



# SPORT

---

1. 6 meter hink-stapsprong
2. 100 meter sprint in 16 seconden
3. 1 km hardlopen in 5 minuten
4. 110 cm hoogspringen
5. 3,5 meter verspringen
6. 6 meter touwklimmen
7. 400 meter schaatsen in 1,5 minuut
8. Een op sport betrekkelijk insigne behalen





## ORIËNTEREN

---

1. Stafkaarten en coördinaten kunnen lezen en gebruiken
  2. Een kompas kunnen gebruiken
  3. Zich bij dag en nacht kunnen oriënteren m.b.v. kaart en kompas (Avondhike)
  4. Hetzelfde als punt 3. Maar dan zonder hulpmiddelen
  5. Diverse tochttechnieken beheersen. (bolletjesroute, stripkaart, kompasdoorsteek, kruispuntenroute en oleaat)
  6. Een situatieschets en rondom-schets kunnen maken
  7. Een zakelijk verslag kunnen uitbrengen van een activiteit
  8. Een op oriënteren betrekkelijk insigne behalen. (bijv. zwerversweekend)
-



# KAMPEREN

---

1. Een patrouille tent correct kunnen opzetten, afbreken, onderhouden en opruimen.
  2. Een vuur verantwoord kunnen aanleggen, stoken onderhouden en opruimen; kooktoestellen kunnen gebruiken en onderhouden.
  3. Een eenvoudige maaltijd van tenminste 3 gangen kunnen samenstellen en klaarmaken, en daarbij de hygiëne in acht nemen.
  4. Kleine verwondingen en blaren kunnen behandelen.
  5. Een correcte keuken kunnen pionieren.
  6. Een dagdeel van een kamp kunnen organiseren en uitvoeren.
  7. Correct met bijlen, zagen en messen kunnen omgaan en deze kunnen onderhouden.
  8. Een op kamperen betrekkelijk insigne behalen
-



## CREATIEF 1

---

1. Een (groot) pionierobject kunnen ontwerpen en bouwen, met de juiste knopen, sjorringen en steken
  2. Een trappersbaan ontwerpen, bouwen en afleggen (minimaal 6 onderdelen)
  3. Twee verschillende ovens kunnen bouwen en gebruiken
  4. Vier verschillende vuren kunnen aanleggen en gebruiken
  5. Een kruis-, achtvormige en diagonaalsjorring kunnen maken, en weten wanneer te gebruiken
  6. Een platteknoop, schootsteek, mastworp, timmersteek en touwbezetting kunnen maken en weten wanneer te gebruiken
  7. Een schuilhut en hike-tentje kunnen maken en de gehele nacht in slapen
  8. Een fatsoenlijk vlot bouwen en hiermee varen en een (touw)brug over een riviertje maken
-



## CREATIEF 2

---

1. Een kampliedje en yell verzinnen en voordragen aan de gehele verkennergroep
  2. Een fluitenkoord knopen
  3. Een T-shirt/vlag ontwerpen en zelf maken
  4. Zelf een muziekinstrument maken en hier een melodietje op spelen
  5. Een fotoverhaal bedenken en maken
  6. Een werkstuk ontwerpen en zelf solderen en/of timmeren
  7. Een sketch bedenken en uitvoeren voor de gehele verkennergroep
  8. Een op creatief betrekkelijk insigne behalen
-