



Badgenboek

Voorwoord

Na lang te hebben gewacht is het eindelijk zover: het vernieuwde badgeboek. Deze vernieuwing kwam tot stand omdat bleek dat meerdere badges anders behaald werden en sommige nog ontbraken. Er zijn enkele oudere badges als bijgevolg vernieuwd of weggehaald en ook enkele toegevoegd zodat er kan genoten worden van een breder en inclusiever aanbod. Ook zijn alle 5 de vereiste badges voor Eerste Klas aangeduid met een '*'.

Deze vernieuwing is gericht naar zowel JVG's, VG's, Senioren als leiding. In dit bestand kan men meer toelichting vinden over welke badges behaald kunnen worden en hun bijhorende criteri. Indien extra toelichting nodig is kunnen jullie mij of de eenheidsleiding altijd contacteren.

Ik sluit dit graag af met nog één boodschap, streef naar een volgenaaide scoutshemd, een arm dat vol genaaid is met badges is nu eenmaal een van de meest eervolle prestaties dat men kan behalen in de scouts. Een kleine teerpoot, welp of wolf zal uw arm zeker vol bewondering bekijken. Gebruik die kans dan om enkele woorden van wijsheid en motivatie door te geven. Veel succes!

*Blijgeestige Bultrug
Rami Amlali*

Disclaimer

Dit badgenboek is een verzameling van alle badges die wij vanuit De Zwaluw ondersteunen. De vereisten kunnen hierbij afwijken van de vooropgestelde eisen door FOS. Dit wil niet zeggen dat badges die niet in dit boek beschreven staan niet behaald kunnen worden. Als je een badge wilt behalen die niet beschreven staat in dit boek leg je dit wel best eerst een voor bij je (eenheids)leiding vooraleer je aan de uitwerking begint.



ANIMATOR

- 2 sketches leiden, paasshow of kampvuuravond .
- Verzin een origineel concept of thema om de eenheid te vermaken tussen de sketches van de verschillende takken. Vul de tijd tussen de sketches met een gevarieerd aanbod van liedjes uit onze zangbundel.
- Voor dit gebeuren de nodige accommodatie voorzien en inrichten.
- Een draaiboek aanleggen waarin de show chronologisch wordt voorgesteld en uitgewerkt, dit wordt dan voorgelegd aan de eenheidsleiding.



ASTRONOOM

- Kunnen aanwijzen : Grote Beer / Kleine Beer / Cassiopea en enkele (2 à 3) belangrijke sterrenstelsels en ken de namen van de belangrijkste sterren waaruit ze bestaan.
- De tijd kunnen bepalen aan de hand van de zonnestanden.
- Het noorden bepalen overdag en 's nachts.
- Ons sterrenstelsel kennen (alle ons omringende planeten zoals Maan, Jupiter, Uranus, enz.) en deze kunnen tekenen in een schema en uitleg geven betreft de reeds gekende informatie.
- Korte uitleg over meteoren & kometen.
- Kennis hebben van de maanstand en haar invloed op de aarde.
- Kennis hebben van sterren (levenscyclus & werking sterren) en in het bijzonder kennis van de Zon (zonnevlekken, zonnecyclus, zonnewind en hun invloed op de Aarde)
- Kennis hebben over het ontstaan en mogelijke eindes van het heelal (Big Bang/Big Crunch/Big Freeze,... theorie) en de evolutie tot het heelal vandaag.



ATLEET

- Geef een opwarming en cooling down en geef het nut van beiden.
- Het minimum punten behalen naargelang de leeftijd (zie tabel):

Punten	100m	400m	hoog	ver	pompen	plank
10	12	60	1,6	5	50	2'20"
9	14	67	1,4	4,75	40	2'00"
8	14,7	71	1,3	4,4	30	1'50"
7	15,3	75	1,25	4,2	25	1'40"
6	15,8	79	1,2	4	20	1'30"
5	16,3	83	1	3,75	14	1'20"
4	16,8	88	0,9	3,3	10	1'00"
3	17,6	94	0,85	2,8	8	50"
2	18,3	100	0,8	2,45	6	40"
1	20	120	0,75	2,1	5	30"

Leeftijd	meisjes	jongens
11 jaar	14	18
12 jaar	20	23
13 jaar	26	30
14 jaar	33	36
15 jaar	41	42
16 jaar	45	45

ATLEET GEVORDERD



- Behaal de badge 'Atleet'.
- Behaal minsten 35 punten in 6 disciplines naar keuze.
- 6 disciplines uitvoeren:
 - 3 kiezen: 60m, 60mH(horde), 100m, 200m, 300m, 400m lopen
 - 1 kiezen: 800m, 1500m lopen
 - 1 kiezen: Hoogspringen, Verspringen
 - 1 kiezen: Discuswerpen, Kogelstoten, Speerwerpen

Manne													
Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoogspringen	verspringen	Discuswerpen	Kogelstoten	Speerwerpen
10	7*35	8*70	11*40	23*00	37*00	52*00	2m05s	4m10s	1m80	6m00	35m00	11m00	50m00
9	7*50	8*90	11*60	23*50	37*50	53*00	2m07s	4m20s	1m75	5m80	33m00	10m50	47m00
8	7*65	9*10	11*80	24*00	38*00	54*00	2m09s	4m30s	1m70	5m60	31m00	10m00	44m00
7	7*80	9*30	12*00	24*50	38*50	55*00	2m11s	4m40s	1m65	5m40	29m00	9m50	41m00
6	7*95	9*50	12*20	25*00	39*00	56*00	2m13s	4m50s	1m60	5m20	27m00	9m00	38m00
5	8*10	9*70	12*40	25*50	39*50	57*00	2m15s	5m00s	1m55	5m00	25m00	8m50	35m00
4	8*25	9*90	12*60	26*00	40*00	58*00	2m17s	5m10s	1m50	4m80	23m00	8m	32m00
3	8*40	10*10	12*80	26*50	40*50	59*00	2m19s	5m20s	1m45	4m60	21m00	7m50	29m00
2	9*55	10*30	13*00	27*00	41*00	60*00	2m21s	5m30s	1m40	4m40	19m00	7m00	26m00
1	9*70	10*50	13*20	27*50	41*50	61*00	2m23s	5m40s	1m35	4m20	17m00	6m50	23m00

Vrouwen													
Punten	60m	60mH	100m	200m	300m	400m	800m	1500m	Hoogspringen	verspringen	Discuswerpen	Kogelstoten	Speerwerpen
10	8*00	9*70	12*90	25*00	46*00	61*00	2m30s	4m20s	1m55	5m00	30m00	9m50	40m00
9	8*15	9*90	13*10	25*50	46*50	62*00	2m32s	4m30s	1m50	4m80	28m00	9m00	37m00
8	8*30	10*10	13*30	26*00	47*00	63*00	2m34s	4m40s	1m45	4m60	26m00	8m50	34m00
7	8*45	10*30	13*50	26*50	47*50	64*00	2m36s	4m50s	1m40	4m40	24m00	8m00	31m00
6	8*60	10*50	13*70	27*00	48*00	65*00	2m38s	5m00s	1m35	4m20	22m00	7m50	28m00
5	8*75	10*70	13*90	27*50	48*50	66*00	2m40s	5m10s	1m30	4m00	20m00	7m00	25m00
4	8*90	10*90	14*10	28*00	49*00	67*00	2m42s	5m20s	1m25	3m80	18m00	6m50	22m00
3	9*05	11*10	14*30	28*50	49*50	68*00	2m44s	5m30s	1m20	3m60	16m00	6m00	19m00
2	9*20	11*30	14*50	29*00	50*00	69*00	2m46s	5m40s	1m15	3m40	14m00	5m50	16m00
1	9*35	11*50	14*70	29*50	50*50	70*00	2m48s	5m50s	1m10	3m20	12m00	5m00	13m00



BIOLOOG

- Kennen, herkennen en bestuderen van: 5 zoogdieren, 5 vogels, 5 insecten, 3 reptielen, 3 amfibieën en 3 vissen.
- Van deze dieren een documentatiemap aanleggen met foto's en uitleg.
- Kennis hebben van de anatomie van mens en dier (algemeen).
- De beginselen kennen van de evolutietheorie (Darwin, natuurlijke selectie, genetische drift, creationisme).
- Leg een herbarium aan van 15 verschillende planten.
- Basiskennis hebben van de anatomie van mens en dier.



CARTOGRAAF

- De cursus “ Cartografie, Oriëntatie en kompas ” volledig beheersen.
- Theoretische test: alles over kaartlezen en kennis over UTM- en Mercatorkaartprojecties.
- Praktische test: Er zal ook een praktische test plaatsvinden die op verschillende manieren beproefd zal worden zoals driehoeksbepaling, vissengraat en vooral ook beproevingen op vlak van intuïtie.



CREATIVITEIT

- Je maakt 3 kunstwerken die elk aan minstens 2 verschillende volgende criteria voldoen:
 - Een hoofdband maken in parels, of ander decoratief voorwerp.
 - Iets maken met allerlei wegwerpverpakkingen.
 - Een kunstvoorwerpje maken dat in het lokaal kan opgehangen worden.
 - Een collage maken van een opgelegd onderwerp (actueel).
 - Maak een kunstwerkje uit klei of gips.
 - Iets gerelateerd met De Zwaluw.



DIGITAAL KUNSTENAAR

- Je ontwerpt gedurende één jaar de flyers en folders voor De Zwaluw.
- Dit omvat flyers voor de eeffestijnen tot de verschillende kampfolders.
- Hiervoor maak je gebruik van een professioneel programma (bv. Photoshop, InDesign of Illustrator).



E.H.B.O.*

- Het Getuigschrift behalen van het Belgisch Rode Kruis (Eerste hulp & Helper).



EXPLORATOR

- Uit volgende opsomming 3 tochten naar keuze op papier voorbereiden en uitvoeren (met een groep van min. 10)
 - Fietstocht
 - (Foto-) Explo
 - Kompasloop
 - Natuurwandeling
 - Sporentocht
 - Nachttocht of dropping

FIETSER



- Het volledige fietsreglement kennen.
- Een fietstocht meedoen met de scoutsgroep van minstens 50 km.
- Een fiets kunnen onderhouden en repareren (band vervangen/plakken, remmen herstellen, verlichting herstellen,...).

FOTOGRAAF



- De verschillende onderdelen van een digitaal of analoog foto toestel kennen en we werking kunnen uitleggen. Diafragma, sluitertijd, ISO, scherptediepte, ...
- Een basiskennis hebben van Photoshop. Bewerken van witbalans, kleur, ...
- 1 van volgende puntjes:
 - Verzamel 1 jaar de foto's van je tak en selecteer de goede foto's voor op de site met een digitale camera.
 - Een set van 36 foto's, op een scoutsactiviteit getrokken, getrokken met een analoge camera, ontwikkelen.



GIDS

- Met een groep een stadswandeling doen en uitleg geven over de verschillende, minstens 5, monumenten (geschiedenis, anekdotes, ... uitgeschreven op een halve pagina).

OF

- Met een groep een natuurwandeling doen en uitleg geven over de verschillende vegetaties, geologische verschijnselen, geschiedenis, enz.
- Voor beide een duidelijke voorbereiding tonen van dit gebeuren.



HIKER

- Deelnemen aan minstens 2 tochten georganiseerd door de Zwaluw, met telkens minstens 2 overnachtingen.
- Kennis hebben over het laden van een rugzak en de mee te nemen materialen.
- De groep tijdens deze tochten gedurende 1 dag leiden en een geschikte slaappleats vinden.
- Kennis hebben van de juiste fitting van een rugzak (volgorde verschillende koorden en riemen).



HISTORICUS

- Bespreek het leven van Lord Baden-Powell met:
 - Het tijdperk waarin hij leefde
 - Waarom hij de nood had om de scouts op te richten
- Bespreek 2 originele, invloedrijke personen in de geschiedenis en wat voor een impact ze hebben achtergelaten.
- Leer de geschiedenis van je eigen eenheid (via bv. het FOS archief).
- Maak hiermee een interessant artikel (bv. over de evolutie van Steeds Bereid).



INFORMATICUS

- Verklaar wat een lokaal computernetwerk is en leg het doel ervan uit.
- Leg uit wat de volgende apparaten doen:
 - Router, Modem, Hub, Switch, Access-Point
- Verklaar volgende netwerkbegrippen:
 - HTTP(S), DNS, TCP/UDP, IPv4 en IPv6, NAT
- Leg de volgende hardware-begrippen uit:
 - CPU, Kloksnelheid, Disk, Moederbord, RAM, I/O
- Beschrijf 3 besturingssystemen naar keuze.
- Maak met een IDE naar keuze een website van minimaal 2 verschillende pagina's. Maak hierbij gebruik van correct HTML, CSS en een scriptingtaal naar keuze (gebruikt in een statische pagina en te testen op <http://validator.w3.org/>).
- Schrijf een programma in twee verschillende programmeertalen naar keuze (waarvan minstens 1 object-georiënteerd is). Het programma geeft de mogelijkheid aan de gebruiker om een temperatuur in te geven in Celsius. Deze wordt dan omgerekend naar Fahrenheit. Leg de code uit.
- Leg uit wat een computervirus, een worm, een trojan en spyware is, wat het effect hiervan kan zijn, en hoe je deze voorkomt en geef enkele regels voor veilig gebruik van het internet.



KAMPEERDER*

- Deelnemen aan 2 voorkampen.
- Kennis van opbouw, afbraak, onderhoud en gebruik van alle tenten van De Zwaluw.
- Herstellen van een gescheurd tentzeil, repareren van een rits, ...



KOK & GASTHEER

- Organiseer alleen of met twee een formeel etentje van minstens 3 gangen voor uw (mede-)leiding en de eenheidsleiding.

OF

- Stel een menu op voor een scoutskamp.
- Leidt de keuken van de stam voor 1 dag



KUNSTKENNER

- Bespreek wat kunst is en welke verschillende soorten er bestaan.
- Bespreek volgende termen en elementen van kunst: lijn, vorm, witruimte, kleur, textuur.
- Maak minstens 2 kunstwerken met een onderwerp naar keuze, gemaakt op 2 verschillende manieren.
- Ga op zoek naar 3 disciplines in de kunstwereld. Kies 1 uit, ga na wat je moet studeren, hoe je moet trainen en welke ervaring je hiervoor nodig hebt. Leg ook uit waarom deze disciplines je aanspreken.



MATERIAALMEESTER

- Gedurende een heel jaar het materiaal van uw tak onderhouden en verzorgen met inbegrip van een groot kamp.
- Hiermee wordt bedoeld: Uitleendienst, inventaris, onderhoud en herstellingen.

OF

- Gedurende een heel jaar het materiaal van de eenheid verzorgen, onderhouden met inbegrip van het groot kamp.
- Voor beide moet er blijk gegeven worden van kennis van het materiaal en het gebruik ervan.



METEOROLOOG

- Het weer kunnen voorspellen aan de hand van verschillende natuurelementen.
- Eveneens het weer kunnen voorspellen aan de hand van het gedrag van dieren.
- Kennis hebben van hoge - en lage drukgebieden, fronten, isobaren, wolkentypes en hun eigenschappen en het ontstaan van wolken.
- Vlot een weerkaart kunnen lezen en uitleggen.
- De verschillende windsnelheden kennen (Beaufort schaal).
- Kennis tonen van het klimaat in België.
- De invloed kennen van de verschillende maanstanden op de wereld.
- Uitleg kunnen geven over hoe klimaatverandering het weer beïnvloedt met een concreet voorbeeld.



MUSICUS

- Een muziekinstrument naar behoren kunnen spelen.
- Dit instrument kunnen onderhouden.
- Met dit instrument een persoon of groep begeleiden die zingt/zingen.
- Basiskennis hebben van notenleer.
- Vlot een opgelegd stukje kunnen spelen (na oefenen).
- Uitleg kunnen geven over dit instrument (onderdelen, enz.)



NATUUR

- Kennis hebben over belangstelling voor de natuur en de kennis ervan hebben.
- Gedurende 1 jaar een plakboek aanleggen met artikels en foto's in verband met de natuurvervuiling gedurende deze periode.
- Een herbarium samenstellen van 10 bloemen, 10 planten en 10 bomen met vermelding van: vindplaats, datum, Nederlandse benaming en wetenschappelijke benaming.



OBSERVATOR

- Vaardigheid tonen in alle sluiptechnieken, B.A.S.T.O.S.G.S. en hierover zelf uitleg geven aan een groep.
- Door een bepaald terrein of gebied geraken, zowel overdag als bij nacht, waarbij men niet meer dan 3x gezien mag worden.
- Camouflagetechnieken kennen zowel overdag als bij nacht.
- Ongehoord tot op 10m van een beoordelaar komen (de beoordelaar is geblinddoekt en mag een richting aanduiden vanwaar hij lawaai hoort.).
- Iemand volgen in de stad en al zijn handelingen rapporteren (ze spelen als beoordelaar).



PIONIER*

- Op minstens 2 voorkampen, kampen en nakampen geweest zijn.
- Blijk geven van inzicht in de opbouw van een constructie aan de hand van een maquette.
- Kennis hebben van de verschillende houtverbindingen.
- Minstens 40 knopen (inclusief sjorringen) kunnen leggen en kennis tonen van hun gebruik.
- Alle sjorringen met voldoende stevigheid kunnen leggen.
- Een stevige, dragende constructie ontwerpen en maken van min 5m hoog (zonder mast).



PIONIER GEVORDERD

- Behaal de badge 'Pionier'.
- Minstens 80 knopen (inclusief sjorringen) kunnen leggen en kennis tonen van hun gebruik.
- Werk in een groep van maximaal 3 personen een groot pioniersproject met:
 - bewegende delen (bv. speeltoestellen)
- OF**
- op grotere hoogte (minstens 10m)
- 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
 - Dit volledig uitvoeren in volledige veiligheid



REDDER

- Behaal de badges 'Zwemmer' en 'EHBO'.
- Reddersprong correct uitvoeren.
- 25m onderwater zwemmen (tot aftikken op het hoofd).
- 25m op de rug zwemmen, polsen boven water binnen 1 minuut 20 seconden.
- 500m zwemmen in een zwemslag naar keuze, binnen 4 minuten 30 seconden.
- 50m zwemmen met kleren aan, binnen 1 minuut 30 seconden.
- Een pop ophalen vanop de bodem en er 25m mee zwemmen op een correcte wijze.
- 2 minuten watertrappelen.
- 1000m zwemmen in 15 minuten.



KLIMMER

- Kennis hebben van de te gebruiken knopen en hun toepassing.
- Kennis hebben van het materiaal (gebruik en onderhoud).
- Een touw van minimum 40 meter op een deftige manier kunnen oprollen.
- Beklim tenminste drie verschillende routes waarbij je een goeie techniek en verbale signalen met een beveiliging demonstreert. Top-Rope minimumeisen 5A of hoger.
- Zelf uitleg kunnen geven op een afdaling, waarbij extra aandacht wordt geschonken aan de beveiliging.
- Weten hoe men een persoon in nood kan redden en dit toepassen bij een oefening.



SECRETARIS

- Gedurende één jaar het artikel van uw tak verzorgen in Steeds Bereid en deze op tijd doorsturen.
- Minsten 2 keer een verslag van leidersraad uitschrijven (indien je senior of leider bent).
- Hiermee blijk geven dat men over een goede zinsbouw en woordenschat beschikt.



SPELEOLOOG

- Behaal de badge 'Klimmer'.
- Twee maal een grotexpeditie hebben meegemaakt waaruit blijkt dat de betrokken kennis heeft van het gebeuren en zeker kennis heeft van de verschillende materialen en het onderhoud ervan.



TECHNIEKER

- De batterij, het oliepeil, de lichten, het koelwater en de bandenspanning van een voertuig kunnen controleren.
- Basiskennis hebben van het principe van een verbrandingsmotor, evenals de functies van de koppeling, de versnellingsbak en de overbrenging.
- Kunnen toelichten hoe men te werk gaat om een defect te lokaliseren (volgorde van de te controleren onderdelen).
- De wagen een grote onderhoudsbeurt kunnen geven.
- Wielen kunnen opzetten en afnemen van een motorvoertuig.
- Een auto kunnen starten met startkabels.
- Theoretische kennis hebben van de werking van de motor.



TOLK

- Bij een beoordelaar van een bepaalde taal:
 - Een vlot gesprek kunnen voeren over variërende onderwerpen.
 - Een bepaalde tekst die de beoordelaar voorleest kunnen vertalen in die taal en omgekeerd (dus tolk spelen).
 - Een eenvoudige tekst kunnen schrijven met een minimum aan fouten.



VERDEDIGING

- Minstens 6 maanden deelgenomen hebben aan een erkende vechtsport.
- Afhankelijk van de sport een bepaalde status behalen.
- Blijk geven van algemene kennis.



VOLKSDANS

- Minstens 5 volksdansen beheersen en deze kunnen uitleggen.
- Deze aanleren aan uw tak.



VUURMEESTER

- Je maakt en onderhoudt 2 keer het vuur op een kampvuuravond.
- Op 2 verschillende manieren vuur starten, zonder lucifers of een aansteker.
- Beginselen brandveiligheid (gevaren) + kennis over branddriehoek.
- Kennis over verschillende houtsoorten.
- Evacuatieplan op grootkamp kunnen uitleggen.
- 10 verschillende soorten vuur kennen en uitleggen, maak 5 van deze vuren.



WATERRAT

- Behaal de badge 'Zwemmer'.
- Je hebt deelgenomen aan minstens twee boottochten die door De Zwaluw zijn georganiseerd. Deze mogen uiteraard ook vlottentochten zijn.
- Alle materialen nodig voor de boottochten kennen in gebruik en onderhoud.
- Onderhoud en kuis een boot van de eenheid en toon kennis over het gebruik van deze boten.



WOUDLOPER*

- Tweede klas verkenners/gids zijn.
- Aan de vereisten vooropgesteld in de cursus "Woudloper" kunnen voldoen namelijk:
 - Sjur een veldbed en zet een tent op.
 - Hang een vuurshelter op en maak een jagersvuur.
 - Maak een zonnwijzer om de tijd te kunnen lezen.
 - Snijd een lepel en een vork uit hout.
 - Voorzie verschillende rekjes die dienen als rugzakrek, droogrek en schoenenrek.
 - Rooster een kip, kook aardappelen en een zacht gekookt ei, maak koffie, kortom kook een dagje voor jezelf en dit moet geproefd worden door de EL.



ZEILER

- De kennis hebben van zeilboten en roeiboten betreffende: reglement, onderhoud en gebruik.
- Een zeiltocht ondernemen met een leider of de beoordelaar waaruit blijkt dat de betrokkene kennis heeft van zeilen.
- 6 van de meest gebruikte knopen tijdens het zeilen kunnen toepassen en uitleggen.
- Hierbij moet de betrokkene zeker kunnen:
 - Ankeren en voor anker gaan
 - Alle termen kennen van zeilen.



ZWEMMER

- 25m kunnen zwemmen in 25s (+16 jaar).
- 25m kunnen zwemmen in 30s (-16 jaar).
- 100m kunnen zwemmen zonder halt te houden in een zwemstijl naar keuze.
- 3 zwemstijlen beheersen, waarvan 1 op de rug.
- Kunnen duiken.
- 1 min kunnen watertrappelen, waarbij de handen boven water blijven.
- Met een voorwerp 15m zwemmen zonder dat dit nat wordt.
- Behoorlijk kunnen duiken (van de wiplank of van een verhoog).
- Een voorwerp van de bodem (3m) kunnen halen, te vertrekken vanuit het water.
- 12m lang onder water kunnen zwemmen.



ZWEMMER GEVORDERD

- Behaal de badge 'Zwemmer'.
- Duik in het water door middel van een wedstrijdduik.
- Zwem 100m in minder dan 2 minuten 30 seconden.
- Zwem 1500m, waarvan 400 m op de rug.
- Zwem 400m in de zee.
- 3 minuten watertrappelen.