

Scouts aftekenboekje



Prins Willem van Oranje

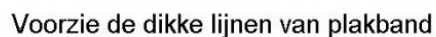


Inhoud aftekenboekje

Persoonlijke informatie	2
Belofte en wet	4,5
Scoutingtijd	6
Aftekenstaat	8
Installatie eisen	10
3 ^e klas eisen	12
2 ^e klas eisen	15
1 ^e klas eisen	18
Sporttabel	22
Knopen	24
Coördinaten	26
Semafoor	27
Kaart en kompas	28
EHBO	30
Belangrijke adressen	31
Frietbuil	33
Morse alfabet	33



S C O U T I N G
DA'S PAS LEVEN!



Polis. Nr.:



Handtekening Hopman

A	N	0
B	O	1
C	P	2
D	Q	3
E	R	4
F	S	5
G	T	6
H	U	7
I	V	8
J	W	9
K	X	Fullstop
L	Y	Comma
M	Z	Query

Adres:
Postcode:
Plaats:
Tel:
E-mail:

Bij nood

Naam:
Adres:
Plaats:
Tel:

Huisarts:
Tandarts:
Bloedgroep:
Medicijnen:
.....

Belangrijke adressen:

Naam:
Adres:
PC + Plaats:
Tel:
E-mail:

Naam:
Adres:
PC + Plaats:
Tel:
E-mail:

Website: www.scouting-pwvo.nl
Website: www.scoutingdemeierij.nl
Website: www.facebook.com/Scouting.PWvO
Website: www.twitter.com/scouting_pwvo
Website: www.youtube.com/ScoutingPWvO
Website:
Website:
Website:
Website:
Website:
Website:
Website:
Website:

Belangrijke adressen:

Naam:

Adres:

PC + Plaats:

Tel:

E-mail:

Naam:

Adres:

PC + Plaats:

Tel:

E-mail:

Naam:

Adres:

PC + Plaats:

Tel:

E-mail:

Naam:

Adres:

PC + Plaats:

Tel:

E-mail:

Belofte

Ik beloof mijn best te doen
een goede scout te zijn
iedereen te helpen waar ik kan en me
te houden aan de scoutingwet
jullie kunnen op me rekenen



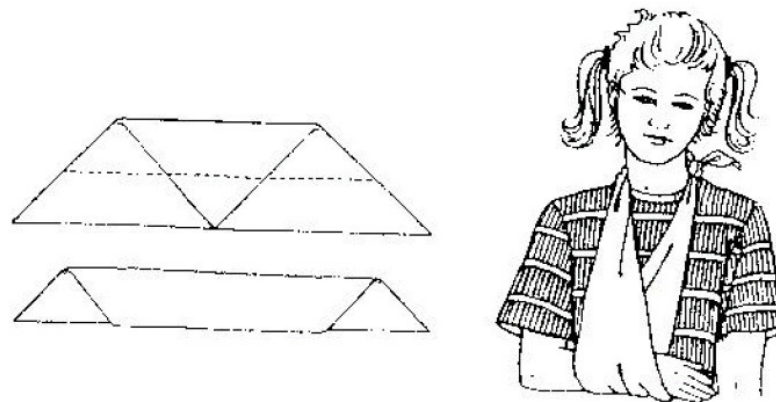
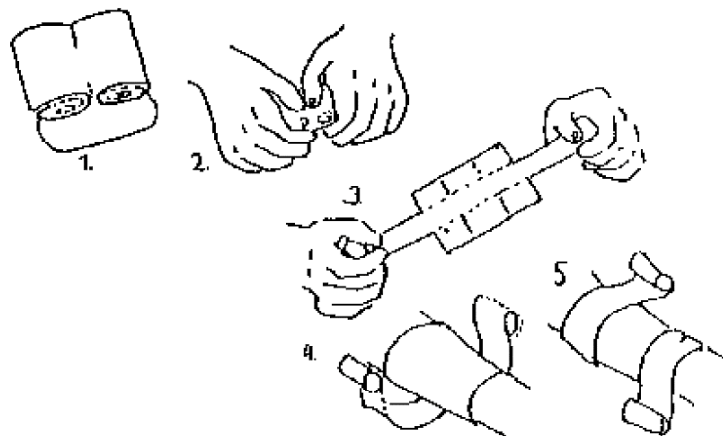
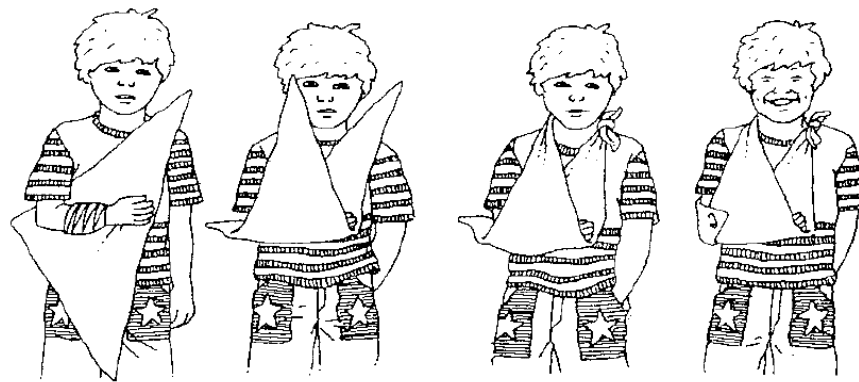
Wet

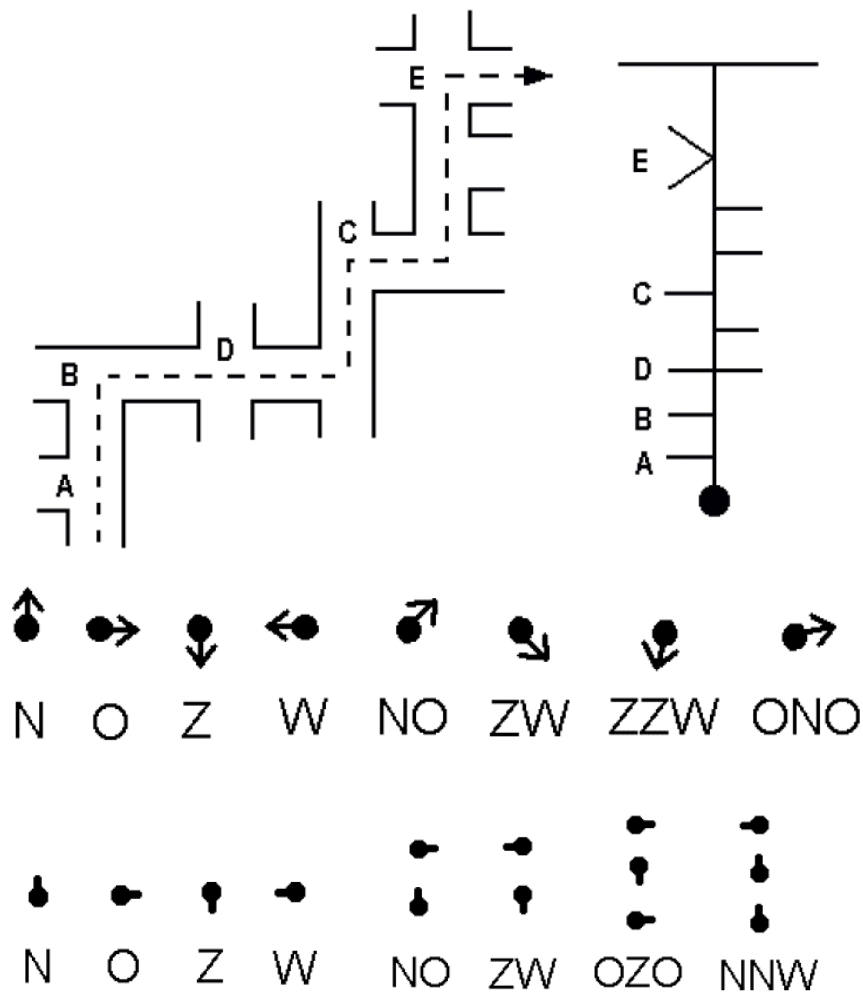
Een Scout trekt er samen met andere op uit om de wereld om zich heen te ontdekken

Hij is eerlijk trouw en houdt vol

Hij is spaarzaam en sober en heeft zorg voor de natuur

Hij respecteert zichzelf en andere





Mijn Scoutingtijd:

Op 20.... Kwam ik bij de Prins Willem van Oranje groep.
Mijn eerste patrouille is:

.....

Daarna van 20... tot 20... bij

.....

Daarna van 20... tot 20... bij

.....

Daarna van 20... tot 20... bij

.....

Rang patrouille

APL van de

.....

van tot

PL van de

.....

van tot

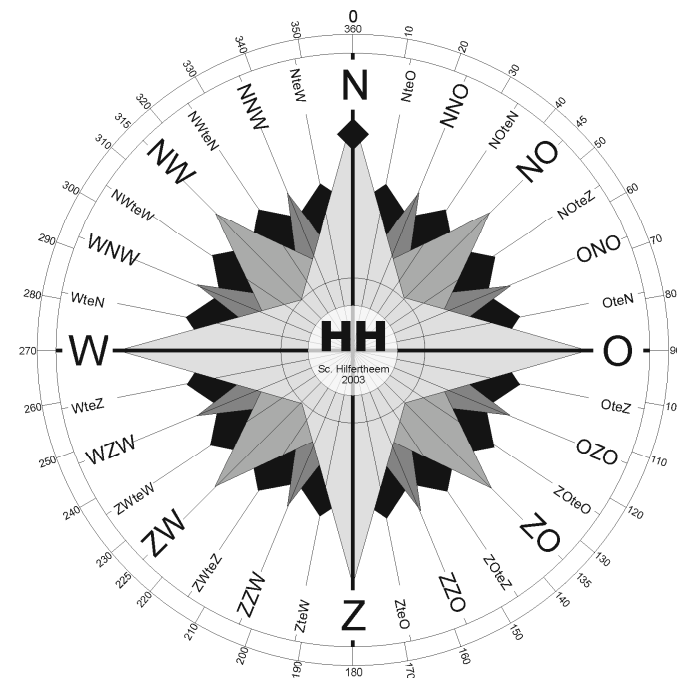
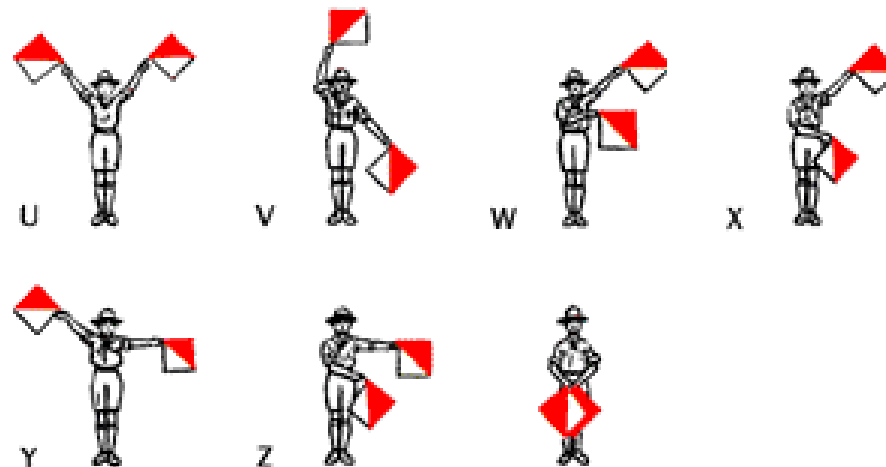
Zomerkamp(en):

-

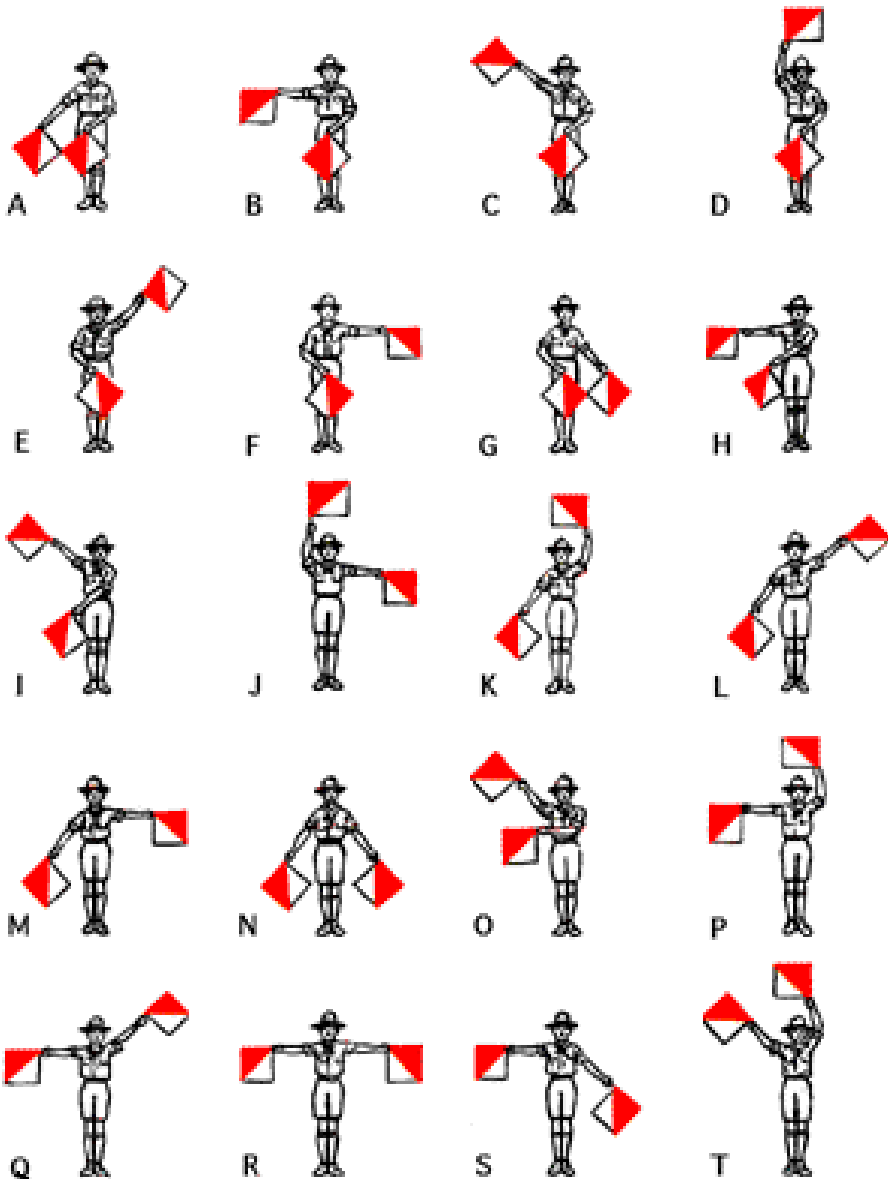
-

-

-

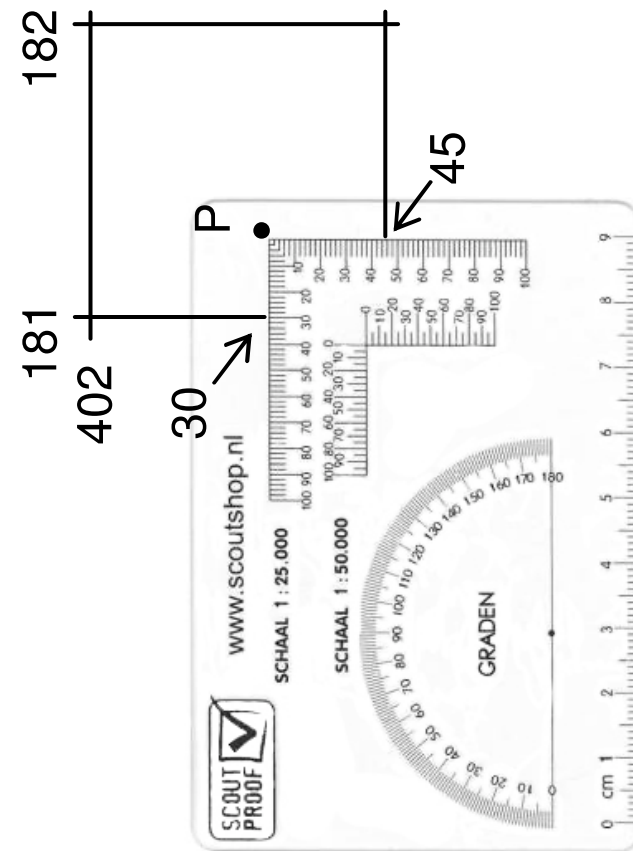


Semafoor:

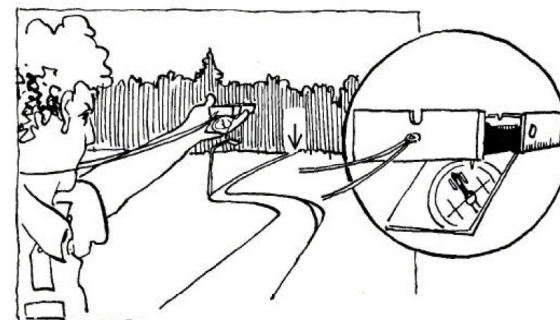


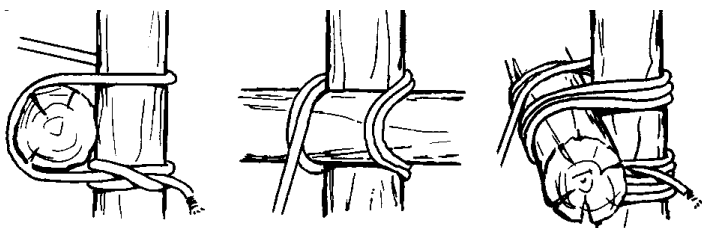
Aftekenstaat:

Onderdeel	Installatie	
	Datum	Paraaf
Algemeen		
Bijl en mes		
Creatief		
Veiligheid		
Kaart en kompas		
Kamperen		
Natuur en Milieu		
Pionieren		
Sport en Spel		
Samenleving		
Zwerven		
Diversen		
Akkoord		

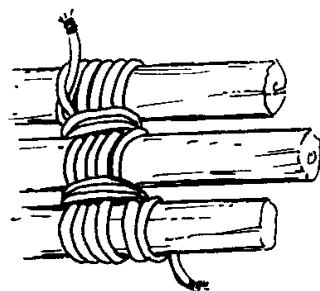
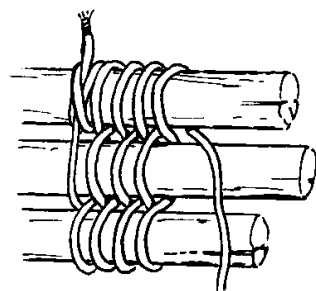
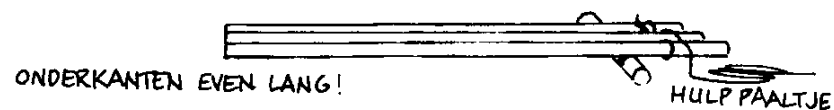
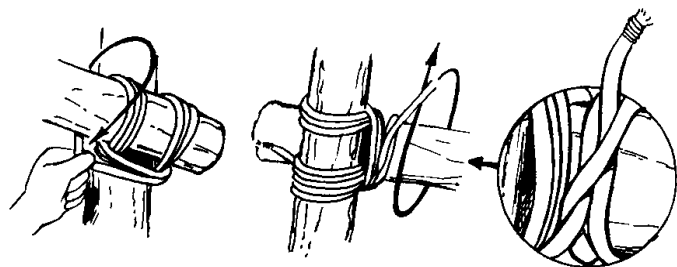
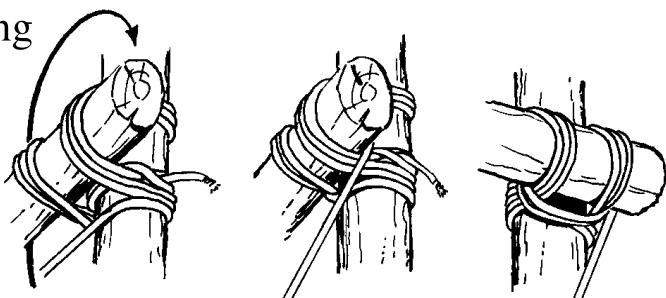
[illegible]

De coördinaat van punt P is: 8130 - 0145





Kruissjorring



Achtvormige
sjorring

Installatie-eisen:

Algemeen

- De inhoud van de belofte en wet begrijpen
- Opbouw speltakken weten

Bijl en mes

- Onderdelen van bijl en mes kennen
- De veiligheidseisen kennen

Creatief

- Iets voor de patrouille-hoek maken

Diversen

- Vlag hijsen en breken

E.H.B.O.

- Vingerverband, mitella en brede das kunnen aanleggen, noodnummer weten

Installatie-eisen:

Kaart en kompas

- 16 windstreken kennen en de benamingen van de onderdelen van het rectakompas kennen

Kamperen

- Vuurtje aanleggen en aansteken
- Vuursoorten kennen

Natuurkennis

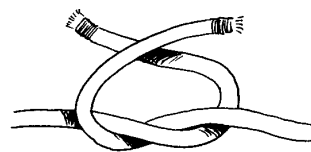
- Bomen kennis
- Herken 5 soorten planten/bomen en vertel wat over de brandbaarheid

Pionieren

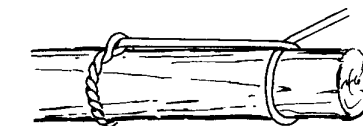
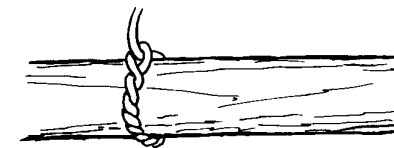
- Touwen opschieten, platte knoop, mastworp, paalsteek en schootsteek
- Weten waarvoor de knopen dienen

Sport en spel

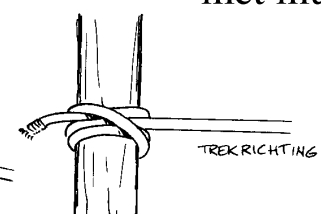
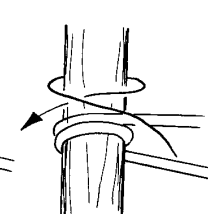
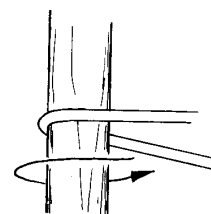
- Touwklimmen en/of buikschuiven



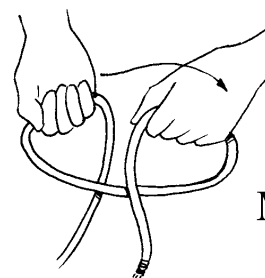
Platte knoop



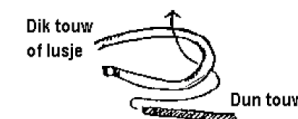
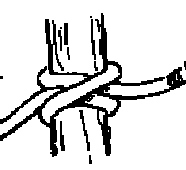
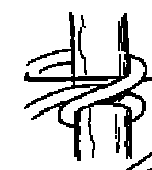
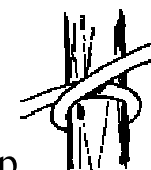
Timmersteek met muilslag



Mastworp met voorslag



Mastworp



Stap 1.

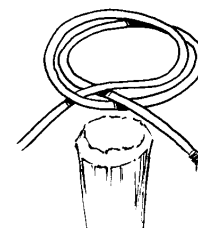


Stap 2.



Klaar!

Schootsteek





3^e klas eisen:

Algemeen

- De inhoud van de scoutingbelofte en wet kunnen uitleggen
- Weten wat er in de regio en land voor scouts activiteiten zijn

Bijl en mes

- Een balkje met een kleine bijl doorhakken
- Balkje doorzagen met spantzaag
- Onderhoud van zaag, bijl en aks weten

Creatief

- Activiteit voor bij een kampvuur bedenken

Diversen

- Een fietsband plakken en opleggen
- Verlichting van de fiets kunnen repareren

3^e klas eisen:

E.H.B.O.

- De 5 punten van EHBO kennen
- Weten welke hulpmiddelen toegepast worden bij schrammen, sneden, blaren, verstuikingen, kneuzingen, bloedneus, vuiltje in oog en 1 graads verbranding
- Met een driekante doek het hoofd-, hand, voetverband kunnen aanleggen

Kaart en kompas

- De 4 kompasshandgrepen met het Recta-kompas kunnen toepassen.
- Een stripkaart, kruispuntenroute en kruispunten-pijltjesroute maken

Kamperen

- Een patrouilletent opzetten en inpakken

Natuurkennis

- Een herbarium van 10 verschillende boombladeren aanleggen, bijzonderheden

Sporttabel:

Leeftijd	Eis	Punten	4	7	10	13	16	
10-12	60m	sprint	14	13	12	11	10	sec
13-14	80m		16	15	14	13	12	
15-16	100m		17,5	16,5	15,5	14,5	13,5	
10-12	Verspringen		2,75	3	3,25	3,5	3,75	mtr
13-14			3	3,3	3,6	3,9	4,2	
15-16			3,25	3,55	3,85	4,15	4,45	
10-12	Hoogspringen		0,9	0,95	1	1,05	1,1	mtr
13-14			1	1,05	1,1	1,15	1,2	
15-16			1,1	1,15	1,2	1,25	1,3	
10-12	Hink-stap-sprong		5	5,75	6,5	7,25	8	mtr
13-14			6,5	7	7,75	8,5	9	
15-16			7,5	8	8,75	9,5	10	
10-12	Paalwerpen		2,75	3	3,25	3,5	3,75	mtr
13-14			3	3,3	3,6	3,9	4,2	
15-16			3,25	3,55	3,85	4,15	4,45	

1e klas eisen:

Zwerven (vervolg)

- Eén uit: strippenkaart of aangezichts stripkaart
- Eén uit kruispunten-, aangezichtskruispunten- of kruispunten-pijltjesroute
- Eén uit: bolletjes- of bolletjes-pijltjes route
- Routeschets maken
- Twee uit: meetmethoden, plattegrond, situatieschets en oleaat
- Posten met natuurlijke hindernissen
- Kampeertechniek goed toepassen

3^e klas eisen:

Pionieren

- De kruis-, vork-, diagonaal-, steiger- en achtvormige sjorring kennen en kunnen toepassen

Sport en spel

- Veertig punten in een scouts vijfkamp halen

Zwerven

- Met iemand, die zwerven 3e klas nog niet heeft afgetekend, een voettocht van circa 10km lopen of een fietstocht van circa 30km fietsen.
- In de uit te voeren opdrachten in ieder geval:
 - een schets maken van een gebouw
 - een stripkaart of aangezichtskruispunten route
 - kruispunten- of kruispunten-pijltjes route
 - simpel logboekomslog maken
 - verslag van de tocht schrijven
 - een toepassing van 2 van de 4 kompasshandgrepen.

2^e klas eisen:

Algemeen

- Verhaal kunnen maken over internationale Scouting activiteiten zoals WJ

Bijl en mes

- Een broodje en puntje hakken

Creatief

- Een pioniermodel van kampkeuken maken, of een knopenbord voor je patrouillehoek maken

Diversen

- Iets weten van verschillende blusstoffen bij brandbestrijding. Voorzorgsmaatregelen weten bij het koken op houtvuur en het houden van een kampvuur
- Weten hoe de brandblusser in het blokhut gebruikt moet worden. Weten hoe te handelen als een tent in brand vliegt

1e klas eisen:

Pionieren

- Een pionier object bouwen
- De eind- en oogsplits kunnen maken
- Kunnen omgaan met een spaninrichting

Sport en spel

- 500 m vrije slag zonder stop zwemmen
- Hardlopen rond de ijzeren man binnen 30 min
- Buikschuiven over gracht eiland binnen 3.5 min

Zwerven

- Een 3-daagse voettocht van ca. 35km maken met een scout, die zwerven 1e klas nog niet heeft afgetekend
- Uit te voeren opdrachten:
 - logboekomslag vervaardigen
 - van elke dag een verslag schrijven met weerreportage
 - Eén schets uit: horizon-, recognografische- en panoramaschets

1e klas eisen:

E.H.B.O.(vervolg)

- Met een zwachtel hand-, knie-, hiel- of voetverband aanleggen

Kaart en kompas

- Weten te oriënteren zonder kompas
- Een horizon-, recognografische-, panorama- en routeschets kunnen maken.
- Een hiërogliefenroute kunnen maken en lezen

Kamperen

- Een schuilhut van landbouwplastic of natuurproducten maken en er een nacht in doorbrengen
- Weten om te gaan met extreme weer omstandigheden zoals sneeuw, regen, hagel en onweer

Natuurkennis

- 3 gangen menu bereiden met eetbare planten
- Wolken formaties kunnen herkennen

2^e klas eisen:

E.H.B.O.

- Flauwte, bewusteloosheid, 2e, 3e graads brandwonden weten te behandelen
- Mond op mond/neus beadememen kennen
- Slagaderlijke bloeding kunnen behandelen

Kaart en kompas

- Coördinaten en kaarttekens kennen.
- Meetmethoden kennen en kunnen schatten
- Een bolletjes route, bolletjes-pijltjes route, een aanzichtstrippenkaart en een situatieschets maken
- Oleaat kunnen gebruiken

Kamperen

- Een shelter opzetten en inpakken
- Branders weten te gebruiken

Natuurkennis

- 10 verschillende vogels herkennen aan hun tekening, in vlucht en aan roep

2^e klas eisen:

Pionieren

- De volgende knopen kunnen maken en toepassen: timmersteek (met muilslag), trompetsteek, slipsteek, vissersknoop, visserssteek, tonsteek, topreeksteek, mastworp met voorslag, gareelsteek en stoelsteek

Sport en spel

- Een spel uitleggen, leiden en demonsteren

Zwerven

- Een 2-daagse voettocht van ca. 25 km maken met een overnachting, met een scout die 2e klas zwerven nog niet heeft afgetekend.
- Uit te voeren opdrachten:
 - coördinaten toepassen
 - test van kennis van kaarttekens
 - bolletjes of bolletjes-pijltjes route maken
 - situatieschets maken
 - logboekomslag maken
 - verslag van de tocht schrijven

1e klas eisen:

Algemeen

- Draai mee met een andere groep en maak er een verslag van

Bijl en mes

- Kunnen werken met een aks en zagen
- Iets vertellen over bosonderhoud

Creatief

- Foto-, film of videoreportage maken over een scouting gebeurtenis

Diversen

- Kunnen omgaan met een benzinevergasser, een gastank kooktoestel en een petroleumvergasser

E.H.B.O.

- Kunnen optreden bij shock, elektriciteit of verkeersongeval
- Vergiftigingen weten te behandelen
- Vervoermethode demonsteren