

Badgewerking in Open Scouting



**Verzameld, geadapteerd en samengesteld
door Nauwgezette Arend**

Met medewerking van Schrandere Goudvink

Brussel - 2008

OVER BADGEWERKING

Het doel van de badgeworking is het stimuleren van de individuele ontplooiing van interesses, of van kennis en vaardigheden die voor de hele patrouille, troep of eenheid van nut kunnen zijn. Het is zeker niet de bedoeling om zo veel mogelijk badges te halen en dan niets meer met de verworven kennis of vaardigheden te doen. De badge is slechts een symbool van erkenning voor de moeite die de gids of verkenners heeft gedaan om zich te verdiepen in bepaalde materie, en een stimulans om dit nog te doen. In sommige gevallen is het ook praktisch als de bezitter van bepaalde vaardigheden - en de bijbehorende badge - snel herkenbaar is, bijvoorbeeld in het geval van de badge *EHBO-verantwoordelijke of Brandweerman*.

De badges zijn onderverdeeld in 3 categorieën:

- **Interessebadges:** Deze zijn er vooral om de ontplooiing van persoonlijke interesses te stimuleren. Ze kunnen dus over zeer uiteenlopende onderwerpen gaan, die vaak niet direct iets met scouting te maken hebben.
- **Gemeenschappelijke badges:** Deze worden in kleine groep of per patrouille afgelegd, en stimuleren zo behalve interesse-ontplooiing ook samenwerking. Het gaat hier om vaardigheden die vaak goed van pas komen in het scoutsleven.
- **Dienstbadges:** Deze badges zijn er vooral gericht op de vaardigheid om een bepaalde noodzakelijke taken goed te vervullen, of op het helpen van anderen, al dan niet in nood. In deze categorie staan enkele badges die specifiek voor leiding zijn geschreven.

Men kan starten met badgeworking, na het behalen van de Teervoet. Vanaf dat moment kan men aan badgeworking blijven doen: bij Jongverkenner en -gidsen, Verkenner en Gidsen en Seniors. Sommige badges zijn zelfs speciaal geschreven voor leiding. Bij het schrijven van de badge-eisen, is er steeds uitgegaan van een minimum leeftijd van 12 jaar. Vele badges kunnen gewoon uitgewerkt worden door de kandidaat zelf en afgelegd worden bij een van de leiders, voor andere interessebadges moet men soms een beroep doen op een opleiding buiten het scoutsmilieu, of op hulp van een specialist ter zake.

Wanneer heb je nu een badge behaald? Als je voldoet aan de eisen die bij de badge staan, zou je simpelweg kunnen zeggen. Het is echter aangewezen om bij de beoordeling het gezond verstand te gebruiken en flexibel te zijn. Als bijvoorbeeld extreme omstandigheden ertoe geleid hebben dat een bepaalde eis niet gehaald werd, kan men dit wel eens door de vingers zien. Hoed u er echter voor om de badges al te snel weg te geven, anders verliezen zij hun waarde: zowel de pedagogische als de symbolische waarde.

BADGEWERKING IN OPEN SCOUTING

De badgeworking zoals hier beschreven is in België uniek aan open scouting. Er zijn groepen van Scouts en Gidsen Vlaanderen en waarschijnlijk ook van de andere koepels die aan badgeworking doen, maar FOS Open Scouting is de enige federatie die dit (nog) in haar werking heeft geïntegreerd. De badgeworking binnen Open Scouting is grotendeels gebaseerd op deze van onze scoutsbroeders en -zusters aan de overzijde van het Kanaal, waar deze diep is ingebed in de werking en nog actief wordt ontwikkeld.

BRONNEN

De basis van dit boekje is de informatie over de badges uit het "Persoonlijk logboekje", in 2004 heruitgegeven - maar niet herzien - door *FOS Open Scouting*. Een groot aantal badge-eisen waren echter verouderd en dus aan een update toe. Aangezien de badge-eisen van *FOS Open Scouting* gebaseerd zijn op die van *Scouting UK*, hebben we ons voor de meeste eisen kunnen richten op de nieuwe versie van de eisen zoals die bij *Scouting UK* vanaf 2007 gelden. Er zijn in dit boekje ook een paar badgen ingevoerd die bij *FOS Open Scouting* niet gebruikt werden, maar bij *Scouting UK* wel. Voor enkele badges die ook bij *Scouting UK* in onbruik zijn geraakt, zijn de eisen gebaseerd op die van de *Merit Badges* van de *Boy Scouts of America*. Waar mogelijk en nuttig, zijn de eisen letterlijk vertaald, maar enkele badges zijn geheel herschreven.

DANKBETUIGINGEN

Schrandere Goudvink van XIV FOS De Faunaten (Jette) voor het actualiseren van de badges Filoloog, Kunstliefhebber, Schilder, Schrijver, Kampverantwoordelijke, Ambtenaar en Tolk, en voor het vertalen van een aantal andere badges.

Koala van het 33e FOS De Navajo's (Koekelare) voor zijn hulp bij de badge Elektronicus.

DE BADGES

Interessebadges

Alpinist.....	6
Archeoloog.....	7
Astronoom.....	8
Atleet.....	9
Bioloog.....	10
Boswachter.....	11
Cartograaf.....	12
Circusartiest.....	13
Creatieveling.....	14
Elektronicus.....	15
Energiebespaarder.....	16
Explorator.....	17
Fietser.....	18
Filoloog.....	19
Fotograaf.....	20
Geoloog.....	21
Historicus.....	22
Informaticus.....	23
Kampeerder.....	24
Kampkok.....	25
Kok.....	26
Krijgskunstenaar.....	27
Kunstliefhebber.....	28
Mechanicus.....	29
Meteoroloog.....	30
Musicus.....	31
Navigator.....	32
Observator.....	33
PR-man.....	34
Rotsklimmer 1.....	35
Rotsklimmer 2.....	36
Ruiter.....	37
Schilder.....	38
Schrijver.....	39
Speleoloog.....	40
Sporter.....	41
Verbindingsman.....	42
Verpleger.....	43
Verzamelaar.....	44
Wandelaar.....	45
Wapenmeester.....	46
Waterrat.....	47
Wereldvriend.....	48

Zwemmer 1.....	49
Zwemmer 2.....	50
Zwemmer 3.....	51

Gemeenschappelijke badges

Animator.....	54
Hiker.....	55
Milieubeschermer.....	56
Pionier 1.....	57
Pionier 2.....	58
Woudloper.....	59

Dienstbadges

Ambtenaar.....	62
Brandweerman.....	63
EHBO-verantwoordelijke.....	64
Gids.....	65
Kampverantwoordelijke.....	66
Klusjesman.....	67
Materiaalmeester.....	68
Redder.....	69
Secretaris.....	70
Tolk.....	72

Interessebadges



Alpinist

Deze badge is gelijkgesteld aan de "High Adventure Award", te behalen in het Kandersteg International Scout Center (KISC). De badge is ontworpen om scouts en gidsen de Alpiene omgeving te doen ervaren en waarderen. Zij die jonger zijn dan 14 jaar, hoeven enkel aan de eerste drie eisen en vier andere eisen naar keuze te voldoen. Zij die ouder zijn dan 14 jaar, moeten aan de eerste drie eisen en zes andere eisen naar keuze te voldoen. Uitgebreide informatie voor deze badge is verkrijgbaar bij het Programme Office van KISC.

- Beschrijf de basisuitrusting nodig voor een tocht in de Alpen, inclusief de Eerste-Hulpuitrusting.
- Beschrijf de belangrijkste veiligheidspunten en het juiste gedrag bij een bergtocht.
- Beschrijf de symptomen, behandeling en preventie van onderkoeling, een zonnesteek en hoogteziekte.
- Overnacht in een hut boven de boomgrens.
- Neem deel aan een van de begeleide tochten of Alpine Workshops van het KISC.
- Zwem in een Alpenmeer.
- Beklim een bergpad boven de 2500 meter.
- Bezoek een gletsjer en beschrijf de gevaren van het oversteken van een gletsjer. Indien dit onmogelijk is, woon dan de presentatie 'Glaciers, Alps and Avalanches' (Gletsjers, Alpen en lawines) bij.
- Beschrijf de oorzaken van vervuiling en erosie in de Alpen en de gevolgen hiervan.
- Leer het correcte gebruik van een kompas en andere navigatievaardigheden in de bergen. Bewijs deze op het kompasparcours.



Archeoloog

- Leg uit wat archeologie is. Leg uit waarin het verschilt van antropologie, geologie, paleontologie en geschiedenis.
- Beschrijf tenminste twee manieren waarop archeologen de leeftijd van sites, structuren, of artefacten. Leg uit wat relatieve en absolute datering is.
- Doe twee van volgende:
 - Verzamel onderzoeksresultaten van drie archeologische sites buiten België. Duid elk van de sites aan op een wereldkaart en leg uit hoe elk van deze sites werd ontdekt. Beschrijf enkele vondsten van de verschillende sites. Leg uit hoe de informatie verkregen door de opgravingen enkele archeologische vragen heeft beantwoord. Vergelijk de leeftijd van de sites.
 - Verzamel onderzoeksresultaten van drie archeologische sites in België. Duid elk van de sites aan op een kaart en leg uit hoe elk van deze sites werd ontdekt. Beschrijf enkele vondsten van de verschillende sites. Leg uit hoe de informatie verkregen door de opgravingen enkele archeologische vragen heeft beantwoord. Vergelijk de leeftijd van de sites
 - Bezoek een opgraving en verzamel onderzoeksresultaten van deze site. Leg uit hoe deze site werd ontdekt. Beschrijf enkele vondsten van deze site. Leg uit hoe de informatie verkregen door de opgravingen enkele archeologische vragen heeft beantwoord. Vergelijk de leeftijd van deze site met die van de andere sites die je hebt onderzocht.
- Kies een van de onderzoeken die je hebt uitgevoerd voor de vorige opdracht en presenteer de resultaten voor je troep.
- Leg uit waarom het belangrijk is om archeologische sites te beschermen. Beschrijf hoe je zelf het verleden kunt beschermen.
- Leg uit wat je moet doen als je denkt een archeologisch artefact te hebben gevonden
- Doe twee van volgende onder het toezicht van een archeoloog of conservator:
 - Help ten minste acht uur bij de opgraving van een archeologische site.
 - Help ten minste acht uur in een archeologisch laboratorium om artefacten klaar te maken voor analyse, opslag of een tentoonstelling.
 - Help bij de voorbereidingen van een archeologische tentoonstelling, in een museum, bezoekerscentrum, school, of een andere publieke ruimte.
 - Gebruik de methoden van experimentele archeologie om een voorwerp uit het verleden na te maken of om vaardigheden uit het verleden te oefenen. Schrijf een verslag over het verloop en de resultaten van het experiment.



Astronoom

- Toon aan dat je begrijpt waarom de sterrenhemel er zo uitziet en waarom de compositie van de sterren gedurende het jaar nacht na nacht verandert.
- Leg uit: hemel-equator en polen, circumpolair, en zodiak.
- Herken de belangrijkste sterrenbeelden en ken de namen van enkele van hun belangrijkste sterren.
- Ken de betekenis van vier van de hieronder opgesomde astronomische termen en geef voorbeelden van elk:
 - Een open sterrencluster (Pleiades, Hyades, Praesepe, Double Cluster in Perseus)
 - Een 'globular cluster' (Hercules)
 - Een dubbelster (Mizar en Alcor, Albireo, Epsilon Lyrae)
 - Een ander sterrenstelsel (Andromeda)
 - Een nevel (Orion)
 - Een rode reus (Betelgeuse)
- Geef een beschrijving van de zon, de afzonderlijke planeten, manen, kometen en meteorenregens. Weet dat ons zonnestelsel deel uitmaakt van de Melkweg.
- Vertel over de menselijke activiteiten in de ruimte, inclusief het Solar and Heliospheric Observatory, Hubble, Cassini, en het International Space Station.
- Leg uit hoe de Maan invloed heeft op de getijden. Een getijdentabel kunnen gebruiken.
- Bezoek een planetarium, observatorium of een astronomisch onderzoekscentrum breng hier verslag van uit.
- Onderneem een astronomieproject naar keuze voor drie maanden, en bespreek dit project met de badgebegeleider. Voorbeelden van projecten:
 - Een dagboek bijhouden van veranderingen in de posities van planeten.
 - Een dagboek bijhouden van meteorenregens en satellieten gezien tijdens nachtelijke observaties.
 - Een logboek bijhouden van maanhalo's en maanfasen.
 - Verzamel kranten- en tijdschriftenartikels of webpagina's met nieuws over ruimtemissies.



Atleet

- Doe een degelijke warm-up- en cool-down-routine voor al de spiergroepen. Leg uit waarom een warm-up en cool-down noodzakelijk zijn.
- Bespreek de veiligheidsmaatregelen bij atletiek, vooral voor werp- en springnummers.
- Scoor op 3 onderdelen (2 loop- en 1 veldnummer of omgekeerd) voldoende punten volgens onderstaande tabellen.

Tabel 1: puntentabel

Punten	100m s	200m s	300m s (V)	400m s (M)	800m min	1500m min	hoog m	ver m	kogel m	discus m
10							1,60	5,00	9,50	35,00
9	14,0	28,8	47,0	67,0	2min 40	5min 25	1,40	4,75	8,50	29,00
8	14,7	31,4	51,0	71,0	3min 00	5min 45	1,30	4,40	7,20	22,00
7	15,3	32,6	55,0	75,0	3min 10	5min 50	1,25	4,20	6,50	17,00
6	15,8	33,2	59,0	79,0	3min 20	6min 20	1,20	4,00	5,50	14,00
5	16,3	34,0	63,0	83,0	3min 40	6min 50	1,00	3,75	4,10	12,00
4	16,8	35,5	68,0	88,0	4min 00	7min 30	0,90	3,30	3,70	10,00
3	17,6	38,3	74,0	94,0	4min 20	8min 00	0,85	2,80	3,30	9,00
2	18,3	40,m	80,0	100,0	4min 40	8min 30	0,80	2,45	2,80	8,50
1	20,0	45,0	100,0	120,0	5min 00	9min 30	0,75	2,10	1,80	6,00

Tabel 2: leeftijdstabel

Leeftijd	te behalen pun- ten (meisjes)	te behalen pun- ten (jongens)	Opmerking:
11 jaar	9 punten	12 punten	De gewichten zijn: kogel van 2,73 kg discus van 1 kg
12 jaar	13 punten	15 punten	
13 jaar	17 punten	20 punten	
14 jaar	22 punten	24 punten	
15 jaar	27 punten	28 punten	



Bioloog

- Bestudeer de flora en fauna van een van de volgende biotopen: een bos, een park, een laaglandvlakte, een hooglandvlakte, de kust (duin of rotsen), een moeras, een vijver, een wegberm, een oever van een stroom, rivier of kanaal. Maak hiervan een verslag, geïllustreerd met schetsen, foto's, kaarten, veldnota's...
- Maak een gedetailleerde studie over een bepaalde plant, een dier van een plant (grassoort, wilde bloem, boom, struik...) of van een dier (insect, amfibie, zoogdier...). Bespreek de resultaten met je badgebegeleider, en toon de bronnen van je informatie (bv. museum, literatuur, internet...).
- Bespreek in hoeverre het leven in een biotoop kan veranderd worden door menselijk ingrijpen (het vervangen van inlandse bomen door coniferen, olieklekken, wegbermbeheer...).
- Weet een aantal inheemse levende wezens te benoemen en weet iets te vertellen van hun levenswijze: 3 amfibieën, 3 vissen, 3 reptielen, 10 vogels, 10 zoogdieren, 5 bomen, 15 wilde planten, 3 struiken en 5 paddestoelen.



Boswachter

- Herken en benoem tenminste acht in je streek veel voorkomende bomen kunnen, zowel in de zomer als in de winter, zowel loofbomen als naaldbomen (eik, es, wilg, beuk, olm, berk, paardenkastanje, linde, esdoorn, populier, den, spar). Vertel ook over de eigenschappen van deze bomen.
- Weet hoe je een boom kunt identificeren met een determinatietabel.
- Bereid de bodem voor en plant - met succes - een jong boompje.
- Toon een basiskennis aan van het beheer van natuurlijke bossen en aanplantingen, en de gevaren kennen waaraan bossen zijn blootgesteld (bijvoorbeeld vorst, vuur, dieren).
- Toon hoe je gepast gereedschap (bijl, zaag) kiest, gebruikt en onderhoudt, en hoe je er veilig mee omgaat.
- Toon hoe je een boom velt of trimt - met toestemming van de boswachter - of hoe je een haag onderhoudt.



Cartograaf

- Beschrijf drie verschillende kaartprojecties en leg de voor- en nadelen van elke soort uit.
- Beschrijf verschillende noordens en leg uit welke wanneer gebruikt wordt. Leg de begrippen declinatie en inclinatie uit.
- Beschrijf drie verschillende coördinatenstelsels en leg van elke soort uit waar je deze kunt tegenkomen.
- Leg uit hoe je schaal van een kaart gebruikt. Zet een afstand op een kaart om in de werkelijke afstand, en bereken hoe groot een werkelijke afstand op de kaart zou moeten zijn.
- Ken de kaarttekens en -symbolen die worden gebruikt op: topografische kaarten.
- Maak een topografische wegschets van ongeveer 1 km en zet deze nadien om tot een eenvoudig stuk kaart.
- Vergroot een deel van een stafkaart van 1:20.000 drie maal uit en breng je kampterrein erop in kaart met meer details.
- Maak een doorsnee-reliëftekening van een stuk stafkaart. De gekozen lijn moet diverse moeilijkheden op de kaart bevatten.



Circusartiest

- Kies een of meerdere vaardigheden uit twee van de vijf opgenoemde disciplines. Oefen deze met een ervaren persoon of neem deel aan een workshop om deze aan te leren. Demonstreer de geleerde vaardigheden voor een publiek.
 - Lucht: Trapeze, Romeinse ringen, luchtladder, touwklimmen, koorddansen...
 - Evenwicht: eenwieler, stelten, ladder, koorddansen, het slappe koord...
 - Jongleren: borden draaien, kegels, Diabolo, ballen...
 - Grondwerk: handstand, radslagen, flik-flaks, acrobatiek...
 - Cloning: inclusief schmink en kostuum.
- Onderzoek de verschillende aspecten van het circusleven en bespreek deze met de badgebegeleider.
- Observeer tenminste twee optredens van circus- of straatartiesten en bespreek deze met je badgebegeleider.



Creatieveling

- Maak of decoreer een of meerdere voorwerpen, hierbij wanneer mogelijk een origineel ontwerp gebruikend. Het project moet van tevoren besproken worden met de badgebegeleider. Bij het uitvoeren van het project dient er voorzichtig omgesprongen te worden met materiaal en gereedschap. Enkele voorbeelden van projecten zijn:
- Maak een container (pot, doos, fles, zak) gebruik makend van mandenvlechten, houtbewerking, pottenbakken, glasblazen, glasvezelconstructies.
 - Maak een riem, tas, muurdecoratie, tafelkleedje of jas door te weven, macramé, kralen of van leer.
 - Maak een kledingstuk, kussen, tafelkleed door te naaien of breien.
 - Decoreer een kledingstuk, kussen, tafelkleed door te borduren, knopen, kantklossen, batik of textielverf.
 - Maak een afbeelding door gebruik te maken van technieken als mozaïek, glasetsen, quilten, kalligrafie, pyrografie, droogbloemen, collage, aardappelstempels, lino, zeefdruk.
 - Decoreer een voorwerp (hout, metaal, glas) door het te graveren of te etsen, of decoreer email.
 - Maak een ornament of een decoratief voorwerp gebruik makend van kaarsenmaken, ikebana, sculptuur (hout, steen, zeep), juwelen maken, koper- of zilversmederij...
 - Maak een meubelstuk.
 - Eender welk ander project dat van tevoren met de badgebegeleider overeen is gekomen.



Elektronicus

- Toon je begrip aan van de verschillende elektronische componenten door het uitvoeren van de volgende drie taken:
 - Herken de meest voorkomende elektronische componenten die je getoond worden. Leg in eenvoudige bewoordingen uit welke functie zij vervullen in een elektronische schakeling.
 - Leg het systeem uit dat gebruikt wordt om de waarde van componenten erop aan te duiden, en identificeer de waarden van weerstanden en condensatoren die op deze wijze gemarkeerd zijn. Leg het belang uit van van deze aanduidingen op componenten.
 - Ken de symbolen die gebruikt worden om veel voorkomende componenten in schakelingdiagrammen aan te duiden. Laat zien hoe je de polariteit van een diode identificeert en een specifiek pinnummer op een IC.
- Toon aan dat je weet hoe je op een veilige manier elektronische componenten en schakelingen hanteert, en op een veilige manier soldeert.
- Gebruik een multimeter om voltage, stroom en weerstand te meten in een eenvoudig schakeling. Leg het verband tussen deze waarden uit.
- Leg de belangrijkste verschillen uit in de werking van digitale en analoge schakelingen.
- Maak drie simpele schakelingen, waarvan er een gebaseerd is op digitale elektronica. Deze schakelingen mogen uit een boek of magazine komen, of door jezelf ontworpen zijn. Ten minste een van de schakelingen moet gesoldeerd zijn met een gaatjesprint of een zelf geëtste printplaat. Verklaar het principe achter de werking van elk circuit en de effectieve waarden van voltage en stroom verkregen in die schakeling.



Energiebespaarder

- Maak een tekening van je huis of lokaal en de directe omgeving. Geef daarin aan:
 - welke vormen van energie gebruikt worden
 - waar warmte-uitwisseling met de omgeving plaatsvindt
- Presenteer dit aan je troep en bespreek of er verstandig met energie om wordt gegaan en welke verbeteringen er eventueel mogelijk zijn.
- Bij het koken in het kamp kun je verschillende energiebronnen gebruiken (houtvuur, petroleum of benzinebrander, gastoestel). Leg uit wat de voor- en nadelen zijn van de vier verschillende kookmogelijkheden, mede vanuit een oogpunt van verstandig energieverbruik. Beschrijf hierbij ook hoe het verbrandingsproces verloopt en behandel het onderwerp onvolledige verbranding.
- Bouw een energie-zuinige houtoven of -brander.
- Zoek uit hoe een oude en een moderne windmolen werken en waarvoor ze gebruikt werden of worden. Breng een bezoek aan een van beide. Verwerk dit in een verslag of een presentatie.
- Ontwerp en maak iets dat gebruik maakt van zonne-energie.
- Zet een energie-tocht uit voor je troep: gebruik bijvoorbeeld foto's die iets met energie te maken hebben, laat onderzoek doen naar het gebruik van energie en dergelijke.



Explorator

- Bereid een expeditie voor jezelf en minstens 3 anderen voor en voer deze uit. Deze expeditie moet plaatsvinden in een dun bevolkt landschap en moet minstens 2 dagen en 1 nacht duren. Ze mag te voet, per fiets, per paard, kano, vlot of boot worden gedaan, doch alle materiaal en voedsel dient te worden meegenomen. Het dient wel degelijk over een "exploratie" te gaan: het verkennen en gegevens verzamelen. Je kan bv. gedurende je tocht een bepaald onderwerp grondig bestuderen; (bv. plantengroei, insecten, bodem, wegen die het gebied doorkruisen...). Je maakt van deze tocht een uitgebreid verslag.
- Een project, goedgekeurd door de leiding, alleen of in groep uitvoeren. Bv.: in een straal van 1,5 km alle voetpaden en waterwegen in kaart brengen.
- In groep een kompastocht van minstens 5 km tot een goed einde brengen.



Fietser

- Gebruik gedurende minimum 6 maanden een degelijk uitgeruste en goed werkende fiets.
- Voer opgelegde, eenvoudige aanpassingen of herstellingen uit. Bijvoorbeeld:
 - Band of binnenband vervangen, voor en achter
 - Lekke band herstellen (in geval van een gat in de buitenband, een tijdelijke beschutting voor de binnenband kunnen aanbrengen)
 - Remblokjes en/of -kabel vervangen.
 - Remmen instellen of aanpassen
 - Derailleur/versnellingsnaaf aanpassen
 - Hoogte zadel en stuur aanpassen.
 - Fietshelm juist instellen
 - Verlichting correct aanbrengen of onderhouden
- Toon aan dat je de wegcode kent en naleeft betreffende:
 - Verkeerssignalen
 - Verkeersborden
- Gebruik op correcte wijze een wegenkaart.
- Neem deel aan een scoutsactiviteit waarbij er gebruik gemaakt wordt van de fiets.
- Maak een fietstocht van tenminste 80 km.



Filoloog

- Leg het verschil uit tussen fictie en non-fictie.
- Lees minstens drie boeken gekozen na overleg met je begeleider. Van deze werken is er minstens één een non-fictie werk. Breng over deze boeken op een originele wijze verslag uit. Denk maar aan een blog, een fotoreportage, een gedicht, een sketch...
- Toon aan dat je weet hoe je een bibliotheek-catalogus moet gebruiken en demonstreer je kennis in de plaatselijke bibliotheek (bv. in het Brussels gewest de Hoofdstedelijke Openbare Bibliotheek aan het Muntplein of de VUB-Bibliotheek aan de Pleinlaan).
- Breng verslag uit over je favoriete schrijver na overleg met je begeleider.
- Lees minstens één werk van Baden-Powell (bv. "Scouting for Boys" of "Aids to Scoutmastership"), naar keuze in het Nederlands of het Engels.
- Lees minstens één werk in de originele taal, een andere taal dan het Nederlands of je eventuele andere moedertaal, na overleg met je begeleider. Breng over dit boek in de desbetreffende taal een kort mondeling verslag uit.
- Breng een bezoek aan de Albertina-Bibliotheek in Brussel en leg uit waarom deze bibliotheek zo bijzonder en uniek in België is. Leg het systeem van de ISB-nummering uit.



Fotograaf

- Kies een van de volgende twee activiteiten:
 - Maak 12 technisch geslaagde foto's - digitaal of conventioneel - die tenminste twee onderwerpen uit het volgende lijstje bevatten: portret, stilleven, landschap, sport- of actiefoto, tijdopnames.
 - Maak 6 zwart-witfoto's waarbij je zelf (een deel van) de ontwikkeling doet.
- Kies een van de volgende twee activiteiten:
 - Bespreek de belangrijkste eigenschappen van een conventioneel fototoestel, waaronder de sluiertersnelheid, diafragma, filmsnelheid (ISO), velddiepte en focus.
 - Bespreek de belangrijkste eigenschappen van een digitaal fototoestel, waaronder resolutie, digitale compressie en welke invloed deze hebben op de afdruk. Bespreek de verschillende soorten geheugen.
- Bespreek de verschillende soorten fototoestellen die er op de markt zijn en accessoires die hiervoor beschikbaar zijn.
- Kies een van de volgende drie activiteiten:
 - Bespreek het ontwikkelingsproces voor zwart-witfoto's, inclusief het gebruik van een vergroter.
 - Bespreek de handelingen en apparatuur nodig om afdrukken te maken van digitale foto's, waaronder het gebruik van grafische software.
 - Bespreek de handelingen en apparatuur nodig zijn om nieuwe afdrukken te maken van bestaande foto's, waaronder het gebruik van grafische software.
- Bespreek fouten die kunnen voorkomen bij het nemen en afdrukken van foto's, zoals over- en onderbelichting, te veel of te weinig contrast. Leg uit wat bewegingsonscherpte is.
- Demonstreer dat je een fototoestel en de bijbehorende accessoires kunt bedienen en onderhouden.



Geoloog

- Leg het begrip geologie uit.
- Leg een verzameling aan van ten minste 10 verschillende aardmaterialen of geologische specimen die in je woonplaats voorkomen of die afkomstig zijn van een andere interessante plaats. Benoem en klasseer de stalen en vertel wat over de oorsprong en het gebruik van deze materialen.
- Leg het verschil uit tussen mineralen en gesteente.
- Bekijk een topografische kaart van je woonplaats of een andere plaats. Leg de oorsprong van het landschap uit en vermeld eventuele ongewone elementen. Leg uit op welke wijze het landschap de situatie van steden, dorpen, parken, snelwegen, of industrieparken beïnvloedt.
- Maak een keuze uit de volgende eisen:
 - Beschrijf in grote lijnen de geologische geschiedenis van een gebergte. Bespreek de verhouding tussen de opbouw van een gebergte en erosie in de vorming van een bepaald landschap.
 - Beschrijf de algemene eigenschappen van een oceaan bodem tussen twee verschillende kustlijnen.
- Beschrijf de theorie van de verschuiving van de aardplaten
- Bespreek twee milieu-problemen die iets met geologie te maken hebben. Leg uit hoe de landbouw gebruik kan maken van de geologie. Leg uit waarom lawines, grondverschuivingen of verzakkingen, watertoevoer en vervuiling of het verwerken van afval belangrijk zijn bij het bepalen van het juiste gebruik van het land. Geef een voorbeeld van slecht landgebruik in jouw streek.
- Maak een keuze uit de onderstaande eisen:
 - Beschrijf vijf energiebronnen, hun ontstaan en hoe ze vandaag gebruikt worden. Beschrijf de bron van een bepaald aantal gebruiksvorwerpen en hoe ze verbonden zijn met geologie.
 - Breng een bezoek aan een mijn, een off-shore boorplatform, een petrochemisch bedrijf of een steengroeve of een gelijksoortige onderneming. Maak een verzameling van voorwerpen die je tijdens je bezoek vond en vertel wat meer over de manier waarop geologie een rol speelt voor de plaats die je bezocht.



Historicus

Alternatief A

- Werk gedurende een overeengekomen periode samen met anderen om lokaal of nationaal erfgoed te helpen bewaren.

Alternatief B

- Onderzoek een aspect van je nationale, lokale of familiale geschiedenis.
- Verwerk de resultaten in een tentoonstelling, of geef een presentatie, in de bibliotheek, voor je eenheid, of voor een ander overeengekomen publiek.



Informaticus

- Bespreek de geschiedenis van de computer en beschrijf de verschillende soorten die nu in gebruik zijn.
- Leg de volgende hardware-begrippen uit: CPU, kloksnelheid, drive, wifi, ethernet, modem, router, USB,...
- Leg de volgende software-begrippen uit: operating system, freeware, shareware, open source, plug-in, DRM,...
- Bespreek de geschiedenis van internet en leg de werking uit.
- Stel een lijst van regels op voor het veilig gebruik van internet.
- Leg uit wat een computervirus, een worm, een trojan en spyware is, wat het effect hiervan kan zijn, en hoe je deze voorkomt.
- Maak gebruik van een e-mailclient om:
 - Een e-mail op correcte wijze te versturen (onderwerp invullen, signature,...)
 - Een e-mail op correcte wijze te beantwoorden (overbodige citaten verwijderen,...)
 - Een e-mail te versturen naar iemand in BCC
 - Door een 'regel' binnenkomende e-mails automatisch te laten sorteren in een map
- Kies drie van de volgende activiteiten na overleg met je badgebegeleider:
 - Maak met presentatiesoftware (Microsoft Office PowerPoint, Apple Keynote,...) een presentatie van minstens acht dia's, en geef deze presentatie voor een publiek.
 - Maak met een databaseprogramma (Filemaker, Microsoft Office Access,...) een database met minstens 50 records.
 - Maak met een tekstverwerkingsprogramma (Microsoft Office Word, Apple Pages, Nisus Writer Express,...) tekst van minstens 10 pagina's. Maak hierbij gebruik van een automatische inhoudsopgave, voetnoten en stijlen.
 - Maak met een DTP-programma (Adobe InDesign, Apple Pages,...) een voorstellingsbrochure over je patrouille, troep of eenheid.
 - Maak met een rekenbladprogramma (Microsoft Office Excel,...) een statistiek van je patrouille/troep/eenheid (ledenaantallen, opkomsten,...). Maak hierbij gebruik van de rekenfuncties en grafieken.
- Maak met een texteditor een website van minimaal vijf verschillende pagina's. Maak hierbij gebruik van correct XHTML en CSS (testen op <http://validator.w3.org/>).



Kampeerder

- Kampeer ten minste 15 nachten per patrouille in tenten.
- Leid het opslaan, afbreken en inpakken van een patrouilletent (model ADJ).
- Leg uit waarop je let bij het kiezen van een kampeerterrein en de beste positie om een tent op te zetten.
- Bespreek de grondbeginselen van kamphygiëne, het belang van veiligheid en orde op kamp, en de geldende kampregels.
- Toon hoe je tijdens een kamp voedsel veilig bewaart.
- Construeer een patrouillekeuken, een kampoven en twee andere inrichtingen naar keuze (vlaggenmast, poort...).
- Sla een hike-tent op, overnacht hierin en breek deze weer af.



Kampkok

- Bereid zonder keukengerei of aluminiumfolie een tweegangenmaaltijd voor minstens 2 personen.
- Kook (op een houtvuur of draagbaar gasvuur) en serveer een Engels ontbijt.
- Kook (op een houtvuur of draagbaar gasvuur) en serveer een middagmaal.
- Maak en serveer een dessert.
- Ken tien eetbare producten uit de natuur en weet deze te bereiden.
- Stel een menu en boodschappenlijst op voor je patrouille voor een kamp van 5 dagen. Hou hierbij rekening met mogelijke culturele, religieuze, vegetarische of andere voedingsvereisten. Bespreek waar je je aankopen doet en hoe je de voorraden transporteert.
- Geef blijk van een goede kennis van tafelmanieren en pas deze altijd toe.
- Bespreek het belang van hygiëne in de keuken en pas deze kennis toe.
- Leg uit hoe je tijdens een kamp voedsel veilig bewaart.
- Leg een kamp-receptenboek aan.



Kok

- Bespreek het belang van hygiëne in de keuken en pas deze kennis toe.
- Leg een receptenboek aan waarin tenminste 15 recepten voorkomen die je zelf al eens hebt bereidt. Het boek bevat voorgerechten, hoofdgerechten en nagerechten.
- Toon inzicht aan in de samenstelling van een verantwoorde maaltijd.
- Weet per jaargetijde minstens vier groenten die dan voordelig zijn.
- Assisteer bij het koken van een maaltijd voor meer dan 20 personen.
- Organiseer een feestelijke maaltijd voor minstens 4 personen of verzorg het eten op een feestje (bijvoorbeeld een gourmet, fondue, barbecue of buitenlandse maaltijd). Let daarbij ook op de tafelschikking, de correcte manier van serveren en de aankleding.
- Leg de volgende technieken uit: koken, blancheren, stomen, bakken, braden, grillen, sauteren, roerbakken, pochieren, au-bain-marie.



Krijgskunstenaar

- Woon gedurende tenminste zes maanden regelmatig lessen/trainingen bij in een krijgskunst. Toon aan dat je vaardigheid hierin tenminste een niveau (kyu, dan, gordel, attest, diploma) gestegen is.
- Bespreek de veiligheidsregels die gelden bij de gekozen krijgskunst, en het verantwoord gebruik van de aangeleerde technieken.
- Neem deel aan een wedstrijd of demonstratie, en bespreek je optreden met de badgebegeleider.
- Geef een uitleg en demonstratie van de gekozen krijgskunst aan je troep.



Kunstliefhebber

- Kies een kunstvorm die je erg interesseert. Dit kan bijvoorbeeld schilderkunst, beeldhouwkunst, theater, architectuur, dans of muziek zijn, maar ook een bepaalde kunstenaar, musicus of een welbepaalde kunststroming of periode zijn. Denk maar aan COBRA of Die Brücke, de Pre-Raphaelieten, Pop Art of de Renaissance.
- Breng verslag uit van twee bezoeken die je aflegde in verband met je gekozen interesseveld. Dit verslag kan bestaan uit foto's, een filmpje, dia's, krantenknipsels, artikels, toegangsbewijzen, programmaboekjes, informatie die je op het internet vond, persoonlijke schetsen... Uit dit verslag moet blijken dat je nieuwe kennis opdeed over je onderwerp.
- Maak een lijstje van gebeurtenissen, tentoonstellingen of voorstellingen die met je gekozen interesseveld te maken hebben en geef hun belang aan.
- Breng een bezoek één van de musea op de Kunstberg in Brussel. Je hebt de keuze uit het Koninklijk Museum Voor Schone Kunsten, het Paleis voor Schone Kunsten, het Muziekinstrumentenmuseum, het Museum van de Koninklijke Bibliotheek van België, het Bellevue-museum of de ondergrondse overblijfselen van het Paleis op de Coudenberg. Leg uit waarom de Kunstberg belangrijk was en is in Brussel en breng verslag uit over je bezoek.



Mechanicus

Alternatief A - Auto

- Leg het principe uit van een verbrandingsmotor, evenals de functies van de koppeling, de versnellingsbak en de overbrenging.
- Toon hoe je het waterreservoir van de ruitensproeier kunt controleren en vervangen, en vervang een ruitensproeier.
- Toon hoe je een lamp aan de voor- en achterkant kunt vervangen.
- Toon hoe je het waterniveau van de radiator kunt controleren, hoe je deze vult en het belang van anti-vries uit.
- Toon hoe je de bandenspanning kunt controleren en hoe je een band correct oppompt. Leg uit waar je op moet letten als je banden controleert.
- Vervang een wiel. Leg uit waarom kruis- en radiaalbanden nooit op dezelfde as geplaatst mogen worden.

Alternatief B - Brommer of scooter

- Leg het principe uit van een twee- of viertactmotor, evenals de functies van de koppeling, de versnelling, carburator en de overbrenging.
- Toon hoe je een bougie verwijdert, reinigt en controleert.
- Toon hoe je het oliepeil van de motor controleert en de olie bijvult.
- Toon hoe je de spanning van de ketting kunt aanpassen.
- Toon hoe je een lamp aan de voor- en achterkant kunt vervangen.
- Toon hoe je de bandenspanning kunt controleren en hoe je een band correct oppompt. Leg uit waar je op moet letten als je banden controleert.
- Vervang een wiel.



Meteoroloog

- Houd een dagelijks logboek bij van het weer, volgens je eigen observaties, voor tenminste 2 weken, met ten minste 4 van de volgende zaken erin vermeld:
 - Windkracht en windrichting
 - Wolkentype en wolkengrootte
 - Temperatuur
 - Druk
 - Hoeveelheid neerslag
- Leg drie verschillende manieren van wolkenvorming uit.
- Verklaar het typische weer, dat in jouw streek heerst, aan de hand van warme en koude lucht-massa's in zomer en winter, de verschillende effecten van lucht- en zeestromingen. Leg de relatie uit tussen het weer en een verandering van lucht-massa's in fronten.
- Leg uit hoe synoptische weerkaarten worden gemaakt. Geef uitleg over een eenvoudige kaart, met fronten en isobaren. Vergelijk je observaties in de eerste eis met die kaarten.
- Leg de effecten uit van temperatuur, wind en water op het menselijk lichaam bij gevallen van onderkoeling en uitputting.



Musicus

- Ken en gebruik het notenschrift.
- Studeer vijf verschillende stukjes op een muziekinstrument in en laat deze aan je troep horen.
- Onthoud drie muziekstukken op het gehoor en speel deze terug voor op een instrument.
- Herken en benoem tien muziekinstrumenten op het gehoor.
- Verzorg de muziek bij een hoorspel of toneel.
- Bewijs dat je kunt zingen en toon aan dat je een voldoende scoutsrepertoire kent.
- Leer drie liederen aan je patrouille of troep.



Navigator

- Maak gebruik van NGI-kaarten van 1:50 000 en 1:20 000:
 - Toon aan dat je begrijpt wat schaal en de verschillende Noordens betekenen, en dat je de conventionele kaartsymbolen herkent.
 - Interpreteer hoogtelijnen: hoe stijl is het terrein, herken valleien en heuvelruggen.
 - Toon hoe je een kaart oriënteert met en zonder kompas. Geef coördinaten van zes cijfers van een bepaalde locatie. Demonstreer hierbij het gebruik van een roomer.
 - Toon hoe je afstanden op een kaart kunt meten en schat de tijd die je nodig zult hebben voor een bepaalde route.
- Laat zien hoe je het noorden kunt vinden zonder kompas, dag en nacht.
- Toon aan dat je op de hoogte bent van de laatste ontwikkelingen in elektronische navigatietechnologie, zoals het Global Positioning System.
- Gebruik een wegenkaarten om op een onvoorbereid stuk een chauffeur gedurende 30 km de weg te wijzen met een wegenkaart. Maak hierbij geen gebruik van snelwegen, en wissel verschillende soorten weg af. Houd rekening met de verkeersregels!
- Loop twee kompasroutes van tenminste twee kilometer elk. Bij de eerste route wordt het start- en eindpunt gekozen door de badgebegeleider, bij de tweede door de scout zelf.
- Demonstreer je vermogen om:
 - Rekening te houden met magnetische declinatie.
 - Tegenazimut gebruiken om je route te controleren.
 - Je huidige positie bepalen met je kompas.
 - Een azimut volgen, met een te omzeilen hindernis onderweg.



Observator

- Meedoen aan een voorwerpenkim en zich minstens 24 van de 30 tentoongestelde voorwerpen herinneren en degelijk kunnen beschrijven. Deze kim moet 2 maal uitgevoerd worden met verschillende reeksen voorwerpen.
- Bij een geluidskim 8 van 10 eenvoudige geluiden herkennen.
- Een accuraat verslag geven van een gebeurtenis, die tenminste 1 minuut duurde en waarbij 3 personen betrokken waren. Dit verslag, mondeling of schriftelijk, moet bovendien een volledige beschrijving inhouden van 1 van de betrokken personen, gekozen door de examinerator.
- 5 gipsafdrukken (positief en negatief) maken van sporen van een vogel, andere dieren, auto of fiets. Elke afdruk moet zonder hulp tot stand komen en gemerkt zijn met datum en plaats. Minimum 4 moeten afkomstig zijn van dieren.
- Een spoor van 1,5 km lang, aangeduid door ong. 40 natuursporen, kunnen volgen. De tocht moet door onbekend terrein gaan; wegen mogen enkel gekruist en niet gevolgd worden.



PR-man

- Doe een van volgende:
 - Maak en gebruik een presentatie over scouting, gebruik makend van audio/visuele media, die getoond kan worden aan mensen die niets van scouting weten.
 - Maak en gebruik een presentatie over je troep, gebruik makend van audio/visuele media, die getoond kan worden de Beverkolonie, Welpenhorde of de ouders van je eenheid.
- Zoek uit welke media verslag uitbrengen over jouw regio (radio, tv, kranten, internetverslaggeving). Leg contact met deze media en houdt hen op de hoogte van nieuws van je eenheid, je federatie en scouting dat betrekking heeft op je regio.
- Doe twee van volgende:
 - Breng verslag uit van een scoutsevenement of -activiteit. Het verslag moet accuraat en informatief zijn, en de geest van scouting goed weergeven.
 - Maak een statische presentatie van je eenheid die in de plaatselijke bibliotheek, cultureel centrum of een andere publieke plaats geplaatst kan worden.
 - Help een website voor je eenheid te ontwerpen en onderhoud deze voor tenminste twee maanden.
 - Interview een plaatselijke publieke figuur met je troep als publiek. Overleg met je badgebegeleider wie je gaat interviewen.
 - Schrijf een verslag over een scoutsactiviteit en zorg ervoor dat dit gepubliceerd wordt in het eenheidstijdschrift, regionaal tijdschrift, het tijdschrift of de website van de federatie of in een regionale krant.



Rotsklimmer 1

- Behaal het klimvaardigheidsbewijs Indoor Toprope (KVB1).
(meer info op <http://klimvaardigheidsbewijs.be>)



Rotsklimmer 2

- Behaal het klimvaardigheidsbewijs 3.
(meer info op <http://klimvaardigheidsbewijs.be>)



Ruiter

- Vang op een veld of in een stal een pony/paard en tuig deze op.
- Berijd in de juiste houding een pony/paard in stap, draf en galop. Spring met je pony/paard over een hekje.
- Demonstreer hoe een paard gedrenkt, gevoerd en verzorgd moet worden. Roskam een pony/paard op de juiste wijze en leg uit waarom dit nodig is.
- Demonstreer hoe je een zadel en tuigage onderhoudt en hoe je de stal op de juiste wijze verschoont
- Leg uit aan welke gezondheidsgevaren een paard blootgesteld wordt, inclusief wormen en laminitis.
- Toon een basiskennis aan van weideonderhoud, inclusief het herkennen van giftige planten en de gevolgen van overbegrazing.
- Leg de de verkeersregels uit die gelden voor een ruiter.
- Leg het juiste gebruik en de noodzaak het nut van de toque, lichaamsbeschermer, stijgbeugels en andere veiligheidsuitrusting uit.



Schilder

- Leg vijf eisen naar keuze af uit de onderstaande lijst na overleg met je begeleider:
 - Teken of schilder een illustratie bij een verhaal of teken je eigen strip.
 - Teken of schilder het portret van een persoon of een stilleven dat net voor je staat.
 - Teken of schilder een bestaand landschap en zorg ervoor dat je het juiste perspectief gebruikt.
 - Maak een schets van een bekend gebouw in je buurt.
 - Maak een schets van drie verschillende dieren en zorg ervoor dat de verhoudingen kloppen.
 - Maak een conceptueel of abstract werk waar je minstens drie van de volgende technieken voor gebruikt : potlood, sepia, collage, Chinese inkt, oliekrijt, gouache, aquarel, ecoline, zeefdruk, stempelen, papier-maché...
 - Illustreer het gebruik van minstens drie verschillende soorten verf en leg uit welke penselen je voor welke verfsoort kan gebruiken.
- Toon een portfolio van je meest recente werk.



Schrijver

- Leg vier eisen naar keuze af uit de onderstaande lijst na overleg met je begeleider:
- Schrijf een gedicht van ten minste acht regels en bespreek het rijmschema, de opbouw en de betekenis.
 - Schrijf een kortverhaal van ongeveer 600 woorden rond een bepaald thema dat je voorlegde aan je begeleider.
 - Schrijf een verhandeling van ongeveer 2 à 3 bladzijden rond een bepaald thema afgesproken met je begeleider en gebruikt de juiste structuur om een verhandeling te schrijven.
 - Schrijf een krantenartikel van ongeveer 500 woorden en zorg ervoor dat dit ergens gepubliceerd wordt: in het groepsblaadje, het schoolblad of in de plaatselijke krant, eventueel in de vorm van een lezersbijdrage.
 - Schrijf een toneelstukje of een sketch die minstens 10 minuten duurt.
 - Houd een blog of logboek bij over een bepaald onderwerp afgesproken met je begeleider.
 - Neem een interview af van een bekende of interessante persoonlijkheid en schrijf het interview met vragen en antwoorden uit.
 - Schrijf een brief naar een pennenvriend(in) (een echte of niet) van minstens 150 woorden.
 - Draag een deel van je geschreven werk voor in aanwezigheid van een publiek.



Speleoloog

- Neem deel aan tenminste vier verschillende ondergrondse exploraties onder bekwame begeleiding, in tenminste twee verschillende grottenstelsels.
- Maak aantekeningen van deze trips, met inbegrip van schetsen en aanduiding van de gevolgde weg.
- Demonstreer dat je in staat bent om tenminste 1 type van grotverlichting brandende te houden.
- Leg uit hoe het weer de grot kan beïnvloeden en hoe de hierdoor ontstane gevaren kunnen vermeden worden.
- Demonstreer dat je een speleoladder en speleotouwen behoorlijk kunt oprollen en onderhouden.
- Bewijs dat je de codes van de speleologie en grottenbeheer kent en naleeft.



Spporter

- Doe regelmatig aan actieve sportbeoefening of fysieke training waar je nog geen badge voor behaalde. Dit kan een teamsport zijn zoals voetbal, volleybal, basketbal of hockey of een individuele sport zoals tennis, ping-pong, squash of turnen of een hobby zoals yoga, ijsschaatsen, dans of nordic walking...
- Toon aan dat je een redelijk niveau bereikt hebt in deze sport en bewijs dat je vooruitgang boekt.
- Leg de regels of de verschillende aspecten van deze sport uit en leg uit of toon hoe je je voorbereidt om te gaan sporten. Denk hierbij aan speciale kledij en sportmateriaal of opwarmings-oefeningen.

Deze badge is bedoeld voor scouts en gidsen die regelmatig een sport beoefenen waarvoor er geen specifieke badge bestaat. Verder is het ook mogelijk deze badge meerdere malen te verdienen met telkens verschillende sporten. Sporten beoefend tijdens de les lichamelijke opvoeding op school tellen niet mee.



Verbindingsman

Alternatief A - Communicatiecodes

- Ontvangen en sein een boodschap van tenminste 150 letters met 24 letters per minuut in morse (seinsleutel, fluit of lamp) of met 15 letters per minuut in semafoor.
- Toon aan dat je vertrouwd bent met de standaardprocedure om te zenden en te ontvangen.
- Ken het internationaal fonetisch alfabet en definieer tenminste acht internationale Q-codesignalen.
- Maak een eenvoudige morsecode-oscillator en verzend een kort bericht, of improviseer twee andere methodes om een bericht in morse een kilometer ver te zenden met een minimum van 20 letters per minuut.

Alternatief B - Radiocommunicatie

- Voer de volgende drie taken uit:
 - Log 25 verschillende radio-amateurs, met datum, tijd, call sign, frequentie, verstaanbaarheid en locatie.
 - Demonstreer hoe je een eenvoudige ontvanger kunt afstellen
 - Geef een voorbeeld van een typische begroeting.
 - Leg in eenvoudige bewoordingen uit hoe radiogolven werken. Vertel meer over de door amateurs vaak gebruikte frequentiebanden HF en VHF.
 - Voer de volgende twee taken uit:
 - Ken het internationaal fonetisch alfabet en definieer tenminste acht internationale Q-codesignalen.
 - Demonstreer je vermogen om call signs uit België en de buurlanden te herkennen.
 - Bezoek een radioamateur.
 - Ken en begrijp de geldende wetgeving betreffende radiocommunicatie.
- Een scout met een zendlicentie, voldoet automatisch aan de eisen voor deze badge.



Verpleger

- Volg de opleiding Helpertje of Junior-Helper van het Rode Kruis.



Verzamelaar

- Maak een keuze uit de volgende eisen:
- Begin aan een bepaalde hobby of interesse waar je nog geen badge voor kreeg. Breng verslag uit over je bezigheid en toon aan dat je gedurende een afgesproken tijd met deze hobby hebt bezig gehouden. Maak hierover afspraken met je begeleider.
 - Leg een verzameling aan of bestudeer bepaalde voorwerpen. Denk hierbij aan postzegels, munten, schelpen, scouting-aandenken uit de hele wereld,...
- Stel je verzameling voor aan je tak of patrouille en leg uit waarom je precies die voorwerpen koos.

Deze badge is bedoeld voor scouts en gidsen die regelmatig een hobby beoefenen waarvoor er geen badge bestaat. Iedereen heeft de mogelijkheid om meer dan één badge te verdienen, telkens voor een andere interesse of verzameling.



Wandelaar

- Neem deel aan ten minste vijf verschillende wandelingen van minstens 25 km. Minstens twee hiervan moeten niet-bewegwijzerde routes zijn. Dien van elk van deze wandelingen een uitgebreide voorbereiding in bij je badgebegeleider.
- Breng over een van deze wandelingen verslag uit aan je troep. Gebruik hierbij kaarten en foto's.
- Vertel over de juiste (beschermende en reflecterende) kleding, schoeisel, EHBO-setje, voedsel en rugzak(je), die je tijdens een wandeltocht nodig hebt.
- Bespreek met je badgebegeleider de bewegwijzerde wandelroutes in de buurt. Zoek uit waar het begin- en eindpunt van dichtbijgelegen GR's ligt.
- Bewijs een grondige kennis van navigatievaardigheden, eerste hulp en noodprocedures.
- Vertel hoe je je voeten voor, tijdens en na een wandeltocht dient te verzorgen.
- Demonstreer hoe je blaren, zonnebrand, de beet van een teek en een verstuijkte voet behandelt tijdens een wandeling.
- Toon aan dat je tijdens de wandelingen bewust bezig bent met natuurbehoud.



Wapenmeester

- Neem regelmatig deel aan trainingen in schermen, pistoolschieten, geweschieten, boogschieten of kruisboogschieten. Toon aan dat je vaardigheid in deze discipline is toegenomen (diploma, attest,...).
- Leg de veiligheidsregels die gelden voor deze discipline uit.
- Neem deel aan een officiële wedstrijd in deze discipline.



Waterrat

- Zwem 250 m in een zwemstijl naar keuze.
- Zwem 50 m in een andere stijl dan bij de vorige eis.
- Zwem 10 m onder water. (diepte 0,5 tot 1m)
- Duik vanaf de kant of vanaf een duikplank van max. 1 m hoogte.
- Zwem 25 m met kleren aan. (T-shirt, lange broek, kousen).
- Breng een voorwerp droog over een afstand van 50 m.



Wereldvriend

- Correspondeer regelmatig (ongeveer maandelijks) gedurende tenminste 6 maanden met een scout van een ander land, hetzij individueel, hetzij als lid van een patrouille.
- Onderzoek een land naar eigen keuze en bespreek de verschillen in levensstijl met het eigen land. Kies een van volgende methodes:
 - Houd een album of plakboek bij gedurende tenminste 6 maanden, informatie gevend over scoutsactiviteiten, sport, huiselijk leven en nationale aangelegenheden van een ander scoutsland (bv. met de verkregen informatie bij de eerste eis).
 - Stel een set van tenminste 20 zelfgenomen foto's of kleurendia's samen, die de scouting, het leven, het volk, de gewoonten en het landschap van een ander land illustreren en verklaren.
- Volbreng één van de volgende opdrachten:
 - Kampeer of trek met één of meerdere scouts van een ander land voor tenminste 7 dagen en houd daarvan een dagboek bij, waarin je je impressies over hen en hun land optekent.
 - Ontvang voor tenminste 3 dagen één of meerdere vreemde scouts gastvrij in je eigen huis
 - Breng verslag uit over de manieren waarop je jonge immigranten of bezoekers van een ander land verwelkomd hebt op school, in de sportclub of in je lokale gemeenschap en wat je gedaan hebt om hen zich thuis te laten voelen.
 - Voer informatieve besprekingen met je patrouille en met je troep over je interesse en kennis, opgedaan tijdens je internationale ervaringen.
 - Maak een bandopname van kampvuurliedjes van een ander land of van een eenvoudige conversatie met een scout van een ander land, met de vertaling in de eigen taal.
 - Bedenken en leid een patrouille-activiteit, gebaseerd op informatie ingewonnen bij een vreemde scout met wie je in contact staat of gebaseerd op je kennis van een vreemd land.



Zwemmer 1

- Behaal de badge "Waterrat".
- Zwem 500 m in een zwemstijl naar keuze.
- Zwem 200 m in een andere stijl dan bij voorgaande eis.
- Zwem 100 m met kleren aan. (T-shirt, lange broek, kousen)
- Breng een oefenpop van op een diepte van 3,5 m naar boven en zwem er 50 m mee op de correcte wijze.
- Voer de "reddingsprong" goed uit.



Zwemmer 2

- Behaal de badge "Zwemmer 1".
- Duik in het water door middel van een wedstrijdduik.
- Zwem 100 m in minder dan 4 minuten.
- Zwem 1500 m, waarvan 400 m op de rug.
- Zwem 400 m in zee.
- Watertrappel gedurende 3 minuten.
- Neem deel aan een zwemwedstrijd voor gevorderden. (bv. competitiezwemmen, competitieduiken)



Zwemmer 3

- Behaal de badge "Zwemmer 2".
- Zwem 3000 m, waarvan 500 m op de rug.
- Zwem 1000 m in zee.
- Zwem 100 m met kleren aan. (T-shirt, lange broek, kousen, schoenen, jas)
- Neem een seizoen deel aan competitiezwemmen. (bv competitiezwemmen)

Gemeenschappelijke badges



Animator

Alternatief A

- Schrijf en plan met een groepje van 3 tot 4 personen een originele, entertainende activiteit. Dit kan de vorm aannemen van mime, toneel, muziek, voordracht... Bespreek de inhoud met de badgebegeleider.
- Bereid de geplande activiteit goed voor, en zorg dat iedereen in het groepje iets te doen heeft.
- Voer de geplande activiteit uit op een troeps- of eenheidskampvuur, of op een feestavond.

Alternatief B

- Speel een actieve rol in een grotere toneelproductie. Dit houdt in dat je regelmatig deelneemt aan repetities.



Hiker

- Leg in een groep van 4 tot 7 personen 3 verschillende hikes af, als volgt beschreven:
 - 1 dag hike van minstens 25 km.
 - 2 tweedaagse hikes van minstens 40 km, beiden met een overnachting onderweg.
- Voor elke hike moet de groep een gedetailleerde voorbereiding voorleggen met route, uurschema, kampplaatsen, noodnummers...
- Elk lid van de groep dient de route te kennen en te geven van een grondige kennis van navigatievaardigheden, eerste hulp en noodprocedures.
- Na elke hike geeft de groep een uitgebreid mondeling of schriftelijk verslag.



Milieubeschermer

- Onderzoek een milieukwestie die betrekking heeft op je eenheid of regio. Dit kan bijvoorbeeld zijn:
 - Recycling
 - Efficiënt energie- en waterverbruik in huis/lokaal
 - Lokale milieugroeperingen
 - Water- of luchtvervuiling
- Neem actief deel aan een troepsactiviteit om milieu te redden of verbeteren. Bijvoorbeeld:
 - Een recyclingactie
 - Bosbeheer helpen
 - Energie besparen
 - Een opruimactie
 - Autoverkeer verminderenDe activiteit moet ten minste vier verschillende vergaderingen beslaan, of een volledig weekend.
- Doe mee aan een campagne om anderen bewust te maken van milieuproblemen. Bijvoorbeeld:
 - Schrijf erover naar schepenen en lokale overheden
 - Gebruik een originele, in het oog springende methode om anderen te informeren over hoe ze energie kunnen besparen.
 - Geef een voordracht over een milieuprobleem aan een andere vereniging.



Pionier 1

- Voldoe aan de 2^{de}-klaseisen van knopen, sjorringen, bijl en zaag:
 - Demonstreer hoe je een touw behandelt en degelijk oprolt.
 - Demonstreer het leggen van de volgende knopen en leg uit waarvoor ze gebruikt worden: achtsteek, platte knoop, timmermanssteek, mastworp, schootsteek, paalsteek, dubbele paalsteek, galeisteek, trompetsteek of verkortingsknoop, vissersknoop.
 - Maak een touwbezetting.
 - Leg een vervangingsscheerlijn aan.
 - Demonstreer het leggen van de volgende sjorringen: kruissjorring, diagonaalsjorring, driepikkelsjorring en een steigersjorring.
 - Schets een ontwerp van een sjoorconstructie en berekenen hoeveel en welke soort balken en touw er nodig zullen zijn.
 - Ken de kenmerken van een goede bijl.
 - Demonstreer het veilig en juist gebruik van een handbijl.
 - Demonstreer hoe je een handbijl onderhoudt en herstelt.
 - Demonstreer hoe je een boomzaag gebruikt en onderhoudt.
- Maak in een groep van minstens drie personen:
 - een groot pionierswerk op schaal 1:10 (bv. toren, brug, poort...)
 - een klein pionierswerk op ware grote (bv. kampmeubels, tafelvuur...)
- Maak een eindsplits.
- Leg het gebruik van katrollen en takels uit.
- Demonstreer het gebruik van een hefboom om zware voorwerpen te verplaatsen.
- Leg het gebruik van grondankers uit, zowel in harde als zachte grond.
- Leg de eigenschappen uit van de te gebruiken touwen en houtsoorten bij pionierconstructies.
- Leg de veiligheidsvoorschriften bij pionierprojecten uit.



Pionier 2

- Behaal de badge "Pionier 1".
- Werk in een groep van minimaal drie personen een groot pionierproject uit (bv. brug, toren, speeltuigen...). Dit omvat:
 - De planning
 - De tekeningen en maquette op schaal
 - De keuze en hoeveelheid van het benodigde materiaal berekenen
 - De veiligheid van het object
 - Het vervaardigen van het object
- Demonstreer alternatieve houtverbindingen (bv. bij het maken van een meubel).



Woudloper

- Voldoe aan de 2^{de}-klaseisen betreffende vuren en E.H.B.O.:
 - Maak en onderhoud een tafelvuur.
 - Maak en onderhoud een behoorlijk kampvuur.
 - Ken de brandbaarheid van houtsoorten.
 - Weet wat te doen bij een ernstig ongeval.
 - Ken de inhoud van een patrouille-EHBO-koffer.
 - Een eenvoudige wonde kunnen verzorgen.
 - Leg uit hoe je te werk gaat bij het verzorgen van:
 - Een ernstige bloeding.
 - Een ernstige brandwonde.
 - Leg de werkwijze uit voor het toepassen van mond-op-mond ademhaling.
 - Leg een driehoeksverband aan:
 - Aan knie of elleboog
 - Aan voorarm of been
 - Leg uit hoe en wanneer je een gewonde transporteert.
 - Leg uit hoe je zelf een noodbrancard kunt maken.
- Weet hoe je de mogelijke gevolgen van extreme hitte (zonnesteek en uitdroging) en koude (onderkoeling) kunt voorkomen en behandelen.
- Weet verschillende manieren om een noodsignaal te versturen. Weet wat te doen om je groep in veiligheid te houden en het voor eventuele redders gemakkelijk maakt om je te vinden.
- Beschrijf verschillende manieren om een onderdak te bouwen.
- Ken de eetbare planten in je streek.
- Weet hoe je water kunt filteren.
- Ken de bos- en plattelandsreglementen.
- Breng - pas na het afleggen van voorgaande eisen - in een groepje van tenminste drie personen 24 uur in de natuur door met als enige uitrusting de kleren die je aan hebt, een poncho en een zakmes, en voer de volgende opdrachten uit:
 - Vind een azimut zonder kompas, dag en nacht.
 - Bouw een hut met natuurlijke of gerecupereerde materialen.
 - Bereid drie maaltijden - van zelf verzameld voedsel - boven een open vuur, zonder keukengeredschap of aluminiumfolie.

Dienstbadges



Ambtenaar

Doe minstens drie van volgende:

- Vertegenwoordig gedurende een heel jaar de eenheid op de lokale gemeentelijke jeugdraad (Vlaanderen) of de jeugdraad van de Vlaamse Gemeenschapscommissie (Brussel). Breng hierover op de eenheidsraad kort verslag uit.
- Verzorg gedurende een heel jaar de contacten met het lokale culturele centrum of het gemeenschapscentrum in de gemeente waar de eenheid haar werking heeft.
- Volg mee de organisatie op van lokale activiteiten die de grenzen van de eigen jeugdbeweging overschrijden (bv. Dag van de Jeugdbeweging)
- Onderhoud gedurende een heel jaar de contacten met de gemeente, de buurtscholen, andere jeugdbewegingen en andere relevante verenigingen die in de regio.
- Vertegenwoordig de eenheid gedurende een heel jaar op de Algemene Vergadering van FOS Open Scouting en informeer de eenheidsraad op voorhand over de agenda van de A.V., en breng achteraf verslag uit op de eenheidsraad.
N.B. Je kunt de eenheid enkel geldig vertegenwoordigen op de A.V. van FOS Open Scouting als je hiervoor wordt aangeduid door de eenheidsraad, samen met twee anderen.



Brandweerman

- Leg uit wat een brand is. Beschrijf de gevaren van een brand.
- Leg de vuurdriehoek en haar elementen uit. Leg aan de hand van deze elementen de principes van brandbestrijding uit.
- Leg uit wat je moet doen wanneer je een brand ontdekt.
- Leg de klassering van de branden uit (A, B, C, D).
- Beschrijf de verschillende types snelblusser. Leg uit voor welke klasse brand elk type snelblusser geschikt is en waarom. Leg uit hoe je de verschillende types herkent en gebruikt.
- Beschrijf wat je moet doen wanneer iemands kleren in brand staan.
- Leg de mogelijke gevaren van een kampvuur uit en leg uit welke voorzorgen je moet nemen.
- Blus op correctie wijze een vuur met een poedersnelblusser.
- Blus op correctie wijze een vuur met een koolzuursneeuwblusser.
- Doof op correctie wijze een brandende frietketel.



EHBO-verantwoordelijke

Alternatief A

Behaal het getuigschrift HELPER, van het Belgische Rode Kruis.

Alternatief B

Behaal het getuigschrift Bedrijfseerstehulp.



Gids

Alternatief A - landelijke en voorstedelijke gebieden

- Toon aan dat je de omgeving van je scoutslokaal of huis goed kent tot een straal van twee kilometer in voorstedelijk gebied en drie kilometer in landelijk gebied. Vergeet hierbij niet:
 - Artsen, dieren- en vee-artsen, tandartsen, ziekenhuizen, eerstehulpdiensten.
 - Brandweer, politie, garages, winkelcentra en supermarkten.
 - Belangrijke bushaltes, treinstations, de bestemmingen van de bussen en treinen in de omliggende gebieden.
 - Scoutshops, andere scoutsgroepen, publieke parken, theaters, sports en ontspanningscentra, bioscopen, kerken, moskeeën, synagogen, bezienswaardigheden, musea, (hoge)scholen, universiteiten en overheidsgebouwen.
 - Wegen die toegang geven tot dichtbijgelegen snelwegen.
- Wijs tenminste zes van de locaties uit de eerste eis aan op een stads/dorpsplan, en leg uit hoe je er het beste geraakt vanuit je scoutslokaal of vanaf je huis.

Alternatief B - stedelijke gebieden

- Toon aan dat je weet wat de belangrijkste rechtstreekse bestemmingen vanuit de luchthaven, treinstations en grote busterminals zijn.
- Toon aan dat je weet hoe je de luchthaven, treinstations en grote busterminals kunt bereiken vanaf je scoutslokaal of huis.
- Laat zien hoe je een kaart van je gemeente gebruikt. Wijs er tenminste zes van de locaties uit de eerste eis in Alternatie A op aan. leg uit hoe je er het beste geraakt vanuit je scoutslokaal of vanaf je huis.
- Geef duidelijke aanwijzingen aan iemand op minstens acht kilometer afstand in een auto of gebruik makend van het openbaar vervoer om een van bovenvermelde locaties te bereiken.
- Leg uit welke wegen naar de snelweg leiden, en naar welke steden deze wegen op hun beurt weer gaan.



Kampverantwoordelijke

- Organiseer een kamp voor één of meerdere takken van de eenheid. Dit kamp heeft een duur aangepast aan de leeftijd van de leden, maar duurt minstens drie nachten.
- Zoek een kampplaats voor dit kamp, onderhoud de contacten met de eigenaar, controleer het kampcontract in het licht van de bestaande wetgeving en voer de contractuele bepalingen uit.
- Organiseer de inschrijvingen van de leden zorg dat je van elk lid volledige adresgegevens en de nodige medische gegevens ter beschikking hebt tijdens het kamp. Zorg voor een vlotte en duidelijke communicatie met de ouders. Controleer of alle deelnemers (inclusief foeriers en andere helpers) aangesloten zijn bij FOS Open Scouting. Zorg bij een buitenlands kamp ook voor een aparte reisverzekering.
- Organiseer het vervoer van en naar het kampterrein en zorgt dat dit aangepast is aan de leeftijd van de leden. Organiseer het vervoer van het materiaal. Zorg er ook voor dat er ten alle tijde vervoer beschikbaar is voor noodgevallen.
- Zorgt ervoor dat het materiaal op de juiste manier gebruikt en dat er geen schade aan komt, dat al het geleende materiaal verzekerd is, en dat het in een degelijke staat teruggegeven wordt.
- Zorgt ervoor - in samenspraak met de foeriers - dat er een passend menu opgesteld wordt, dat binnen het budget past en aan de criteria van de gezonde voeding aangepast is.
- Zorgt voor een volledig uitgewerkte kampvoorbereiding en de uitwerking van het volledige kampprogramma.
- Zorgt voor de naleving van de gemaakte kampafspraken, kampregels en geldende wetgeving.
- Vraag kampsubsidies aan en dien de nodige documenten in bij de bevoegde dienst.
- Zorg voor de veiligheid op kamp en tijdens de kampactiviteiten.
- Voer een kampboekhouding, stel op voorhand een begroting op en zorg dat deze binnen de grenzen van het mogelijke nageleefd wordt.
- Doe een kampmelding bij FOS Open Scouting zodat je door FOS Open Scouting erkend wordt als kampverantwoordelijke. Stel je op de hoogte van de richtlijnen over de FOS- Noodlijn.

Deze taken kun je samen uitvoeren met medeleiding of delegeren, zolang je zelf de eindverantwoordelijkheid neemt.



Klusjesman

- Toon aan dat je op een veilige manier klusjes in huis kunt opknappen, en vertel wat je weet over:
 - Waarschuwingssymbolen (bv. giftig, ontvlambaar, irriterend, elektrisch gevaar, gladheid...)
 - Veiligheidsuitrusting (bv. bril, handschoenen, masker, gehoorbeschermers...)
 - De locatie van hoofdkranen of -schakelaars van water, elektriciteit en gas van je huis of lokaal, en welke zekering met welke ruimte is verbonden.
- Voer vier van de volgende klusjes uit:
 - Een afvoer ontstoppen.
 - Een dichting in een kraan vervangen.
 - Waterleidingen of verwarming ontluchten.
 - Bevroren leidingen ontdooien.
 - Een lekkende waterleiding repareren.
 - Een blokkerende vlotter in een wc-reservoir repareren.
 - Een stekker aan een kabel bevestigen.
 - Een hoofdzekering vervangen.
 - Een lamp vervangen.
 - Een gebroken raam helpen vervangen.
 - Een scheur in stof (bv. kleren, bekleding) repareren.
 - Vlekken verwijderen (bv. inkt, wijn, koffie).
- Neem deel aan twee grote doe-het-zelf-projecten, bijvoorbeeld:
 - Een zolder isoleren en/of ramen en deuren tochtvrij maken.
 - Een watertank en -leidingen isoleren.
 - Schilder, behang of betegel de muren van een kamer.
 - Schilder of beits hourwerk of meubels.
 - Hang een gordijnrail en gordijnen op.
 - Maak een kast of hang rekken aan de muur.
 - Leg vinyl, linoleum, tegels of tapijt in een kamer.
 - Plaats een deur of repareer sloten en ander deurbeslag.
 - Onderzoek de inbraakveiligheid van je woning of lokaal en verbeter deze (bv. sloten, alarminstallatie...).
 - Leg een terras of pad.
 - Metsel een muurtje, barbecue.
 - Maak een poort of hek.



Materiaalmeester

Alternatief A

- Help de troeps- of eenheidsmateriaalmeester voor een overeengekomen periode met:
 - Onderhoud en opslag van tenten, inclusief eenvoudige reparaties.
 - Onderhoud en opslag van touwen, inclusief oprollen en veiligheidsinspecties.
 - Veilige opslag en hanteren van brandstoffen (bv. gasflessen, benzine...).
 - Onderhoud van gasvuren en keukengereedschap, inclusief eenvoudige reparaties, schoonmaken en algemeen onderhoud.
 - Onderhoud, opslag en sorteren van spel-, sport- en ander activiteitenmateriaal.
- Houd een eenvoudige inventaris bij van wat er uitgeleend en teruggebracht wordt.
- Leg het belang van ordelijkheid uit, en hoe dit wordt toegepast in de opslag van de troep of eenheid.

Alternatief B

- Help als materiaalmeester bij een meerdaagse uitstap. Neem verantwoordelijkheid voor:
 - Onderhoud en opslag van tenten, inclusief eenvoudige reparaties.
 - Onderhoud en opslag van touwen, inclusief oprollen en veiligheidsinspecties.
 - Veilige opslag en hanteren van brandstoffen (bv. gasflessen, benzine...).
 - Onderhoud en opslag van gereedschappen zoals bijlen, schoppen en zagen.
 - Onderhoud, opslag en sorteren van spel-, sport- en ander activiteitenmateriaal.
- Houd een eenvoudige inventaris bij van wat er uitgeleend en teruggebracht wordt.
- Onderhoud de draagbare eerstehulpkits en vul deze bij indien nodig.
- Kies de juiste gereedschappen uit die je nodig zult hebben bij noodreparaties van de meegenomen uitrusting.
- Leg het belang van ordelijkheid uit, en hoe dit wordt toegepast in de opslag tijdens de uitstap.



Redder

- Behaal het brevet van Hoger Redder (meer info op <http://www.vrc.nu>)



Secretaris

Alternatief A - voor (Jong)verkenner & (Jong)gidsen:

- Bekleed gedurende minstens 6 maanden de functie van patrouillesecretaris: hou het logboek bij en schrijf verslagen de vergaderingen, hou een adressenlijst bij van de leden van je patrouille of troep en fungeer als contactpersoon om eventuele afwezigheden te melden bij je TL.
- Toon een basiskennis aan van de administratieve taken binnen de eenheid, weet wat de functies en de taken zijn van de eenheidssecretaris of taksecretaris.
- Verstuur een uitnodiging voor een patrouille- of troepsactiviteit.

Alternatief B - voor takleiding:

- Bekleed gedurende een heel scoutsjaar de functie van secretaris van je tak, beheer de adressenlijsten en medische gegevens van je takleden. Geef de gegevens van de nieuwe leden door aan de eenheidsleiding en aan het Landelijk Secretariaat van FOS Open Scouting als dit in jouw eenheid per tak gebeurt.
- Hou gedurende een heel scoutsjaar de aanwezigheden bij en fungeer als contactpersoon voor de ouders om eventuele afwezigheden te melden.
- Schrijf en verstuur gedurende minstens zes maanden het verslag van de takraad.
- Toon een grondige kennis aan van de administratieve taken binnen de eenheid, weet wat de functies en de taken zijn van de eenheidssecretaris en help de eenheidssecretaris met zijn/haar taken.
- Verstuur gedurende een heel scoutsjaar de uitnodigingen voor takactiviteiten en takraden.
- Schrijf gedurende een heel scoutsjaar het takprogramma en de takpagina's uit en stuur deze door naar de webmaster of de verantwoordelijke voor het eenheidstijdschriftje.

Alternatief C - voor eenheidsleiding:

- Bekleed gedurende een heel scoutsjaar de functie van secretaris van je eenheid.
- Zorg ervoor dat de leden of hun ouders inschrijvingsfiches, medische fiches en kampfiches ontvangen, invullen en teruggeven. Stel aan de hand van deze fiches de ledenlijsten op en verspreid deze zoals het de gewoonte is in jouw eenheid. Stuur de volledige ledenlijst door naar het Landelijk Secretariaat van FOS Open Scouting. Zorg ervoor dat alle nieuwe leden op tijd doorgegeven worden aan het Landelijk Secretariaat van FOS Open Scouting. Zorg dat je op de hoogte bent van de geldende wetgeving in verband met de privacy en pas het gegevensbeheer hieraan aan.
- Stel de uitnodigingen op voor eenheidsactiviteiten en verstuur deze.
- Leg een lijst aan met adressen van oud-leiding en hou hen ook op de hoogte van eenheidsactiviteiten.
- Stel in samenspraak met de eenheidsleiding de agenda op voor de eenheidsraad en verstuur de uitnodigingen. Neem op de eenheidsraden nota, schrijf het verslag uit en stuur dit door naar alle leiding zoals het de gewoonte is in jouw eenheid.
- Archiveer alle verslagen van takraden, eenheidsraden, drukwerk, brieven en uitnodigingen, posters, relevante voorwerpen en informatie gedurende het jaar dat jij eenheidssecretaris bent.



Tolk

Alternatief A:

- Praat vlot mee in een gesprek van een tiental minuten in een vreemde taal (dus niet het Nederlands of eventueel een andere moedertaal).
- Schrijf een brief van ongeveer 150 woorden betreffende scouting in deze vreemde taal.
- Vertel na enige minuten voorbereiding een geschreven tekst in een vreemde taal na in het Nederlands.
- Vertel na enige minuten voorbereiding een geschreven Nederlandse tekst na in een vreemde taal.
- Treed op als tolk voor een bezoeker die geen Nederlands spreekt.

Alternatief B:

Leg de volgende eisen af in een erkende gebarentaal, zoals de Vlaamse Gebarentaal.

- Neem actief deel aan een gesprek van een tiental minuten.
- Vertel met behulp van de gebarentaal iets over Scouting vertellen aan een andere persoon.
- Treed op als tolk gedurende een korte conversatie tussen iemand die gebarentaal gebruikt en iemand die totaal geen gebarentaal kent.
- Nodig een persoon die gebarentaal gebruikt uit op een scoutsactiviteit en laat deze persoon vertellen over hoe zijn leven eruit ziet met het een gehoorstoornis of spraakgebrek. Help deze persoon door als vertaler op te treden tijdens het bezoek.

