



Techniek

## TWEEDE KLAS ZEESCOOUTS

Je moet eerst je Teervoet behalen. Tekst in deze kleur, is al gekend/verworven bij teervoet. Je moet deze nog steeds kunnen en herhalen om tweede klas af te leggen.

### KENNIS VAN DE VERENIGING

- Scoutsgeschiedenis
  - o De geschiedenis van scouting, FOS Open Scouting en de eigen eenheid beknopt en in eigen woorden kennen.
- Wet en belofte
  - o De wet en zijn betekenis kennen en naleven.
  - o De belofte naleven.

### VAARDIGHEDEN

- Oriënteren en navigeren
  - o Kaart
    - o De metrische schaal van een kaart kennen en kunnen gebruiken.
    - o De grafische schaal van een kaart kennen en kunnen gebruiken.
    - o De kaartsymbolen kennen aan de hand van de legende.
    - o Een tocht op kaart kunnen afmeten met een maximale fout van 10%.
    - o Een afstand terugbrengen op kaart en de schaal van een kaart terugzoeken.
    - o Een punt met gegeven coördinaten terugvinden.
    - o Een tijdsinschatting kunnen maken voor een tocht, rekening houdend met de hoogtelijnen.
    - o Coördinaten van een punt op kaart bepalen.
    - o Een zeekaart kunnen gebruiken.
    - o Met behulp van een zeekaart een dagtocht kunnen plannen, rekening houdend met de stromingen.
  - o Kompas
    - o De 3 Noordens kennen.
    - o De begrippen declinatie, azimuth, kaarthoek en tegenazimuth kennen.
    - o Een voorwerp in de natuur terugvinden met gegeven richting en afstand.
    - o De richting van een merkpunt in de natuur kunnen bepalen.
    - o Op kaart kunnen terugvinden wat zich in een bepaalde richting en op een bepaalde afstand bevindt.
    - o De richting en de afstand bepalen om een bepaalde plaats op kaart te bereiken.
    - o Een richting lopen op kompas met een maximale afwijking van 10% van de afgelegde afstand.
    - o De 24 windrichtingen kennen en kunnen tekenen met bijhorende graden.
  - o Het noorden kunnen bepalen aan de hand van
    - o de zon
    - o een uurwerk
    - o de sterren
    - o 1 merklijn
    - o 2 merkpunten
    - o 2 richtingslijnen
    - o natuurelementen
- EHBO
  - o De hulpdiensten (112) kunnen bellen en een ongeval signaleren aan de leiding.
  - o Weten hoe te handelen bij een zwaar ongeval.
  - o De hulpnummers kennen (112 - 100 - 101 - antigifcentrum 0707 245 245 - ...)
  - o Weten hoe je een teek voorkomt en hoe een "tekenbeet" te verzorgen/teek te verwijderen.
  - o Eenvoudige wondes (schaaf- en snijwonde) kunnen verzorgen.

- Weten waarvoor de zaken in de EHBO-koffer dienen.
- Weten hoe men te werk gaat bij het verzorgen van
  - een ernstige bloeding.
  - een ernstige brandwonde.
- Een driehoeksverband kunnen aanleggen
  - aan knie of elleboog.
  - aan voorarm of been.
- Weten hoe en wanneer een gekwetste te transporteren.
- Zelf een noodbrancard kunnen maken.
- Weten hoe te handelen bij verstikking, verdrinking en onderkoeling.
- Communicatie
  - Weten hoe een seinploeg en ontvangstploeg op te stellen.
  - Het morsealfabet kennen en 1 van de 3 manieren kennen om deze te onthouden.
  - Kunnen seinen met een fluitje, vlaggen en een lamp.
  - Weten hoe te communiceren met een marifoon/VHF.
  - Het NATO-alfabet kennen.
  - Een groep kunnen verzamelen en informatie kunnen overdragen aan de groep (bv. speluitleg).
- Bijl en zaag
  - Correct gebruik kennen van: bijl, zaag, zakmes en schop
  - Veiligheidspunten bij het gebruik van een bijl, zaag en zakmes kennen.
  - Een bijl correct kunnen dragen en doorgeven.
  - Eigenschappen en gebruik van een zakmes kennen.
  - Het materiaal kunnen onderhouden en herstellen.
  - Veilig kunnen klieven.
- Knopen
  - Weten hoe een touw te behandelen en correct kunnen oprollen.
  - Volgende knopen herkennen, kunnen maken en gebruiken:
    - Halve steek
    - Rondtorm met 2 halve steken
    - Platte knoop
    - Achtknoop
    - Schootsteek
    - Mastworp
    - Timmermansteek
    - Paalsteek
    - Dubbele paalsteek
    - Galeisteek
    - Trompetsteek (of verkortingsknoop)
    - Vissersknoop
    - Dubbele achtknoop
    - Kruistakeling
    - Dubbele schootsteek
    - Turkse muts
    - Apenvuistje
    - Werpankersteek
  - Een takeling/touwbezetting op 2 manieren kunnen leggen.
  - Een touw van 10 meter kunnen opschieten.
  - Kunnen lijnwerpen (afstand van 10 meter).
  - Een eind- en oogsplits kunnen maken.
- Sjorren
  - Volgende sjorringen kunnen maken
    - Kruissjorring
    - Driepikkelsjorring



- Diagonaalsjorring
- Steigersjorring
- Een ontwerp van een sjorconstructie schetsen en berekenen hoeveel en welke soort balken en touw er nodig zal zijn.
- Vuren
  - Veiligheidsmaatregelen kennen en toepassen.
  - Brandhout kunnen verzamelen en een voorraad voor 2 maaltijden kunnen aanleggen.
  - Weten waar een open vuur mag aangelegd worden.
  - Een tafelvuur kunnen maken en onderhouden
  - Een kampvuur kunnen maken en onderhouden.
  - De brandbaarheid van houtsoorten kennen.
  - 3 verschillende soorten vuren kennen en maken
- Kamperen
  - Een kwartier teervoeters leiden bij het opzetten en afbreken van een tent.
  - Een tent correct kunnen opbergen en onderhouden.
  - Het bijhorende materiaal van de tenten kennen en kunnen gebruiken.

## NATUUR

- De natuur niet bevuilen of beschadigen (kan je weer kwijtraken bij het niet naleven).
- Iets kunnen vertellen/schrijven over 5 zeedieren, 4 bomen en 2 planten.
- De natuur actief bevorderen/je steentje eraan toe dragen. (bv. opruimactie, recyclageproject, ...)
- De afbreektermijn/biologische afbreekbaarheid van verschillende voorwerpen kennen (bv. fruit, kauwgom)
- In eigen woorden uitleggen hoe eb en vloed ontstaan.

## NAUTISCH

- Zwemmen
  - Reddingsprong correct uitvoeren.
  - Een voorwerp kunnen opduiken van minstens 3m diepte (of diepste deel zwembad).
  - 2 minuten blijven drijven.
- Roeien
  - Het commando kunnen voeren over een roeiboot (bevelen, sturen, plaatsen aanduiden, ...).
  - Een roeiboot kunnen afmeren en aanmeren.
  - Volgende manoeuvres kunnen uitvoeren:
    - door een smalle doorgang varen.
    - Draaien.
    - Man over boord efficiënt uitvoeren.
  - De voorrangsregel kennen en toepassen.
- Zeilen
  - Het commando kunnen voeren over een zeilboot (bevelen, sturen, in- en uitschepen leiden).
  - Volgende manoeuvres correct en vloeiend kunnen uitvoeren:
    - overstag gaan en grijpen.
    - Oploeven en afvallen.
    - Afvaren en aanleggen aan hoger en lager wel.
    - Man over boord.
    - De voorrangsregels kennen en toepassen.
    - Een zeilboot correct kunnen op- en aftuigen.
  - Persoonlijke veiligheid op het water
    - Weten welke kledij aan te doen in verschillende weersomstandigheden.
    - Weten welke zaken aan boord te hebben in functie van de eigen veiligheid en deze van anderen.
  - De scheepsetiquette kennen en naleven.
  - De bootinventaris voor een dag kennen.

