkennen aan hun silhouet, bladeren, vruchten of bloesems, naargelang het jaargetijde en er iets weten over te vertellen.
- Ik doe met succes mee aan een kimpel.

□ Seiner

- Welpen:
 - Ik kan een boodschap duidelijk overbrengen.
 - Ik kan een brief correct versturen.
 - Ik kan een telefoongesprek voeren en ik kan een telefoongids gebruiken (digitale en/of papieren gids).
 - Ik kan een geheimschrift ontcijferen
 - Ik kan een morsebrief vertalen
 - Ik kan een tekstje vertalen in morse (ten minste 100 woorden)

- Wolven:
 - Een uitleg van een leider kunnen samenvatten en overbrengen, zodanig dat de voornaamste punten duidelijk naar voor komen.
 - Ik ontcijfer een eenvoudig geheimschrift.
 - Ik kan de telefoon en de telefoongids gebruiken.
 - Ik verstuur een e-mail.
 - Ik kan een morsebrief vertalen
 - Ik kan een tekstje vertalen in morse (ten minste 200 woorden)

□ Troubadour

- Welpen:
 - Ik kan de horde vermaken met een grootse act.
 - Ik zorg voor een mooi decor en inkleiding.
 - Ik verwerk verschillende dingen in mijn act, zoals muziek, dans, toneel, mopjes, ...

- Wolven:
 - Een muziekinstrument normaal kunnen bespelen.
 - Een personage uitbeelden door het te mimeren, of zich te verkleden, zodanig dat de horde het herkent.
 - Met je troep de horde vermaken, bv. door : het mimeren van een verhaal of lied, poppenspel, schaduwbeelden, goochelen, sketches.

□ Verslaggever

- Ik vertel een verhaal aan de leiding of de horde.
- Ik kan een tekst schrijven over de scouts, een welpenactiviteit of een leuke ervaring.
- Ik kan een tekening of collage maken die de tekst verduidelijkt.
- Ik kan bij een foto van een activiteit een duidelijke uitleg geven over wat er toen gebeurde.

□ Verzamelaar

- Welpen:
 - Ik leg een verzameling aan gedurende lange periode.

1. Badges

Atleet

Sport / fysiek

- Behaal 8 punten op het schema van atletiek 3

Atleet 2

Sport / fysiek

- Behaal 20 punten op het schema van Atletiek 3

Atleet 3

Sport / fysiek

- Voer 6 disciplines uit:
 - 1) 60m, 60mH, 100m, 200m, 300m, 400m (3kiezen)
 - 2) 800m 1500m (1 kiezen)
 - 3) Hoogspringen, Verspringen (1 kiezen)
 - 4) Discuswerpen, Kogelstoten, Speerwerpen (1 kiezen)

Tel de behaalde punten op. Je bent geslaagd als je 40 punten behaald hebt.

Details

Kogelstoten: M= 7.26kg; V= 4kg Discuswerpen: M= 2kg; V= 1kg Speerwerpen: M= 800gr; V= 600gr Horden: M= 1,067m; V= 0,84m.

MANNEN

PUNTEN	60 m	60 m H	100 m	200 m	300 m	400 m	800 m	1500 m	Hoogspringen cm	Verspringen cm	Discuswerpen m	Kogelstoten m	Speerwerpen m
10	7"35	8"70	11"40	23"00	37"00	52"00	2'05"	4'10"	180	600	35	11	50
9	7"50	8"90	11"60	23"50	37"50	53"00	2'07"	4'20"	175	580	33	10,5	47
8	7"65	9"10	11"80	24"00	38"00	54"00	2'09"	4'30"	170	560	31	10	44
7	7"80	9"30	12"00	24"50	38"50	55"00	2'11"	4'40"	165	540	29	9,5	41
6	7"95	9"50	12"20	25"00	39"00	56"00	2'13"	4'50"	160	520	27	9	38
5	8"10	9"70	12"40	25"50	39"50	57"00	2'15"	5'00"	155	500	25	8,5	35
4	8"25	9"90	12"60	26"00	40"00	58"00	2'17"	5'10"	150	480	23	8	32
3	8"40	10"10	12"80	26"50	40"50	59"00	2'19"	5'20"	145	460	21	7,5	29
2	9"55	10"30	13"00	27"00	41"00	60"00	2'21"	5'30"	140	440	19	7	26
1	9"70	10"50	13"20	27"50	41"50	61"00	2'23"	5'40"	135	420	17	6,5	23

VROUWEN

PUNTEN	60 m	60 m H	100 m	200 m	300 m	400 m	800 m	1500 m	Hoogspringen cm	Verspringen cm	Discuswerpen m	Kogelstoten m	Speerwerpen m
10	8"00	9"70	12"90	25"00	46"00	61"00	2'30"	4'20"	155	500	30	9,5	40
9	8"15	9"90	13"10	25"50	46"50	62"00	2'32"	4'30"	150	480	28	9	37
8	8"30	10"10	13"30	26"00	47"00	63"00	2'34"	4'40"	145	460	26	8,5	34
7	8"45	10"30	13"50	26"50	47"50	64"00	2'36"	4'50"	140	440	24	8	31
6	8"60	10"50	13"70	27"00	48"00	65"00	2'38"	5'00"	135	420	22	7,5	28
5	8"75	10"70	13"90	27"50	48"50	66"00	2'40"	5'10"	130	400	20	7	25
4	8"90	10"90	14"10	28"00	49"00	67"00	2'42"	5'20"	125	380	18	6,5	22
3	9"05	11"10	14"30	28"50	49"50	68"00	2'44"	5'30"	120	360	16	6	19
2	9"20	11"30	14"50	29"00	50"00	69"00	2'46"	5'40"	115	340	14	5,5	16
1	9"35	11"50	14"70	29"50	50"50	70"00	2'48"	5'50"	110	320	12	5	13

□ Fietser

Sport / fysiek

- Gebruik gedurende minimum 6 maanden een degelijk uitgeruste en goed werkende fiets en voer 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 3 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.

□ Hercules

Sport / fysiek

Minimum vereisten

- Minimaal 10 badges hebben waaronder :
 - Personal fitness
 - Atletiek 1 & 2
 - Waterrat & zwemmer 1

Powerlifts

Alles wordt berekend aan de hand van zijn eigen lichaamsgewicht, omdat massa een belangrijke rol speelt bij kracht.

Per oefening moet er maar 1 herhaling gebeuren. We kunnen dus spreken van 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 * eigen lichaamsgewicht
- Squat met 2 * eigen lichaamsgewicht
- Deadlift met 2.5 * eigen lichaamsgewicht
- Lomp gewicht van 0.75* eigen lichaamsgewicht ??

Uithouding

- Farmerswalk met 50% van je eigen lichaamsgewicht in je handen, waarbij je 500 meter 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 pull ups binnen 1 minuut kunnen uitvoeren
- Minimaal 100 push ups binnen 3 minuten kunnen uitvoeren

□ Klimmer / alpinist

Sport/fysiek

- Deze badge is gelijkgesteld aan de “High Adventure Award”, te behalen in het Kandersteg International Scout Center (KISC). De badge is ontworpen om scouts en gidsen de Alpiene omgeving te doen ervaren en waarderen. Zij die jonger zijn dan 14 jaar, hoeven enkel aan de eerste drie eisen en acht andere eisen naar keuze te voldoen. Zij die ouder zijn dan 14 jaar, moeten aan de eerste vier eisen en twaalf andere eisen naar keuze te voldoen.
- 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
- Beklim tenminste drie verschillende routes waarbij je een goeie techniek en verbale signalen met een beveiligder demonstreert. Top-Rope minimumeisen 5A of hoger
- Overnacht in een hut boven de boomgrens.
- Neem deel aan een van de begeleide tochten of Alpine Workshops van het KISC.
- Zwem in een Alpenmeer.
- Beklim een bergpad boven de 2500 meter.
- 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 je de toestand van een touw nagaat.
- Bespreek enkele manier 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
 - Vlaamse knoop
 - Gestoken halve knoop
 - Dubbele vissersknoop
 - Dokter knoop
- Doe één van de volgende zaken op een correcte manier aan:
 - Een commercieel(full body) klimharnas
 - Klim broekje
- Leg het belang uit van beveiliging en rapellers en wanneer dit nodig is.
- Beveilig drie verschillende mensen die elk twee verschillende routes klimmen, minimum 5A
- Beveilig drie verschillende klimmers die rapellen
- Laat zien hoe je goed setjes kan inpikken op een route

□ Optimist

Sport en fysiek

- 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 oënteren 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 hogewal.
- Kan aanleggen en vertrekken van lagerwal.
- Kan 20 meter deinzen.
- Kan een volledig gekapseide optimist terug oprichten.

□ Sporter

Sport / fysiek

- 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, ping-pong, squash of turnen of een hobby zoals yoga, ijsschaatsen, 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.

□ Redder

Sport / fysiek

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

□ Roeier

Sport / fysiek

- De roeibevelen kennen en het commando kunnen voeren over een roeiboot.
- 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.

□ Waterrat

Sport / fysiek

- 250 m zwemmen in een zwemstijl naar keuze.
- 100 m zwemmen in een andere zwemstijl naar keuze.

- 10 meter onder water zwemmen.
- Duiksprong vanaf de kant/startblok/duiplank van max. 1 m hoogte)
- 25 m zwemmen met kleren aan (T-shirt, lange broek, kousen).
- Breng een voorwerp droog over een afstand van 50 m.

□ Zeezwemmer

Sport / fysiek

- Badge 'waterrat' behaald hebben.
- Minstens 1000 meter zeezwemmen in een zwemslag naar keuze in maximum 18 minuten.
- 500 meter zeezwemmen in maximum 10 minuten, zwemslag 'crawl'.
- Uitleggen in welke richting je het beste zwemt, rekening houdend met het getij.

□ Zwemmer

Sport / fysiek

- De badge 'waterrat' behaald hebben.
- 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 / fysiek

- Behaal de badge "Zwemmer 1".
- Duik in het water door middel van een wedstrijdduik.
- Zwem 100 m in minder dan 4 minuten.
- Zwem 1500 m, waarvan 400 m op de rug.
- Zwem 400 m in zee.
- Watertrappelen gedurende 3 minuten.

□ Zeiler

Sport / fysiek

- De badge 'Optimist' behaald hebben.
- 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:
 - nkele en dubbele schootsteek, eind- en oogsplits, eind- en kruistakeling.

- Past zeiltrim aan naargelang de windsterkte.
- Zeilt op principe vna de tell-tales.
- Zeilt steeds met joy-stick.
- Past gewichtstrim toe op alle koersen.
- Kan 'man-over-boord-maneuver' binnen 1 minuut correct uitvoeren.
- Kan een driehoekparcour (zonder opkruisen) zeilen zonder roer.
- Weten hoe een drenkeling te behandelen.
- Kan gijpen 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 gekapseide meermansboot terug oprichten.
- Een dagzeiltocht plannen rekening houdend met de stroming.

□ Communicatie

Cultureel, economisch en creatief

- Leid de ledenwervingscampagne van je eenheid.
- Doe een 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, internetverslageving). 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 twee van 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 in de plaatselijke bibliotheek, cultureel centrum of een andere 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

Cultureel, economisch en creatief

- Maak of decoreer een of meerdere 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 breien.
 - Decoreer een kledingstuk, kussen, tafelkleed door te borduren, knopen, kantklossen, batik of 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, of decoreer email.
 - Maak een ornament of een decoratief voorwerp gebruik makend van kaarsenmaken, ikebana sculptuur (hout, steen, zeep), juwelen maken, koper- of zilvermederij...
 - Maak een meubelstuk.
 - Eender welk ander project dat van tevoren met de badgebegeleider overeen is gekomen.

□ Digitale kunsten

Cultureel, economisch en creatief

Deze badge is onderverdeeld in subcategorieën. Per subcategorie moet je aan alle criteria voldoen.

Beeldbewerking

- Creëren van een nieuwe afbeelding/illustratie met een programma naar keuze (vb: 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.

□ Entertainer

Cultureel, economisch en creatief

- Met een groepje van 3 tot 4 personen een tak- of eenheidskampvuur hebben ingericht en geleid tot voldoening van de leiding.
- Een boekje bijhouden, waarin een uitgebreid gamma aan liedjes, kampvuurnummers, “bans”, dansen, verhalen, grappen,... staan vermeld.
- Met je groepje gedurende tenminste 15 min een jong publiek kunnen vermaken, zonder anderen te kwetsen.
- Aan de tak 3 liederen en 3 dansen aanleren.
- Speel mee in een toneelproductie, woon ook actief de repetities en andere voorbereidingen (decoropbouw, kostuums,...) bij.

□ Fotograaf

Cultureel, economisch en creatief

- Verklaar hoe volgende elementen een invloed kunnen hebben op de kwaliteit van de foto:
 - Licht
 - Natuurlijk
 - Omringend
 - Flash
 - Belichting
 - Diafragma
 - Sluittijd
 - 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 onderwerp naar keuze en fotografeer dit. Selecteer 10 - 15 foto's die je plaatst in een collage, slideshow of andere presentatievorm. 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, stillevens, landschap, sport- of actiefoto, tijdopnames.

□ Historicus + scoutsgeschiedenis

Cultureel, economisch en Creatief

- 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.

□ Kunstkenner

Cultureel, economisch en creatief

- 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 onderwerp naar keuze, gemaakt op 4 verschillende manieren: pen en inkt, podlood, waterkleuren, pastelkleuren, olieverf, tempera, acryl, houtskool, digitale tekening/schilderwerk
- Maak/toon 1 van volgende:
 - nuttig/buikbaar ontwerp
 - een verhaal met foto's of afbeeldingen of 3-D
 - een logo met diepere betekenis
- Toon aan dat je regelmatig een museum bezoekt, tentoonstelling, galerij, werkplaats, kunstwinkel,

....

- Ga op zoek naar 3 carrière mogelijkheden 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.

□ Musicus

Cultuur / creativiteit

- Een muziekinstrument vlot gebruiken en zonder fouten 10 muziekstukken voorspelen.
- Enkele gemakkelijke muziektteksten ontcijferen.
- 5 muziekstukken op het gehoor onthouden en terug voorspelen op een instrument naar keuze.
- Kunnen zingen en een voldoende scoutsrepertorium bezitten.
- Drie liederen aan een patrouille of troep aanleren.
- Herken en benoem tien muziekinstrumenten op het gehoor.

□ Schrijver

Cultureel en Creatief

- 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 gebruikt 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.

□ Secretaris

Cultureel en creatief

- keuze tussen :
 - een stuk proza/verhalende tekst van 250 woorden schrijven in leesbaar handschrift
 - 100 woorden, met max 5 fouten, binnen de 8 minuten 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 moet gepubliceerd worden in een scoutstijdschrift.
- gedurende tenminste 3 maanden secretaris zijn van je patrouille of andere administratieve functie
- een mondelinge samenvatting van een patroilleraad of andere vergadering kunnen geven tegenover de groep.

Alternatief A - voor (Jong)verkenners & (Jong)gidsen:

- Bekleed gedurende minstens 6 maanden de functie van patrouillesecretaris: hou het logboek bij en schrijf verslagen de vergaderingen, hou een adressenlijst bij van de leden van je patrouille of troep en fungeer als contactpersoon om eventuele afwezigheden te melden bij je TL.
- 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. Alternatief 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 gedurende een heel scoutsjaar het takprogramma en de takpagina's uit en stuur deze door naar de webmaster of de verantwoordelijke voor het eenheidstijdschriftje.

□ Tolk

Cultureel en creatief

Opmerking: Het is aan de eenheid om te beslissen of engels ook telt als een "vreemde taal".

- vlot meepraten in een eenvoudig gesprek in een vreemde taal.
- een brief van ong 150 woorden in een vreemde taal schrijven.
- na enkele minuten voorbereiding de inhoud van een tekst, geschreven in een vreemde taal, kunnen navertellen in het Nederlands.
- gedurende tenminste een jaar corresponderen met iemand in het in een vreemde taal.
- na voorbereiding een Nederlandse tekst kunnen navertellen in een vreemde taal.
- Treed op als tolk voor een bezoeker die geen Nederlands spreekt.

□ Wereldreiziger

Cultuur en creativiteit

- Een reis maken die minstens 4 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.

□ Wereldvriendschap

Cultureel en creatief

- 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 één 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 verwelkomt 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.
 - Bedenken 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.

□ Archeoloog

Natuur en samenleving

- Leg uit wat archeologie is. Leg uit waarin het verschilt van antropologie, geologie, paleontologie en geschiedenis.
- Beschrijf tenminste twee manieren waarop archeologen de leeftijd van sites, structuren, of artefacten. Leg uit wat relatieve en absolute datering is.
- Doe twee van volgende:
 - 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.
 - Verzamel onderzoeksresultaten van drie archeologische sites in België. Duid elk van 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
 - 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 twee van volgende onder het toezicht van een archeoloog of conservator:
 - Help ten minste acht uur bij de opgraving van een archeologische site.
 - Help ten minste acht uur in een archeologisch laboratorium om artefacten klaar te maken voor analyse, opslag of een tentoonstelling.
 - Help bij de voorbereidingen van een archeologische tentoonstelling, in een museum, bezoekerscentrum, school, of een andere publieke ruimte.
 - 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.

□ Boswachter

Natuur en samenleving

- 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, roofbouw) 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.

□ Duurzaamheid

Natuur en samenleving

- 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 in het 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 drie 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.

Gids

Natuur en samenleving

- 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, publieke telefoon, parken, theaters, cinema's, musea, bushalte, spoorwegstation, lokalen van jeugbewegingen, 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.

□ Hiker/Wandelaar

Natuur en samenleving

Hiker

- Leg in een groep van 4 tot 7 personen 3 verschillende hikes af, als volgt beschreven:
 - 1 dag hike van minstens 25 km.
 - 2 tweedaagse hikes van minstens 40 km, beiden met een overnachting onderweg.
- 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.

Wandelaar

- 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 verstuipte voet behandelt tijdens een wandeling.
- Toon aan dat je tijdens de wandelingen bewust bezig bent met natuurbehoud.

□ Milieubeschermer

Natuur en samenleving

- 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 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.
- Twee 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.
- verzorgen gedurende een maand en verslag uitbrengen betreffende lengte en groei, het voorkomen van en de verschillen tussen de planten
- modderig water uit een waterloop verzamelen in een glazen bokaal en gedurende 6 uur laten staan.
- de hoeveelheid grond op de bodem van de bokaal bestuderen.
- gedurende een maand dagelijks aantekeningen nemen betreffende het weer. (neerslag, zonneschijn, mist, temperatuur, windsnelheid en –richting, vochtigheid)
- Een 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 10 gipsafdrukken van diersporen 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.

□ Observator

Natuur en samenleving

- Meedoen aan een voorwerpenkim en zich minstens 24 van de 30 tentoongestelde voorwerpen herinneren en degelijk kunnen beschrijven. Deze kim moet 2 maal uitgevoerd worden met verschillende reeksen voorwerpen.
- Bij een geluidskim 8 van 10 eenvoudige geluiden herkennen.
- Een accuraat verslag geven van een gebeurtenis, die tenminste 1 minuut duurde en waarbij 3 personen betrokken waren. Dit verslag, mondeling of schriftelijk, moet bovendien een volledige beschrijving inhouden van 1 van de betrokken personen, gekozen door de examinator.
- 5 gipsafdrukken (positief en negatief) maken van sporen van een vogel, andere dieren, auto of fiets. Elke afdruk moet zonder hulp tot stand komen en gemerkt zijn met datum en plaats. Minimum 4 moeten afkomstig zijn van dieren.
- Een spoor van 1,5 km lang, aangeduid door ong. 40 natuursporen, kunnen volgen. De tocht moet door onbekend terrein gaan; wegen mogen enkel gekruist en niet gevolgd worden.

□ Samenleving

Natuur en samenleving

- De lokale gemeenschapsdiensten opzoeken (bv. gezondheid, onderwijs, vrije tijd, sociaal leven,...), gebruik makend van bronnen van de 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 eraad en de takleider. De studie moet ongeveer 6 maanden duren en kan de ouderen, de jongeren, de gehandicapten, de eenzamen, werklozen of de vluchtelingen aanbelangen.
- Regelmatig deelnemen aan een vorm van dienst voor de gemeenschap, gespreid over tenminste 2 maanden. Aan de troepsraad vertellen wat je geleerd hebt van deze ervaring in sociale betrokkenheid.

□ Speleoloog

Natuur en samenleving

- 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 kunnen vermeden worden.
- De codes van de speleologie kennen.
- Een persoonlijke uitrusting kunnen uitkiezen en gebruiken.
- Een speleoladder en speleotouwen behoorlijk kunnen oprollen en onderhouden.

□ Vertegenwoordiger

Natuur en samenleving

- Doe minstens drie van volgende:
 - 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 culturele centrum of het gemeenschapscentrum in de gemeente waar de eenheid haar werking heeft.
 - Volg mee de organisatie 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 die in de regio.

- Vertegenwoordig de eenheid gedurende een heel jaar op de Algemene Vergadering van FOS Open Scouting en informeer de eenheidsraad op voorhand over de agenda van de A.V., en breng achteraf verslag uit op de eenheidsraad.

N.B. Je kunt de eenheid enkel geldig vertegenwoordigen op de A.V. van FOS Open Scouting als je hiervoor wordt aangeduid door de eenheidsraad, samen met twee anderen.

□ Astronoom

Wetenschap

- 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 verrijkers, hoe je ze correct opslaat, zowel thuis als in het veld.
- Herken en wijs 8 opvallende sterren aan, aan de sterrenhemel. 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.

□ Bioloog

Wetenschap + Natuur en samenleving

- 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.

□ Digitale techniek

Wetenschap

- Geef een kort historisch overzicht van digitale technologie in de tijd.
- 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 website zijn beveiligingscertificaat te vertrouwen is.
- Verklaar de verschillende mobiele besturingssystemen
- Verklaar wat een "app" is en hoe het 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-mailclient 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 uw 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 bezig houdt 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 bezig houdt met het recyclen van batterijen.

□ EHBO

Wetenschap

- 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 aanwezigheids-attest of behaalde attest/diploma voor.

□ Explorator

Lifehacken

- Bereid een expeditie voor jezelf en minstens 3 anderen voor en 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 gegevens verzamelen. 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.

□ Geoloog

Wetenschap + Natuur en samenleving

- 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.
- 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 twee verschillende kustlijnen.
- Beschrijf de theorie van de verschuiving van de aardplaten.
- Bespreek twee milieu-problemen 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 onderstaande 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 bezoekt.

□ Informaticus

Wetenschap

- 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 internet en leg de werking uit.
- Verklaar wat een lokaal computer netwerk is.
- Leg het doel van een lokaal computer netwerk uit.
- Leg uit wat de volgende hardware apparaten doen

- Router
- Modem
- Hub
- Switch
- Verklaar het net van een IP-adres, verklaar tegelijkertijd ook IPv4 (NAT) & IPv6
- 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 drie 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.
 - Maak met een tekstverwerkingsprogramma (Microsoft Office Word, Apple Pages, Nisus Writer Express,...) 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 Excell,...) 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 vijf verschillende pagina's. Maak hierbij gebruik van correct HTML, JS en CSS (testen op <http://validator.w3.org/>).

□ Kartograaf

Wetenschap

- 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 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 drie maal 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
- 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)

□ Meteoroloog

Wetenschap

- 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 isobaren. Vergelijk je observaties in de eerste eis met die kaarten.

□ Motorist

Wetenschap

- Principiële 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 elektrisch 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.

□ Navigator

Wetenschap

- 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 bovenvernoemde 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.

□ Programmeur

Wetenschap

- Behaal de de badge digitale technologieën & 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.
- Beschreef de evolutie van programmeer methoden 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 licentieëren 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.

□ Technieker

Wetenschap

Elektronicus:

- 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 drie 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 een 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.

Mechanicus 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.

□ Kampeerder

Lifehacken

- 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).
- 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, poort...).
- Sla een hike-tent op, overnacht hierin en breek deze weer af.

- Bespreek hoe je tot aan je kampeerplek geraakt via een topografische kaart en een kompas.
- Doe het volgende:
 - Maak lijst van kleren die je nodig zou hebben bij warm weer 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”
 - Veilige opslag van extra brandstof

□ Kampkok

Lifehacken

- Bereid zonder keukengerei of aluminiumfolie een tweegangenmaaltijd voor minstens 2 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 5 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.

□ Kok

Lifehacken

- 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 inzicht aan 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 4 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.

□ Kampverantwoordelijke

Lifehacken

- 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 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 zorgt 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.
- Zorgt ervoor dat het materiaal op de juiste manier gebruikt en dat er geen schade aan komt, dat al het geleende materiaal verzekerd is, en dat het in een degelijke staat teruggegeven wordt.
- Zorgt 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.
- Zorgt voor een volledig uitgewerkte kampvoorbereiding en de uitwerking van het volledige kampprogramma.
- Zorgt 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.
- Voer 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.

□ Klusser

Lifehacken

- 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 zes 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 hourwerk 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 duer 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, barbecue.

□ Materiaalmeester

Lifehacken

- 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.

□ Personal health/fitness

Lifehacken

Opmerking:

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.

- 1) 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.
- 2) 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.
 - Ziekten dat voorkomen kunnen worden en hoe dit gebeurt ?
 - De zeven 'symptomen' van kanker kunnen opsommen en kort toelichten.
 - De risicofactoren die invloed hebben op de cardiovasculaire fitheid tijdens de puberteit.
- 3) Onderga een tandheelkundig onderzoek.
 - Bekom een verklaring waarin staat dat uw tanden zijn onderzocht.
 - Verklaar hoe uw tanden verzorgt zijn.
- 4) 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.
 - Beschrijf jouw activiteiten op het gebied van 'sociale gezondheid'.
 - Wat je kan doen om sociale, emotionele of mentale problemen te voorkomen.
- 5) Beantwoord de volgende vragen:
 - Ben je vrij van alle geneesbare ziekten ?
 - Leef jij op een manier waarbij je risico op voorkombare ziekten minimaliseert.
 - Ben je ingeënt en gevaccineerd volgens het advies van je huisarts ?
 - Verklaar: 'een voedingsrijk dieet' en waarom het van belang is voor u ?

- Komen alle voedselgroepen voor in je dieet ?
- Is uw lichaamsgewicht en lichaamscompositie naar uw wens ?
 - Hoe zie je jouw ideaal lichaamsgewicht en lichaamscompositie ?
 - Weet je hoe je deze moet aanpassen via oefeningen, dieet en levensstijl, allemaal op een veilige manier ?
- Doe je uw dagelijkse activiteiten zonder merkbare moeite ?
 - Heb je nog energie over voor andere activiteiten ?
- Ben je vrij van slechte gewoonten die betrekking hebben tot slechte voeding, alcohol, tabak, drugs en andere schadelijke stoffen ?
- Neem je regelmatig deel aan een trainingsprogramma of recreatieve activiteiten ?
- Slaap je goed en ben je in de ochtend fris om een nieuwe dag te starten ?
 - Weet je hoeveel nachtrust je lichaam nodig heeft ?
 - Verklaar het principe van slaapcyclussen ?
- Spendeer je tijd met je familie en vrienden in sociale en recreatieve activiteiten ?
- Doe je een inspanning om je familie activiteiten te steunen om zo een goed gezinsleven te creëren.

6) 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.

7) 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.

8) Het programma

- Ontwikkel zelf een programma van 12 weken waarbij je de resultaten van je fitheidstest gebruikt. Uw programma moet zeker uithouding, intensiteit en opwarm richtlijnen bevatten
- Uw programma moet eerst goedgekeurd worden vooraleer je het mag starten.
- Volbreng je eigen programma dat je in de vorige stappen hebt opgesteld.
- Hou een logboek bij met je persoonlijke resultaten.
- Om de vier weken neem je de fitheidstesten opnieuw af en schrijf je het tussentijdsresultaat op.
- Achter de 12de week doe je fitheidstesten opnieuw (notitie opnemen in je logboek) en vergelijk je uw jongste resultaten met de oudste resultaten om te zien of je vooruitgang hebt geboekt.
- Vergelijk de resultaten van de lichaamsopmetingen (voor & na het programma).
- Bespreek je ervaring van de 12 weken. - mondeling of schriftelijk –

9) Fitheidstesten

Opmerking: Bij elke test is het toegestaan om eerst op te warmen.

- Aerobe test
 - Loop/wandel zo ver en zo snel als je kan in 9 minuten.
OF
 - Loop/wandel 1 kilometer zo snel als je kan.
- Flexibiliteit test
 - V-sit test (<https://www.youtube.com/watch?v=mmXOn-Junr0>)
- Kracht test
 - Pull-up : het aantal keer je jezelf correct en gecontroleerd kan optrekken binnen 1 minuut. (<https://www.youtube.com/watch?v=vw5Xmu5Clew>)
 - Push -up : het aantal keer dat je correct en gecontroleerd kan pompen binnen 1 minuut. (https://www.youtube.com/watch?v=YwFmEsa_lIk)

10) Lichaamsopmeting

- Vooraleer je begint aan je twaalf weken durend programma, ga je bepaalde lichaamsdelen opmeten. Na je programma kan deze nogmaals meten. Zodoende kan je vergelijken.
- Gebruik best een lintmeter en meet tot op de millimeter, hulp van een tweede persoon is ook altijd handig (Het is aangeraden dat bij de metingen dezelfde persoon de meting volbrengt).
- Meet het volgende:
 - Omtrek van je rechterarm terwijl hij gewoon naast je lichaam hangt
 - Schouderbreedte, waarbij beide armen normaal naast het lichaam hangen.
 - Omtrek van de borstkas waarbij de lintmeter op tepellijn wordt geplaatst en en niet rond de armen gaat.
 - Buikomtrek ter hoogte van de navel.
 - Omtrek van het rechterbovenbeen, het rechterbovenbeen is niet opgespannen.

□ Pionier

Lifehacken

- 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, diagonalsjorring, driepikkelsjorring en een steigersjorring.
 - Schets een ontwerp van een sjoconstructie 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 op schaal 1:10 (bv. toren, brug, poort...)
 - 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

Lifehacken

- Behaal de badge "Pionier 1".
- Werk in een groep van minimaal drie personen een groot pionierproject uit (bv. brug, toren, speeltuigen...). 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
- Demonstreer alternatieve houtverbindingen (bv. bij het maken van een meubel).

□ Survival

Lifehacken

- Doe het volgende:
 - 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, zonneslag, 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 (ocean, 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 vijf 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 om 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 r
- 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.

□ Vuurmeester

Lifehacken

- 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 zijn ze geschikt 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.
- Blus op correctie wijze een vuur met een poedersnelblusser.
- Blus op correctie wijze een vuur met een koolzuursneeuwblusser.
- Doof op correctie wijze een brandende frietketel.
- Een piramide vuur van minstens 1 meter hoog maken & aansteken met een magnesium stick
- Een vuur voor minstens 5 uren aanhouden.
- Een vuur (+- 30 cm) maken op water.
- Op twee verschillende manieren een vuur kunnen aansteken zonder gebruik te maken van een magnesium stick, lucifers of aanstekers.
- De volgende soorten vuren kunnen uitleggen & vijf ervan realiseren
 - Isolatievuur
 - Reflectorvuur
 - Stervuur
 - Jagersvuurs
 - Dakotavuur
 - Vierkantvuur
 - Kuilvuur
 - Kribbevuur
 - Greppelvuur
 - Kruisvuur
 - Tafelvuur

