

## VAARDIGHEIDSEISEN VOOR VERKENNERS

### Basisvaardigheden:

- Kunnen maken: platte knoop, schootsteek, vissersknoop, achtknoop, mastworp, timmersteek, kruissjorring, diagonaalsjorring, touwbezetting
- Coördinaat opzoeken( m.b.v. geodriehoek én m.b.v. kaarthoekmeter), schieten en construeren met kompas en hiermee hindernissen ontwijken, gebruik van kruispuntenroute, stripkaartje, bolletje/pijltje-route en oleaat
- Kennen: panoramaschets/aangezichtsschets, recognografische schets, horizonschets, plattegrond, schetstekening
- Piramidevuur maken, aansteken én opruimen, oven kunnen bouwen, jagersvuur kennen
- Hakken met kleine bijl, omgaan met bijlen, zagen en ander materiaal( onderhoud), benoemen onderdelen van een bijl
- Patrouilletent kunnen opzetten
- Indeling van een patrouillekampje kennen( keuken!), fourage, keukenmateriaal, vuurtafel.
- Kunnen omgaan met primus
- Persoonlijke hygiëne en hygiëne bij het koken
- Weten hoe te handelen i.g.v. eenvoudige snij-, schaaf- en brandwonden
- Betekenis kennen van groet en uniform, wet en belofte kennen

### Vaardigheden van kader:

- ALLE BASISVAARDIGHEDEN
- Kunnen maken: dubbele schootsteek, trompetsteek, paalsteek, slipsteek, gareelsteek, brandweerlus, katteklaauw, muizing, visserssteek, steigersjorring; iets van katrollen en hun werking weten
- Schaalberekeningen, kaart op noorden leggen, kruispeiling, plaatsbepaling met kompas, weten van de verschuiving van het magnetisch noorden, noorden bepalen met sterren en met de zon, hoogtebepaling( bijv. van bomen)
- Kennen: reflectorvuur, pagodevuur, stervuur, zwerversvuur, ondergronds vuur
- Eventueel: hakken met  $\frac{3}{4}$ -bijl
- Overnachtingsplaats kunnen maken met plastic
- Weten hoe te handelen i.g.v. botbreuken, bewusteloosheid, shock, slagaderlijke bloedingen; reddend zwemmen( theoretisch)