

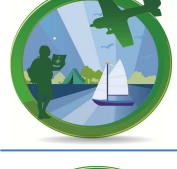
# Insigne Boekje



NAAM SCOUT: .....

Patrouille: .....



	<p><b>Buiten leven</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 04</b> <b>Verdieping - Pag. 05</b></span></p> <p><i>Kennismaken met het activiteitengebied. Je doet dit door zelf actief mee te doen aan activiteiten zoals dierensporen/planten zoeken en/of een milieustraat aanleggen. Je kunt ook op stap gaan met de boswachter of waterwachter en zo meer over de natuur leren. Je leert de wolken herkennen en kunt aan de hand daarvan het weer</i></p>
	<p><b>Expressie</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 06</b> <b>Verdieping - Pag. 07</b></span></p> <p><i>Je gaat aan de slag met survival en buitensporten. Je gaat bijvoorbeeld primitief eten bereiden, primitief kamperen of een high rope parcours doen. Je bouwt een weerstation en/of loopt een nachttocht op de steppen</i></p>
	<p><b>Identiteit</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 08</b> <b>Verdieping - Pag. 09</b></span></p> <p><i>Weet jij wie je bent? Eigenlijk is dit best een moeilijke vraag om te beantwoorden. Als mens blijf je altijd op zoek naar jezelf. Nu je lid bent van de scouts gaat er weer een nieuwe wereld voor je open. Je gaat verder op zoek naar het antwoord op de vraag "Wie ben ik?" en leert je troep en groep kennen</i></p>
	<p><b>Internationaal</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 10</b> <b>Verdieping - Pag. 11</b></span></p> <p><i>Scouting is een wereldwijde organisatie, jij weet dat en gaat dit verder onderzoeken. Je kijkt verder dan Nederland en laat zien dat je interesse hebt in de wereld om je heen.</i></p>
	<p><b>Samenleving</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 12</b> <b>Verdieping - Pag. 13</b></span></p> <p><i>Je kent je omgeving en weet de belangrijkste punten van je stad/dorp te benoemen. Je weet wat cultuur inhoudt en bezoekt een museum. Je weet dat er verschillende mensen in de samenleving zijn en dat iedereen zijn of haar specifieke bijdrage doet. Dit draagt bij aan de samenleving en de wereld om je heen</i></p>
	<p><b>Sport en spel</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 14</b> <b>Verdieping - Pag. 15</b></span></p> <p><i>Je neemt actief deel aan het Sport &amp; Spel-programma, bedenkt nieuwe tactieken en bemant een keer een post. Je laat zien dat je individueel een sport kunt beoefenen en ook zelf een spel kunt bedenken.</i></p>
	<p><b>UST - Houtbewerking en stoken</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 16</b> <b>Verdieping - Pag. 17</b></span></p> <p><i>Je laat zien dat je veilig met een zakmes en bijl kunt omgaan en dat je deze voor een eenvoudige taak kunt gebruiken. Je weet een goede brandstapel aan te leggen en je gebruikt ook zaag of bijl bij het op maat maken van hout. Je kunt een tijdelijk vuur opbouwen met hout en kunt met een mes al die knifjes en</i></p>
	<p><b>UST - Kampeer technieken en Pionieren</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 18</b> <b>Verdieping - Pag. 19</b></span></p> <p><i>Je kent de basisknopen en sjorringen van het pionierwerk en weet hoe je een touw moet opschieten. Je hebt meegeholpen met het bouwen van een eenvoudig pionier object en je hebt met de ploeg een tent opgezet, hierin gekampeerd, het kampterrein ingericht en de tent weer afgebroken.</i></p>
	<p><b>UST - Tocht technieken</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 20</b> <b>Verdieping - Pag. 21</b></span></p> <p><i>Je kent de werking van het kompas, de belangrijkste windstreken, je kunt graden schieten en kent de eerste routetechnieken. Je weet je positie op de kaart te bepalen tijdens een tocht en je kunt zelfs een tocht van 15 km of meer goed volhouden</i></p>
	<p><b>Veilig en gezond</b> <span style="float: right;"><b>Basis - Pag. 22</b> <b>Verdieping - Pag. 23</b></span></p> <p><i>Je doet mee aan het aangeboden programma van de troep en weet wat daarbij belangrijk is als het gaat om regels en afspraken, persoonlijke hygiëne en kookhygiëne. Je demonstreert hoe je een kooktoestel veilig aansluit en is weet hoe je een eerste reageertijd samenstelt. Je kunt kleine applicaties zoals een spiegel of een</i></p>



**(In)leiding.**

Voor je ligt nu een insigne boekje, hier in kun je vinden welke insignes je allemaal kunt halen.

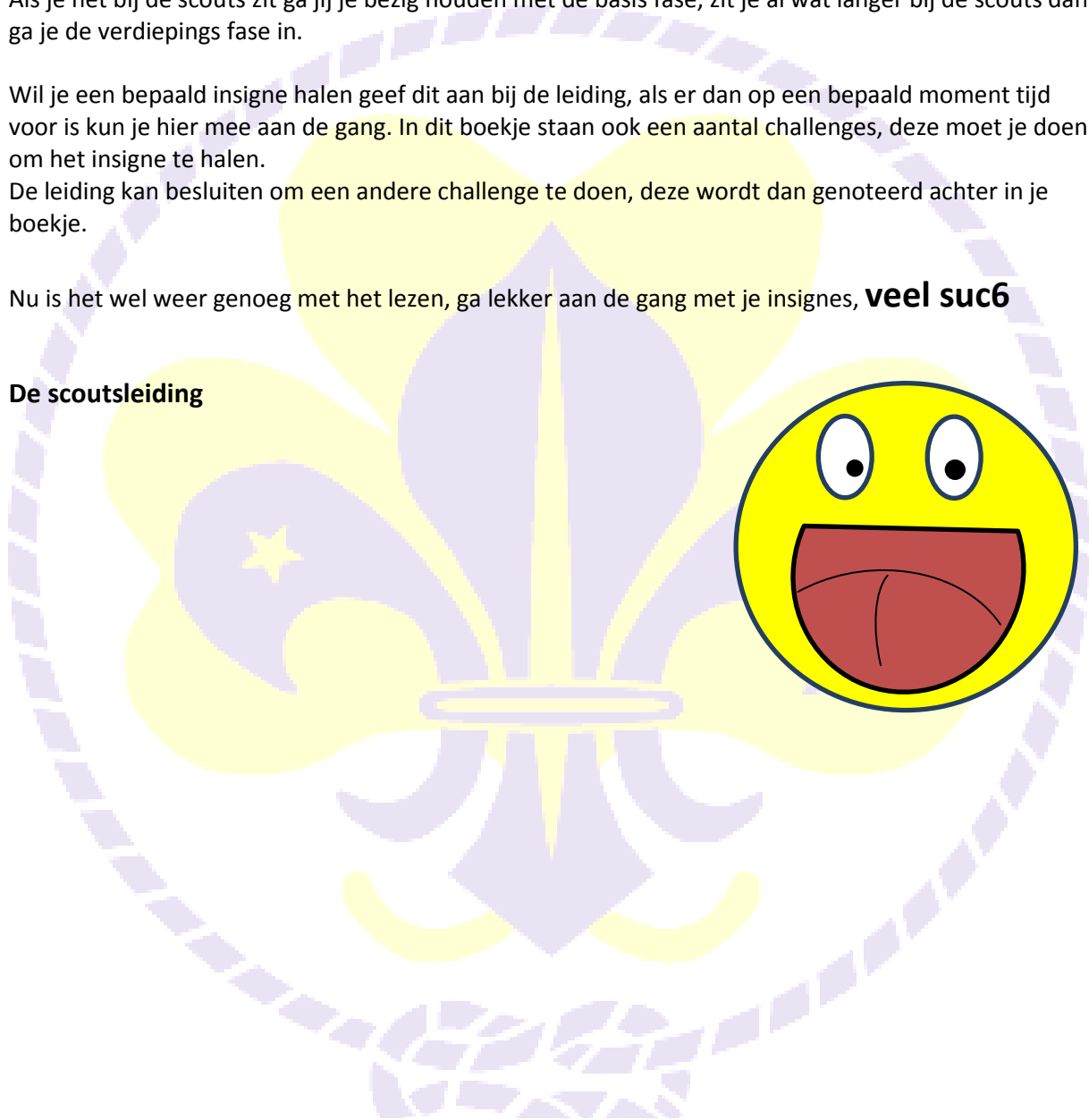
Elk insigne heeft een basis fase en een verdiepings fase.

Als je net bij de scouts zit ga jij je bezig houden met de basis fase, zit je al wat langer bij de scouts dan ga je de verdiepings fase in.

Wil je een bepaald insigne halen geef dit aan bij de leiding, als er dan op een bepaald moment tijd voor is kun je hier mee aan de gang. In dit boekje staan ook een aantal challenges, deze moet je doen om het insigne te halen.

De leiding kan besluiten om een andere challenge te doen, deze wordt dan genoteerd achter in je boekje.

Nu is het wel weer genoeg met het lezen, ga lekker aan de gang met je insignes, **veel suc6**

**De scoutsleiding**

**Buiten leven - Basisfase**

**Doelen**

Je maakt kennis met het activiteitengebied Buitenleven bij de scouts.  
 Je doet dit door zelf actief mee te doen aan activiteiten zoals  
 diersporen/planten zoeken en/of een milieustraat aanleggen.



Je kunt ook op stap gaan met de boswachter of waterwachter en zo meer over  
 de natuur leren. Je leert de wolken herkennen en kunt aan de hand  
 daarvan het weer voorspellen. Je weet met behulp van de sterren het  
 noorden te vinden.

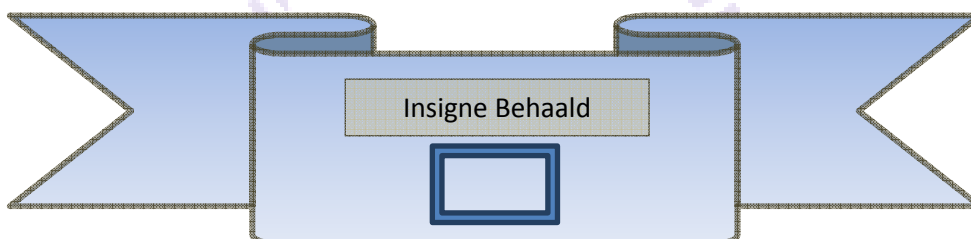
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal  
 challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Ga aan de slag met natuur zoekkaarten en ontdek 10 verschillende planten en dieren. Gebruik  
 hierbij bijvoorbeeld IVN-zoekkaarten of zoekkaarten van Natuurmonumenten. Leg je  
 ontdekkingen vast door foto's te nemen en maak met de foto's een verslagje/poster.
2. Doe mee aan een seizoen activiteit zoals paddenstoelen zoeken, eikel- of kastanje poppetjes  
 maken, eventueel onder leiding van een boswachter.
3. Leg een milieustraat aan op het kamp (papier, glas, plastic, GFT, peut/olie, klein chemisch  
 afval) en vertel waarom iedereen dit zou moeten doen. Wat gebeurt er met gescheiden afval?  
 Je kunt ook een bezoek brengen aan een waterzuiveringsinstallatie en een strip tekenen over  
 de manier waarop het water gezuiverd wordt.
4. Herken (regen)wolken/lucht, wat heeft hoge en lage druk met het weer te maken? Wat moet  
 je doen bij onweer als je aan het kamperen of varen bent?
5. Met behulp van de sterren het noorden vinden, basis sterrenbeelden (Grote en Kleine beer,  
 Wega en Orions riem) en Melkweg herkennen, verschil kennen tussen sterren en planeten.



**Buitenleven - Verdiepingsfase**

**Doelen**

In de verdiepingsfase ga je aan de slag met survival en buitensporten. Je gaat bijvoorbeeld primitief eten bereiden, primitief kamperen of een high rope parcours doen. Je bouwt een weerstation en/of loopt een nachttocht op de sterren.



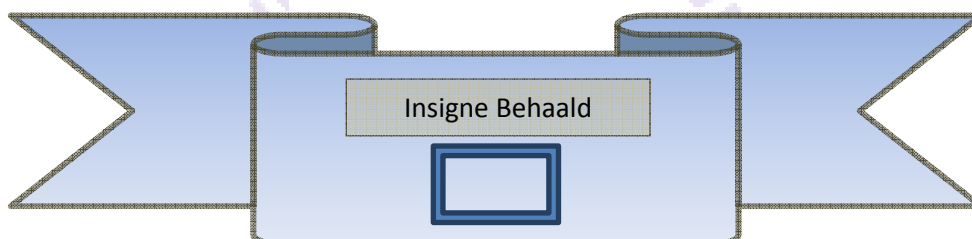
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Doe mee aan een survivalactiviteit: trappersbaan, primitief overnachten (eigen onderkomen bouwen, slapen onder de sterren, voor anker op het water) of simpele gerechten uit de natuur bereiden (bijvoorbeeld brandnetelsoep).
2. Neem deel aan een natuurwandeling met een boswachter (diersporen zoeken, uilenbal uitpluizen etc.). Laat zien dat je weet wat het doel is van een voedselketen in de natuur. Je kunt ook op stap gaan met de waterwachter. Zoek uit wat het water en de natuur (zoals waterplanten, vissen en watervogels) met elkaar te maken hebben en hoe hun levenscyclus van elkaar afhankelijk is.
3. Onderhoud een stuk natuur (Natuurwerkdag/Boomplantdag).
4. Bouw een weerstation met drie van de volgende meetkundige instrumenten: hygrometer, barometer, regenmeter, windsnelheidsmeter, windwijzer en zonnwijzer. Neem gedurende een week metingen op met dit station.
5. Loop een nachttocht op de sterren.



**Expressie - Basisfase**



**Doelen**

Je laat in de basisfase zien dat je meedoet met verschillende activiteiten die bestaan uit liedjes zingen, toneel spelen, knutselen, etc. Je zet je kennismaking met de troep om in een lied, gedicht of rap. Je laat je van je creatiefste kant zien!

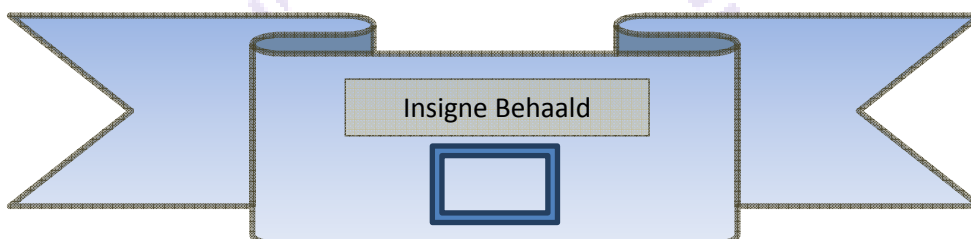
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Laat zien dat je vaardig bent met naald en draad, dit kan bijvoorbeeld door zelf insignes op je Scoutfit te naaien of door een kampvuurdeken te maken.
2. Geef een korte voorstelling (toneel, muziek, dans of cabaret) voor je eigen troep.
3. Promoot een activiteit, opkomst of je Scoutinggroep door middel van een leuke poster met door jou zelf gemaakte foto's erop. Laat hierin de letters SCOUTS van de spelvisie van Scouting Nederland terugkomen.
4. Maak door middel van een techniek van handvaardigheid iets waar jouw troep iets aan kan hebben. De technieken waar je uit kunt kiezen zijn: werken met textiel, kleien, boetseren, tekenen etc.
5. Schrijf een lied, gedicht of rap over jouw troep of ploeg.



**Expressie - Verdiepingsfase**

**Doelen**

In deze fase ga je aan de slag met het verdiepen van je kennis en ervaring op het gebied van sketches en presenteren. Daarnaast ga je aan de slag met film, fotografie en het maken van themakleding. Je bent in staat om interviews af te nemen.



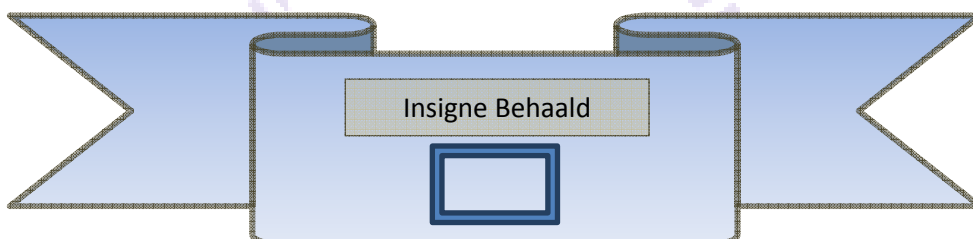
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

- 1. Fotografeer je buurt of dorp op een creatieve wijze en presenteer dit op het internet.
- 2. Organiseer een voorstelling (toneel, muziek, dans, cabaret, bonte avond, karaoke, o.i.d.) en zorg ervoor dat jij deze voorstelling presenteert. Vergeet de aankondiging van deze bijzondere bijeenkomst niet!
- 3. Interview iemand over Scouting (de geïnterviewde hoeft niet zelf een scout te zijn), leg dit vast op camera en maak hier een filmpje van.
- 4. Ga voor een kamp aan de slag met de thema-aankleding, zorg bijvoorbeeld voor een kostuum, kampbord, etc.
- 5. Maak een korte kampvuursketch waar een duidelijk begin, midden, eind en natuurlijk een clou in zit. Voer deze sketch samen met een paar andere scouts op.



**Identiteit - Basisfase**

**Doelen**

Weet jij wie je bent? Eigenlijk is dit best een moeilijke vraag om te beantwoorden. Als mens blijf je altijd op zoek naar jezelf. Nu je lid bent van de scouts gaat er weer een nieuwe wereld voor je open. Je gaat verder op zoek naar het antwoord op de vraag "Wie ben ik?" en leert je troep en groep kennen.



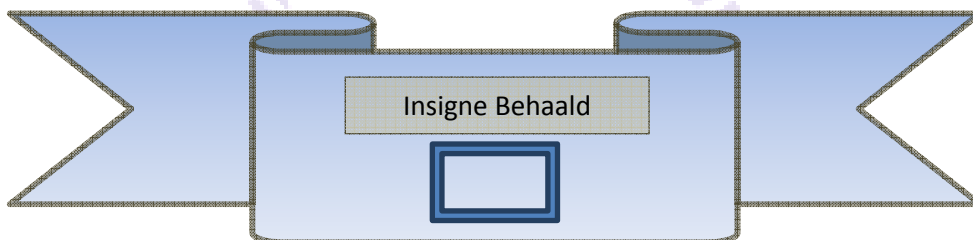
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

- 1. Maak een afbeelding van jezelf door jezelf te tekenen of om te trekken op een stuk behangpapier. Laat zien welke kleren je draagt. Waarom kies je voor deze kleren? Hoor je bij een groep?
- 2. Neem deel aan een groepsactiviteit en schrijf hierover op de groepswebsite of in het groepsblad. Wat vond je van de activiteit? Wat heb je ervan geleerd?
- 3. Wat doe jij als je boos bent of als je je zin niet krijgt? Bespreek dit met je ploeggenoten en maak er een toneelstukje over. Kunnen jullie manieren bedenken hoe je anders kunt reageren?
- 4. Zoek of maak een gedicht dat iets vertelt over jezelf. Draag het gedicht voor aan je troep, waarom heb je voor dit gedicht gekozen?
- 5. Leer je ploeggenoten kennen. Maak samen een vlag of yell die past bij jullie ploeg.





**Identiteit - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Weet jij wie je bent? Eigenlijk is dit best een moeilijke vraag om te beantwoorden. Als mens blijf je altijd op zoek naar jezelf. Je maakt in de verdiepingsfase een tweede stap. Je gaat op zoek naar je eigen kwaliteiten en die van anderen, vergelijkt eigenschappen en gaat op zoek naar de kwaliteiten van jouw ploeg. Je leeft je in in een ander en leert daardoor over jezelf.



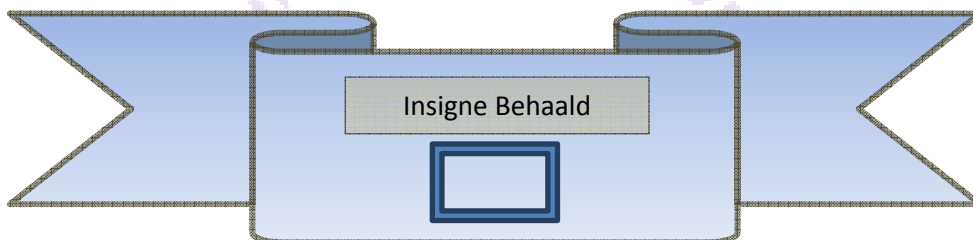
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Presenteer aan de groep wie je bent. Vertel niet alleen over je hobby's en school, maar beantwoord minimaal de volgende vragen:
  - *Wat is de reden dat je hebt gekozen voor Scouting?*
  - *Wat wil je nog leren of meemaken bij de scouts?*
  - *Waar ben je goed of minder goed in?*
  - *Geloof je? Wat zijn jouw normen en waarden in de omgang met elkaar?*
  - *Wie zijn er in jouw leven belangrijk voor je en waarom?*
  - *Wie zijn er in jouw leven belangrijk voor je en waarom?*
2. Ontwerp je eigen vriendenboekje en laat je ploeggenoten hierin schrijven. Bedenk welke kwaliteiten je ploeg heeft en welke dingen je nog zou willen leren.
3. Neem deel aan een activiteit waar ook andere troepen aan deelnemen (bijvoorbeeld een regioactiviteit/admiraliteitsactiviteit) en bespreek na afloop met je eigen troep de verschillen tussen jouw troep en de andere deelnemende troepen.
4. Maak een flyer of poster waarin je uitlegt wat Scouting is, denk hierbij aan de afkorting SCOUTS als het gaat om de spelvisie. Welk gebied van Scouting vind jij het leukst en waarom?
5. Laat je rondleiden op een samenkomstplaats van mensen van een andere cultuur of geloofsovertuiging dan die van jezelf (denk aan een buurthuis, een kerk, een synagoge of een moskee).



**Internationaal - Basisfase**

**Doelen**

Scouting is een wereldwijde organisatie, jij weet dat en gaat dit verder onderzoeken. Je kijkt verder dan Nederland en laat zien dat je interesse hebt in de wereld om je heen.



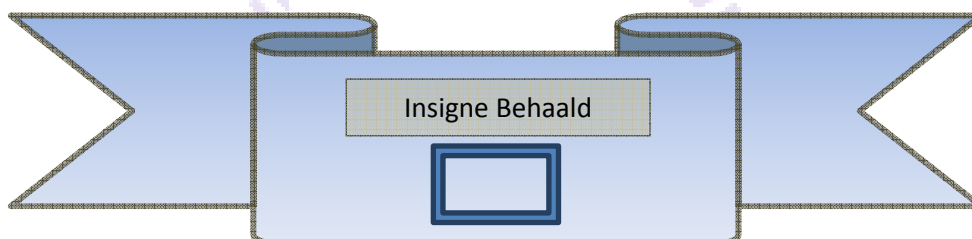
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Weet hoe Scouting in Nederland georganiseerd is en welke lagen er binnen Scouting in Nederland bestaan.
2. Vertel kort iets over (water)Scouting in een ander land. Zoek informatie op internet of in de bibliotheek en houd een presentatie hierover.
3. Je leiding wil een landen thema opkomst organiseren. Bedenk (eventueel samen met andere scouts) een onderdeel voor dit programma, in overleg met je leiding. Let op cultuurverschillen, muziek, zang, dans en spel.
4. Zoek uit wat Fair Trade-producten zijn. Welke producten heb je allemaal in de schappen van de winkel en wat betekent het Fair Trade-logo?
5. Zoek van het land van jouw voorkeur zoveel mogelijk informatie bij elkaar. Ga hiervoor naar de bibliotheek, ga het internet op of bezoek een reisbureau. Denk aan de volgende aspecten: taal, middelen van bestaan, natuur, bijzondere gewoontes, welvaart, toerisme, etc.



**Internationaal - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Je maakt verder kennis met wat Scouting op internationaal gebied te bieden heeft. Je komt direct in contact met een scout uit een ander land en proeft door middel van een programma uit het buitenland aan Scouting over de grens.



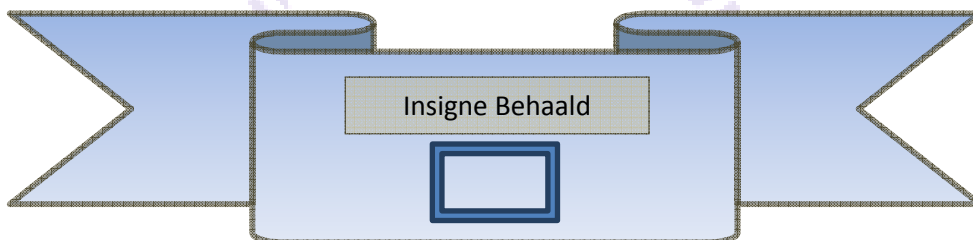
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

- 1. Doe mee aan een internationaal kamp (Intercamp, Wereld Jamboree, Nationale Jamboree, NaWaKa, etc.) of correspondeer met een meisje of jongen uit het buitenland. Probeer meer te weten te komen over Scouting in een ander land.
- 2. Ontwerp en maak een hulpmiddel dat energie opwekt, of anderszins nuttig is, en dat eenvoudig te maken is. Dit hulpmiddel moet onder primitieve omstandigheden te gebruiken zijn. Denk daarbij aan plaatsen waar geen elektriciteit of brandstof voor handen is en je aangewezen bent op zon, wind, water of spierkracht.
- 3. Doe mee met de jaarlijkse JOTA -JOTI.
- 4. Leg contact met een andere scout in de wereld en wissel een programma-idee uit. Voer dit programma-idee uit met je ploeg of met de hele troep.
- 5. Ga het internet op en zoek uit wat de wereldorganisaties WOSM en WAGGGS doen. Wat organiseren ze voor scouts in de wereld?



**Samenleving - Basisfase**



**Doelen**

Je kent je omgeving en weet de belangrijkste punten van je stad/dorp te benoemen. Je weet wat cultuur inhoudt en bezoekt een museum. Je weet dat er verschillende mensen in de samenleving zijn en dat iedereen zijn of haar steentje bijdraagt. Jij draagt je steentje bij door bewust iemand te helpen.

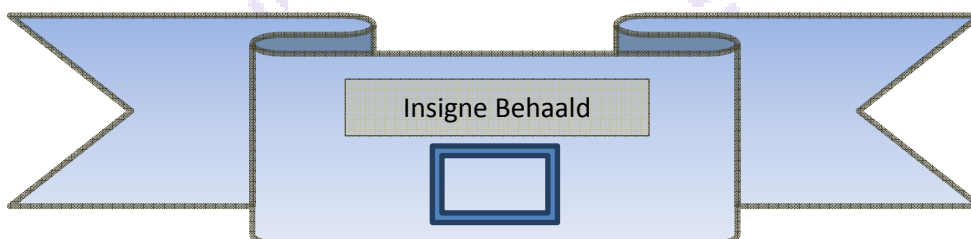
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

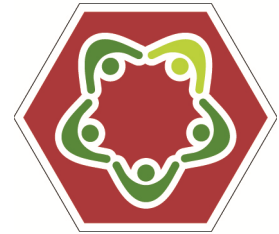
1. Breng van je eigen dorp of stad de belangrijkste punten in kaart: waar zit een dokter, waar zitten de winkels, de politie, is er een ziekenhuis?
2. Bezoek een museum, zoek in het museum wat jij het aller mooist of meest interessant vindt en zoek meer informatie daarover.
3. Zorg dat je tijdens een stuk van de opkomst een beperking hebt: blinddoek jezelf, doe oordoppen in, gebruik maar 1 arm, etc. Wat was je ervaring? Wat was het lastigst? Waren er ook dingen makkelijker? Liep je tegen problemen aan? Kijk of er in de wereld voor mensen met een beperking hulpmiddelen of oplossingen zijn bedacht om deze problemen te verminderen of op te lossen.
4. Zoek een monument in je dorp of stad, waar staat dit voor? Fotografeer dit monument en maak er op de computer een kunstwerk van door middel van beeldbewerking. Verwerk in dit kunstwerk ook informatie over het monument.
5. Help eens iemand in je omgeving, bijvoorbeeld door boodschappen te doen, schoon te maken of door iemand te helpen met internet.



**Samenleving - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Jij bent onderdeel van de samenleving en neemt daar actief aan deel. Dit laat je zien tijdens de troepraad. Je weet welke rechten je hebt als kind en je zet je in voor een maatschappelijke activiteit.



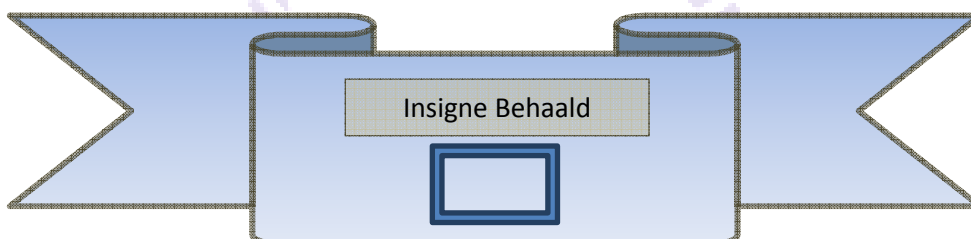
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koninginnedag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
2. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?
3. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste? Zie [www.kinderrechten.nl](http://www.kinderrechten.nl).
4. Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.
5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.



**Sport & Spel - Basisfase**



**Doelen**

Je neemt actief deel aan het Sport & Spel programma, bedenkt nieuwe tactieken en bemant een keer een post. Je laat zien dat je individueel een sport kunt beoefenen en ook zelf een spel kunt bedenken.

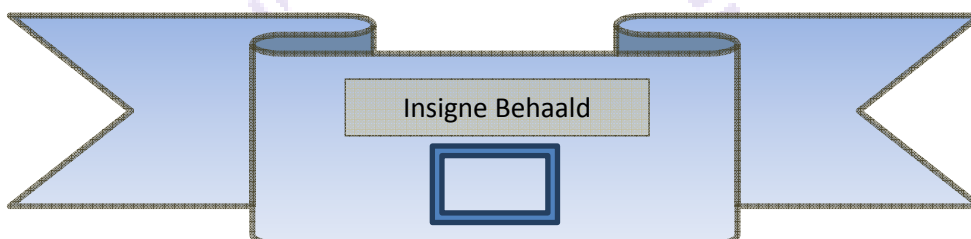
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Neem deel aan een bosspel, renspel, gezelschapsspel of een spel op het water, bedenk vervolgens wat de beste tactiek is om dit spel te winnen, en speel het vervolgens nogmaals via deze tactiek.
2. Neem deel aan een bosspel of waterspel en zorg dat je een keer de rol van deelnemer hebt en een keer een post bemant.
3. Neem deel aan een avontuurlijke sport. De verschillende mogelijkheden zijn bijvoorbeeld: wedstrijdzeilen (bijvoorbeeld met een andere groep), begeleid klimmen of abseilen, kanoën, 500 meter zwemmen in wedstrijdvorm, paardrijden, etc.
4. Bedenk zelf een spel, dit mag een bordspel, actief spel of waterspel zijn.
5. Bij A-frame lopen heb je elkaar nodig. Laat bij deze activiteit, of een andere teamactiviteit, zien dat je goed in staat bent samen te werken.



**Sport & Spel - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Je weet hoe het is om als scheidsrechter een spel te leiden, je kent de belangrijkste technieken van een sport en weet ook hoe je een sportieve activiteit kunt organiseren. Je hebt inzicht in je team en weet je ploeggenoten op het juiste moment in te zetten, zodat iedereen tijdens een spel doet waar hij/zij goed in is.



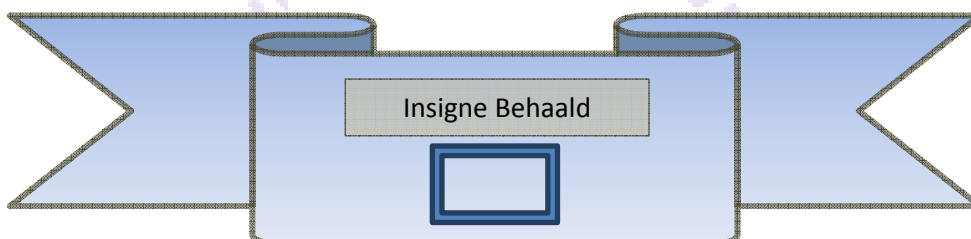
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Zoek de regels van een Olympische sport op en speel vervolgens deze sport met je ploeg. Jij neemt de rol van scheidsrechter op je. Waterscouts zoeken de regels van het wedstrijdzeilen op en zeilen met de ploegen binnen de troep een wedstrijd volgens de officiële reglementen. Jij bent diegene die de tijden opneemt en de protesten afhandelt.
2. Leer de belangrijkste technieken van een sport. Bijvoorbeeld: leer hoe je iemand kunt zekeren, hoe je iemand uit het water redt of leer de techniek van het lange afstandslopen.
3. Organiseer met een groepje een zeskamp met Sport & Spel- activiteiten op het land of op het water.
4. Speel een spel (dit kan elke categorie spel zijn) en verander de spelregels. Bedenk eerst welk effect dit kan hebben op het spel, en speel het spel vervolgens met de nieuwe regels. Wordt het spel leuker? Waterscouts kunnen ook een spel spelen waarbij zij geen fok, groot zeil of roer mogen gebruiken. Welk effect heeft dit op het spel? Wat is de nieuwe uitdaging?
5. Wat is het ideale team? Bedenk voor een sport, een bosspel, een denk spel of de bemanning voor je vlet welke kwaliteiten je nodig hebt en stel uit je eigen troep de beste ploeg samen. Bepaal ook welk lid van je ploeg welke taak op zich neemt tijdens het spel, omdat hij/zij daar het beste in is.



**UST: Houtbewerking & Stoken - Basisfase**

**Doelen**

Je laat zien dat je veilig met een zakmes en bijl kunt omgaan en dat je deze voor een eenvoudige taak kunt gebruiken. Je weet een goede brandstapel aan te leggen en je gebruikt ook zaag of bijl bij het op maat maken van hout. Je bouwt een tipi vuur, weet waar vuur uit bestaat en kunt met maximaal drie lucifers een vuur aansteken.



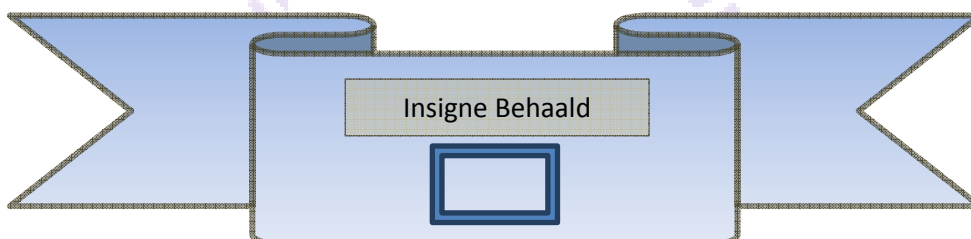
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Maak op veilige wijze een simpel gebruiksvoorwerp met je mes en gebruik hierbij de twee handgrepen.
2. Hak met een handbijl op veilige wijze een polsdikke tak door voor brandhout, wissel af met een andere scout, geef de bijl op de juiste wijze over. Weet hoe je met een bijl moet lopen.
3. Zorg voor voldoende kampvuurhout, zaag hout waar nodig. Demonstreer de opbouw van een tipivuur. Steek het kampvuur aan met maximaal drie lucifers. Doof dit vuur volledig.
4. Maak een kampvuurplaats klaar en denk hierbij aan de veiligheid, locatie, struikelgevaar en een juist blusmiddel.
5. Toon met proefjes aan wat er gebeurt als je één van de drie elementen van de branddriehoek wegneemt.





**UST: Houtbewerking & Stoken - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Je laat zien dat je veilig met mes, zaag en bijl om kunt gaan en dat je vaardigheden beter zijn geworden. Zo laat je zien dat je een zaagblad kunt vervangen, een V'tje kunt hakken of een houtsnijwerk kunt maken. Je bereidt een groot kampvuur voor en kunt het vuur met maximaal twee lucifers aansteken.



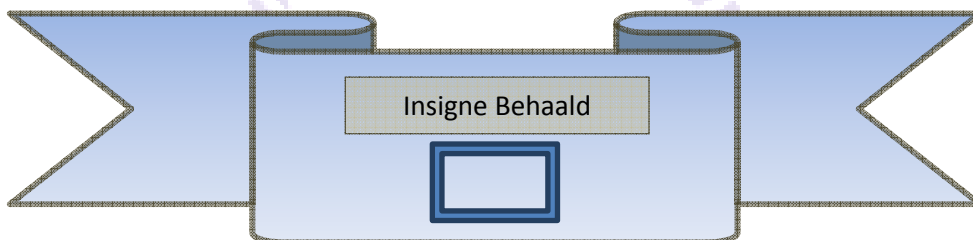
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Snijd met een mes een decoratie voor bijvoorbeeld jouw ploeghoek of als aandenken aan een zomerkamp.
2. Hak een V'tje met een driekwart bijl op een zelf afgezette hakplaats. Je neemt natuurlijk de veiligheidsregels in acht tijdens het hakken.
3. Onderzoek welke dingen je uit de natuur kunt gebruiken als tondel. Maak zelf een aanmaakblokje.
4. Hak en zaag voldoende hout om een mooi pagodevuur te kunnen bouwen en steek het met maximaal twee lucifers aan. Houd het kampvuur een avond brandend. Waterscouts kunnen er ook voor kiezen om een drijvend kampvuur te maken.
5. Demonstreer drie verschillende soorten kampvuren en geef aan waarvoor je die gebruikt.



**UST: Kampeertechnieken & Pionieren - Basisfase**

**Doelen**

Je kent de basisknoppen en sjorringen van het pionierwerk en weet hoe je een touw moet opschieten. Je hebt meegeholpen met het bouwen van een eenvoudig pionier object en je hebt met de ploeg een tent opgezet, hierin gekampeerd, het kampterrein ingericht en de tent weer afgebroken.



Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

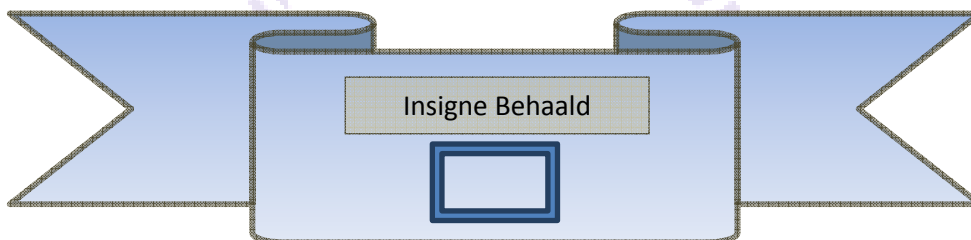
Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

- 1. **Verplicht:** ken de volgende knoppen voor het pionierwerk:
  - mastworp,
  - platte knoop,
  - schootsteek,
  - kruissjorring
  - achtvormige sjorring.

Laat zien dat je een touw kunt opschieten.
- 2. Help bij het bouwen van een eenvoudig pionier object, bijvoorbeeld kampkeuken, tafelvuur, vlot ,etc.
- 3. Zet met je ploeg een ploegtent op, haal hem neer en pak hem op de juiste manier weer in.
- 4. Help je ploeg met de inrichting van jullie kampterrein, laat zien dat je weet waar je op moet letten.
- 5. Kampeer twee nachten in je ploegtent met je ploeg.



**UST: Kampeertechnieken & Pionieren - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Je kent steeds meer knopen en weet wanneer je welke knoop moet toepassen. Ook ken je een aantal sierknopen en weet je hoe je een tent goed opzet en waarmee je dan rekening moet houden. Je weet waar je rekening mee moet houden bij het indelen van een kampterrein en je hebt meerdere nachten met de troep gekampeerd.



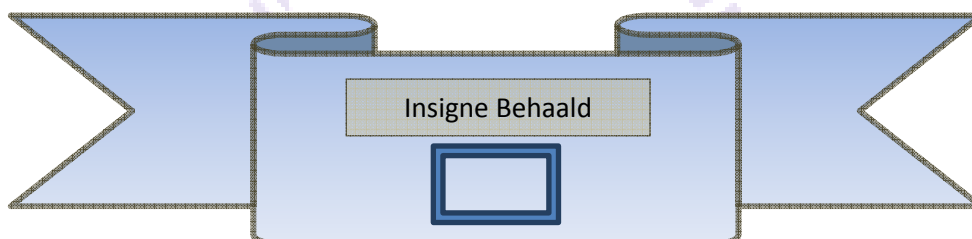
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Maak een knopenbord met de knopen uit de basisfase met daarbij de volgende knopen voor het pionierwerk: timmersteek, paalsteek, diagonaalsjorring, eindsplits en steigersjorring. Waterscouts kennen ook de werpankersteek en marlsteek. Voeg ook twee sierknopen toe, bijvoorbeeld apeknuistje, oceaanmatje, bootmansplating of turkse knoop.
2. Maak een mini-pionier object, bijvoorbeeld een kampkeuken of een toren. Maak dit van satéprikkers of bamboe. Ook in het klein laat je zien dat je de sjorringen beheerst.
3. Zet een tent op zonder doek. Maak met touw een tent, gebruik wel de stokken en haringen en gebruik touw op de plekken waar in de tent naden lopen en waar normaal de scheerlijnen zich bevinden.
4. Help na een kamp (de leiding) de tenten uit te hangen en vertel aan de leiding wat er gebeurt als je dit niet doet.
5. Kampeer minimaal zes nachten (bijvoorbeeld tijdens het zomerkamp) in je ploegtent en een nacht op primitieve wijze, bijvoorbeeld onder de sterren of in een frietbuil. Waterscouts kamperen minimaal één nacht in hun vlet en helpen bij het optuigen of slaap klaar maken van de vlet.



**UST: Tocht technieken - Basisfase**

**Doelen**

Je kent de werking van het kompas, de belangrijkste windstreken, je kunt graden schieten en kent de eerste routetechnieken. Je weet je positie op de kaart te bepalen tijdens een tocht en je kunt zelfs een tocht van 15 km of meer goed volhouden.



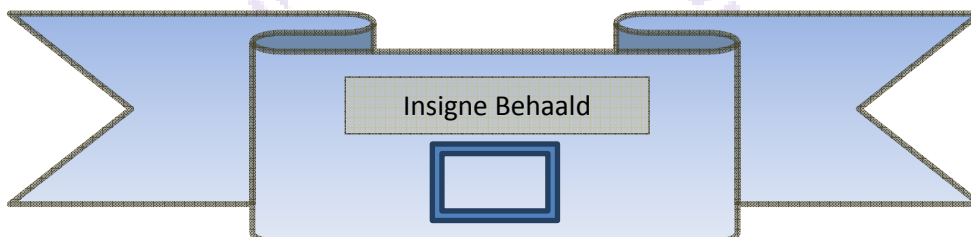
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

1. Teken, wanneer je weet waar het noorden is, een kompasroos met de 16 windstreken en vul deze aan met de kompasgraden van 8 windstreken.
2. Laat tijdens een dropping zien dat je je positie in de omgeving op de kaart kunt vinden. Dus laat zien dat je weet waar je bent op de kaart in een vreemde omgeving.
3. Laat aan je leiding zien dat je weet hoe een kompas werkt en loop met je kompas in de richting van het noorden. Demonstreer ook aan je leiding dat je een richting kunt schieten met het kompas. Waterscouts houden rekening met de invloed van de vlet op het kompas en laten zien dat ze op het water een kaart op het noorden kunnen leggen en graden kunnen schieten. Waterscouts kennen de termen bakboord en stuurboord en weten aan welke zijde van de vaargeul groene en rode tonnen liggen.
4. Neem deel aan een hike van 15 km of meer.
5. Loop een korte hike in de eigen omgeving en demonstreer daarbij je kennis van de volgende routetechnieken: ogenroute, bolletjesroute, strippenkaart en verschillende varianten van de kruispuntenroute.



**UST: Tocht technieken - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Je hebt in de basisfase de beginselen van het hiken onder de knie gekregen, in de verdiepingsfase ga je deze kennis uitbreiden. Je laat zien dat je moeilijkere routetechnieken beheerst dan kaartcoördinaten en GPS. Ook loop je een meerdaagse hike, ken je meerdere kompassandgrepen en leid je de hike.



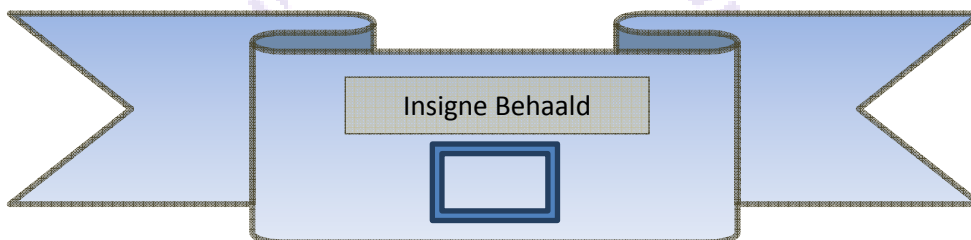
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

- 1. Doe mee aan een hike waarbij je een deel van de route de leiding neemt. Waterscouts nemen deel aan een waterhike waarbij je een deel van de route roerganger bent.
- 2. Loop een stuk van een hike op kaartcoördinaten, laat ook zien dat je zelf coördinaten kunt bepalen op de kaart. Waterscouts varen een route, die zij vooraf hebben uitgezet op een waterkaart. Laat zien dat je de kaartsymbolen kent en dat je rekening houdt met het vaarreglement.
- 3. Bepaal met behulp van het kompas welke richting je in moet lopen. En laat met een lijn op de kaart zien waar je heen gaat (toepassen van handgreep 3 naar handgreep 4).
- 4. Loop een geocache of een tocht met GPS.
- 5. Neem deel aan een meerdaagse hike met routetechnieken zoals oleaat, kaartcoördinaten en GPS.



**Veilig & Gezond - Basisfase**

**Doelen**

Je doet mee aan het aangeboden programma van de troep en weet wat daarbij belangrijk is als het gaat om regels en afspraken, persoonlijke hygiëne en kookhygiëne. Je demonstreert hoe je een kooktoestel veilig aansluit en je weet hoe je een gezonde maaltijd samenstelt. Je kunt kleine ongelukjes zoals een snee of een brandwond behandelen.



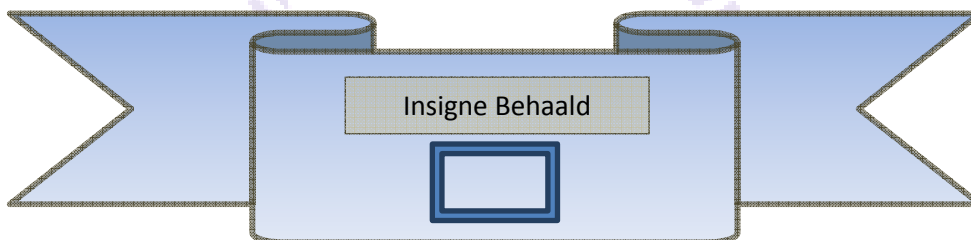
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.

**Challenges**

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Laat zien dat je kennis hebt van (persoonlijke) hygiëne (tijdens het koken) op kamp. Waterscouts laten zien dat zij weten hoe zij hun vlet moeten schoonhouden en onderhouden.
2. Weet hoe je kleine sneetjes, brandwonden en insectenbeten en -steken moet behandelen.
3. Ken alle veiligheidseisen die komen kijken bij het hiken, fietsen of varen met je ploeg.
4. Spreek in ploegverband met je leiding over regels en afspraken. Welke regels zijn er zoal en waarom zijn ze zo belangrijk?
5. Kook zelfstandig een maaltijd die bestaat uit de volgende drie componenten: vlees (of een vervanger), groente en aardappelen. Demonstreer aan de leiding het veilig aansluiten en in gebruik nemen van het kooktoestel en het (veilig) aansteken van de gaspitten van het kooktoestel.



**Veilig & Gezond - Verdiepingsfase**

**Doelen**

Je kent je verantwoordelijkheden als scout en laat zien dat je die verantwoordelijkheden ook neemt als het nodig is. Je weet meer van EHBO, zoals veelvoorkomende ongevallen en de vijf basisstappen voor EHBO. Je weet waar een gezonde maaltijd uit bestaat en kunt deze ook samenstellen.



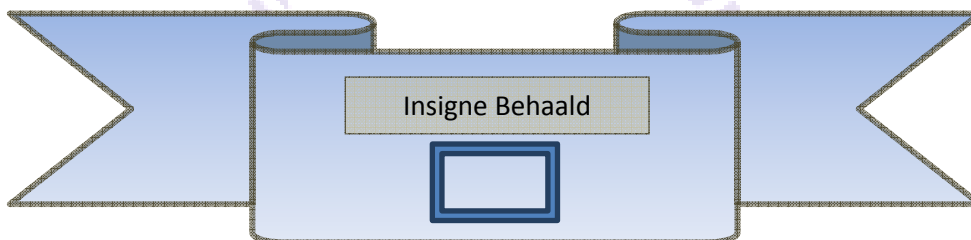
Om dit insigne te behalen, moet je de bovenstaande doelen bereiken. Dit doe je door een aantal challenges uit te voeren.

Vraag aan je leiding welke challenges je moet doen om dit insigne te behalen.










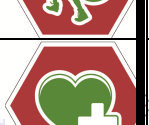
**Challenges**

*Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:*

- 1. Ga op zoek naar informatie over roken, alcohol en drugs. Waar schrok je van en wat wist je nog niet? Vertel dit aan je ploeg.
- 2. Leg uit welke stappen je moet ondernemen als een ongeluk zich voordoet (de 5 basisstappen) en demonstreer het omleggen van een mitella, een vingerverband en een polsverband.
- 3. Maak jezelf bewust van de verschillende gevaren die komen kijken bij het pionieren van een object of stoken van een kampvuur en neem de rol van bewaker op je binnen de ploeg.
- 4. Stel (schriftelijk) voor een weekendkamp een gebalanceerd menu op, waarbij je gebruik maakt van de eisen van de 'schijf van vijf'. Bereid van dit menu minimaal een avondmaaltijd.
- 5. Weet wat de gevaren van oververhitting en onderkoeling op je lichaam zijn. Weet hoe je die gevaren bij jezelf kunt voorkomen. Waterscouts brengen in kaart wat je moet doen bij een ongeluk op het water (onweer, brand, boot zinkt, ongeval met een ploeglid).



Overzicht afgetekende insignes

Buitenleven Basis			Buitenleven verdieping		
Expressie Basis			Expressie verdieping		
Identiteit Basis			Identiteit verdieping		
Internationaal Basis			Internationaal verdieping		
Samenleving Basis			Samenleving verdieping		
Sport & Spel Basis			Sport & Spel verdieping		
Stoken & Houtbewerking Basis			Stoken & Houtbewerking verdieping		
Kampeertechnieken & Pionieren Basis			Kampeertechnieken & Pionieren verdieping		
Tocht technieken Basis			Tocht technieken verdieping		
Veilig & Gezond Basis			Veilig & Gezond verdieping	