



Voorwoord

Er is een nieuw spelaanbod voor scouts, dat je onder andere kunt vinden in de *Scoutsgids*, een boek met verhalen, fotostrips en leuke opdrachten voor scouts en in het *Scoutskompas*, het handboek voor scoutsleiding. In het kompas vind je over verschillende onderwerpen informatie, zoals de spelvisie SCOUTS, de acht activiteitengebieden, het werken in ploegen en de doorlopende leerlijn van bevers tot en met roverscouts. In het kompas komt ook het nieuwe insignesysteem aan bod. In deze handleiding wordt het insignesysteem uitgebreid uitgelegd en dient als handvat om de insignes in de praktijk te gebruiken.

Inleiding

Scouting is vooral een leuke vrijetijdsbesteding, maar scouts leren ook veel tijdens de opkomsten. Ze doen op een ongedwongen manier ontzettend veel vaardigheden op. Om de progressie zichtbaar te maken, kunnen scouts insignes, waterwerkdiploma's, gouden wings en awards behalen.

De scoutsinsignes en CWO-diploma's maken deel uit van de doorlopende leerlijn van Scouting Nederland waarbij de scouts van de bevers tot en met de roverscouts kennis en vaardigheden opdoen. Bij de bevers hebben de kinderen al kennism gemaakt met een voorloper van de insignes: de beverbadges. Daarbij doen bevers een aantal activiteiten rondom een bepaald thema, gekoppeld aan een themafiguur uit Hotsjietonia. Het gaat hierbij vooral om het met elkaar ervaren en doen van activiteiten. Bij de welpen draait het behalen van een insigne vooral om het kennismaken met de verschillende activiteitengebieden zodat zij zich breed kunnen oriënteren. Bij de speltak scouts zijn basis, verdieping, specialisatie, leidinggeven en doelen bereiken de uitgangspunten voor het behalen van een insigne.

1 Drie fases

Door de verandering in leeftijdsgrenzen (landelijke raad, december 2008), heeft de speltak scouts er één jaar bij gekregen. Scouts blijven nu dus een jaar langer bij de speltak. Om ervoor te zorgen dat het programma voor alle scouts uitdagend is, hebben we ervoor gekozen om de verschillende stappen die een jeugdlid doorloopt in de speltak expliciet te benoemen. Het programma bij de scouts is verdeeld in drie fases. Ook de insignes die scouts kunnen behalen, zijn verdeeld over deze drie fases. Zo kunnen scouts hun kennis en vaardigheden steeds verder uitbreiden terwijl ze werken op hun eigen niveau met een constante uitdaging. Scouts beginnen met het behalen van insignes in de basisfase, vervolgens gaan ze verder met de verdiepingsfase om uiteindelijk de specialisatiefase te bereiken. De basisfase beslaat ongeveer het eerste jaar bij de speltak, de verdiepingsfase sluit hierop aan en wordt gedaan in het tweede jaar bij de scouts en de specialisatiefase beslaat de laatste twee jaar dat een scout bij deze speltak zit. Deze periodes zijn een richtlijn, ze liggen niet vast omdat iedere scout hier sneller of langzamer doorheen kan gaan.

1.1 Wie zit in welke fase?

Hieronder staan ruwweg de leeftijden waarin de fases van de scouts zijn ingedeeld. Natuurlijk zal dit niet opgaan voor alle scouts: sommige kinderen zijn op hun 13^e nog niet toe aan de specialisatie activiteiten terwijl anderen op hun 12^e al klaar zijn met de verdiepingsinsignes en staan te popelen om aan de specialisatie insignes te beginnen. Daarnaast kunnen natuurlijk ook kinderen op latere leeftijd instromen, zij kunnen wellicht de fases sneller afwerken omdat ze nu eenmaal al verder zijn in hun ontwikkeling.

In deze situaties zal het leidingteam een inschatting moeten maken wat het beste is voor het jeugdlid. Voel je als leiding in zo'n geval dus ook vrij om van het stramien af te wijken en blijf de jeugdleden uitdagen!

De basisfase

- Eerste jaar van het jeugdlid bij de speltak
- Leeftijd 11/12 jaar (groep 8 basisonderwijs)

De verdiepingsfase

- Tweede jaar van het jeugdlid bij de speltak
- Leeftijd 12/13 jaar (1e klas voortgezet onderwijs)

De specialisatiefase

- Derde en vierde jaar van het jeugdlid bij de speltak
- Leeftijd 13/15 jaar (2e en 3e klas voortgezet onderwijs)

1.2 De basisfase (oranje insignes, niveau 1)

In deze fase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om goed, veilig en verantwoord mee te kunnen doen met de activiteiten van deze speltak. De insignes van de basisfase zijn gekoppeld aan de acht activiteitengebieden. Zodra een scout de basistechniek van een activiteitengebied beheerst, behaalt hij een insigne. Binnen ieder activiteitengebied is één insigne te halen. Uitzondering is het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken, waarbinnen drie insignes te behalen zijn. In totaal zijn er voor scouts dus tien insignes in de basisfase.

1.3 De verdiepingsfase (rode insignes, niveau 2)

Na de basisfase kunnen scouts zich verder verdiepen in de acht activiteitengebieden. Tijdens deze fase leren ze alles wat een scout minimaal moet kunnen en kennen binnen een activiteitengebied. De verdiepingsinsignes zijn te behalen in dezelfde activiteitengebieden als de insignes van de basisfase. Op de blouse wordt het insigne uit de basisfase vervangen door het verdiepingsinsigne.

1.4 De specialisatiefase (donkerrode insignes, niveau 3)

In de specialisatiefase kunnen scouts zich specialiseren in één of meerdere onderwerpen waarvoor een specialisatie-insigne te behalen is. In de eerste twee fasen was het belangrijk dat alle scouts dezelfde kennis en vaardigheden opdeden, maar in deze fase is het juist de bedoeling dat scouts zich individueel richten op een onderwerp. Ieder activiteitengebied heeft meerdere specialisatie-insignes. Zo kan een scout zich binnen het brede activiteitengebied Expressie bijvoorbeeld specialiseren in fotografie of dans. Voorwaarde is wel dat de scout eerst het basis- en verdiepingsinsigne van het betreffende activiteitengebied behaald heeft, voordat hij met een specialisatie-insigne uit dit activiteitengebied aan de slag gaat.

De specialisatiefase draait niet alleen om verdieping in een onderwerp, maar ook om positief bij te dragen aan het programma, leiderschap en zelf organiseren. In het laatste deel van de specialisatiefase bereiden scouts zich voor op de volgende uitdaging: het overvliegen naar de explorers, waar ze onder begeleiding zelf hun programma bedenken, voorbereiden en uitvoeren.

Het gaat in de specialisatiefase om de volgende zaken:

- De specialisatie; een scout kiest zelf een specialisatie-insigne waar hij zelfstandig mee aan de slag gaat. Hiervoor wordt ruimte vrijgemaakt binnen het programma, maar de scout is enthousiast over het onderwerp en besteedt er daarom ook buiten de opkomsten tijd aan. Omdat hij heel specifiek op één onderwerp ingaat, ontplooit de scout zich binnen de troep als specialist op dit gebied.
- Positief bijdragen aan het programma; een scout kan de door hem verworven kennis en vaardigheden zelf toepassen en overbrengen op de ploeg. Daardoor levert hij een waardevolle bijdrage aan het scoutsprogramma.
- Organiseren; een ervaren scout heeft zelf ideeën over wat hij bij Scouting wil doen en leren. Hij is in staat om hierover na te denken en kan verwoorden hoe zijn ideeën binnen het programma zouden kunnen passen. Daarnaast kan de scout een programma-onderdeel uitleggen en leiden.
- Leiderschap; een scout krijgt de kans om te oefenen met het geven van leiding. Het systeem met ploegleiders en assistent-ploegleiders is hiervoor geschikt.

2 Werken aan insignes

2.1 In de basis- of de verdiepingsfase

Als een scout een insigne wil behalen, zal hij bepaalde doelen moeten bereiken. Scouting Nederland heeft een richtlijn ontwikkeld waarin staat welke vaardigheden een scout minimaal moet bezitten in de basis- en verdiepingsfase. Deze doelen komen overeen met de doorlopende leerlijn, zoals die in de progressiematrix is beschreven. Aan de hand van deze doelen zijn er voor elk insigne vijf challenges beschreven. Van deze vijf moet een scout er minimaal drie met succes uitvoeren om het insigne te kunnen behalen. Scouts kunnen zelf kiezen welke challenges ze willen doen. De invulling van deze challenges staat niet volledig vast. De leiding kan ook andere challenges opstellen aan de hand van de beschreven doelen. Een belangrijke richtlijn hierbij is dat iedere scout zich uitgedaagd moet voelen

om iets te doen wat leuk en leerzaam is. De challenges worden (over het algemeen) aangeboden door de leiding in het reguliere wekelijkse programma en worden individueel, in ploeg- of troepverband uitgevoerd. Scouts zijn per insigne ongeveer twee opkomsten bezig met het uitvoeren van challenges (uitgaande van een twee uur durende opkomst).

2.1.1 Doelen bereiken op verschillende manieren

Om de gestelde challenges voor de basis- of de verdiepingsfase te vervullen, kunnen scouts op verschillende manieren kennis en vaardigheden opdoen. Dat kan door samen te werken met een andere, meer ervaren scout. Maar een scout kan ook zelf, met vallen en opstaan, ontdekken hoe iets in elkaar zit. De directe instructie van de leiding is een derde manier van leren. In dat geval is het belangrijk dat je een korte en duidelijke instructie geeft. Lange theoretische verhalen worden vaak niet voldoende opgenomen. Bedenk daarom steeds van tevoren wat je de scouts wilt leren en hoe je dat gaat doen.

Bij alle drie de leermethodes geldt: een keer doen is herkennen, twee keer doen is kennen, drie keer doen is begrijpen. Herhaling is bij het bereiken van de challenges belangrijker dan eindeloze theoretische verhalen.

2.2 In de specialisatiefase

Bij de insignes voor de basis- en verdiepingsfase zijn doelen beschreven, zodat je als leiding de ruimte hebt om dit in je programma in te passen. Voor de specialisatie-insignes zijn vaste eisen beschreven. Bij sommige insignes is er een keuzemogelijkheid uit meerdere sets van eisen. Scouts gaan zelfstandig met deze insignes aan de slag, tijdens opkomsten en ook thuis. Met de vaste eisen weten ze precies wat ze moeten doen. Als leidinggevende hoef je op het eind alleen maar te controleren of ze aan alle eisen hebben voldaan. De tijdsbesteding per insigne varieert.

2.3 Scouts met een beperking

Voor scouts met een beperking kunnen leidinggevendenden de challenges en eisen zelf aanpassen. Op deze manier kunnen scouts met bijvoorbeeld een fysieke beperking ook een insigne in het activiteitengebied Sport & Spel halen. Voor scouts met een verstandelijke beperking valt het te overwegen om, bij de scoutsleeftijd, de welpeninsignes te gebruiken als deze beter aansluiten bij de mogelijkheden van de leden. De keuze hiervoor ligt bij de leidinggevendenden van de speltak.

3 Manieren om aan insignes te werken

3.1 Werken met challenges in het programma

Veel van de challenges die uitgevoerd moeten worden om een insigne te halen, zijn kleine activiteiten die in je reguliere programma al in een bepaalde vorm terugkomen. Als jouw activiteit niet exact overeenkomt met de beschreven challenge, kan deze toch gebruikt worden om een insigne te halen. De belangrijkste richtlijn hierbij is dat de scout tijdens de activiteit dezelfde vaardigheid laat zien als beschreven in de doelen.

3.2 Dezelfde activiteit, verschillende insignes

Om alle scouts in de troep de kans te geven op hun eigen niveau een challenge te doen, is het belangrijk om het programma zo in elkaar te zetten dat ieder Scoutingjaar alle activiteitengebieden in ieder geval een keer aan bod komen. Dat de scouts in de troep tegelijkertijd challenges doen in de basis- en verdiepingsfase en bezig zijn met de specialisatiefase klinkt misschien lastig, maar dankzij het ploegensysteem is dat het niet. Tijdens een activiteit die de ploeg gezamenlijk uitvoert, zijn er namelijk taken op verschillende niveaus. Als een scout er bijvoorbeeld voor heeft gekozen om zich in de specialisatiefase te richten op pionieren, bedenkt hij een pionierwerk, maakt hij een bouwtekening en misschien ook een maquette. Hij kan de leiding nemen tijdens het bouwen van het pionierwerk, terwijl de scouts die bezig zijn met insignes van de basisfase hun bijdrage leveren met de eenvoudigere knopen. De scouts die bezig zijn met de verdiepingsfase concentreren zich op de wat moeilijkere knopen en sjorringen. Zo is iedereen op zijn eigen niveau bezig met zijn insigne, terwijl ze aan dezelfde activiteit deelnemen. Als leiding kun je stimuleren dat scouts knopen aan elkaar uitleggen en elkaar helpen.

3.3 Zelfstandig en in de ploeg

Het werken aan de basis- en verdiepingsinsignes gebeurt vooral tijdens de opkomsten, maar mocht de scout dat willen, dan kan hij hier ook zelfstandig mee aan de slag. Bij de specialisatie-insignes kiest een scout zelf een insigne wat hij zo interessant vindt dat hij er grotendeels zelfstandig mee aan de slag gaat. Tijdens opkomsten kan er ook tijd voor worden vrijgemaakt, maar scouts besteden er ook

veel eigen tijd aan. Als leiding heb je vooral de taak de scouts te ondersteunen bij hun specialisatie-activiteiten en ze te sturen waar nodig.

3.4 Overal insignes halen

Doordat het insignesysteem in heel Nederland hetzelfde is, blijft het behalen van insignes niet voorbehouden aan de eigen Scoutinggroep. Ook tijdens Scoutingactiviteiten als de HIT of de Nationale Jamboree kunnen scouts insignes halen. Zo blijft de progressie van scouts niet beperkt tot de opkomsten.

4 Waterwerkdiploma's

4.1 MBL en CWO

Naast insignes, kunnen scouts waterwerkdiploma's halen. Om met een boot te mogen varen, moet de ploegleider in bezit zijn van een Machtiging Boot Leiding (MBL). Om in aanmerking te komen voor een MBL, gebruikt Scouting Nederland de opleidingen van de Stichting CWO. Scouts kunnen de volgende waterwerkdiploma's behalen:

CWO roeiboot I/II

CWO roeiboot III (MBL R)

CWO kielboot I

CWO kielboot II

CWO kielboot III (MBL Z1)

CWO diploma Buitenboordmotor I/II

Voor de diploma's op de niveaus I en II of I/II worden de scouts binnen de groep opgeleid door een instructeur niveau 2. Als een scout dit niveau behaald heeft, mag hij het betreffende insigne op de linkermouw dragen. De opleiding tot het diploma op niveau III wordt verzorgd door een instructeur niveau 3. Als een scout dit niveau heeft gehaald, mag hij het betreffende kwalificatieteken boven de rechterborstzak dragen.

4.2 Vorderingsstaten

Om bij te houden of een scout aan alle eisen van een CWO-diploma voldoet, gebruik je vorderingsstaten. Op dit document kun je aftekenen aan welke eisen de scout heeft voldaan. Als de vorderingsstaat vol is, heeft de scout recht op het CWO-diploma. De vorderingsstaat hoeft niet alleen bij de troep te worden afgetekend. Een scout kan een gedeeltelijk ingevulde vorderingsstaat meenemen als hij ergens anders een zeilcursus volgt. Dat kan bijvoorbeeld in de zomervakantie bij zeilschool Scouting Nederland in Harderhaven. Ondanks dat de wijze van opleiding heel verschillend kan zijn, is de manier van beoordelen wel landelijk hetzelfde. Hierdoor is het voor scouts makkelijker om waterwerkdiploma's te behalen.

Meer informatie over MBL's en de diploma's van het CWO vind je in de 'Nautisch Technische Richtlijnen' die je kunt downloaden op www.scouting.nl. Voor meer informatie over het CWO kijk je op www.cwo.nl.

5 Gouden wing voor luchtscouts

Naast de scoutsinsignes, kunnen luchtscouts ook een gouden wing behalen. Voor dit insigne moet de luchtscout aantonen dat hij beschikt over de theoretische en praktische kennis van lijn bestuurd modelvliegen of modelzweefvliegen. Een door Scouting Nederland aangewezen instructeur beoordeelt of de scout in aanmerking komt voor de gouden wing. De eisen hiervoor vind je op de website.

6 Awards

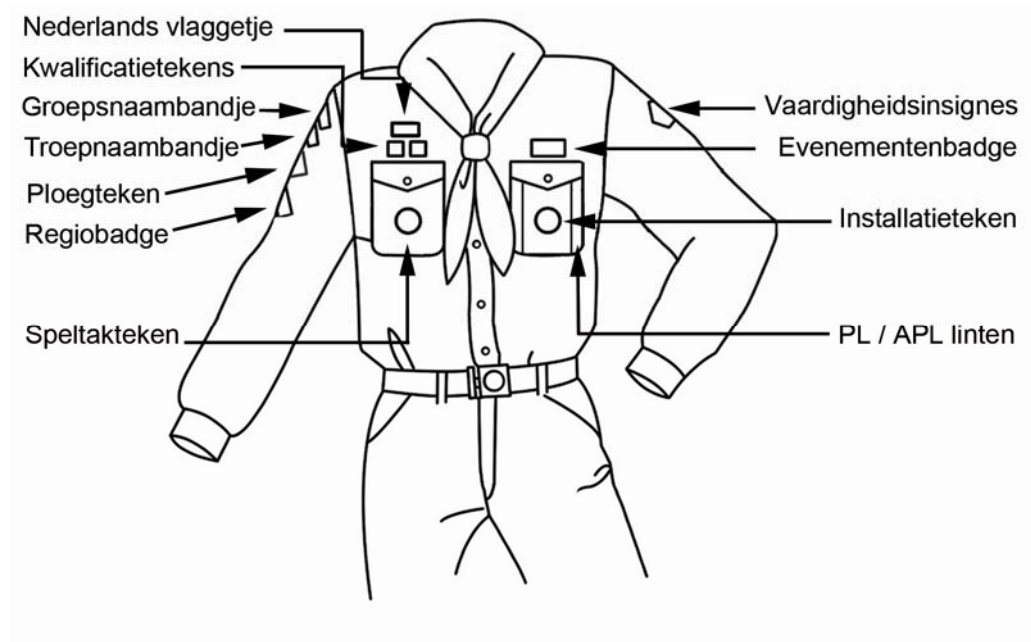
Voor scouts die naast de basis-, verdiepings- en specialisatie-insignes extra uitdaging zoeken, komen er ook nog een aantal awards. Voorbeelden hiervan zijn de Environment Award en de International Award for Young People. Deze awards worden nog verder uitgewerkt.

7 De uitreiking van insignes

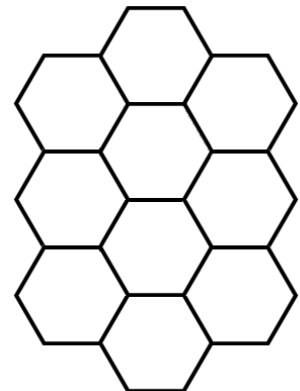
Als de scouts alle challenges of eisen hebben volbracht, mogen de insignes uitgereikt worden. Reik de insignes nog dezelfde opkomst uit en maak hier een klein feestelijk moment van, de scouts hebben tenslotte bewezen dat ze iets kunnen. Een goed moment om de insignes uit te reiken, is tijdens de sluiting van een opkomst. Het insigne, dat besteld kan worden bij de ScoutShop, mag op de linkermouw van de Scoutfit gedragen worden.

8 Scoutfit

Hieronder kun je zien waar alle tekens op de Scoutfit blouse horen.



De vaardigheidsinsignes en awards worden op de linkermouw gedragen. De basis- en verdiepingsinsignes kun je op de volgende wijze groeperen, zie het plaatje hiernaast. Hierbij vervangen de verdiepingsinsignes die van de basisfase zodra deze worden behaald.



Samenvattend nog even op een rij.

Basisfase

- Er zijn tien insignes, één per activiteitengebied, behalve voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken, daar zijn drie insignes voor.
- Deze insignes hebben oranje als achtergrondkleur en zijn bij de ScoutShop als Buitenleven I, Expressie I etc. te vinden.
- Per insigne zijn vijf challenges beschreven waarvan scouts er, naar keuze, drie uitvoeren.
- De invulling van de challenges staat niet volledig vast. De leiding kan ook andere challenges opstellen aan de hand van de beschreven doelen.
- De activiteiten worden (over het algemeen) aangeboden door de leiding in het reguliere wekelijks programma en worden individueel, in ploeg- of troepverband uitgevoerd.
- Tijdsbesteding per insigne bedraagt 2 opkomsten (uitgaande van een 2 uur durende opkomst).

Verdiepingsfase

- Er zijn tien insignes, één per activiteitengebied, behalve voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken, daar zijn drie insignes voor.
- Deze insignes hebben rood als achtergrondkleur en zijn bij de ScoutShop als Buitenleven II, Expressie II etc. te vinden.
- Het basisinsigne van een activiteitengebied is behaald vóór aan een verdiepingsinsigne begonnen kan worden.
- Per insigne zijn vijf challenges beschreven waarvan scouts er, naar keuze, drie uitvoeren.
- De invulling van de challenges staat niet volledig vast. De leiding kan ook andere challenges opstellen aan de hand van de beschreven doelen.
- De activiteiten worden (over het algemeen) aangeboden door de leiding in het wekelijks programma en worden individueel-, in ploeg- of troepverband uitgevoerd.
- Tijdsbesteding per insigne bedraagt 2 opkomsten (uitgaande van een 2 uur durende opkomst).

Specialisatiefase:

- Insignes betreffen een specifiek onderwerp binnen een activiteitengebied.
- Het basis- en verdiepingsinsigne van een activiteitengebied is behaald vóór aan een specialisatie-insigne begonnen kan worden.
- Per insigne zijn vaste landelijke eisen opgesteld. Deze dienen allemaal uitgevoerd te worden. Bij sommige insignes is er een keuzemogelijkheid uit meerdere sets van eisen.
- Jeugdleden kiezen zelf welke specialisatie-insignes ze doen.
- De activiteiten worden door de leiding ondersteund, maar grotendeels individueel uitgevoerd.
- Tijdsbesteding per insigne varieert.



Doelen



Je maakt kennis met het activiteitengebied Buitenleven bij de scouts. Je doet dit door zelf actief mee te doen aan activiteiten zoals dieren sporen/planten zoeken en/of een milieustraat aanleggen. Je kan ook op stap gaan met de boswachter of waterwachter en zo meer over de natuur leren. Je leert de wolken herkennen en kunt aan de hand daarvan het weer voorspellen. Je weet met behulp van de sterren het noorden te vinden.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Ga aan de slag met natuurzoekkaarten en ontdek 10 verschillende planten en dieren. Gebruik hierbij bijvoorbeeld IVN-zoekkaarten of zoekkaarten van Natuurmonumenten. Leg je ontdekkingen vast door foto's te nemen en maak met de foto's een verslagje/poster.
2. Doe mee aan een seizoensactiviteit zoals paddenstoelen zoeken, eikel- of kastanjepoppetjes maken, eventueel onder leiding van een boswachter.
3. Leg een milieustraat aan op het kamp (papier, glas, plastic, GFT, peut/olie, klein chemisch afval) en vertel waarom iedereen dit zou moeten doen. Wat gebeurt er met gescheiden afval? Je kunt ook een bezoek brengen aan een waterzuiveringsinstallatie en een strip tekenen over de manier waarop het water gezuiverd wordt.
4. Herken (regen)wolken/lucht, wat heeft hoge en lage druk met het weer te maken? Wat moet je doen bij onweer als je aan het kamperen of varen bent?
5. Met behulp van de sterren het noorden vinden, basis sterrenbeelden (Grote en Kleine beer, Wega en Orions riem) en Melkweg herkennen, verschil kennen tussen sterren en planeten.



Doelen

Je laat in de basisfase zien dat je meedoet met verschillende activiteiten die bestaan uit liedjes zingen, toneel spelen, knutselen, etc. Je zet je kennismaking met de troep om in een lied, gedicht of rap. Je laat je van je creatiefste kant zien!

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Laat zien dat je vaardig bent met naald en draad, dit kan bijvoorbeeld door zelf insignes op je Scoutfit te naaien of door een kampvuurdeken te maken.
2. Geef een korte voorstelling (toneel, muziek, dans of cabaret) voor je eigen troep.
3. Promoot een activiteit, opkomst of je Scoutinggroep door middel van een leuke poster met door jou zelf gemaakte foto's erop. Laat hierin de letters SCOUTS van de spelvisie van Scouting Nederland terugkomen.
4. Maak door middel van een techniek van handvaardigheid iets waar jouw troep iets aan kan hebben. De technieken waar je uit kunt kiezen zijn: werken met textiel, kleien, boetseren, tekenen, etc.
5. Schrijf een lied, gedicht of rap over jouw troep of ploeg.



Doelen

Weet jij wie je bent? Eigenlijk is dit best een moeilijke vraag om te beantwoorden. Als mens blijf je altijd op zoek naar jezelf. Nu je lid bent van de scouts gaat er weer een nieuwe wereld voor je open. Je gaat verder op zoek naar het antwoord op de vraag "Wie ben ik?" en leert je troep en groep kennen.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Maak een afbeelding van jezelf door jezelf te tekenen of om te trekken op een stuk behangpapier. Laat zien welke kleren je draagt. Waarom kies je voor deze kleren? Hoor je bij een groep?
2. Neem deel aan een groepsactiviteit en schrijf hierover op de groepswebsite of in het groepsblad. Wat vond je van de activiteit? Wat heb je ervan geleerd?
3. Wat doe jij als je boos bent of als je je zin niet krijgt? Bespreek dit met je ploeggenoten en maak er een toneelstukje over. Kunnen jullie manieren bedenken hoe je anders kunt reageren?
4. Zoek of maak een gedicht dat iets vertelt over jezelf. Draag het gedicht voor aan je troep, waarom heb je voor dit gedicht gekozen?
5. Leer je ploeggenoten kennen. Maak samen een vlag of yell die past bij jullie ploeg.



Doelen

Scouting is een wereldwijde organisatie, jij weet dat en gaat dit verder onderzoeken. Je kijkt verder dan Nederland en laat zien dat je interesse hebt in de wereld om je heen.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Weet hoe Scouting in Nederland georganiseerd is en welke lagen er binnen Scouting in Nederland bestaan.
2. Vertel kort iets over (water)Scouting in een ander land. Zoek informatie op internet of in de bibliotheek en houd een presentatie hierover.
3. Je leiding wil een landentHEMAOPKOMST organiseren. Bedenk (eventueel samen met andere scouts) een onderdeel voor dit programma, in overleg met je leiding. Let op cultuurverschillen, muziek, zang, dans en spel.
4. Zoek uit wat Fair Trade-producten zijn. Welke producten heb je allemaal in de schappen van de winkel en wat betekent het Fair Trade-logo?
5. Zoek van het land van jouw voorkeur zoveel mogelijk informatie bij elkaar. Ga hiervoor naar de bibliotheek, ga het internet op of bezoek een reisbureau. Denk aan de volgende aspecten: taal, middelen van bestaan, natuur, bijzondere gewoontes, welvaart, toerisme, etc.



Doelen

Je kent je omgeving en weet de belangrijkste punten van je stad/dorp te benoemen. Je weet wat cultuur inhoudt en bezoekt een museum. Je weet dat er verschillende mensen in de samenleving zijn en dat iedereen zijn of haar steentje bijdraagt. Jij draagt je steentje bij door bewust iemand te helpen.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Breng van je eigen dorp of stad de belangrijkste punten in kaart: waar zit een dokter, waar zitten de winkels, de politie, is er een ziekenhuis?
2. Bezoek een museum, zoek in het museum wat jij het aller mooist of meest interessant vindt en zoek meer informatie daarover.
3. Zorg dat je tijdens een stuk van de opkomst een beperking hebt: blinddoek jezelf, doe oordoppen in, gebruik maar 1 arm, etc. Wat was je ervaring? Wat was het lastigst? Waren er ook dingen makkelijker? Liep je tegen problemen aan? Kijk of er in de wereld voor mensen met een beperking hulpmiddelen of oplossingen zijn bedacht om deze problemen te verminderen of op te lossen.
4. Zoek een monument in je dorp of stad, waar staat dit voor? Fotografeer dit monument en maak er op de computer een kunstwerk van door middel van beeldbewerking. Verwerk in dit kunstwerk ook informatie over het monument.
5. Help eens iemand in je omgeving, bijvoorbeeld door boodschappen te doen, schoon te maken of door iemand te helpen met internet.



Doelen

Je neemt actief deel aan het Sport & Spel-programma, bedenkt nieuwe tactieken en bemant een keer een post. Je laat zien dat je individueel een sport kunt beoefenen en ook zelf een spel kunt bedenken.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Neem deel aan een bosspel, renspeel, gezelschapsspel of een spel op het water, bedenk vervolgens wat de beste tactiek is om dit spel te winnen, en speel het vervolgens nogmaals via deze tactiek.
2. Neem deel aan een bosspel of waterspel en zorg dat je een keer de rol van deelnemer hebt en een keer een post bemant.
3. Neem deel aan een avontuurlijke sport. De verschillende mogelijkheden zijn bijvoorbeeld: wedstrijdzeilen (bijvoorbeeld met een andere groep), begeleid klimmen of abseilen, kanoën, 500 meter zwemmen in wedstrijdvorm, paardrijden, etc.
4. Bedenk zelf een spel, dit mag een bordspel, actief spel of waterspel zijn.
5. Bij A-frame lopen heb je elkaar nodig. Laat bij deze activiteit, of een andere teamactiviteit, zien dat je goed in staat bent samen te werken.



Doelen

Je laat zien dat je veilig met een zakmes en bijl kunt omgaan en dat je deze voor een eenvoudige taak kunt gebruiken. Je weet een goede brandstapel aan te leggen en je gebruikt ook zaag of bijl bij het op maat maken van hout. Je bouwt een tipivuur, weet waar vuur uit bestaat en kunt met maximaal drie lucifers een vuur aansteken.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Maak op veilige wijze een simpel gebruiksvoorwerp met je mes en gebruik hierbij de twee handgrepen.
2. Hak met een handbijl op veilige wijze een polsdikke tak door voor brandhout, wissel af met een andere scout, geef de bijl op de juiste wijze over. Weet hoe je met een bijl moet lopen.
3. Zorg voor voldoende kampvuurhout, zaag hout waar nodig. Demonstreer de opbouw van een tipivuur. Steek het kampvuur aan met maximaal drie lucifers. Doof dit vuur volledig.
4. Maak een kampvuurplaats klaar en denk hierbij aan de veiligheid, locatie, struikelgevaar en een juist blusmiddel.
5. Toon met proefjes aan wat er gebeurt als je één van de drie elementen van de branddriehoek wegneemt.



Doelen

Je kent de basisknopen en sjorringen van het pionierwerk en weet hoe je een touw moet opschieten. Je hebt meegewerkt met het bouwen van een eenvoudig pionierobject en je hebt met de ploeg een tent opgezet, hierin gekampeerd, het kampterrein ingericht en de tent weer afgebroken.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. **Verplicht:** ken de volgende knopen voor het pionierwerk: mastworp, platte knoop, schootsteek, kruissjorring en achtvormige sjorring. Waterscouts kunnen ook de paalsteek en een kikker beleggen. Laat zien dat je een touw kunt opschieten.
2. Help bij het bouwen van een eenvoudig pionierobject, bijvoorbeeld kampkeuken, tafelvuur, vlot, etc.
3. Zet met je ploeg een ploegtent op, haal hem neer en pak hem op de juiste manier weer in.
4. Help je ploeg met de inrichting van jullie kampterrein, laat zien dat je weet waar je op moet letten.
5. Kampeer twee nachten in je ploegtent met je ploeg.



Doelen

Je kent de werking van het kompas, de belangrijkste windstreken, je kunt graden schieten en kent de eerste routetechnieken. Je weet je positie op de kaart te bepalen tijdens een tocht en je kunt zelfs een tocht van 15 km of meer goed volhouden.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Teken, wanneer je weet waar het noorden is, een kompasroos met de 16 windstreken en vul deze aan met de kompasgraden van 8 windstreken.
2. Laat tijdens een dropping zien dat je je positie in de omgeving op de kaart kunt vinden. Dus laat zien dat je weet waar je bent op de kaart in een vreemde omgeving.
3. Laat aan je leiding zien dat je weet hoe een kompas werkt en loop met je kompas in de richting van het noorden. Demonstreer ook aan je leiding dat je een richting kunt schieten met het kompas. Waterscouts houden rekening met de invloed van de vlet op het kompas en laten zien dat ze op het water een kaart op het noorden kunnen leggen en graden kunnen schieten. Waterscouts kennen de termen bakboord en stuurboord en weten aan welke zijde van de vaargeul groene en rode tonnen liggen.
4. Neem deel aan een hike van 15 km of meer.
5. Loop een korte hike in de eigen omgeving en demonstreer daarbij je kennis van de volgende routetechnieken: ogenroute, bolletjesroute, strippenkaart en verschillende varianten van de kruispuntenroute.



Doelen

Je doet mee aan het aangeboden programma van de troep en weet wat daarbij belangrijk is als het gaat om regels en afspraken, persoonlijke hygiëne en kookhygiëne. Je demonstreert hoe je een kooktoestel veilig aansluit en je weet hoe je een gezonde maaltijd samenstelt. Je kunt kleine ongelukjes zoals een snee of een brandwond behandelen.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Laat zien dat je kennis hebt van (persoonlijke) hygiëne (tijdens het koken) op kamp. Waterscouts laten zien dat zij weten hoe zij hun vlet moeten schoonhouden en onderhouden.
2. Weet hoe je kleine sneetjes, brandwonden en insectenbeten en -steken moet behandelen.
3. Ken alle veiligheidseisen die komen kijken bij het hiken, fietsen of varen met je ploeg.
4. Spreek in ploegverband met je leiding over regels en afspraken. Welke regels zijn er zoal en waarom zijn ze zo belangrijk?
5. Kook zelfstandig een maaltijd die bestaat uit de volgende drie componenten: vlees (of een vervanger), groente en aardappelen. Demonstreer aan de leiding het veilig aansluiten en in gebruik nemen van het kooktoestel en het (veilig) aansteken van de gaspitten van het kooktoestel.



Doelen

In de verdiepingsfase ga je aan de slag met survival en buitensporten. Je gaat bijvoorbeeld primitief eten bereiden, primitief kamperen of een high rope parcours doen. Je bouwt een weerstation en/of loopt een nachttocht op de sterren.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Doe mee aan een survivalactiviteit: trappersbaan, primitief overnachten (eigen onderkomen bouwen, slapen onder de sterren, voor anker op het water) of simpele gerechten uit de natuur bereiden (bijvoorbeeld brandnetelsoep).
2. Neem deel aan een natuurwandeling met een boswachter (diersporen zoeken, uilenbal uitpluizen etc.). Laat zien dat je weet wat het doel is van een voedselketen in de natuur. Je kunt ook op stap gaan met de waterwachter. Zoek uit wat het water en de natuur (zoals waterplanten, vissen en watervogels) met elkaar te maken hebben en hoe hun levenscyclus van elkaar afhankelijk is.
3. Onderhoud een stuk natuur (Natuurwerkdag/Boomplantdag).
4. Bouw een weerstation met drie van de volgende meetkundige instrumenten: hygrometer, barometer, regenmeter, windsnelheidsmeter, windwijzer en zonnwijzer. Neem gedurende een week metingen op met dit station.
5. Loop een nachttocht op de sterren.



Doelen

In deze fase ga je aan de slag met het verdiepen van je kennis en ervaring op het gebied van sketches en presenteren. Daarnaast ga je aan de slag met film, fotografie en het maken van themakleding. Je bent in staat om interviews af te nemen.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Fotografeer je buurt of dorp op een creatieve wijze en presenteer dit op het internet.
2. Organiseer een voorstelling (toneel, muziek, dans, cabaret, bonte avond, karaoke, o.i.d.) en zorg ervoor dat jij deze voorstelling presenteert. Vergeet de aankondiging van deze bijzondere bijeenkomst niet!
3. Interview iemand over Scouting (de geïnterviewde hoeft niet zelf een scout te zijn), leg dit vast op camera en maak hier een filmpje van.
4. Ga voor een kamp aan de slag met de thema-aankleding, zorg bijvoorbeeld voor een kostuum, kampbord, etc.
5. Maak een korte kampvuursketch waar een duidelijk begin, midden, eind en natuurlijk een clue in zit. Voer deze sketch samen met een paar andere scouts op.



Doelen

Weet jij wie je bent? Eigenlijk is dit best een moeilijke vraag om te beantwoorden. Als mens blijf je altijd op zoek naar jezelf. Je maakt in de verdiepingsfase een tweede stap. Je gaat op zoek naar je eigen kwaliteiten en die van anderen, vergelijkt eigenschappen en gaat op zoek naar de kwaliteiten van jouw ploeg. Je leeft je in in een ander en leert daardoor over jezelf.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Presenteer aan de groep wie je bent. Vertel niet alleen over je hobby's en school, maar beantwoord minmaal de volgende vragen:
 - Wat is de reden dat je hebt gekozen voor Scouting?
 - Wat wil je nog leren of meemaken bij de scouts?
 - Waar ben je goed of minder goed in?
 - Geloof je? Wat zijn jouw normen en waarden in de omgang met elkaar?
 - Wie zijn er in jouw leven belangrijk voor je en waarom?
2. Ontwerp je eigen vriendenboekje en laat je ploeggenoten hierin schrijven. Bedenk welke kwaliteiten je ploeg heeft en welke dingen je nog zou willen leren.
3. Neem deel aan een activiteit waar ook andere troepen aan deelnemen (bijvoorbeeld een regioactiviteit/admiraliteitsactiviteit) en bespreek na afloop met je eigen troep de verschillen tussen jouw troep en de andere deelnemende troepen.
4. Maak een flyer of poster waarin je uitlegt wat Scouting is, denk hierbij aan de afkorting SCOUTS als het gaat om de spelvisie. Welk gebied van Scouting vind jij het leukst en waarom?
5. Laat je rondleiden op een samenkomstplaats van mensen van een andere cultuur of geloofsovertuiging dan die van jezelf (denk aan een buurthuis, een kerk, een synagoge of een moskee).



Doelen

Je maakt verder kennis met wat Scouting op internationaal gebied te bieden heeft. Je komt direct in contact met een scout uit een ander land en proeft door middel van een programma uit het buitenland aan Scouting over de grens.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Doe mee aan een internationaal kamp (Intercamp, Wereld Jamboree, Nationale Jamboree, NaWaKa, etc.) of correspondeer met een meisje of jongen uit het buitenland. Probeer meer te weten te komen over Scouting in een ander land.
2. Ontwerp en maak een hulpmiddel dat energie opwekt, of anderszins nuttig is, en dat eenvoudig te maken is. Dit hulpmiddel moet onder primitieve omstandigheden te gebruiken zijn. Denk daarbij aan plaatsen waar geen elektriciteit of brandstof voor handen is en je aangewezen bent op zon, wind, water of spierkracht.
3. Doe mee met de jaarlijkse JOTA -JOTI.
4. Leg contact met een andere scout in de wereld en wissel een programma-idee uit. Voer dit programma-idee uit met je ploeg of met de hele troep.
5. Ga het internet op en zoek uit wat de wereldorganisaties WOSM en WAGGGS doen. Wat organiseren ze voor scouts in de wereld?



Doelen

Jij bent onderdeel van de samenleving en neemt daar actief aan deel. Dit laat je zien tijdens de troepraad. Je weet welke rechten je hebt als kind en je zet je in voor een maatschappelijke activiteit.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koninginnedag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
2. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?
3. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
Zie www.kinderrechten.nl.
4. Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.
5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.



Doelen

Je weet hoe het is om als scheidsrechter een spel te leiden, je kent de belangrijkste technieken van een sport en weet ook hoe je een sportieve activiteit kunt organiseren. Je hebt inzicht in je team en weet je ploeggenoten op het juiste moment in te zetten, zodat iedereen tijdens een spel doet waar hij/zij goed in is.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Zoek de regels van een Olympische sport op en speel vervolgens deze sport met je ploeg. Jij neemt de rol van scheidsrechter op je. Waterscouts zoeken de regels van het wedstrijdzeilen op en zeilen met de ploegen binnen de troep een wedstrijd volgens de officiële reglementen. Jij bent diegene die de tijden opneemt en de protesten afhandelt.
2. Leer de belangrijkste technieken van een sport. Bijvoorbeeld: leer hoe je iemand kunt zekeren, hoe je iemand uit het water redt of leer de techniek van het lange afstandslopen.
3. Organiseer met een groepje een zeskamp met Sport & Spel-activiteiten op het land of op het water.
4. Speel een spel (dit kan elke categorie spel zijn) en verander de spelregels. Bedenk eerst welk effect dit kan hebben op het spel, en speel het spel vervolgens met de nieuwe regels. Wordt het spel leuker?
Waterscouts kunnen ook een spel spelen waarbij zij geen fok, groot zeil of roer mogen gebruiken. Welk effect heeft dit op het spel? Wat is de nieuwe uitdaging?
5. Wat is het ideale team? Bedenk voor een sport, een bosspel, een denkspel of de bemanning voor je vlet welke kwaliteiten je nodig hebt en stel uit je eigen troep de beste ploeg samen. Bepaal ook welk lid van je ploeg welke taak op zich neemt tijdens het spel, omdat hij/zij daar het beste in is.



Doelen

Je laat zien dat je veilig met mes, zaag en bijl om kunt gaan en dat je vaardigheden beter zijn geworden. Zo laat je zien dat je een zaagblad kunt vervangen, een V'tje kunt hakken of een houtsnijwerk kunt maken. Je bereidt een groot kampvuur voor en kunt het vuur met maximaal twee lucifers aansteken.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Snijd met een mes een decoratie voor bijvoorbeeld jouw ploeghoek of als aandenken aan een zomerkamp.
2. Hak een V'tje met een driekwart bijl op een zelf afgezette hakplaats. Je neemt natuurlijk de veiligheidsregels in acht tijdens het hakken.
3. Onderzoek welke dingen je uit de natuur kunt gebruiken als tondel. Maak zelf een aanmaakblokje.
4. Hak en zaag voldoende hout om een mooi pagodevuur te kunnen bouwen en steek het met maximaal twee lucifers aan. Houd het kampvuur een avond brandend. Waterscouts kunnen er ook voor kiezen om een drijvend kampvuur te maken.
5. Demonstreer drie verschillende soorten kampvuren en geef aan waarvoor je die gebruikt.



Doelen

Je kent steeds meer knopen en weet wanneer je welke knoop moet toepassen. Ook ken je een aantal sierknopen en weet je hoe je een tent goed opzet en waarmee je dan rekening moet houden. Je weet waar je rekening mee moet houden bij het indelen van een kamperrein en je hebt meerdere nachten met de troep gekampeerd.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Maak een knopenbord met de knopen uit de basisfase met daarbij de volgende knopen voor het pionierwerk: timmersteek, paalsteek, diagonaalsjorring, eindsplits en steigersjorring. Waterscouts kennen ook de werpankersteek en marlsteek. Voeg ook twee sierknopen toe, bijvoorbeeld apeknuistje, oceaansmatje, bootmansplating of turkse knoop.
2. Maak een mini-pionierobject, bijvoorbeeld een kampkeuken of een toren. Maak dit van satéprikkers of bamboe. Ook in het klein laat je zien dat je de sjorringen beheerst.
3. Zet een tent op zonder doek. Maak met touw een tent, gebruik wel de stokken en haringen en gebruik touw op de plekken waar in de tent naden lopen en waar normaal de scheerlijnen zich bevinden.
4. Help na een kamp (de leiding) de tenten uit te hangen en vertel aan de leiding wat er gebeurt als je dit niet doet.
5. Kampeer minimaal zes nachten (bijvoorbeeld tijdens het zomerkamp) in je ploegtent en een nacht op primitieve wijze, bijvoorbeeld onder de sterren of in een frietbuil. Waterscouts kamperen minimaal één nacht in hun vlet en helpen bij het optuigen of slaapklaar maken van de vlet.



Doelen

Je hebt in de basisfase de beginselen van het hiken onder de knie gekregen, in de verdiepingsfase ga je deze kennis uitbreiden. Je laat zien dat je moeilijkere routetechnieken beheerst dan kaartcoördinaten en GPS. Ook loop je een meerdaagse hike, ken je meerdere kompassandgrepen en leid je de hike.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Doe mee aan een hike waarbij je een deel van de route de leiding neemt. Waterscouts nemen deel aan een waterhike waarbij je een deel van de route roerganger bent.
2. Loop een stuk van een hike op kaartcoördinaten, laat ook zien dat je zelf coördinaten kunt bepalen op de kaart. Waterscouts varen een route, die zij vooraf hebben uitgezet op een waterkaart. Laat zien dat je de kaartsymbolen kent en dat je rekening houdt met het vaarreglement.
3. Bepaal met behulp van het kompas welke richting je in moet lopen. En laat met een lijn op de kaart zien waar je heen gaat (toepassen van handgreep 3 naar handgreep 4).
4. Loop een geocache of een tocht met GPS.
5. Neem deel aan een meerdaagse hike met routetechnieken zoals oleaat, kaartcoördinaten en GPS.



Doelen

Je kent je verantwoordelijkheden als scout en laat zien dat je die verantwoordelijkheden ook neemt als het nodig is. Je weet meer van EHBO, zoals veelvoorkomende ongevallen en de vijf basisstappen voor EHBO. Je weet waar een gezonde maaltijd uit bestaat en kunt deze ook samenstellen.

Challenges

Voer minimaal drie van de vijf onderstaande challenges uit:

1. Ga op zoek naar informatie over roken, alcohol en drugs. Waar schrok je van en wat wist je nog niet? Vertel dit aan je ploeg.
2. Leg uit welke stappen je moet ondernemen als een ongeluk zich voordoet (de 5 basisstappen) en demonstreer het omleggen van een mitella, een vingerverband en een polsverband.
3. Maak jezelf bewust van de verschillende gevaren die komen kijken bij het pionieren van een object of stoken van een kampvuur en neem de rol van bewaker op je binnen de ploeg.
4. Stel (schriftelijk) voor een weekendkamp een gebalanceerd menu op, waarbij je gebruik maakt van de eisen van de 'schijf van vijf'. Bereid van dit menu minimaal een avondmaaltijd.
5. Weet wat de gevaren van oververhitting en onderkoeling op je lichaam zijn. Weet hoe je die gevaren bij jezelf kunt voorkomen. Waterscouts brengen in kaart wat je moet doen bij een ongeluk op het water (onweer, brand, boot zinkt, ongeval met een ploeglid).



Zeilen Kielboot I (basisfase)



Zeilen Kielboot II (verdiepingsfase)



Zeilen Kielboot III / MBL Z1 (specialisatiefase)



Roeien I/II (verdiepingsfase)



Roeien III / MBL roeien (specialisatiefase)

Scouting Nederland maakt gebruik van de opleidingen van de Stichting CWO. De eisen zijn te vinden in de Nautisch Technische Richtlijnen (NTR) op www.scouting.nl of op de website van het CWO (www.cwo.nl).

In de basis- en verdiepingsfase zijn de waterwerkdiploma's insignes en in de specialisatiefase (de MBL's) zijn de waterwerkdiploma's kwalificaties, aangezien daar een bepaalde bevoegdheid aan vastzit. Daarnaast zijn de MBL's diploma's die niet alleen in de scouts periode behaald worden, maar ook daarna nog.

Naast deze diploma's wordt er nog gewerkt aan een nieuw insigne voor het diploma buitenboordmotor I//II.

Luchtscouts
Gouden Wing



De Gouden Wing is het insigne dat wordt uitgereikt aan luchtscouts voor zowel lijnbestuurdmotorvliegen als voor modelzweefvliegen¹.

Om in aanmerking te komen voor een Gouden Wing, moet een luchtscout voldoen aan de onderstaande criteria.

Motormodellen

Praktijk:

1. Het model gereed maken voor de start.
2. Tien maal een goede start maken vanuit de hand of vanaf de grond.
3. Meehelpen in de pits.
4. Tien maal zes rondes vliegen en de vluchten afronden met een goede landing.
5. Drie keer een model goed opgooien.
6. Een vliegerrein uitzetten en daarbij behorende veiligheidsmaatregelen kennen.

Theorie:

7. De vliegtheorie kennen.
8. De namen en de functies van het model en de motor kennen.
9. Kennis en inzicht hebben omtrent gloeiplugmotoren.
10. De veiligheidsmaatregelen bij het vliegen kennen.
11. De gedragsregels tijdens het vliegen kennen.

Binnen Scouting Nederland is een aantal instructeurs/beoordelaars aangewezen die mogen beoordelen of een luchtscout aan deze criteria voldoet. Voor jeugdleden regelen deze instructeurs/beoordelaars het insigne en de toekenning van de Gouden Wing kwalificatie in Scouts Online.

¹ Vanwege het ontbreken van gecertificeerde instructeurs voor zweefvliegen, kan dit insigne momenteel alleen voor lijnbestuurdmotorvliegen worden uitgereikt.