

**IDEEËNMAP EN INFORMATIE OVER
DE LANDELIJKE SCOUTING WEDSTRIJDEN**

DSW VOOR SCOUTS '96

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	3
THEMA'S EN ACTIVITEITEN	4
SUGGESTIES VOOR HET WERKEN MET INSIGNES PER PLOEG	10
AANDACHTSPUNTEN VOOR EEN ORGANISATIE PLAN VAN DE DSW	12
INFORMATIE OVER DE LANDELIJKE SCOUTING WEDSTRIJDEN	15

COLOFON

Bij het tot stand komen van deze map is op verschillende manieren gebruik gemaakt om ideeën te verzamelen.

Hartelijk dank aan leden van de Mathomstam van de Jonkheer Beelaerts van Blokland groep te Barendrecht voor hun mondelinge ideeën.

Verder hartelijke dank aan medewerkers van het Programmteam en de Landelijke Scouting Wedstrijden.

Bij de spelen is gebruik gemaakt van verschillende boeken.

Spel en groepsproces van Henk Delcour

De Bres boeken 'spel in beweging' en Bres 'spelenboek'

Honderd bewegingsspelen van Huberta Wiertsema

Het grote spelenboek van Wil v. Haren/ Rudolf Kischnick

En bestaand materiaal.

DSW

Henny Hooimeijer

LSW

Ronald v. Pijkeren

Vormgeving

Scouting Nederland: Marijke de Groot

De omslag van dit districtsspel is gemaakt van vijftig procent recycled en ontinkt oud papier en vijftig procent TCF-pulp (100% chloorvrij gebleekt).

Het binnenwerk van dit districtsspel is gedrukt op REVIVA OFFSET kringlooppapier, vervaardigd uit 100% oud papier, chloorvrij gebleekt.



INLEIDING

Voor jullie ligt een map met ideeën en suggesties ter ondersteuning voor de organisatie van District Scouting Wedstrijden.

Bij het samenstellen van deze map zijn we van een aantal gegevens en wensen uitgegaan. Deze gegevens en wensen hebben we voor een groot deel uit de enquête verzameld die we hebben gehouden onder de groepen die als winnaar van de District Scouting Wedstrijden zich hadden opgegeven voor een bezoek aan de Wereld Jamboree. Daarin kwam naar voren dat er in de eerste plaats vraag was naar themaideeën met spelsuggesties. We proberen door middel van deze map hier een ondersteuning voor te leveren. In deze map staan een aantal thema's met daarbij een aantal (spel)suggesties.

De thema's kunnen een rode draad zijn, een achtergrond vormen of een compleet nagespeeld verhaal met alles erop en eraan. Bij de thema's

worden ook suggesties gegeven hoe een aantal activiteiten die op de Wereld Jamboree werden uitgevoerd ook gebruikt kunnen worden op de DSW. Daarnaast vragen we ook aandacht te besteden aan de beleidspeilers van dit moment. Het 'groene' gevoel en Scouting internationaal.

• Verder worden er enkele ideeën omtrent het werken vooraf aan en het presenteren van insignes tijdens de DSW aan de orde gesteld.

Tot slot staan er in deze map een aantal hoofdstukken voor het meedoen aan de **Landelijke Scouting Wedstrijden**. Zeker voor degenen die de District Scouting Wedstrijden winnen is dit hoofdstuk van belang.

We wensen jullie heel veel plezier bij de voorbereiding en de uitvoering van jullie DSW.

THEMA'S EN ACTIVITEITEN

Bij alle thema's staan in het kort een aantal ideeën om het thema te verwerken. Ook worden er een aantal spelsuggesties genoemd. Het spreekt voor zich dat verschillende spelsuggesties ook bij andere thema's gebruikt kunnen worden.

De thema's staan in een willekeurige volgorde.

DE RACE OM DE CAMEL TROPHY.

Deze race kan gehouden worden op iedere willekeurige plek op de wereld! Daar bedoelen we mee dat er 'gereden' kan worden door allerlei 'gebieden' waar alle elementen die ook in de echte Camel Trophy zitten, gebruikt kunnen worden. Hiervoor zou er door iedere ploeg een 'vervoermiddel' ontworpen kunnen worden.

Men kan bijvoorbeeld een vier windstreken-tocht houden. Waarbij de 'stops' opdrachten zijn die met de cultuur, leefomstandigheden, enzovoort, van dat land of de omgeving te maken hebben.

Een ploeg kan bijvoorbeeld zelf bepalen welke tocht men gaat 'rijden'. Het uitdagende is dan ook dat het vervoermiddel voor die bepaalde tocht uitgedacht moet zijn. Een 'slede' tocht (op wieltes) vraagt nu eenmaal een andere constructie dan een tocht die men gaat maken door Japan. Daar moet misschien wel een riksja voor worden ontworpen. Gedacht kan worden aan:

- tocht naar het **noorden**; een barre (slede-) pooltocht.

SUGGESTIES

bouw je eigen onderkomen (iglo van bijvoorbeeld houtblokken of piepschuimblokken), eten, (vis roosteren) weerstation, enz.

- tocht naar het **oosten**; opdrachten vanuit de Japanse of chinese cultuur.

SUGGESTIES

bepaalde vechtsporten beoefenen, (vraag hiervoor een goede leraar)

- tocht naar het **zuiden**; opdrachten vanuit bijvoorbeeld de afrikaanse, arabische cultuur. Maar ook kan worden gedacht aan Australië. (aboriginals)

SUGGESTIES

een tocht door de jungle, Sahara, pyramiden, bouwen van waterpompen, waterdragers.

- tocht naar het **westen**; een tocht door noord- en Zuid Amerika.

SUGGESTIES

ze komen in contact met indianen, inca's. Ze trekken door het Amazone gebied; moerassen, goudzoeken.

Voor de tocht door een 'moeras' kan bijvoorbeeld in een grote tent worden opgezet. Er wordt een soort moerassig doolhof gemaakt. Het is er donker en allerlei moerasgeluiden versterken de sfeer. Men kan alleen het moeras verlaten wanneer men de opdrachten op de goede manier uitvoert. Men kan deze tocht(en) al op de groep starten. Door bijvoorbeeld al kwalificatieronden te houden waarbij de ploegen onderling allerlei proeven van bekwaamheid af moet leggen. In deze kwalificatie zouden bijvoorbeeld allerlei startactiviteiten uit het scoutingspel aan de orde kunnen komen. De DSW wordt dan voortgezet aan de hand van de vervolghostactiviteiten.

Men zou in alle proeven ook al het gezamenlijk ontworpen vervoermiddel een rol kunnen laten spelen. Het geheel vanaf het ontwerp tot aan het meedoen van de race kan men door middel van een verslaggeving vast laten leggen.

Wanneer men er voor kiest dat men op de groep al een soort kwalificatie toepast, kan men bijvoorbeeld wel een activiteit op de DSW organiseren waar bij **alle** auto's geshowd kunnen worden. Dit zou bijvoorbeeld op de zaterdagavond kunnen door middel van een soort autoshow. Elke ploeg mag daar dan zijn auto demonstreren en uitleg geven hoe het één en ander tot stand is gekomen. Men zou daar zelfs een aparte wedstrijd van kunnen maken. Op deze manier kunnen alle ploegen van een groep toch aan de DSW 'proeven', wanneer men niet alle ploegen mee laat doen.

OP ZOEK NAAR HET MIDDELPUNT DER AARDE

De start van deze tocht begint bijvoorbeeld in een riolen stelsel. Daarna komt men steeds in een 'aardlaag'.

SUGGESTIES

Voor spelen om van aardlaag naar aardlaag te trekken:

- natuurspelen
- milieuspelen
- waterspelen
- water experimenten
- seinspelen
- 'speleologie'
- onderwater wereld
- zandspelen (kunstwerken bouwen)
- kleien
- geheimschriften en andere tekeningen op wanden
- men ontdekt onderaardse bouwwerken
- men ontdekt schatten, sieraden, scherven, (van een aantal scherven kan men bijvoorbeeld een complete schotel, vaas of iets anders in elkaar zetten).
- vuren

Alle posten geven weer een andere laag in de aarde aan. De lagen worden steeds warmer. Om dit te symboliseren kan het volgende spel een idee zijn. Bij iedere laag moet men eerst met de kurk een kaars doven. Dit wordt als volgt gedaan: Iedere deelnemer krijgt een touw met een kurk om zijn middel. Men doopt de kurk in een bak met water. Op een bepaalde afstand staan een rij kaarsen. Alle kaarsen moeten eerst worden gedooft voor dat de ploeg naar een andere 'laag' (post) kan. De kaarsen kunnen variëren in grote, hoeveelheid en opstelling. Tegen de avond is men bijvoorbeeld bij het middelpunt van de aarde aangeland. Om in dit vreselijk warme gedeelte te kunnen vertoeven zal men bijvoorbeeld ook weten hoe men met vuur om moet gaan.

- brandpreventie
- demonstratie van de brandweer
- zelf leren omgaan met vuur
- vuren aanleggen
- kampvuur
- koken op vuur (niet overal toegestaan, denk aan vergunning).

Tot slot kan men in het middelpunt der aarde een geheel nieuwe stad ontdekken. Een stad waar allerlei andere regels zijn dan bij ons. Alles is daar bijvoorbeeld omgedraaid. Wanneer je ontwaakt ga je inplaats van een ontbijt warm eten. Of wanneer er iets gelezen moet worden gaat dat op zijn kop en van voor naar achteren. Je kleding heb je achterste voren aan. Zo zijn er nog veel meer dingen te verzinnen.

WELKOM IN GRIEZELDORP

In Griezeldorp is het uiteraard een zeer griezelige toestand. Er staan griezelhuizen, (posten) griezelstraten, (looproute), griezelopdrachten en griezelfiguren, (mensen op de posten). Je moet om, als deelnemer, toegang tot Griezeldorp te krijgen zelf ook zo griezelig mogelijk eruit komen te zien.

STEL JE EENS VOOR:

- De opening kan een massale schmink- en opbouwtoestand worden, waar het griezelgebeuren hoogtij viert...
- De tenten van de deelnemers moeten aan de griezelomgeving worden aangepast.
- Men wordt ontvangen door griezelfiguren. Om niet op te vallen zal iedere deelnemer voor dat hij zich in Griezeldorp gaat vertonen er ook als een griezelfiguur moeten uitzien.

Het griezeldorp zelf is een dorp waar van alles gebeurd op een wat 'vreemde' manier. Niets gaat er gewoon. 's Avonds lopen er misschien wel spoken rond, als kampwacht of zo... Ook het 'leven' in het dorp is niet gewoon. Alle opdrachten hebben een wat griezelig en/of wat anders dan anders tintje. Een aantal opdrachten kunnen bijvoorbeeld worden uitgevoerd in donker gemaakte tenten.

OPDRACHTEN KUNNEN ZIJN:

- maken van griezelfiguren
- maken van een griezelmaaltijd (zie het griezelkookboek van Roald Dahl)
- de maaltijd wordt op een zelfgemaakte oven klaargemaakt
- men moet zich bekwamen in het beklimmen van 'spinnewebben' (apenbrug e.d.)
- de E.H.B.O. post is wel erg 'bloederig'... (nepwonden maken en 'behandelen')
- allerlei experimenten over natuurverschijnselen (zie het boek 'zo werkt dat', uitgave: Deltas)
- hoe wordt ik een 'grieze-ling'

Het geheel kan worden afgesloten met een griezelpkampvuur, of wanneer men een weekend in Griezeldorp blijft kan men een centrale griezelafluiting op het dorpsplein.

Een heel aparte ervaring is een 'Witte Wieven' tocht. Wanneer men meer wil weten over de legende van de Witte Wieven kan men informatie inwinnen bij verschillend VVV's in de Achterhoek. Boeken waar je ideeën voor het opzetten van een griezeldorp, een griezelaavontuur en dergelijke kunt verzamelen zijn onder andere de boeken van Paul van Loon. Bijvoorbeeld het Griezelhandboek, de Griezelbus.

GESTRAND

Dit spel kan zich af gaan spelen op het strand en in de duinen. Er kunnen verschillende verhalen worden gemaakt. Bijvoorbeeld:

HET GESTRANDE SCHIP

De Scouts krijgen een bericht dat er een schip is gestrand. Het schip heeft zijn lading verloren en deze ligt verspreid over het strand. (posten) Deze lading moet men verzamelen, onderzoeken, repareren, enzovoort. Er ontbreken een aantal dingen die men tijdens een tocht door de duinen moet ontdekken.

- aan boord bevinden zich nog allerlei dozen die spullen bevatten waar men iets van moet maken, iets uit moet zoeken of in elkaar moet zetten.
- er is een navigatie systeem dat 'nagekeken' moet worden.
- met de "touwtrossen" van het schip kunnen ook allerlei spelen en opdrachten worden gemaakt.
- er is ook lading in het schip dat bestaat uit specerijen, groenten, enzovoort uit andere landen. Dit moet worden gebruikt om een maaltijd van samen te stellen.
- In de stuurhut worden kaarten gevonden waar kaartopdrachten mee kunnen worden gemaakt.

HET STRANDJUTTERS CONGRES.

De Scouts worden uitgenodigd om een congres van strandjutters bij te wonen. Er worden allerlei 'sprekers' uitgenodigd. Deze sprekers zijn de personen die de scouts vragen en opdrachten voorleggen die opgelost en uitgevoerd moeten worden. Dit kan in een vorm van 'workshops', maar bijvoorbeeld ook in een vorm van een soort 'ronde tafelconferentie'. Er wordt vanuit een cen-

traal punt gewerkt door middel van een labelbord waar de opdrachten vanaf kunnen worden gekozen in een; voor de ploeg zelf te kiezen volgorde.

Te denken valt aan:

- bouwwerken van zand
- spelen waarvan de materialen op het strand zijn te vinden. Zo wordt er bijvoorbeeld het spelletje Boter-Kaas en Eieren gespeeld met schelpen. Met een 'scheermes' (dit is een schelp) kan men het spel landveroverij spelen. In het spelenboek van Bres 'Spel in beweging' staan ook een aantal strandspelen.
- dingen maken van materiaal die men op het strand gevonden worden.
- vliegers
- brieven schrijven en deze in een fles versturen
- een rondleiding door een natuurgids of een bezoek aan een centrum voor natuureducatie
- lucht- en waterspelen
- waterexperimenteer opdrachten
- 'reddings' opdrachten (preventie en veiligheid)
- pionieren (bijvoorbeeld uitkijkposten)

DE KRANT

Dit spel kan op verschillende manieren worden opgezet. Het kan zo zijn dat men het samenstellen van de krant als een rode draad door een ander thema laat gaan. Er zijn deelnemers die bij de krant 'werken' en er zijn deelnemers die diverse activiteiten uitvoeren.

Er is een redactie met allerlei afdelingen, bijvoorbeeld:

- Verslaggevers, zij worden er op uit gestuurd voor allerlei interviews en verslagen.
- Fotografen die alles op de gevoelige plaat vastleggen. Uiteraard moeten ze dit ook ontwikkelen.
- Personen die van alles (moeten) onderzoeken en daar weer een 'verslaggeving' van maken.
- Personen die de advertenties en andere zaken verzorgen die in een krant (moeten) komen.

BDit alles wordt op een zeer 'professionele' manier gedaan. Er wordt met computers gewerkt; men heeft de beschikking over een kopieerapparaat. Er zijn fototoestellen, cassette-recorders, video's, typemachines, kortom alles wat er nodig is om een krant samen te stellen.

Andere deelnemers kiezen ervoor om activiteiten uit te voeren.

ENKELE VOORBEELDEN:

- er wordt een modeshow georganiseerd. Er zijn deelnemers die de modeshow gaan organiseren. De krant maakt daar een verslag van, compleet met foto's.
- er zijn sportwedstrijden. De wedstrijden worden echt gespeeld en de verslaggevers en fotografen maken interviews.
- er wordt een experiment uitgevoerd. De gegevens om dit experiment uit te voeren staan als opdracht in een "boek" omschreven.
- er wordt een bepaalde beurs gehouden, bijvoorbeeld een Femina of een Krea-Doe beurs.
- er is een soort bedrijfje waar men oud gereedschap weer bruikbaar maakt voor de derde wereld.
- een heel speciaal orkest geeft een uitvoering
- er wordt een waterpomp gebouwd.
(Bijvoorbeeld een touwpomp)
- er worden televisie opnames gemaakt.
- er wordt een zeer speciaal huis gebouwd.
- men gaat een berg (klimwand) beklimmen.
- er wordt ergens een (touw)brug gemaakt en 'geopend'

STOOMCURSUS VOOR ONTDEKKINGS-REIZIGERS

In het spel zitten elementaire vaardigheden die men zich eigen moet maken wanneer men met een expeditie mee wil. Er zijn een groot aantal posten waar men zich kan oefenen in verschillende onderdelen.

ENKELE VOORBEELDEN:

- samenstellen van een overlevingstas
- kleding maken
- plannen van een tocht, waar gaat die heen, waar moet je aan denken, wat neem je mee...
- weerkunde
- kaart en kompas
- bouwen van een bepaald onderkomen
- eten uit de natuur
- e.h.b.o.
- maken van vuur
- navigeren
- radiocontacten
- sjorren en takelen
- pionieren met touw
- jagen en vissen
- communicatie (gebarentaal, vreemde talen)

Veel ideeën zijn te halen uit de Bres boeken, survival boeken voor de jeugd (er zijn er verschillende) en de boeken 'Pionieren', 'Op expeditie' en 'Hiken', van Scouting Nederland.

De deelnemers kunnen zich op de zaterdag voorbereiden. Op de zondag kan bijvoorbeeld de tocht met alles erop en eraan worden gelopen.

EEN REIS DOOR HET HEELAL

Er worden astronauten gezocht voor een reis door de ruimte. Men kan zich op een bepaalde datum aanmelden op een bepaalde luchtvaart basis. Er zullen eerst een groot aantal tests moeten worden uitgevoerd voor dat aan de raketreis begonnen kan worden. De reis zelf gaat langs planeten en andere hemellichamen, (posten met opdrachten). Ook is er natuurlijk een ruimtestation wat moet worden bezocht.

ENKELE IDEEËN:

- het speelveld wordt ingericht als een lanceerbasis
- iedereen draagt speciale kleding
- verschillende posten over luchttechnische zaken
- weerkunde
- kaartlezen van de sterren en andere hemellichamen
- kaartlezen vanuit de cockpit van de raket (dan zie je de aarde!)
- op je kop hangend een opdracht uitvoeren/lezen
- tests om je uithoudingsvermogen te bepalen
- berichten uit de ruimte ontcijferen

Wanneer je naar de film "Apollo 13" gaat of bekeken hebt, krijg je of heb je vast een schat aan ideeën. Daarnaast zijn er een aantal (kijk)boeken die je tal van ideeën en informatie geven, bijvoorbeeld uit de serie ontdekkingsreizen 'Sterrenhemel'

BOEKEN.

Naast de hierboven gegeven thema-ideeën zijn er ook een aantal boeken die voor een themaverwerking kunnen worden gebruikt. Bij de titel van het boek wordt er een korte beschrijving van het boek gegeven.

BEESTENBOS IS BOOS

Colin Dann

De dieren van het Beestenbos voelen zich bedreigd door de oprukkende stad. Onder leiding van Vos trekken ze naar natuurreservaat Het Witte Hertenpark; een hele onderneming met al die gevaren onderweg.

DE DRAAK ONDER DE KERK

Leonie Kooiker

In dagboekvorm vertelt Marco de avonturen die hij heeft beleefd bij zijn onderzoekstocht in de oude kerk die gesloopt gaat worden. Er blijken onderaardse gangen te zijn en Marco komt behoorlijk in de problemen als hij dingen vindt en hoort die hij niet kan verklaren.

JANUARY JONES

Strips van Big Balloon

January Jones is een avonturierster in hart en nieren. Wat men in andere stripverhalen ziet doen door de zgn. macho-man, verricht deze dame met even groot gemak. Het verhaal is klassiek: de jacht naar een schat in onherbergzame streken in donker Afrika.

ZEEËN VAN TIJD.

Tonke Dragt

Tijd en ruimte zijn maar betrekkelijk. Dat ondervindt Otto als hij door het lezen van een bijzonder boekje terecht komt aan de andere kant van de deur, in andere tijden en dimensies.

DINOTOPIA

James Gurney

(vertaald door Anke van der Graaf)

Na een schipbreuk spoelen Arthur Denison en zijn zoon Will uit Boston in 1862 aan op een onbekend eiland waar mensen, nakomelingen van schipbreukelingen, en de ondergang overleefd hebbende, met zeer intelligente sauriërsoorten een harmonieuze maatschappij vormen. Van hun spectaculaire reis doen zij in dit journaal verslag in woord en tekeningen. In de beschrijving van die samenleving zitten veel denkbeelden voor het beter omgaan met elkaar en met de omgeving.

ODYSSEIA

Homerus

DE VLOEK VAN POLYFEMOS

Homerus

Beide boeken gaan over de avonturen van Odysseus.

Het eerste boek is vertaald door Imme Dros, het tweede door Evert Hartman.

AARDE, VUUR, WATER, LUCHT

Mary Hoffman/Jane Ray

Het is een soort 'kijkboek'. Het boek neemt je mee langs de vier elementen, door de fascinerende wereld van allerlei culturen, zowel van vroeger als nu.

HET OUDE EGYPTE

James Putnam

Dit is geen boek, maar meer een soort schatkist. Deze schatkist bevat alle dingen die nodig zijn om de geheimen van de beschaving te ontdekken: puzzels, spelletjes en een boek, maar ook een amulet, hiërogliefenstempels en nog veel meer. (Het is waarschijnlijk niet te leen in de bibliotheek)

HET RAADSEL VAN DE PIRAMIDE

Iain Smith

Dit boek is een soort 'kijkboek'. Het is een detective pop-up boek, waarin aanwijzingen verborgen zitten. Door het uittrekken van flapjes kan je als een echte detective de diefstal oplossen. Het boek heeft drie verschillende oplossingen. (Misschien iets ingewikkeld om dit in een spel op te zetten, maar het is wel een uitdaging!)

HET FILMBOEK

Bas van Lier/Gidi van Liempd

Alles over de wereld van de film, van cameraman tot decorbouwer, van scenarioschrijver tot stuntman. Over Hollywood, tekenfilms, 'special effects' en ook hoe je je eigen (video)film maakt.

BRES

Eén boek dat zeker ook jullie aandacht mag hebben is de ringband van Bres 'Natuur in beweging'. Het is een uitgave van BRES in samenwerking met het Wereld Natuur Fonds. De 'speerpunten' zoals die door het Wereld Natuur Fonds zijn geformuleerd in de brochure 'nog tien jaar om de wereld te redden', vormen een uitgangspunt voor informatie en activiteiten.

Ieder katern bevat de uitwerking van een speerpunt. Zo is er bijvoorbeeld katern 7 dat ons meeneemt op een reis door Indonesië. Aan de hand van spelen en opdrachten wordt er op een speelse wijze aandacht geschonken over het land zelf, de leefwijze van de mens en dieren die daar leven.

De katernen zijn te bestellen bij : BRES Postbus

105 3950 AC Maarn. Losse katernen zijn 7,50 en een abonnement voor 8 katernen, plus opbergmap 70,00 (genoemde bedrage zijn exclusief verzendkosten). Het lijkt misschien een 'stevig' bedrag maar, er kunnen heel veel ideeën ook voor andere activiteiten uit worden gehaald. Misschien is het ook een idee voor de 'districts-bibliotheek'.

SUGGESTIES VOOR HET WERKEN MET INSIGNES PER PLOEG

In dit hoofdstuk worden er een aantal suggesties gegeven om eens op een (misschien) andere manier het insignewerk bij de scouts onder de aandacht te brengen.

In principe is het de bedoeling dat scouts aan een insigne kunnen gaan werken als de startactiviteiten zijn afgerond. Insignes vragen namelijk om bepaalde kennis en ervaring. **voor een ploeg.** Door opdrachten zo breed mogelijk samen te stellen en daarbij zeker de kennis en ervaring van die ploegleden te gebruiken die aan vervolgactiviteiten bezig zijn, kan men het veelzijdige van het scouting spel goed verwerken.

En dat niet alleen, ook het samenwerken, samen ontdekken, samen ergens voor staan kan op een speelse wijze worden gestimuleerd.

Het is misschien een idee om eens tijdens de DSW een mogelijkheid te scheppen om ploegen gelegenheid te geven een insigne, waar ze op de groep gezamenlijk aan hebben gewerkt, dit op de DSW aan medescouts te laten zien. Het zou op een volgende manier georganiseerd kunnen worden.

INSCHRIJVING

De inschrijving voor deelname van insigne zou geen deel uit hoeven te maken van de totale wedstrijd. Wil men er toch een wedstrijd aan verbinden dan is het wellicht mogelijk om dit apart te beoordelen. Elke ploeg is (dan) vrij om zich wel of niet in te schrijven. De ploegen die zich niet voor dit onderdeel opgeven kunnen de 'workshops' of de 'beurs' bezoeken.

Stel dat ze zich allemaal opgeven! Dat zou kunnen! Dan is het mogelijk om een roulatie systeem te maken of de ploegen in een bepaalde volgorde in te delen, zodat ze elkaars presentatie kunnen bezoeken.

Door de organisatie van de DSW zijn een aantal insignes geselecteerd die door ploegen kunnen worden uitgewerkt. Als ploeg kan voor een insigne ingeschreven worden. De ploeg krijgt van de organisatie de 'spelregels' voor het voorbereiden en de presentatie van het insigne op de DSW.

PRESENTATIE

Op de DSW kan bijvoorbeeld op de zaterdagavond de presentatie plaatsvinden. Dit kan door middel van 'workshops' of een 'scoutingbeurs'. Bij een workshop is het idee dat er ook iets wordt bedacht waar deelnemers van zo'n workshop aan mee kunnen doen. Ze doen bijvoorbeeld een spel of er moet iets worden (na)gemaakt. Bij een 'beurs' gaan de 'kijkers' meer langs de kraampjes en bekijken wat er gedaan is. Je zou bij een beurs ook kunnen denken aan 'standwerkers' die hun produkt of iets dergelijks kunnen aanbevelen.

Hieronder worden een aantal suggesties/mogelijkheden gegeven voor insignewerk op de DSW.

Wij hebben deze insignes genomen, maar het zou ook kunnen dat je als organisatie één of meerdere nieuwe insignes samenstelt als onderdeel van de DSW.

Succes bij het eventueel uitvoeren van dit wellicht nieuwe onderdeel!

Het is handig om het specialiteiten boek, waar de insignes in staan beschreven, bij het doorlezen van het verdere hoofdstuk erbij te gebruiken.

INSIGNE ONTWIKKELINGS-SAMENWERKING.

De opdrachten die hiervoor in het specialiteiten boek worden beschreven zijn zonder meer te gebruiken.

Opdracht 2 kan bijvoorbeeld in de workshop met workshop deelnemers worden uitgevoerd, evenals opdracht 4. Van de overige opdrachten kan een collage of iets dergelijks worden gemaakt.

INSIGNE INTERNATIONAAL.

Bij dit insigne kunnen 1,2,4,5,6, uitgevoerd worden. Het kan aangevuld worden met, bijvoorbeeld:

- zoek als ploeg contact met scouts in dat land
- doe in de workshop een spel uit dat land
- presenteer een gerecht uit dit land
- leer ons de taal en specifieke gewoontes van dit land

INSIGNE FOTOGRAFIE.

De opdrachten 1,2,5,6,7, kunnen door middel van een fototentoonstelling in een workshop worden gepresenteerd.

In de workshop zou misschien het ontwikkelen en afdrucken van een foto in de praktijk gedaan kunnen worden.

INSIGNE MUZIEK

Men zou op de eigen groep een aantal muziekinstrumenten kunnen verzamelen of maken. Met deze muziekinstrumenten is het de bedoeling dat deelnemers aan de workshop een orkest vormen die een, door de ploeg gemaakt muziekstuk, ten gehore gaan brengen. Alle genoemde opdrachten in het specialiteitenboek moeten door de praktische voorbereiding wel aanbod kunnen komen.

INSIGNE HANDVAARDIGHEID

Bij dit insigne zou de organisatie van de DSW, wanneer ze voor het thema van bijvoorbeeld 'Race van de Camel Trophy' kiezen zelf een aantal eisen kunnen opstellen wanneer het vervoermiddel wat de ploeg gebruikt. De ploeg kan dit dan tijdens een beurs of workshop demonstreren en uitleg geven over bouw, mogelijkheden, enzovoort.

INSIGNE VLIGEREN

Voor dit insigne kan van de opdrachten zelf een verslag gemaakt en een tentoonstelling worden voorbereid. In de workshop kan met de

deelnemers een vlieger worden gemaakt, waarbij bij de ploeg de instructies moet geven.

INSIGNES OVER NATUUR EN MILIEU

Als organisatie van de DSW zou men een uit de insignes die genoemd staan in dit hoofdstuk een aantal eisen kunnen samenstellen voor een presentatie. Daarbij kan een ploeg zich bijvoorbeeld wel zich specialiseren in een bepaald onderdeel, zoals dieren, (sporen maken) planten, (determineren), energie, (iets bouwen) milieu, (een spel)

Deze laatste suggesties zijn voorbeelden om door de ploeg dit te laten voorbereiden voor een workshop.

INSIGNE COMMUNICATIE

Van de opdrachten 1 en 3 kan een tentoonstelling worden gemaakt.

De overige opdrachten kunnen verwerkt worden door de scouts een opdracht te geven voor het maken van een spel, waar deze opdrachten in verwerkt moeten worden.

De tentoonstelling kan daarbij een onderdeel zijn.

INSIGNE PIONIEREN/ SCHIEMANNEN

Voor een presentatie hiervan kan men als organisatie van een DSW alle kanten uit!

INSIGNE ORIËNTEREN

Van de opdrachten 1,2,3,4,5 en 6 kan een tentoonstelling worden gemaakt.

Er kan door de ploeg een kleine tocht zijn voorbereid voor de deelnemers aan de workshop met behulp van kaart en kompas.

AANDACHTSPUNTEN VOOR DE ORGANISATIE VAN EEN DSW

In dit hoofdstuk worden er een aantal aandachtspunten voor de opzet van een DSW gegeven.

Iedere DSW heeft zijn eigen organisatie onderdelen en organisatie punten. Het is daarom nogal ingewikkeld om een standaard organisatie te geven. De ene DSW duurt een dag, de andere een kort, of zelfs een lang weekend! Er zijn DSW's die gespeeld worden in de stad, park of recreatiegebied en er zijn DSW's die een groot bos of terrein tot hun beschikking hebben.

Waarschijnlijk ligt er in het ene district een compleet draaiboek klaar wat ieder jaar met succes wordt gebruikt. Een ander district gaat voor de eerste keer een DSW organiseren. Vandaar dat er wordt volstaan met een algemene checklist. Ga steeds uit van de eigen mogelijkheden, situaties en organisatie vorm.

COMMISSIE

Het is handig om een organisatiecommissie samen te stellen die een coördinerende rol heeft. Diverse werkgroepen worden benoemd die onderdelen (verder) uitvoeren van het totaal.

LOCATIE.

De locatie waar de DSW gehouden gaat worden moet ruim van te voren worden gepland. Dit in verband met met eventuele aanvragen van vergunningen en afspraken met politie en andere instanties. Denk ook van te voren aan voorzorgsmaatregelen wanneer het slecht weer zou zijn op de DSW.

Denk bij het zoeken van een locatie aan:

- het maken van een plattegrond
- (openbare) vervoersmogelijkheden
- sanitaire voorzieningen
- wasgelegenheid
- parkeerruimte voor 'brengers', 'halers' en andere belangstellenden
- parkeerruimte voor de deelnemers (fietsen en auto's)
- routebeschrijving
- bereikbaarheid, bijvoorbeeld voor de aanvoer van materiaal

ORGANISATIE.

Op deze checklist staan een aantal taken die door verschillende commissies uitgevoerd kunnen worden. Het zijn allemaal aandachtspunten voor het opstellen van een totaal organisatie plan. Bekijk als commissie deze checklist en haal die aandachtspunten eruit die voor jouw commissie of taak van toepassing kunnen zijn. De lijst staat in willekeurige volgorde.

- ☐ DSW-commissie bij elkaar roepen of samenstellen
- ☐ draaiboek maken hoe de organisatie geregeld gaat worden (dit verspreiden, bijhouden, aanvullen, bijgewerkte delen verspreiden)

In het draaiboek komt o.a. te staan:

- de totaal organisatie van de dag of weekend
- het thema met de uitwerkingen
- de spelregels rondom het wedstrijdgebeuren
- de begeleiding van de eigen leiding tijdens de DSW (wat mag leiding wel of niet voor een ploeg regelen)
- spelregels rondom de puntentelling
- eventuele opdrachten die gegeven kunnen worden
- tijdschema van de dag
- wie is waarvoor verantwoordelijk (werkgroepen e.d.)
- een overzicht hoe alles op de locatie wordt ingedeeld

- tijdsplanning wanneer zaken rond moeten zijn
- lijst van de namen van de scouts die meedoen (ook de ploegen)
- lijst van medewerkers
- notitie welke arts er dienst heeft met naam en telefoonnummer
- adres voor noodgevallen dat gebeld kan worden
- definitieve opgave van de groepen
- hoe de inkoopregels zijn (bonnen e.d.)
- de datum voor een evaluatie (gekoppeld aan een gezellige avond?)

- ☐ benoemen van diverse werkgroepen (o.a. programma- decor- opbouw- afbreek- en opruim werkgroepen)
- ☐ contacten onderhouden met de werkgroepen
- ☐ thema bedenken en uitwerken
- ☐ eventuele samenwerkingsverbanden aangaan met andere organisaties (dit kunnen specialisten op een bepaald gebied zijn)
- ☐ spel en materialen
- ☐ huur van materialen
- ☐ regelen geluids- en andere apparatuur
- ☐ opening, sluiting, aankleding
- ☐ aanschrijven eventuele sponsors
- ☐ organisatieplanning opstellen (draaiboek)
- ☐ planning maken voor de groepen
- ☐ lijst van werkzaamheden
- ☐ benoemen van (sub)commissie
- ☐ inschrijvingsformulieren voor de groepen aan de DSW
- ☐ inschrijving voor de LSW (denk aan de voorinschrijvingsdatum)
- ☐ lijst van deelnemende groepen
- ☐ informatieboekje vanuit het district
- ☐ inkoop van centraal geregelde spullen
- ☐ huren van centraal geregelde spullen
- ☐ regelen van vervoer van materiaal
- ☐ eventueel verzekeren van spullen
- ☐ begroting opstellen
- ☐ PR plan samenstellen (in samenwerking met de districtsvoorlichter)
- ☐ herinnering aan de DSW
- ☐ regelen van E.H.B.O.
- ☐ maatregelen nemen ten aanzien van veiligheid (zwemvesten, brandblussers, enzovoort)
- ☐ uitnodigingen verzorgen
- ☐ regelen wie genodigden ontvangt

- ☐ regelen van vergunningen (lokatie, bepaalde apparatuur)
- ☐ gevonden voorwerpen
- ☐ versturen van bedankjes
- ☐ lijst opstellen voor een evaluatie

"DE WINNAARS VAN DE DSW KOMEN ER AAN....."

INFORMATIE VOOR WINNAARS VAN DE DSW



LSW-INFORMATIE T.B.V. DSW-ORGANISATIES

INLEIDING	17
SCOUTINGWEDSTRIJDEN NIET ALLEEN IN JOUW DISTRICT	18
HET SCOUTSPROGRAMMA	19
PUBLICITEIT	20
NAAR DE LSW	21

Dit gedeelte van de informatie is bestemd voor de organisatoren van de Districts Scouting Wedstrijden in 1996. Wilt u dit boekje doorsturen als het bij u aan het verkeerde adres is?

INLEIDING

De voorbereidingen voor de Landelijke Scouting Wedstrijd van 1996 zijn alweer in volle gang en misschien hebben jullie ook al een begin gemaakt met de organisatie van de Districts Scouting Wedstrijd. Het doel van dit boekje is om in een vroegtijdig stadium informatie te geven over de LSW, zodat iedereen voldoende geïnformeerd is. Het is goed om de DSW en de LSW nauw op elkaar te laten aansluiten, immers de winnaars van de DSW zullen deel gaan nemen aan de LSW.

In dit boekje zal niet in gegaan worden op het thema van de LSW. De thema-suggesties in het DSW-infopakket zijn gebaseerd op het thema

van de LSW. Thema-attributen die ploegen maken voor de uitwerking van één van de DSW-thema's zullen ook weer toepasbaar zijn bij de LSW.

De organisatie van de LSW wenst alle districtsorganisatoren heel veel succes bij de organisatie van hun komende Districts Scouting Wedstrijd. Laat het swingen en maak van die activiteit een evenement waar de scouts dol enthousiast over zijn.

Namens de organisatie van de LSW, veel succes met de voorbereidingen.

SCOUTINGWEDSTRIJDEN NIET ALLEEN IN JOUW DISTRICT

Overall zijn wedstrijden. Jouw Districts Scouting Wedstrijd staan niet op zichzelf. Natuurlijk hebben jullie de volledige zeggenschap over je eigen wedstrijd en ben je aan niemand verantwoording schuldig. Maar jouw DSW staan wel in breder verband.

In het weekend dat jouw DSW gehouden wordt, zijn nog op vijf of zes andere plaatsen in Nederland DSW's aan de gang.

Er gaat minstens één ploeg uit jouw district naar de LSW en het is wel prettig als dat een beetje op elkaar is afgestemd.

AFSTEMMEN IS BETER

Dat afstemmen is niet alleen de verantwoordelijkheid van de districten. Het is de gedeelde verantwoordelijkheid van district en LSW-organisatie.

Om goed af te stemmen moet de LSW-organisatie jullie van informatie voorzien. Naast dit boekje zijn er nog de volgende informatiebronnen voor een betere afstemming:

- het DSW-infopakket
- diverse artikelen in uitgaven van Scouting Magazine, Scouty en de SN-courant.
- het deelnemersinformatieboekje (medio april '96)

De LSW-organisatie heeft het Jamboree-jaar overgeslagen en dat betekent op vele punten een nieuwe start.

Maar evenals voorgaande jaren proberen we met 'Afstemmen is beter' een bijdrage te leveren tot fantastische Scoutingwedstrijden.

Net als jullie zijn wij enthousiaste Scoutingleiders en -leidsters met maar één doel voor ogen: 'De scouts moeten een te-gek-gaaf-weekend hebben'. Doe met ons mee.... Afstemmen is beter!



HET SCOUTSPROGRAMMA

De Districts en Landelijke Scouting Wedstrijden zijn voor de deelnemende jongens en meisjes een sfeervol en/of spannend evenement, waar de vele facetten van het scoutsprogramma aan bod komen in een andere dimensie dan op groepsniveau.

Realiseer je bij de voorbereidingen van jouw DSW, dat deze activiteit een van de middelen is om het scoutsprogramma onder de aandacht te brengen. Het scoutsprogramma (o.a. werkboek en zakboekje) biedt op een heel breed terrein activiteiten en zal dan ook het vertrekpunt van alle LSW-activiteiten zijn, om zo tot zeer gevarieerde wedstrijden te komen.

SCOUTSPROGRAMMA

In het Handboek Scouts is de werkwijze van de Scouts als volgt verwoord :

'Bij de scouts staan de activiteiten met de vaardigheden die daarvoor nodig zijn, centraal. Het scoutingprogramma is verdeeld in 14 activiteitengebieden. Land-, lucht- en watervendels kunnen met behulp van deze activiteitengebieden een gevarieerd programma maken. Alle activiteiten worden aangeboden op twee niveau's; het startniveau en het vervolgniveau.' (Handboek Scouts, blz. 15).

In het Handboek Scouts wordt dieper in gegaan op de betekenis van de start- en vervolgactiviteiten en insignes:

'De startactiviteiten vormen de basis van het scoutsprogramma. Alle scouts moeten deze activiteiten doen. Het totale pakket startactiviteiten moet binnen een jaar na installatie afgerond zijn'. Het startaanbod is een totaalpakket. Scouts kunnen niet kiezen uit de activiteiten. Ze moeten het gehele pakket doorlopen. Alleen zo kunnen de scouts meedoen aan alle onderdelen van het scoutsprogramma. Het is belangrijk dat de scouts kennismaken met alles wat er bij het scoutingprogramma komt kijken. Alles wat je geleerd hebt, komt bij de vervolgactiviteiten goed van pas. Als er bijvoorbeeld vervolgactiviteiten op het programma staan, kunnen de scouts die nog niet zo lang in de groep meedraaien, daar alvast kennis mee maken.' (Handboek Scouts, blz. 17). 'Hoewel

het scoutsprogramma géén centraal thema heeft (zoals dat wél bij de bevers en welpen/esta's/kabouters het geval is), is er genoeg ruimte om toch met een thema te werken. Een thema is in feite een kapstok, waar je van alles aan kunt ophangen. Werken met een thema richt je aandacht op een speciaal onderwerp. Het thema is de rode draad in een serie activiteiten. (Handboek Scouts, blz. 191 en 192).

AANSLUITING SCOUTING

WEDSTRIJDEN EN SCOUTING 2000

De LSW zullen het vernieuwde scoutsprogramma als vertrekpunt nemen. Concreet betekent dit het volgende :

- De indeling in de 14 activiteitengebieden die in het Werkboek Scouts is uitgewerkt, vormt het fundament voor het programma van de LSW '96.
- Eén van de doelstellingen uit het meerjaren beleidsplan 1993 - 1997 is de overgang naar een kwalitatief hoogstaand programma. Daarom is afgesproken dat de activiteiten van de LSW 1996 zich zullen bevinden op het niveau van afgeronde startactiviteiten! Voor de deelnemende scouts is het natuurlijk prettig, als de activiteiten op hun DSW zich ook op dit niveau bewegen ...
- Het werken met een thema is één van de pijlers van de LSW. In de DSW-infomap lees je uitgebreid over de vele mogelijkheden om ook tijdens de DSW in thema te werken.

PUBLICITEIT

Rondom een D.S.W. en L.S.W. kan er op diverse manieren iets aan naamsbekendheid van Scouting worden gedaan ! Eén die daarbij hulp kan bieden is bijvoorbeeld de districtsvoorlichter.

DE DISTRICTSVORLICHTER (DVL)

Ieder district kent een Districtsvorlichter (m/v). Tenminste, dat zou moeten volgens het organisatiemodel. Eén van de taken van deze persoon is te zorgen dat districtsactiviteiten in het nieuws komen. De wedstrijden zijn een mooie gelegenheid om dat te doen.

DE HANDLEIDING

Voorgaande jaren is de publiciteit rond de DSW's ondersteund vanuit het landelijk bureau met de map 'DSW en LSW, handleiding voor districts-

vorlichters'. Die handleiding is goed gebruikt door de DVL's. De kranteknipselmap op het Landelijk Bureau puilt uit. Dat is niet zo verwonderlijk want jouw districtswedstrijden bieden twee aanknopingspunten voor publiciteit. Je eigen scoutingwedstrijden en de belevenissen van jouw winnende ploeg op de LSW. (Als ergens 'landelijk' voor staat happen plaatselijke kranten veel sneller). Die handleiding komt er vanwege het grote succes weer. Eind maart, begin april valt de handleiding bij alle districtsvoorlichters in de bus.



NAAR DE LSW

De DSW is geweest, iedereen weet alles van het Scoutsprogramma, het thema was fantastisch en de plaatselijke kranten stonden vol met grote foto's en enthousiaste artikelen over jouw DSW. Er was een terechte winnaar en die mag naar de wedstrijd der wedstrijden: de LSW. Daarvoor moet er een aantal dingen geregeld worden.

VOÓR DE LSW

INSCHRIJVING

De wedstrijden van 1996 worden gewoontegetrouw gehouden in het Pinkster-weekeinde. In 1996 op 25, 26 en 27 mei. De wedstrijden zijn op Scoutcentrum Buitenzorg in Baarn. Op de LSW van 1996 zijn 87 wedstrijdplaatsen beschikbaar. Niet alle districten sturen een afvaardiging. Daarom verdelen wij de overgebleven plaatsen onder de liefhebbers.

We hanteren de volgende inschrijfprocedure: Bij dit boekje zit een los voor-inschrijfformulier. Daarop kun je invullen hoeveel afvaardigingen je zeker naar de LSW zal sturen (je kunt natuurlijk niet meer ploegen sturen dan de regio-indeling aangeeft). Daarnaast kun je aangeven hoeveel afvaardigingen je eventueel extra zou willen sturen. Na het verstrijken van de voorinschrijvingsperiode (1 februari 1996) worden eventuele overgebleven plaatsen verdeeld. Dit betekent automatisch dat zonder voorinschrijving geen deelnameplaatsen meer worden vrijgehouden. Wilt u zeker zijn van de mogelijkheid tot deelname voor uw DSW-winnaar, stuur dan tijdig het voorinschrijfformulier in, uiterlijk 1 februari 1996.

KOSTEN

De deelnemerskosten aan de landelijke wedstrijden bedragen f 215,00 per ploeg. Een ploeg bestaande uit 7 leden betaalt f 22,50 meer. Wij adviseren u de kosten voor de deelnemende ploeg(en) reeds in de begroting van de districts- of regionale wedstrijden op te nemen. Dit voorkomt dat de winnaars plotseling voor hoge deelnamekosten komen te staan.

LEEFTIJDSGRENZEN

Binnen Scouting is een aantal leeftijdsgroepen vertegenwoordigd. Elke leeftijdsgroep kent een spelaanbod dat aangepast is aan de mogelijkheden van kinderen in die leeftijd. De Scoutingwedstrijden zijn er voor padvindsters,

gidsen en verkenners (Scouts dus!) en zijn afgestemd op hun spelaanbod. Om een sportief verloop van de wedstrijden te bewerkstelligen worden de leeftijdsgrenzen voor de deelnemers gehanteerd, zoals die indertijd door de Landelijke Raad zijn vastgesteld. Die luiden als volgt:

In een aantal gevallen kan de subgroep onder bepaalde voorwaarden toch aan de wedstrijden deelnemen, zij het buiten mededinging. Dit houdt in dat de subgroep niet voor het wisselschild in aanmerking kan komen. Er vindt wel beoordeling plaats. De subgroep wordt in de eindrangschikking opgenomen onder de vermelding BM = Buiten Mededinging.

We verzoeken iedereen de inschrijfformulieren volledig en juist in te vullen. Dit is in het belang van de deelnemers. Het is een grote teleurstelling om tijdens de wedstrijden te moeten horen buiten mededinging mee te doen. Veel problemen kunnen voorkomen worden als tijdens de DSW's ook deze regels gehanteerd worden. Mocht onverhoopt bij controle van de inschrijfformulieren blijken dat een deelnemer toch te oud is, dan nemen we contact op met de leiding van de groep. We vinden het juist hanteren van de leeftijdsgrenzen een verantwoordelijkheid van de leiding én de wedstrijdleiders. Om onnodige teleurstelling te voorkomen, hopen we op ieders medewerking!

MEEWERKEN AAN DE LSW

We kunnen ons voorstellen dat er DSW-medewerkers zijn die de LSW wel eens mee willen maken. Dat kan, graag zelfs! Het past helemaal binnen onze filosofie van 'afstemmen is beter'. Je kunt je opgeven als jury-medewerker van de LSW door te bellen met het infocentrum van het Landelijk Bureau (033-4960260)

BEZOEKREGELING

Misschien heb je geen tijd om mee te werken maar wil je een gedeelte van de LSW wel graag

zien. Dat kan ook, en weer graag zelfs! Je bent van harte welkom bij opening en sluiting. Je kan ook de inmiddels beroemde theaterprogramma's van de LSW op zaterdag- en zondagavond meemaken. Daar moet je je voor opgeven. De inschrijfprocedure vind je in het Deelnemersinformatieboekje dat in mei uitkomt.

OP DE LSW

DEELNEMERSINFORMATIEBOEKJE

Er komt nog een apart informatieboekje voor ploegen die deel gaan nemen aan de LSW. Daarin wordt dieper ingegaan op allerlei zaken die in dit hoofdstuk aan de orde zijn geweest of nog komen. In dat deelnemersinformatieboekje staat ook wat het thema van de LSW gaat worden. Daarnaast wordt in kort bestek het programma besproken en wat er allemaal meegenomen moet worden naar de LSW.

VAARDIGHEIDSEISEN

Zoals al eerder gezegd wordt op de LSW van deelnemers minimaal verwacht dat zij op het niveau van start-activiteiten kunnen presteren. Dat betekent onder andere:

- de eigen tent kunnen opzetten
- een keuken kunnen pionieren
- warme maaltijden kunnen bereiden
- enige kampeerervaring hebben
- kunnen kaartlezen
- ervaren zijn met verschillende kaart- en kompas technieken
- over enig improvisatie talent beschikken

Dit is natuurlijk niet alles, zeer belangrijk is ook creativiteit en goed met elkaar kunnen samenwerken. Op zich klinkt dit vrij logisch, maar elk jaar weer blijken enkele deelnemers onervaren naar Baarn te komen. Voor hen is het LSW-programma dan extra zwaar en vermindert misschien het plezier tijdens de wedstrijden. In zulke gevallen kunnen de eigen regio- of districtswedstrijden een goede voorbereiding zijn.

JURERING

Jurering hangt natuurlijk nauw samen met het bovenstaande. Op de LSW wordt niet 'stiekum' beoordeeld. Jury-leden zijn als zij aan het beoordelen zijn duidelijk herkenbaar. Voor de jurering worden de punten verdeeld over de criteria techniek, samenwerking, creativiteit en thema-inleving. Als je wilt kun je deze criteria ook als leidraad nemen op je DSW.

MATERIAAL

De deelnemende subgroepen aan de Landelijke Wedstrijden in Baarn mogen slechts een beperkte hoeveelheid materiaal meenemen om hun kamp op te bouwen en aan te kleden. Het zelf meebrengen van pionierhout is niet toegestaan. Wij verwachten van de subgroepen dat zij van het door ons verstrekte pionierhout een kampkeuken bouwen. Keukenzeilen en tafelmatten zijn wel toegestaan. In de uitnodiging aan de deelnemende subgroepen zal deze informatie nogmaals worden herhaald.

Globaal programma

De landelijke wedstrijden zijn verdeeld in verschillende programma onderdelen. De programmaindeling ligt nog niet definitief vast maar is ongeveer als volgt:

Zaterdag: Reis naar Baarn
Opening (11:30)
Kampopbouw
Subkamp-spel
Themapresentatie

Zondag: Dagtocht
Themamaaltijd
Avondprogramma

Maandag: Postenspel
Kampafbraak
Sluiting (15.00 u)

THEMAPRESENTATIE EN -KLEDING

Tijdens de LSW wordt van de deelnemers verwacht dat ze zich inleven in het thema. Het thema is tenslotte meer dan alléén kijken naar allerlei idioot-aangeklede stafleden. De deelnemers moeten zelf ook actief met het thema aan de slag. De ploeg moet onder andere een keer een thema-presentatie houden over het thema van de LSW. Daarvoor hoeven ze géén materiaal mee te nemen en ze hoeven er ook niet van te voren over na te denken. Op de LSW zelf krijg je een aantal ideeën en materialen aangereikt waaruit je kan kiezen.

Wat de deelnemers wél mee moeten nemen is themakleding; die moeten ze op diverse momenten dragen. Nader bericht hierover volgt.

AFVAL-INZAMELING

"Natuurlijk" staat het thema MILIEU al jaren hoog op de agenda bij Scouting. Zonder veel extra moeite kan iedereen het milieu helpen verbeteren. Een voorbeeld hiervan is gescheiden afval-

inzameling. Tijdens de LSW zal al het afval gescheiden MOETEN worden aangeleverd, derhalve is het een van de onderwerpen die ook in de jurering zal worden betrokken. Probeer ook tijdens de DSW het afval gescheiden in te zamelen. Laat ploegen in hun voorbereiding hiermee

rekening houden, bijvoorbeeld door iedere ploeg iets origineels te laten meenemen, waarmee gescheiden afval inzameling mogelijk wordt. Denk aan een "afvalrobot", een "afvalscheidingsinstallatie", een "afvaltoeren", een "afvalcarrousel" of een "afval.....".

DE REGIO-INDELING

Op basis van de ledenstand per 1 oktober 1995 en de verdeling van voorgaande jaren zijn we voor de LSW van 1996 tot de volgende regio-indeling gekomen. Indien deze regio-indeling niet meer aansluit bij de districts scoutingwedstrijden in jouw regio wordt je verzocht contact op te nemen met de LSW-organisatie. De LSW-organisatie is te bereiken via het Landelijk Bureau, t.a.v. LSW-organisatie, Postbus 210, 3830 AE Leusden.

GEWEST	DISTRICT	AANTAL PLOEGEN
Amsterdam	Amsterdam Noord	1
	Amsterdam Zuid	
	Amsterdam West	
	Amsterdam Oost	
Drenthe	Drenthe Noord	1
	Drenthe Z-O	
	Drenthe Z-W	
Friesland	Friesland Noord	1
	Friesland Z-W	
Groningen	Groningen Noord	2
	Groningen Zuid	
	Groningen Oost	
Overijssel	Salland	1
	Midden Twente	1
	Zuid Oost Twente	1
	Oldenzaal	1
	Almelo	1
	Overijsselse Vechtstreek/West Duitsland	2
Gelderland	Arnhem/Veluwezooom	1
	Apeldoorn	1
	Noord Veluwe/Flevoland	2
	De Graafschap/Hamaland	1
	Nederveluwe	2
	Maas en waal/De Betuwe	1
	Overbetuwe	1
	Oude IJssel/De Liemers	1
	Nijmegen sector 1, 2 en 3	2
Utrecht	Amersfoort/Stichtse Heuvelrug	1
	Lekstreek/Rijn en Vechtstreek	1
	Eemland/Zeist	1
	Utrecht	1

Noord Holland	Haaks Hoek	1
	West Friesland	1
	Noorderkwartier	1
	Kennemerland	1
	Zaanstreek Waterland	1
	Haarlem	2
	Amstelland	1
	Gooi Noord/Gooi Zuid	2
Rotterdam	Rotterdam Noord	1
	Rotterdam Zuid	1
	Rotterdam Oost	1
	Rijnmond	1
Zuid Holland	Alblass./Vijfheerenl./Rond de Noord	2
	IJsselstreek	2
	Delftland	1
	Westland	1
	Rijnland	2
	Rijnstreek	1
	Bollenstreek	1
	Hoekse Waard/Zuid Hollandse Eilanden	1
	Den Haag I/Den Haag Sorghvliet	1
	Vlietstreek	1
Noord Brabant	Zoomstreek/Etten/Roosendaal	3
	Eindhoven	2
	Breda	1
	Geldrop	1
	Gilze/Oosterhout	2
	Helmond	1
	Den Bosch	2
	Kempenland	1
	Kwartier v. Oisterwijk	1
	Land van Cuijk/Maasland	1
	De Langstraat	1
	Tilburg	1
	Veghel/Peel	1
Limburg	Heerlen/Kerkrade	2
	Maastricht	2
	Brunssum- Hoensbroek	1
	Sittard-Geleen	2
	Roermond	1
	Weert	1
	Venlo/Peel en Maas	2
	Venray	
Zeeland	Walcheren/Oosterschelde	2
	Zeeuws Vlaanderen	1
TOTAAL		87

