

## Uitdagende Scoutingtechnieken

164.62  
447.38

### Navigator - waterwerk

#### Je hebt aangetoond:

- ❑ Dat je kennis hebt van de volgende zaken van een waterkaart:
  - De betekenis van de schaal en de gebruikte kaartsymbolen (legenda), inclusief betoning.
  - Het gebruik van de hoogtelijnen voor informatie over waterdiepte (waterdiepte, droogvallende gronden, brughoogte, staande-mast-route, eb en vloed). Je kent de termen voor landschapkenmerken, zoals kanaal, rivier, beek, meer, plas, sloot, en vaarwater.
  - Wat zijn waterski-zones en snelvaarwater en waar bevinden deze zich op de kaart? Waar moet je op letten bij ondiep of smal vaarwater?
  - Methoden om afstanden en tijden op een kaart te meten en de duur van een tocht in te schatten. Op basis van zowel de vaarsnelheid als de grondsnelheid. Denk hierbij aan wind, getij en stroomsnelheid. Houd rekening met brug en sluis tijden.
- ❑ Dat je je locatie kunt bepalen op de volgende twee manieren:
  - Bepaal op een onbekende plek aan de hand van objecten aan de wal jouw exacte locatie.
  - Vind op het water zelf het noorden zonder kompas, overdag en 's nachts.
- ❑ Dat je de volgende opdrachten tot een goed einde kunt brengen:
  - Tekenen op een waterkaart een koers voor een denkbeeldige vaart tussen twee havens (overleg met je leidinggevende welke havens). Plot een route en bedenk de mogelijke vaartijd. Beschrijf de route aan de hand van herkenningspunten die je onderweg kunt zien.
  - Zet voor hetzelfde begin- en eindpunt een route uit voor twee andere type vaartuigen (afhankelijk van je keuze bij kun je denken aan: kano, vlet, staande-mast, motorboot).
  - Maak een route van jouw haven naar kamplocatie. Gebruik hier aantoonbaar de almanak.
- ❑ Dat je een route kunt varen van 2 vaardagen, waarbij start- en eindpunt door de leiding worden bepaald. Stel voor deze route een veiligheidspakket samen.

### Scouting Nederland

Postbus 210 • 3830 AE Leusden

tel +31 (0)33 496 09 11

e-mail [spelspecialisten@scouting.nl](mailto:spelspecialisten@scouting.nl)

web [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)



Scouting



## Insignekaart waterscouting

Insignekaart van:

### Uitdagende Scoutingtechnieken



#### Welkom aan boord!

##### Je hebt aangetoond:

- ❑ Dat je kunt zwemmen, bijvoorbeeld door je zwemdiploma A te laten zien.
- ❑ Dat je kennis hebt van de belangrijkste onderdelen van een vlet door 15 onderdelen te kennen.
- ❑ Dat je kennis hebt van vaarterminologie door 10 termen te kennen en begrijpen (bakboord, stuurboord, overstag, gijp, hoger- en lagerwal, roeien, zeilen, wrikken, hoger- en lagerwal, oploeven/afvallen).
- ❑ Dat je de volgende knopen kunt leggen en kunt uitleggen waar je deze toepast: achtknoop, mastworp, paalsteek, kikker beleggen, halve steek.
- ❑ Dat je de bagage op een wervaste manier aan boord kunt opbergen.
- ❑ Dat je verantwoord bemanningslid kunt zijn en kennis hebt van de gevaren aan boord en daarnaar kunt handelen:
  - Kiezen van kleding en schoeisel.
  - Regels voor het dragen van reddingsvest.
  - Bukken voor een gijp.
  - Niet staan en lopen in de boot.
  - Handen binnenboord.
  - Vaarregel goed zeemanschap kennen.



## Uitdagende Scoutingtechnieken



### Werfbaas

#### Je hebt aangetoond:

- Dat je een boot winterklaar kan maken:
  - o Alles te demonteren en droog schoon en gemerkt op te bergen op de juiste manier.
  - o Controlleer alles op slijtage.
- Dat je een onderhoudsplan voor je eigen boot (hout en casco) kunt maken en samen met je ploeg kunt uitvoeren. Denk hierbij aan:
  - o Reinigen van de boot en onderdelen.
  - o Gebruik van materialen.
  - o Verplan.
- Dat je prijsbewust bent van de materialen (vletten handelsspel).
- Dat je een boot vaarklaar (nieuw seizoen) kunt maken door:
  - o Je zeil marrelen.
  - o Mast compleet maken.
  - o Splitsen en betakelen van lijnen.
  - o Zwaard en roer monteren.
- Dat je je boot kunt voorzien van naam/logo en/of zeilnummer.
- Dat je alle onderdelen van je vlet kent.
- Dat je kennis hebt van de zwakke plekken van een vlet:
  - o Zwaardkast.                      o Spanten.
  - o Luchtkasten.                      o Dolpotten.
  - o Vingerlingen.

## Sport & Spel



### Meesterzwemmer

#### Alternatief A: zwemmen en varen. Je hebt aangetoond:

- Dat je 50 meter kan zwemmen met een zwemvest/reddingsvest.
- Dat je 100 meter kan zwemmen in open water.
- Dat je onder een omgeslagen vlet door kunt zwemmen en kunt pauzeren onder de vlet.
- Dat je op een veilige manier je ploegleden onder een omgeslagen vlet kunt begeleiden. Je zorgt dat iedereen ademhaalt onder de vlet.
- Dat je iemand uit het water kunt halen met behulp van een reddingslijn, hierbij lettend op je eigen veiligheid.
- Dat je een reddingslijn kunt vangen, deze om je heen kunt doen en een paalsteek kunt maken terwijl je in het water ligt.
- Dat je de KNRM of de Reddingsbrigade hebt bezocht.

## Sport & Spel



### Meesterzwemmer (vervolg)

#### Alternatief B: zwemmen en veiligheid. Je hebt aangetoond:

- Dat je mee hebt gedaan met de zwemvierdaagse of een zwemwedstrijd.
- Dat je met een regenpak en laarzen in het zwembad kunt zwemmen.
- Dat je onderkoelingsverschijnselen herkent en weet hoe je hierbij moet handelen.
- Dat je weet wat je moet doen als jij of iemand anders door het ijs zakt.
- Dat je hebt gesnorkeld en hierbij enkele onderwaterfoto's hebt gemaakt.
- Dat je hebt deelgenomen aan een teamsport in het water.

## Uitdagende Scoutingtechnieken



### Voortdrijver

#### Alternatief A: varen met een lievallet. Je hebt aangetoond:

- Dat je deel hebt genomen aan een onderdelenrace.
- Dat je 20 meter achteruit kunt wrikken óf een slalom kunt wrikken.
- Dat je je boot op twee manieren kunt slepen (zwemmen, lopen, jagen, etc.).
- Dat je je vlet kunt voorbewegen door je voort te slepen met twee ankers óf met emmers en touwen.
- Dat je mee hebt gedaan aan een 'gemengde wedstrijd' (Admiralencup, Todeto, Briorace, etc.).
- Dat je een dagdeel hebt meegevaren met een ander type schip.
- Dat je een watermolen, gemaal, stuwmeer of scheepvaartmuseum hebt bezocht.

#### Alternatief B: varen met andere vaarmiddelen. Je hebt aangetoond:

*Gebruik een vaarmiddel waarop je zelf kunt zitten.*

- Dat je je boot kunt voortbewegen met alternatieve energie (zonne-energie, wateraandrijving, etc.).
- Dat je een handbuitenboordmotor / brandstofloze motor kunt maken en gebruiken.
- Dat je je boot op twee manieren kunt slepen (zwemmen, lopen, jagen, etc.).
- Dat je je boot kunt voortbewegen met een zelfgemaakt zeil.
- Dat je een vlot kunt bouwen en er minimaal 50 meter mee kunt varen.
- Dat je een dag mee hebt gevaren met een waterscoutinggroep. Ben je al waterscout, vaar dan mee met een groep die andere soort boten of een ander soort vaarwater hebben.

## Uitdagende Scoutingtechnieken



### Zeilmeester

#### Alternatief A: wedstrijdzeilen. Je hebt aangetoond:

- Dat je tijdens een zeilwedstrijd de leiding hebt over je boot (minimaal op regionaal/admiraliteitsniveau).
- Dat je de wedstrijdregels kent en deze voor de wedstrijd uit kunt leggen aan je bemanning.
- Dat je de theorie van de startprocedure kent en deze in de praktijk kunt brengen.
- Dat je kennis hebt van de protestprocedure en de voor- en nadelen van het indienen van protest kunt benoemen.
- Dat je op alle zeilkoersen de juiste zwaard en zeiltrim toepast.
- Dat je vooraf samen met je bemanning een tactiek en een "plan B" kunt bedenken en deze kunt toepassen tijdens de wedstrijd. Evalueer achteraf met de leiding hoe de tactiek uitgepakt heeft.

#### Alternatief B: opvoeren van een lieveliet. Je hebt aangetoond:

- Dat je minimaal 6 van de onderstaande opties kunt uitvoeren en kunt uitleggen waarom je snelheid verandert:
  - Rust je vlet uit met een boegspriet en vaar hiermee.
  - Rust je vlet uit met een dubbele fok en vaar hiermee.
  - Rust je vlet uit met een verlengde mast en bijpassend zeil en vaar hiermee.
  - Rust je vlet uit met een topzeil en vaar hiermee.
  - Rust je vlet uit met een vlieger en vaar hiermee.
  - Rust je vlet uit met een spinaker en vaar hiermee.
  - Maak van 2 vletten een catamaran met 1 mast in het midden en vaar hiermee.
  - Maak van 2 vletten een catamaran met 2 masten en vaar hiermee.
  - Maak van 2 vletten achter elkaar een tweemaster en vaar hiermee.

#### Alternatief C: andere soorten zeilboten. Je hebt aangetoond:

- Dat je naast je vlet met minimaal vijf andere soorten zeilboten kunt varen:

<input type="checkbox"/> Schouw	<input type="checkbox"/> Kajuitboot
<input type="checkbox"/> Surfplank	<input type="checkbox"/> Optimist / piraat
<input type="checkbox"/> Laser	<input type="checkbox"/> Catamaran
<input type="checkbox"/> Valk	
<input type="checkbox"/> Zeilboot met vaste middenkiel	
<input type="checkbox"/> Zeilboot groter dan 15 meter (meezeilen)	

## Sport & Spel



### Sport & Spel

#### Je hebt aangetoond:

- Dat je hebt deelgenomen aan een bosspel, renspel, gezelschapsspel of een spel op het water. Dat je vervolgens hebt bedacht wat de beste tactiek is om dit spel te winnen, en dat je het spel nogmaals via deze tactiek hebt gespeeld.
- Dat je deel hebt genomen aan een bosspel of waterspel en zorg dat je een keer de rol van deelnemer hebt gehad en een keer een post hebt bemant.
- Dat je hebt deelgenomen aan een avontuurlijke sport. De verschillende mogelijkheden zijn bijvoorbeeld: wedstrijdzeilen (bijvoorbeeld met een andere groep), begeleid klimmen of afseilen, kanoën, 500 meter zwemmen in wedstrijdvorm, snorkelen of introductie in duiken, paardrijden, raften etc.
- Dat je zelf een spel kunt bedenken. Dit mag een bordspel, actief spel of waterspel zijn.
- Dat je bij een teamactiviteit (zoals A-frame lopen) goed in staat bent samen te werken. Teamactiviteiten op het water is bijvoorbeeld een opvisspel met een lieveliet.

## Veilig & Gezond



### Veilig & Gezond

#### Je hebt aangetoond:

- Dat je informatie kunt opzoeken over roken, alcohol en drugs. Waar schrok je van en wat wist je nog niet? Vertel dit aan je ploeg.
- Dat je weet welke stappen je moet ondernemen als een ongeluk zich voordoet (de 5 basisstappen).
- Dat je weet hoe je een mitella moet omleggen, een vingerverband en een polsverband moet aanleggen en de handelingen bij kneuzingen en een hersenschudding weet.
- Dat je bewust bent van verschillende gevaren en de rol van bewaker op je kunt nemen in de volgende situaties:
  - pionieren van objecten
  - werken met gereedschappen
  - varen
  - stoken van een kampvuur
  - koken op gas (in een gesloten ruimte)
- Dat je voor een weekendkamp een gebalanceerd menu kunt opstellen, waarbij je gebruik maakt van de eisen van de 'schijf van vijf'. Bereid van dit menu minimaal een avondmaaltijd.
- Dat je 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 of slaat om, ongeval met een ploeglid).