

Vaardigheidsinsigne welpen
Varen



Het insigne “Varen” valt onder het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. Dit insigne is wellicht makkelijker uitvoerbaar voor welpen van een watergroep dan voor welpen van een land- of luchtgroep. Dit insigne is het bewijs dat de welp de basisvaardigheden bezit om over te gaan naar de waterscouts. De welp laat zien dat hij/zij de veiligheidsregels kent op en rond het water en bepaalde vaartechnische kennis heeft.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Reddingsvest	Voor je eigen veiligheid is het belangrijk een reddingsvest aan te hebben als je het water op gaat. Laat iemand je helpen bij het aantrekken van het vest	Voor je eigen veiligheid is het belangrijk een reddingsvest aan te hebben als je het water op gaat. Trek je vest aan en laat iemand controleren of het goed zit. Voor niveau 2 moet je minimaal in het bezit zijn van zwemdiploma A.	Voor je eigen veiligheid is het belangrijk een reddingsvest aan te hebben als je het water op gaat. Trek je vest aan en laat iemand controleren of het goed zit. Voor niveau 3 moet je minimaal in het bezit zijn van zwemdiploma A en B.
2 Spelletje met nautische termen	Speel bootonderdeel-tikkertje. Als je een bootonderdeel noemt, mag je niet getikt worden, maar moet je stil blijven staan tot iemand je bevrijd door tussen je benen door te kruipen. Wie getikt wordt, is de nieuwe tikker.	Speel een spelletje stuurboord-bakboord en maak later een foutje dan iemand die ouder is dan jij. <i>Tip! Kijk voor het spel op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Speel memorie over vaarregels en veiligheidsregels. Er horen steeds een regel en een plaatje bij elkaar.
3 Lijnen	Het is handig dat je een landvast ver kan werpen, bijvoorbeeld om de lijn naar iemand op de kant te gooien als je wilt aanleggen. Werp de lijn minstens drie meter ver.	Het is belangrijk dat lijnen (touwen aan boord) er netjes bij liggen. Schiet een landvast op zodat je deze kan gebruiken bij het aanleggen. Spring bij het aanleggen (met de landvast) als eerste op de kant en houd af met je voet. Zorg er dus voor dat de boot niet tegen de kant botst.	Leg de boot vast nadat je ergens bij de kant bent gekomen. Dit kan door: <ul style="list-style-type: none"> • een kikker of bolder te beleggen • slipsteek-halve steek • paalsteek • mastworp
4 Boten	Maak een tekening waarop je plaatjes van 5 verschillende soorten boten plakt.	Verzamel plaatjes van 10 verschillende soorten boten en schrijf een verhaal waarin al deze boten een rol spelen. De plaatjes plak je er natuurlijk bij.	Maak een collage met 8 verschillende soorten zeilboten en schrijf bij iedere boot een stukje informatie. Bijvoorbeeld over de grootte van de boot en het zeil, het aantal zeilen, wie er mee zeilen, waarvoor het gebruikt wordt en op welke wateren het schip gebruikt wordt.

5 Roeien en kanoën	Ga mee met roeien of kanoën. Vertel daarna wat er met de boot gebeurt als er aan één kant van de boot geroeid of gepeddeld wordt.	Help mee met roeien of peddelen. Volg verschillende commando's op. Zorg er ook voor dat je een achtje kan maken met jouw boot.	Roei of kano een uitgezet parcours zonder hulp van de leiding. Als je heel goed bent, probeer dan om je roer niet te gebruiken.
6 Zeilen	Maak een zeiltocht met een lelievlet en help mee met het aantrekken van de zeilen en stuur een eindje. <i>Let op! Bij deze activiteit moet er altijd iemand aan boord zijn die in het bezit is van Kb CWO 3.</i>	Speel al zeilend een spel met andere boten. Voer allerlei taken van een echte matroos uit. Denk hierbij aan inruimen, zeilen bedienen, roer houden en natuurlijk de boot schoonmaken. <i>Let op! Bij deze activiteit moet er altijd iemand aan boord zijn die in het bezit is van Kb CWO 3.</i>	Laat zien dat je al heel wat kan aan boord! Vaar een eindje rechtdoor, maak een overstag, bedien de fok tijdens een overstag door de commando's op te volgen en help mee met het aftuigen en netjes achterlaten van de boot. <i>Let op! Bij deze activiteit moet er altijd iemand aan boord zijn die in het bezit is van Kb CWO 3.</i>