

TWEEDE KLAS- PROEVEN

WAT TE KENNEN

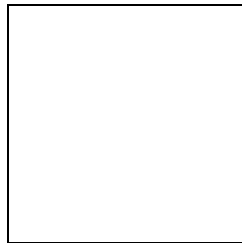


SOORTEN:

Teervoet of Derde Klas

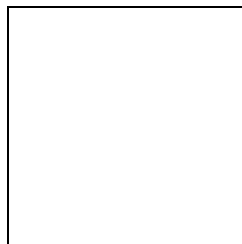
De Teervoet - het bewijs dat je geen 'tere voetjes' meer hebt - haal je normaal gesproken in de tijd dat je bij de Jongverkenners en -gidsen zit. De Teervoet is een verzameling basiskennis en -technieken die je de rest van je leven bij de scouts - en vaak ook daar buiten - goed van pas komt. Om alle Teervoetproeven met succes af te leggen, moet je op zo'n twee jaar rekenen.

Na het afleggen van de teervoetproeven "Geschiedenis", "Wet en Belofte" en "Patrouilleleven" mag de belofte al afgelegd worden, mits inachtneming van een bezinningsmoment.



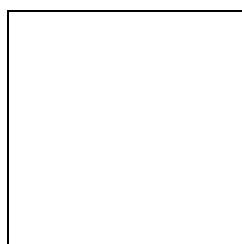
Tweede Klas

Om de Tweede-Klasproeven te doorstaan, moet je kennis van zaken en een aantal vaardigheden kunnen bewijzen in verschillende onderdelen. Hieraan wordt vooral gewerkt in je tijd bij de Verkenners en Gidsen.



Eerste Klas

Eerste-Klaswerking gebeurt in principe bij de Seniors. De proeven hiervoor worden niet in de eenheid afgelegd, maar tijdens een provinciale activiteit.



Badgewerking

Vanaf het moment dat je de Teervoerproeven hebt doorstaan, kun je beginnen aan het afleggen van badges.



Tweede-Klasproeven

- Beschrijf beknopt de geschiedenis van scouting.
- Beschrijf beknopt de geschiedenis van FOS Open Scouting.
- Beschrijf beknopt de geschiedenis van de eigen eenheid.t en belofte
- Zeg de scouts- en gidsenwet op.
- Leg de betekenis van de tien artikels van de scouts- en gidsenwet uit.
- Leef wet en belofte na.

Patrouilleleven

1. Ken de kampsignalen voor aandacht, verzameling, eraad, foerage, leiding, kantine, EHBO, inspectie, stilte en opstaan en de stomme bevelen voor hoefijzerformatie, lijnformatie, estafetteformatie, cirkelformatie en indiaans gelid en weet ze ook te geven.
2. Beschrijf de noodzakelijke inhoud van een patrouillekoffer.

Uniform

1. Draag het correcte uniform en leg uit waarom het gedragen wordt.
2. Ken de plaats en betekenis van de kentekens.

Oriëntatie & navigatie

1. Demonstreer het gebruik van de grafische schaal van een kaart.
2. Benoem de kaartsymbolen, zonder legende.
3. Meet een tocht op kaart met een afwijking van maximaal 10%.
4. Een afstand terugbrengen op kaart en de schaal van een kaart terugzoeken.
5. Leg het principe en het gebruik van hoogtelijnen uit. Leg uit hoe je heuvels en dalen, steile en zachte hellingen herkent.
6. Leg uit hoe je een vierkantennet (Lambert en UTM) gebruikt
7. Duid een punt met gegeven coördinaten aan.
8. Bepaal de coördinaten van een punt op de kaart.

9. Maak zelf een roomer.
10. Oriënteer je door middel van:
 - *De zon*
 - *Een uurwerk*
 - *De sterren*
 - *1 merklijn*
 - *2 merkpunten*
 - *2 richtingslijnen*
11. Leg de verschillende Noordens en het begrip declinatie uit.
12. Leg de begrippen azimut, kaarthoek en tegenazimuth uit.
13. Vind een voorwerp in de natuur terug met gegeven richting en afstand.
14. Bepaal de richting van een merkpunt in de natuur.
15. Duid op een kaart aan wat zich in een bepaalde richting en op een bepaalde afstand bevindt.
16. Bepaal de richting en de afstand om een bepaalde plaats op kaart te bereiken.
17. Loop 's nachts een richting op kompas. De afwijking bedraagt maximaal 10% van de afgelegde afstand.

Natuur

1. Schrijf iets over de bomen, planten en dieren, die voorkomen in de natuur rond je lokaal of thuis, of maak na goedkeuring van je takleider een bespreking van een natuuronderwerp naar keuze.

Observatie

1. Schat de tijd die je nodig hebt om een bepaalde afstand af te leggen.
2. Bepaal de breedte van een rivier of een vergelijkbaar obstakel door middel van:
 - Methode van Napoleon.
 - Methode de driehoeken.
 - Methode van de steen.
3. Bepaal een hoogte door middel van:
 - Methode van het potlood (vergelijkingsmethode)
 - Neerklappen van de hoogte.
 - Schaduwmethode.
 - Methode der driehoeken.
4. Demonstreer drie manieren om de scoutsstaf te gebruiken bij het schatten en meten.
5. Ken de natuursporen (met takken, stenen en gras) voor:
 - Te volgen weg.
 - Afslaan.
 - Gevaar.
6. Volg een natuurspoor.
7. Leg een natuurspoor zelf aan.

Communicatie

1. Demonstreer een van de drie manieren om het morse alfabet te onthouden.
2. Leg uit hoe je een seinploeg en een ontvangstploeg opstelt.
3. Sein met een fluitje, met vlaggen en met een lamp.
4. Leg uit hoe semafoor werkt.
5. Leg het goed gebruik van moderne communicatiemiddelen uit (bv. walkietalkie, gsm...).

Vervoer

1. Leg uit hoe het openbaar vervoer (trein, tram, bus, metro) in je regio werkt en hoe je de dienstregeling gebruikt.

E.H.B.O.

2. Weet wat te doen bij een ernstig ongeval.
3. Ken de inhoud van een patrouille-EHBO-koffer.
4. Een eenvoudige wonde kunnen verzorgen.
5. Leg uit hoe je te werk gaat bij het verzorgen van:
 - Een ernstige bloeding.
 - Een ernstige brandwonde.
6. Leg de werkwijze uit voor het toepassen van mond-op-mond ademhaling.
7. Leg een driehoeksverband aan:
 - Aan knie of elleboog
 - Aan voorarm of been
8. Leg uit hoe en wanneer je een gewonde transporteert.
9. Leg uit hoe je zelf een noodbrancard kunt maken.
10. Schiemanswerk & Pionieren
11. Demonstreer hoe je een touw behandelt en degelijk oprolt.
12. 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.*
13. Maak een touwbezetting.
14. Leg een vervangingsscheerlijn aan.
15. Demonstreer het leggen van de volgende sjorringen: *kruissjorring, diagonaalsjorring, driepikkelsjorring en een steigersjorring.*
16. Schets een ontwerp van een sjoorconstructie en berekenen hoeveel en welke soort balken en touw er nodig zullen zijn.

Gereedschap

1. Ken de kenmerken van een goede bijl.
2. Demonstreer het veilig en juist gebruik van een handbijl.
3. Demonstreer hoe je een handbijl onderhoudt en herstelt.
4. Demonstreer hoe je een boomzaag gebruikt en onderhoudt.

Vuur & koken

1. Maak en onderhoud een tafelvuur.
2. Maak en onderhoud een kampvuur.
3. Beschrijf de brandbaarheid van verschillende houtsoorten.
4. Kook een hele dag voor je patrouille.
5. Stel voor je patrouille een menu op voor drie dagen en bepaal de juiste hoeveelheden.

Kamperen

1. Leg uit hoe alle types van tenten, die op het kampterrein voorkomen, worden opgesteld, onderhouden en afgebroken.
2. Leg uit hoe en waar een HUDO of 'cathole' gegraven wordt.

Sport

Doe een Coopertest (12-minuten-loop, waarbij in dit tijdsbestek een zo lang mogelijke afstand moet worden hardgelopen), en leg tenminste de afstand af zoals aangegeven in onderstaande tabel. Resultaten van deze test afgenomen op school mogen worden meegeteld voor dit onderdeel, mits een bewijs voorgelegd kan worden.

Leeftijd	Verkenner	Gids
13-14 jaar	2400 meter	1900 meter
15-16 jaar	2500 meter	2000 meter
17-20 jaar	2700 meter	2100 meter

Doe push-ups (druk je vanuit de voorligsteun op, de plaatsing van de armen is hierbij vrij), tenminste het aantal zoals aangegeven in onderstaande tabel. Resultaten van deze test afgenomen op school mogen worden meegeteld voor dit onderdeel, mits een bewijs voorgelegd kan worden.

Leeftijd	Verkenner	Gids
13-14 jaar	18 push-ups	7 push-ups
15-16 jaar	20 push-ups	12 push-ups
17-20 jaar	22 push-ups	10 push-ups

Doe sit-ups (beweeg je vanuit de rugligging omhoog, waarbij het bovenlichaam omhoog komt knieën hoeven niet gesloten te zijn en armen hoeven niet achter het hoofd gevouwen te zijn), tenminste het aantal zoals aangegeven in onderstaande tabel. Resultaten van deze test afgenomen op school mogen worden meegeteld voor dit onderdeel, mits een bewijs voorgelegd kan worden.

Leeftijd	Verkenner	Gids
13-14 jaar	27 sit-ups	14 sit-ups
15-16 jaar	30 sit-ups	23 sit-ups
17-20 jaar	33 sit-ups	20 sit-ups

Exploratie

1. Leg het begrip exploratie uit en waarom we aan exploratie doen.
2. Beschrijf de basiselementen van een goede exploratie.
3. Werk mee aan een exploratie in patrouilleverband.

Expressie & handvaardigheid

1. Maak een gipsafdruk.
2. Herstel een lekke fietsband.
3. Neem deel aan drie creatieve en/of expressieve activiteiten.