



Scoutsgroep 204^e FOS Open scouting
De Tortels

Techniekengids: VG/Seniors

2^{de} klas
Badges



Algemeen

De 2^{de} klas is de verderzetting van de teervoet technieken. Deze wordt niet op kamp of door de seniorleiding afgenomen, maar een aparte werkgroep van de leiding is hier verantwoordelijk voor. Zij zullen verder met jullie afspreken over wanneer (traditioneel 1^{ste} zondag na het paaskamp) en hoe de 2^{de} klas zal afgenomen worden.

Bij de 2^{de} klas staat het praktische deel meer centraal en wordt er verwacht dat je individueel kan werken. Het individuele wordt ook weerspiegeld in deze techniekenbundel. Deze bundel bevat namelijk enkel een korte uitleg van wat jullie moeten kennen, Voor de rest moet je zelf informatie opzoeken. Net zoals bij de teervoet van de JVG's staat het de werkgroep vrij om extra technieken toe te voegen aan deze lijst. Indien dit het geval is zullen zij zullen jullie hiervan tijdig op de hoogte brengen.

Bij de VG/Seniors kan je ook nog altijd badges behalen. De badgeworking en de badges zelf zijn hetzelfde als bij de JVG's.

2^{de} klas

Teervoet

Alles dat je moet kennen voor je teervoet dient natuurlijk nog altijd gekend te zijn voor je 2^{de} klas. Let er op dat er echt wel verwacht wordt dat je deze technieken kent en kan **toepassen**. Als je zeer goed scoort voor je 2^{de} klas technieken, maar onvoldoende scoort op je teervoet technieken kan dit zeker en vast een reden zijn om niet te slagen voor je 2^{de} klas. Hieronder vind je een overzicht van de 2^{de} klastechnieken, vele hiervan zijn ook al bij de teervoet aan bod gekomen maar zullen nu uitgebreider gevraagd worden. Bekijk dus ook zeker nog eens de techniekengids van de JVG's om je maximaal voor te bereiden.

Schieten en kompas

Azimuth

Tegenazimuth

Windroos

Je kent alle 16 windstreken met de bijhorende graden.

Een obstakel omzeilen tijdens een rechtelijntocht op kompas

Rechtelijntocht

Je kan tijdens een tocht een punt vinden dat x m verder op x° ligt

De 3 noordens

Declinatie/ inclinatie

Je weet wat het is en je kan declinatie ook toepassen en correct uitrekenen.

Knopen

Knopen moet je ze zowel kunnen leggen als het nut en de voor- en nadelen ervan kennen.

Achtsteek

Platte knoop

Timmermansteek

Mastworp

Weversknoop

Paalsteek

Dubbele paalsteek

Galeisteek

Trompetsteek / verkortingsknoop

Vissersknoop

Vervangingsscheerlijn

Artillerie lus

Sjorren

Bij het sjorren is zowel een goede techniek als voldoende kracht gebruiken belangrijk.

Kruissjorring

Driepikkelsjorring

Diagonaalsjorring

Steigersjorring

Kaart

Kaart oriënteren

Eigen positie terugvinden op de kaart

Coördinaten

Je kan aan de hand van een roomer coördinaten opzoeken en opstellen. Je kan ook zelf een roomer maken.

Hoogtelijnen

Herkennen en kunnen gebruiken : heuvels en dalen, steile en zachte hellingen herkennen.

Reliëfdoorsnede

De vierkantennetten

(Lambert en UTM) kennen en een punt met gegeven coördinaten terugvinden.

Coördinaat opzoeken in een kaarthoek

Als je kijkt naar de randen en hoeken van een stafkaart zal je zien dat deze niet mooi overeenkomen met het vierkantennet. Je ziet maar een stukje van het vakje, ook in deze vakjes moet je correct een coördinaat terugvinden.

Afstanden schatten

Je kan de afstand van een afgelegde tocht schatten met behulp van een kaart.

Legende

Je kent de legende van een kaart en je kan de symbolen op een kaart vlot interpreteren zonder hulpmiddelen.

EHBO

Inhoud EHBOzakje

Weten wat te doen bij zwaar ongeval

Bloedneus

Schaafwonden

Snijwonden

Brandwonden

Blaren

Driehoeksverband (arm en enkel)

Noodnummers

Reanimatie

Stabiele zijligging

Gekwetsten transporteren

Je weet hoe je een gekwetst persoon op een veilige manier kan verplaatsen.

Noodbrancard

Weten hoe je een brancard kan maken op een normale tocht en hoe je op een gepaste manier iemand verplaatst met een brancard.

Oriëntatie en tochttechnieken

Uurwerk

Je kan met behulp van een uurwerk het noorden vinden

Zon

Je kan nauwkeurig het noorden bepalen via de stand van de zon en het uur.

Sterren

Je kan het noorden vinden aan de hand van de sterren.

Doorschijnkaart

Stripkaart / visgraat

Je kan een stripkaart opstellen en correct een tocht afronden op basis van een stripkaart.

Punt vinden via 3 afstanden

Een punt kunnen terugvinden als je 3 afstanden naar andere punten krijgt.

Bijl en zaag

Boomzaag

Veilig werken met een boomzaag en weten hoe te onderhouden

kliefhamer

Veilig werken met een kliefhamer en weten hoe te onderhouden

Bijl en zaag

Extra aandacht voor veilig omgaan met bijl en zaag. Ook moet je de eigenschappen van een goede bijl/zaag kennen. Het is ook de bedoeling dat je aan andere (mensen zonder teervoet) kunt uitleggen hoe veilig een bijl/zaag te gebruiken.

Vuren

Brandhout

Je kent de brand eigenschappen van de meest voorkomende houtsoorten (zie puntje natuur).

Soorten vuren

Je kent de verschillende soorten vuren met hun voor en nadelen.

Morse alfabet (letters, cijfers en simpele leestekens [. , ?])

Het alfabet kennen en kunnen gebruiken, je moet ook zelf kunnen seinen met behulp van een zaklamp, fluitje. Je weet ook hoe je op een gepaste manier iemand fluit

Schatten

Persoonlijke maten kennen

Persoonlijke pas kennen en de tijd kunnen schatten, nodig om een bepaalde afstand af te leggen.

De breedte van een rivier

De driehoeksmethode

De methode met de steen

Een hoogte

Methode van het potlood (= vergelijkingsmethode)

Neerklappen van de hoogte

Schaduwmethode

Afstand van een tocht

Natuur

Je herkent de volgende bomen en bladeren van deze bomen: berk, eik, beuk, tamme en wilde kastanje, spar en den.

Alle tenten kunnen afbreken + opzetten

Ontwerp van een sjoerconstructie

Je moet zelf een sjoerconstructie kunnen ontwerpen en deze ook in praktijk kunnen bouwen. Verdere info zal gegeven worden door de werkgroep 2^{de} klas.