

CAMERONS- DUINZWERVERS

Insigneboekje

September 2021

Zesde editie
Eerste druk

Clubhuis:
Achnacarry House II
Duinlustweg 20
2051 AA Overveen
www.camerons.nl

Dit boekje is van:

INHOUD

E.H.B.O.....	4
ZWEMMEND REDDEN	5
KAMPEREN	5
PIONIEREN	5
BRANDPREVENTIE	6
ORIËNTEREN.....	7
ZWERVERN.....	8
TRAPPER.....	9
ORGANISATIE	10
FIETSEN.....	11
ATLETIEK.....	12
SCHAATSEN.....	14
ZWEMMEN.....	14
SNORKELLEN	15
KANOËN.....	16
ZEILEN.....	17
ROEIEN.....	18
SURFEN.....	19
KOKEN	20
MUZIEK.....	20
FOTOGRAFIE	21
HANDVAARDIGHEID	22

HOUTVESTEN.....	23
WEERKENNIS	24
COMMUNICATIE	25
STERRENKUNDE	26
MOTORTECHNIEK.....	28
SCHIEMANKUNDE	29
SPORT	30
WOUDLOPER	31
3 ^e -KLASSE.....	32
2 ^e -KLASSE.....	34
1 ^e -KLASSE.....	36
Overig.....	38
Aftekenlijst.....	39



E.H.B.O.

- ☐ In bezit zijn van het jeugd-EHBO-diploma.

Of

- ☐ Inhoud van een patrouille verbanddoos kennen.
- ☐ Weten welke informatie je moet verstrekken bij een EHBO-geval.
- ☐ Blaren, snede, schrammen, kneuzingen, verstuikingen, verbrandingen, neusbloeding en vuiltje in het oog kunnen behandelen.
- ☐ Behandeling van hyperventilatie, shockpatiënt en slagaderlijke bloeding.
- ☐ Stabiele zijligging kunnen demonstreren.
- ☐ De volgende verbanden aanleggen en weten wanneer ze worden toegepast:
 - ☐ Brede das en mitella.
 - ☐ Zwachtelverbanden: vinger, hans en knieverband.
 - ☐ Dekverband, snelverband en (wond)drukverband.
- ☐ Demonstreren hoe je een slachtoffer ondersteunt verplaatst en verplaatst met de handgreep van Rautek.
- ☐ Weten hoe te handelen bij een teken beet.
- ☐ Weten hoe te handelen bij vergiftiging.



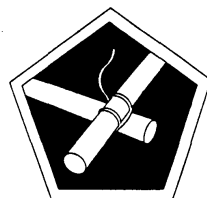
ZWEMMEND REDDEN

- ☐ In het bezit zijn van de zwemvaardigheidsdiploma 1 t/m 5 van de KNZB of KNBRD.



KAMPEREN

- ☐ Tijdens een twee weeks zomerkamp bewezen hebben als PL of APL goed te kunnen kamperen met een patrouille.
- ☐ Tijdens ditzelfde zomerkamp de kampstandaard behaald hebben.



PIONIEREN

- ☐ Met een patrouille twee pionierobjecten bouwen die voldoen aan normen van een 1^e-klasse pionierobject.
- ☐ Een kous kunnen insplitsen in een hand- of voettui.
- ☐ Enige kennis hebben van breeksterktes van tuien, knopen en kabels.



BRANDPREVENTIE

- ☐ De elementen uit de branddriehoek kennen en aan de hand hiervan uitleggen hoe een brand in principe geblust kan worden.
- ☐ Weten welke informatie je moet verstrekken bij het melden van een brand.
- ☐ De preventieve maatregelen kennen bij het stoken van kook— en kampvuren.
- ☐ Met kleine blustoestellen kunnen omgaan:
brandslang, poederblusser, branddeken en brandschop.
- ☐ Verschillende blusstoffen kennen en weten bij welk type brand ze worden toegepast: water, zand, schuim, poeder, CO^2 .
- ☐ Handelend optreden bij de volgende gesimuleerde brandongevallen: tent in brand, kleren in brand, vlam in de pan, benzinebrander, kortsluiting.
- ☐ Weten wat je moet doen bij: huis in brand, autobrand, bosbrand, heidebrand.
- ☐ Eerste hulp kunnen verlenen bij 1^e, 2^e en 3^e graads verbrandingen.



ORIËNTEREN

- ☐ Weten hoe kaarten gemaakt worden. Het verschil tussen magnetisch, geografisch en kaartnoorden kennen.
- ☐ Iets kunnen vertellen over Rijksdriehoekmeting en NAP.
- ☐ De beginselen van het magnetisch kompas en de daarmee samenhangende afwijkingen begrijpen. 32 windstreken, gradenverdeling oost-om en west-om en de 60° regel kennen.
- ☐ De belangrijkste kaarttekens en symbolen kennen die op een topografische kaart gebruikt worden.
- ☐ Overweg kunnen met kaartschalen en coördinaten.
- ☐ Richtingen kunnen bepalen zonder kompas, dit zowel overdag als 's nachts.
- ☐ Tijdens een oriëntatie-hike van 4 km alle controlepunten binnen 40 minuten gevonden hebben.



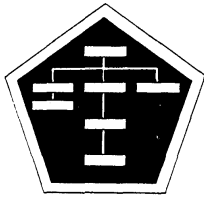
ZWERVERN

- ☐ Kaart en kompas kennis van 1^e-klasse niveau hebben.
- ☐ Je rugzak goed kunnen inpakken voor een 2-dags hike en een zomerkamp.
- ☐ Kennis hebben van lichtgewicht kampeer— benodigdheden.
- ☐ Loop een 2-dags hike waarbij je alles meeneemt in een rugzak en overnacht in een bivak.
- ☐ Het met goed gevolg lopen van een speciale nachthike/dropping.



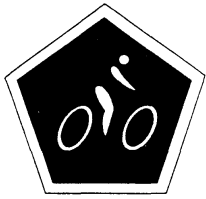
TRAPPER

- ☐ In ruig terrein 2 km afleggen binnen de 15 minuten.
- ☐ Een trappersbaan snel kunnen nemen.
- ☐ Goed kunnen abseilen en de veiligheidsmaatregelen kennen.
- ☐ Een apenbaan en een buikschuif kunnen nemen met een rugzak op.
- ☐ Een vlot bouwen en met twee personen plus PB er één kilometer mee varen.
- ☐ Een bivak kunnen bouwen en camoufleren.
- ☐ Sluip een traject van 2 km zonder gezien te worden.
- ☐ Redelijk goed zijn in twee van de volgende onderdelen:
 - Touwklimmen
 - Yakardraaien
 - Paalwerpen
 - Boogschieten
 - Pistoolschieten
 - Sportklimmen
- ☐ Een maaltijd kunnen koken zonder pannen en met etenswaren uit de natuur.
- ☐ In het bezit zijn van het insigne atleet.



ORGANISATIE

- ☐ Aan de voorbereiding van drie opkomsten van de troep meegewerkt hebben.
- ☐ Een draaiboek, inclusief materiaallijst en begroting van een middagprogramma voor de troep gemaakt, mee uitgevoerd en nabesproken hebben.
- ☐ Van een troepweekend weten:
 - De organisatie
 - De voorbereiding
 - De uitvoering
 - De publiciteit
 - De materiaalorganisatie
 - De begroting
 - De nabespreking



FIETSEN

- ☐ De verkeersregels voor fietsers kennen en weten waar je op moet letten als je met een patrouille en met de troep fietst.
- ☐ De volgende reparaties aan je fiets kunnen uitvoeren:
 - Band plakken
 - Band vervangen
 - Spaken vervangen
 - Ketting herstellen en spannen
 - Verlichting repareren
 - Afgebroken trapper maken
 - Remmen afstellen
 - Versnellingen afstellen
 - Remkabel vervangen
- ☐ Je eigen fiets onderhouden. O.a. smeren, controleren en schoonmaken.
- ☐ Je fiets afstellen in overeenstemming met je lichaamsmaten.
- ☐ Je bagage voor een fietshike stabiel op je fiets pakken.



ATLETIEK

- Tijdens de sportdag, totaal 120 punten behalen op de volgende acht onderdelen.



Verspringen

Punten Leeftijd	5	10	15	20	25
11-12	1,90	2,20	2,50	2,80	3,15
13-14	2,30	2,65	3,00	3,35	3,70
15-16	2,40	2,80	3,20	3,70	4,15



Hoogspringen

Punten Leeftijd	5	10	15	20	25
11-12	0,85	0,90	0,95	1,00	1,05
13-14	0,90	0,95	1,00	1,05	1,15
15-16	1,00	1,05	1,10	1,20	1,25



Hink-stap-sprong

Punten Leeftijd	5	10	15	20	25
11-12	5,75	6,05	6,35	6,95	7,50
13-14	6,25	6,80	7,30	7,80	8,30
15-16	7,25	7,60	7,90	8,40	8,90



Kogelstoten

Punten Leeftijd	5	10	15	20	25
11-12	3,00	4,00	5,00	6,00	7,00
13-14	4,50	5,50	6,50	7,50	8,50
15-16	6,00	7,00	8,00	9,00	10,00



Speerwerpen

<div>Punten</div> <div>Leeftijd</div>	5	10	15	20	25
11-12	4,00	7,00	11,00	15,00	18,00
13-14	8,00	12,00	16,00	19,00	22,00
15-16	12,00	16,00	19,00	22,00	25,00



60meter sprint

<div>Punten</div> <div>Leeftijd</div>	5	10	15	20	25
11-12	15:50	14:50	13:50	12:50	11:50
13-14	14:50	13:50	12:50	11:50	10:50
15-16	13:50	12:50	11:50	10:50	9:50



Touwklimmen

<div>Punten</div> <div>Leeftijd</div>	5	10	15	20	25
11-12	1,00	2,50	4,00	6,00	8,00
13-14	2,00	3,50	5,00	7,00	9,00
15-16	3,00	4,50	6,00	8,00	10,00



1000 meter

<div>Punten</div> <div>Leeftijd</div>	5	10	15	20	25
11-12	5:30	5:15	5:00	4:40	4:20
13-14	5:00	4:45	4:30	4:15	4:00
15-16	4:20	4:10	4:00	3:50	3:40



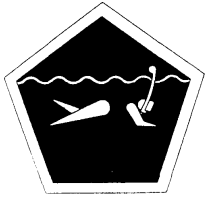
SCHAATSEN

- ☐ Laten zien dat je goed kunt schaatsen.
- ☐ Onderhoud van schaatsen kennen en kunnen.
- ☐ Weten welke kleding je draagt tijdens het schaatsen.
- ☐ Wakken en zwakke plekken in het ijs kunnen herkennen.
- ☐ Laten zien hoe te handelen bij onderkoeling en door het ijs zakken.
 - a. de slalomproef afleggen.
 - b. de start- en remproef afleggen.
 - c. 8 km hardrijden binnen redelijke tijd.
- ☐ Een toertocht schaatsen van minimaal 20 km.



ZWEMMEN

- ☐ In het bezit zijn van de zwemdiploma's A en B van de KNZB.



SNORKELLEN

- ☐ De volgende opdrachten goed kunnen uitvoeren:
- a. 50 meter borstcrawl in redelijk goede stijl.
 - b. 150 meter schoolslag, waarbij in elke baan van 25 meter een bordje wordt opgedoken van 2 meter diepte.
 - c. 16 meter onder water zwemmen.
 - d. Met een rechtstandige sprong te water gaan, gevolgd door 150 meter snorkelen. Op elke baan van 25 meter moet een rol voorover gemaakt worden.
 - e. 50 meter met twee personen snorkelen, gebruik makend van 1 snorkel.
 - f. Vanaf de bassinrand met een rol achterover te water gaan. Op een diepte van min. 2 meter het masker leegblazen en opzetten. Met een schoonmasker aan de oppervlakte komen.
 - g. Aan de oppervlakte van het water met opgetrokken knieën gedurende één minuut drijven, waarbij geademd wordt door de snorkel.
 - h. Met een hoekduik naar de bodem van het zwembad (min. 3 meter), daar de oren klaren, uitademen en vervolgens opstijgen.
 - i. 60 meter. Snorkelen met slechts één vin.



KANOËN

- ☐ Op de juiste manier:
 - De kano in en uit het water halen
 - In- en uitstappen onder alle omstandigheden
 - Wendingen maken
 - Achteruit varen
- ☐ De volgende technieken demonstreren:
 - Boogpeddelslag
 - Peddelsteun
 - Langsij aanleggen en afvaren
 - Zijwaarts verplaatsen en aanleggen
 - Noodstop maken
 - Korte bocht draaien
 - Sturen met lichaamsgewicht
- ☐ Een goede slag bezitten en dit tonen in een 1- en 2-persoonskano.
- ☐ Hulpverlenen aan iemand, die is omslagen met een kano.
- ☐ Van het BPR de bepalingen kennen die gelden voor kano's.
- ☐ Een kanotocht van minimaal vier uur gevaren hebben.



ZEILEN

- ☐ Boot en tuig kunnen onderhouden.
- ☐ De volgende zaken kennen:
 - De onderdelen van het schip
 - De terminologie aan boord
 - Knopen en steken
 - Gedragsregels op het water
 - Het BPR geldend voor zeilboten
- ☐ De volgende manoeuvres uitvoeren:
 - Aanleggen en afvaren van hogerwal
 - Overstag gaan
 - Gijpen zonder koersverandering
 - Kruisen in smal water
 - Man-overboord
 - Loskomen van de grond
- ☐ Bepalen welke manoeuvres je moet gebruiken om een bepaald punt te bereiken. De sturende werking van je zeilen beheersen.
- ☐ De heersende windkracht en richting globaal kunnen schatten.
- ☐ Op het water kunnen reven.
- ☐ Een zeilboot op— en aftuigen en klaar maken voor de nacht.



ROEIEN

- ☐ De onderdelen van een roeiboot kennen.
- ☐ De roeicommando's kennen en laten uitvoeren.
- ☐ De volgende roei manoeuvres uitvoeren:
 - Afmeren langsij een schip of aanlegplaats
 - Een acht varen
- ☐ De roeiboot met de juiste touwverbindingen afmeren.
- ☐ Met een roeiboot slepen, jagen, bomen en wrikken.
- ☐ Het B.P.R. (Binnenvaart politiereglement) kennen, voor zover dit betrekking heeft op roeiboten.
- ☐ Een dagtocht gemaakt hebben met een roeiboot.
- ☐ Een roeiboot gedurende een seizoen kunnen onderhouden.



SURFEN

- ☐ Demonstreren hoe je een surfplank moet tuigen en te water laten.
- ☐ Weten hoe je plank en zeil moet onderhouden.
- ☐ Kunnen afvaren van de wal.
- ☐ Overstag gaan, gijpen en opkruisen kunnen demonstreren.
- ☐ Van het BPR de bepalingen kennen voor kleine vaartuigen.
- ☐ Een olympische baan kunnen surfen.
- ☐ Bij minimaal windkracht 4, 1 km voor de wind gaan en daarna terugkruisen zonder in het water te vallen.
- ☐ Veiligheidsregels voor het surfen kennen.



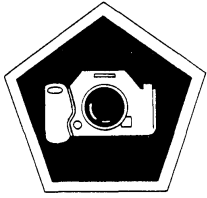
KOKEN

- ☐ Kook een verantwoorde maaltijd voor zes personen. Doe hiervoor zelf de inkopen.
- ☐ Meekoken tijdens de bereiding van een maaltijd voor minimaal 20 personen.
- ☐ Goed kunnen koken op houtvuur.
- ☐ Weten hoe en waar je voedsel bewaart tijdens een kamp.
- ☐ Zonder pannen een voedzame maaltijd kunnen bereiden op houtvuur.



MUZIEK

- ☐ Notenschrift of akkoordenschema's kunnen lezen.
- ☐ Een muziekinstrument goed kunnen bespelen.
- ☐ Kunnen uitleggen hoe dit instrument werkt.
- ☐ Een aantal kampvuurliedjes spelen op je instrument.



FOTOGRAFIE

- ☐ Weten hoe een fototoestel werkt.
- ☐ Het principe van een spiegelreflexcamera begrijpen.
- ☐ Het belang kennen van:
 - Afstandsinstelling
 - Belichtingstijd
 - Diafragma
 - Flitsen
 - Filmgevoeligheid
 - Scherptediepte
 - Brandpuntsafstand
- ☐ Maak een technisch geslaagde fotoserie van minimaal 15 opnamen. Deze serie moet uit actie-, portret-, landschaps- en binnen foto's bestaan. Presenteer de serie aan de troep.
- ☐ Maak samen met een fotograaf afdrukken van je eigen zwart-wit negatieven.



HANDVAARDIGHEID

- ☐ Kunnen omgaan met alle voorkomende handgereedschappen.
- ☐ Kunnen omgaan met een boormachine, decoupeerzaag en haakse slijper.
- ☐ Enige kennis hebben van bouten, moeren, schroeven, pluggen, enz.
- ☐ Van twee van de volgende onderwerpen een redelijke kennis hebben:
 - Houtbewerken
 - Metaalbewerken
 - Lassen
 - Metselen
 - Loodgieterswerk
 - Elektra
 - Elektronica
 - Timmeren
- ☐ Maak een gebruiksvoorwerp met een van de twee gekozen technieken.



HOUTVESTEN

- ☐ De veiligheidsregels kennen voor het gebruik en vervoer van bijlen.
- ☐ De volgende gereedschappen kunnen gebruiken en onderhouden:
 - Kwartbijl
 - Driekwartbijl en aks
 - Span— en snoeizaag
 - Kantelhaak
 - Schilmes en schilschop
- ☐ Iets afweten van zaag betanding en zaagzetting.
- ☐ Een bijl slijpen en van een nieuwe steel voorzien.
- ☐ Een boom kunnen vellen en deze geschikt maken tot pionierpaal.
- ☐ Een boom planten en weten waarop te letten.
- ☐ Kennis hebben van de bouw en groei van bomen en de plaats die ze innemen in de natuurlijke kringloop.
- ☐ Iets kunnen vertellen over de belangrijkste boomziekten. Vertel iets over de gevolgen van zure regen voor de bossen.



WEERKENNIS

- ☐ Leg uit hoe een thermometer, barometer en hygrometer werken.
- ☐ Houd gedurende 1 maand een weerrapport bij met daarin:
Neerslag, luchtdruk, lucht vochtigheid, temperatuur, uren zonneschijn,
windrichting en windsterkte.
- ☐ De belangrijkste klimaten, luchtdruk- en weersystemen kennen.
- ☐ De 10 hoofdtypen wolkensoorten herkennen en weten welk weer ze
voorspellen.
- ☐ Eenvoudige weerkaarten kunnen lezen en de betekenis van de belangrijkste
symbolen kennen.



COMMUNICATIE

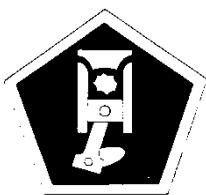
- ☐ Morse— en semafoorseinen redelijk beheersen. Zowel seinen als ontvangen.
- ☐ Vertel iets over Braille, gebarentaal of internationale vlaggenseinen.
- ☐ Het internationaal spellingsalfabet kunnen gebruiken.
- ☐ Het Nederlands telefoonalfabet kennen.
- ☐ Zes van de tien opgegeven geheimschriften oplossen.
- ☐ Zelf een geheimschrift bedenken.
- ☐ Vertel iets over telefoon, Fax, telex, CB, satellietcommunicatie, internet, email en mobiele telefonie.



STERRENKUNDE

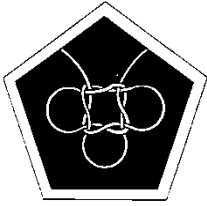
- ☐ Herken de volgende sterrenbeelden en weet waar ze staan aan de hemel:
 - Grote en Kleine beer
 - Draak
 - Cassiopeia
 - Cepheus
 - Lier
 - Zwaan
 - Orion
 - Zuiderkruis
- ☐ Oriënteren door middel van de sterren en door middel van de zon.
- ☐ Bepaal overdag de tijd met behulp van de zon en 's nachts met behulp van de sterren.
- ☐ Weten wat een sterrenstelsel, zonnestelsel, de Melkweg, een zwart gat, de maansverduistering en zonsverduistering is.
- ☐ Weet welke planeten en dwergplaneten bij ons zonnestelsel horen en in welke volgorde vanaf de zon ze staan.

- ☐ Wat zijn Planetoïden en waar bevinden die zich in ons zonnestelsel.
- ☐ Maak een schema over de planeten van ons zonnestelsel en verwerk hierin de volgende gegevens:
 - Afstand tot de zon
 - Aantal manen
 - Grootte en gewicht
 - Minimale en maximale temperatuur
 - Duur van een omloop om de zon
 - De samenstelling van de planeet
- ☐ Weten waarom Venus warmer is dan Mercurius.
- ☐ Weten waar de ringen van Saturnus vandaan komen.
- ☐ Vertel wat zonnevlekken zijn en hoe zij ons klimaat kunnen beïnvloeden.



MOTORTECHNIEK

- ☐ De werking van een kleine tweetakt- en een kleine viertaktmotor verklaren.
- ☐ De aansluitingen van brandstofleidingen tussen tank en pomp en tussen pomp en carburateur controleren.
- ☐ Kennis hebben van de opbouw van de ontstekingsinstallatie (bobine, onderbreker, verdeler, condensator en bougies) en de meest voorkomende storingen verhelpen.
- ☐ De werking kennen van het koelsysteem van een buitenboordmotor of automotor.
- ☐ Inzicht hebben in de werking van een waterpomp.
- ☐ Een sproeier en een bougie reinigen.
- ☐ Een buitenboordmotor met de juiste (smeer-)middelen een winterbeurt geven.
- ☐ Weten hoe je omgaat met brandstof en andere chemische producten, zodat je het milieu niet vervuult.



SCHIEMANKUNDE

- ☐ De volgende knopen kunnen: Achtknoop, Timmersteek, Spaanse Paalsteek, Zitstoelsteek, Trompetsteek, Constrictorknoop, Bindersknoop, Bundelsteek, Visserssteek, Topzeilvalsteek, Vlinderknoop, Treksteek, Topsteek met drie bochten.
- ☐ De volgende sjorringen kunnen:
 - Japanse kruissjorring
 - Filipijnse diagonalsjorring
 - Woelsjorring
- ☐ De volgende afwerkingen kunnen:
 - Stoppersknoop
 - Vlaamse oogsplits
 - Tussen of Korte splits
 - Ketting splits
 - Lange splits
 - Contraspits



SPORT

- ☐ Weten wat het belang is van een warming-up en een cooling-down en de daarvoor juiste rekkingsoefeningen demonstreren.
- ☐ De regels kennen van: Rugby, Voetbal, Volleybal, Badminton, IJshockey, Darts en Schaken.
- ☐ Vijf van deze sporten redelijk kunnen uitoefenen.
- ☐ De volgende onderdelen goed onder de knie hebben:
 - Paalwerpen
 - Sleg slingeren
 - Hakblokwerpen
 - Discuswerpen
 - Gewicht over de balk



WOUDLOPER

- ☐ Kunnen abseilen zonder tuigje.
- ☐ Een houtvuur kunnen maken zonder lucifers of aansteker, maar met behulp van een vuurboog.
- ☐ Alternatieve voor pannen kennen en deze gebruiken bij het bereiden van een maaltijd op houtvuur.
- ☐ Met voedsel uit de natuur een maaltijd kunnen bereiden.
- ☐ Verschillende soorten houtvuren kennen en weten wanneer welke gebruikt hoort te worden.
- ☐ Met zelfgemaakt vistuig een vis vangen.
- ☐ Water uit de natuur kunnen winnen.
- ☐ Weten waar je op moet letten bij het uitzoeken van een slaapplaats in de natuur en hier, zonder hulpmiddelen, een slaapplaats kunnen maken.

3^e-KLASSE

Pionieren

- ☐ ☐ ☐ Kruissjorring.
- ☐ ☐ ☐ 8-vormige-sjorring.
- ☐ ☐ ☐ Dubbele paalsteek om een paal.
- ☐ ☐ ☐ Gareelsteek.
- ☐ ☐ ☐ Bundelsteek.
- ☐ ☐ ☐ Kennis en opklossen van diverse soorten tuien.
- ☐ ☐ ☐ Blokkenstel inscheren.

Kaart en Kompas

- ☐ Vier komphandgrepen kennen:
 - ☐ ☐ ☐ Terrein-kompas.
 - ☐ ☐ ☐ Kompas-terrein.
 - ☐ ☐ ☐ Kaart-kompas.
 - ☐ ☐ ☐ Kompas-kaart.
- ☐ Bolletje-pijltje.
- ☐ Kruispuntenkaart.

Kamperen

- ☐ Kook- en kampvuur kunnen maken.
- ☐ Warme drank/maaltijd op houtvuur kunnen klaarmaken.
- ☐ ☐ ☐ De veiligheidsregels van hakken kennen.
- ☐ ☐ ☐ Onderdelen en onderhoud van een kwartbijltje kennen.

- ☐ ☐ ☐ Goed kunnen hakken met een kwartbijltje.
- ☐ ☐ ☐ Overweg kunnen met grondboor en weten hoe deze te onderhouden.
- ☐ ☐ ☐ Overweg kunnen met een olielamp.
- ☐ ☐ ☐ Een ladder goed kunnen opzetten en weten hoe deze veilig te gebruiken.

EHBO

- ☐ Kennis hebben en kunnen behandelen van:
 - ☐ ☐ ☐ Blaren.
 - ☐ ☐ ☐ Sneden en schrammen.
 - ☐ ☐ ☐ Kneuzingen en verstuikingen.
 - ☐ ☐ ☐ Brandwonden.
 - ☐ ☐ ☐ Neusbloeding.
 - ☐ ☐ ☐ Vuiltje in het oog.
 - ☐ ☐ ☐ Wond (druk) verband.
 - ☐ ☐ ☐ Snelverband.

Padvinderij

- ☐ ☐ ☐ De vlaggen in de mast hangen.
- ☐ ☐ ☐ De vlaggen goed kunnen hijsen/strijken.
- ☐ ☐ ☐ De vlaggen goed kunnen opvouwen.

Akkoord staf:

datum:

2^e-KLASSE

Pionieren

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Vorksjorring. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diagonaalsjorring. |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Steigersjorring. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tonsjorring. |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Werpankersteek. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Teruggestoken achtknoop. |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Dubbele werpankersteek om een boom. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Een buikschuif kunnen maken. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Een kabelbaan kunnen maken. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kennis van opbouw trappersbaan. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 3-op-1 kunnen uitleggen/tekenen. | <input type="checkbox"/> Goed kunnen maken |

Kaart en Kompas

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Met topografische kaartschalen kunnen werken. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Topografische kaarttekens kennen. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 60° truc kunnen toepassen. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Coördinaten kunnen maken en oplossen. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kruispeiling kunnen maken en oplossen. | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Oleaat kunnen gebruiken. | |
| <input type="checkbox"/> Panoramaschets. | <input type="checkbox"/> Horizonschets. |
| <input type="checkbox"/> Recognografische schets. | <input type="checkbox"/> Profielschets. |
| <input type="checkbox"/> Stripkaart. | <input type="checkbox"/> Fragmentkaart. |
| <input type="checkbox"/> Situatieschets. | |

Kamperen

- ☐ ☐ ☐ Goed kunnen hakken met 3/4 bijl.
- ☐ ☐ ☐ Overweg kunnen met moker en sleg.
- ☐ ☐ ☐ Onderhoud en gebruik kennen en kunnen van een Coleman brander.
- ☐ ☐ ☐ Onderhoud en gebruik kennen en kunnen van een Colemanlamp.
- ☐ ☐ ☐ Onderhoud en gebruik kennen en kunnen van een gaslamp.
- ☐ ☐ ☐ Kampterrein kunnen kiezen en indelen.
- ☐ ☐ ☐ Bagage voor 2-daagse hike goed kunnen inpakken.
- ☐ ☐ ☐ Combi kunnen opzetten
- ☐ ☐ ☐ Combi weer op maat kunnen opvouwen.
- ☐ ☐ ☐ Explorer kunnen opzetten
- ☐ ☐ ☐ Explorer weer op maat kunnen opvouwen.

EHBO

- ☐ ☐ ☐ Inhoud van de patrouille verbanddoos kennen.
- ☐ ☐ ☐ Stabiele zijligging kunnen demonstreren.
- ☐ ☐ ☐ Behandeling van shock-patiënt.
- ☐ ☐ ☐ Behandeling van slagaderlijke bloeding.

Sport

- ☐ ☐ ☐ De verkenners achtkamp kennen en kunnen.
- ☐ ☐ ☐ Trappersbaan goed kunnen nemen.
- ☐ ☐ ☐ Zelfstandig kunnen abseilen.

Akkoord staf:

datum:

1^e-KLASSE

Pionieren

- ☐ Pionier object met je patrouille bouwen die gebruik maakt van sjorringen van 2^e klasse. Hou ook met de volgende punten rekening:
Model en schaaltekening, materiaallijst, tijdschema en uitvoering.
- ☐ ☐ ☐ Eindslits.
- ☐ ☐ ☐ Oogsplits.
- ☐ ☐ ☐ Tussensplits.
- ☐ ☐ ☐ Touwbezetting.
- ☐ ☐ ☐ Turkse knoop.
- ☐ ☐ ☐ Constrictorknoop.
- ☐ ☐ ☐ 3e handsteek.
- ☐ ☐ ☐ Kennis van breeksterktes van touw, knopen en sterkte van ijzerwaren.

Kaart en Kompas

- ☐ ☐ ☐ Hoogte- en breedtemetingen kunnen uit voeren.
- ☐ ☐ ☐ Het verschil tussen magnetisch, geografisch en kaartnoorden kennen.
- ☐ Routeschets.
- ☐ Cross-schets.
- ☐ Padvinderssymboolverslag.
- ☐ Verborgenschets.
- ☐ 2-dags hike uitzetten en lopen/fietsen.
- ☐ Nachthike lopen.

Kamperen

- ☐ In bezit zijn van insigne Kamperen.
- ☐ Kleine tentreparaties kunnen uitvoeren.
- ☐ Een bivak kunnen bouwen.
- ☐ Zonder pannen een maaltijd op houtvuur kunnen maken.

EHBO

- ☐ Insigne EHBO behaald hebben.

Sport

- ☐ Insigne atleet behaald hebben.
- ☐ Een trappersbaan goed kunnen nemen.

Padvinderij

- ☐ Blauwe boekje kunnen uitleggen aan een nieuweling.

Akkoord staf:

datum:

Overig

Dit waren de acht krooninsignes en de belangrijkste tweeëntwintig vaardigheidsinsignes.

Mocht je hier nog niet genoeg aan hebben dan zijn er ook nog de volgende insignes:

- ☐ Banketbakken
- ☐ Energie
- ☐ Dierenkennis
- ☐ Radiotechniek
- ☐ Plantenkennis

Als je een aantal insignes behaald hebt en je hebt je 1^e klas, kun je ook koorden behalen:

Groen-geel:

3 krooninsignes
(Inc. EHBO)

3 vaardigheidsinsignes

Rood-wit:

4 krooninsignes
(Inc. EHBO)

8 vaardigheidsinsignes

Goud:

6 krooninsignes
(Inc. EHBO)

12 vaardigheidsinsignes

Het **Woudloperskoord** kun je halen wanneer je; 1^e klas, EHBO, Trapper, Houtvester, zwerven, oriënteren, woudloper en je strandhike insigne hebt behaald.

- Het insigne "Kroonverkenner" krijg je als je je alle krooninsignes behaald hebt. Tevens dien je je 1^e klas te hebben.
- APL's-linten zijn voor PL's en APL's die hun 2^{de} klas hebben, PL's-linten zijn voor PL's die hun eerste klas hebben, voor beide geldt dat de (A)PL hiervoor moet worden aangemerkt bij de staf door leden uit hun eigen patrouille.
- Het strandhike-insigne kan alleen door kaderleden behaald worden. Zij moeten dan de 75 kilometer lange hike van Overveen naar Den Helder in twee dagen volbrengen. Daarbij overnachten ze op het strand, in een zelf gegraven bivak. De tocht moet gelopen worden tussen 1 december en 15 maart.

Aftekenlijst.

Krooninsignes

- ☐ EHBO
- ☐ Reddend Zwemmen
- ☐ Kamperen
- ☐ Pionieren
- ☐ Brandpreventie
- ☐ Oriënteren
- ☐ Zwerven
- ☐ Trapper

Vaardigheidsinsignes

- ☐ Organisatie
- ☐ Atletiek
- ☐ Zwemmen
- ☐ Schaatsen
- ☐ Surfen
- ☐ Snorkelen
- ☐ Kanoën
- ☐ Zeilen
- ☐ Koken
- ☐ Fotografie
- ☐ Muziek
- ☐ Handvaardigheid
- ☐ Houtvester
- ☐ Weerkennis
- ☐ Communicatie
- ☐ Fietsen
- ☐ Roeien

- ☐ Motortechiek
- ☐ Sterrenkunde
- ☐ Schiemannen
- ☐ Sport
- ☐ Woudloper

Klasse eisen

- ☐ 3^e klasse
- ☐ 2^e klasse
- ☐ 1^e klasse
- ☐ Kroonverkenner

Koorden

- ☐ Groen-geel
- ☐ Rood-wit
- ☐ Goud
- ☐ Woudloperskoord

Linten

- ☐ ALP's linten
- ☐ PL's linten

Overig

- ☐ Strandhike-insigne

