



REGIO-DISTRICTS SCOUTING WEDSTRIJDEN 1998

**GESPIN
EN
GESPUIS
EN NOG VÉÉÉÉÉÉÉÉÉL MEER!**

**VRAGEN?
LSW-infolijn (0180) 319024,
Probeer maar!**

INHOUD

VOORWOORD	3
VOORBEREIDING OP DE GROEP Geheim Plaatselijk Syndicaat)	4
ACTIVITEITENSUGGESTIES	6
DE REGIO/DISTRICTS SCOUTINGWEDSTRIJDEN (Geheim Regionaal Syndicaat)	12
GEHEIM REGIONAAL SYNDICAATSE GEWOONTEN EN GEBRUIKEN	15
LANDELIJKE SCOUTING WEDSTRIJDEN	17

COLOFON

Aan deze map hebben meegewerkt:

REGIO-DISTRICTSSPEL:

Geheim Plaatselijk Syndicaat
Geheim Regionaal Syndicaat

Roân van Amstel, Henny Hooimeijer, Anton Jansen, Mildred de Kok

LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN:

eindcoördinator: Ronald van Pijkeren

TEKENINGEN:

Pieter Hoogenbirk

VORMGEVING:

Marijke de Groot





VOORWOORD

Was de map eerst alleen voor de organisatie van de Regio-Districts Scoutingwedstrijden, dit keer wordt de map ook aangeboden aan iedere groep, die een speltak Scouts heeft.

We proberen door deze opzet tegemoet te komen aan vijf suggesties die werden gegeven na verschillende overleggen. (onder meer de enquête op het inschrijvingsformulier LSW).

- een map die suggesties geeft voor de themaopzet van de Regio-Districts Scoutingwedstrijden vanuit het thema dat op de LSW wordt gedaan
- een map die suggesties geeft om het thema al te laten starten op de groep
- een map met de eerste gegevens voor ploegen die mee gaan doen aan de Landelijke Scoutingwedstrijden.
- een map voor deze leeftijdsgroep waar suggesties niet alleen gekoppeld zijn aan het thema, maar ook een relatie hebben met het Scoutingprogramma
- een themamap, te gebruiken voor een weekend, kamp of iets dergelijks.

Door het thema al in de groep te laten starten, kan leiding, aan de hand van het thema, de Scouts in de themasfeer kennis en vaardigheden aanleren die de Scouts natuurlijk ook "gewoon" leren, maar het geeft op deze manier een extra dimensie.

De programmasuggesties die worden gegeven hebben de 14 activiteitsgebieden als uitgangspunt en startactiviteiten als basis.

Voor de Regio-Districts Scoutingwedstrijden geldt hetzelfde uitgangspunt. Er worden vervolgsuggesties gegeven die bij de groepssuggesties zouden kunnen aansluiten. Deze zijn te vinden onder Hoofdstuk "Activiteitsuggesties".

De Landelijke Scoutingwedstrijden hebben ook hetzelfde thema, met opdrachten die een vervolg zijn op de Start-en Vervolgactiviteiten.

Verder zijn samenwerking, zelfredzaamheid, thema-aankleding ter plekke en per ploeg, onder meer speerpunten die meetellen in de beoordeling tijdens deze wedstrijden. (Regionaal en Landelijk)

In deze map worden ook de eerste inlichtingen gegeven voor de ploegen die mee (willen) gaan doen aan de Landelijke Scoutingwedstrijden.

Lees ze goed door en stem het één en ander van te voren goed af met regio/district en de eigen Scouts.

We hopen dat deze map een bijdrage mag leveren aan je opkomsten en Regio-Districts Scoutingwedstrijden en een extra uitdaging geven om door te dringen tot de Landelijke Scoutingwedstrijden!

Als bijlage zit bij deze map een enquête. Aangezien dit een middel is om, naast de contacten in andere overlegsituaties, contact met de doelgroep te hebben vragen wij aan leidinggevendenden die de map (ook) voor een vendelactiviteit gebruiken, formulier A in te vullen en organisatoren van een R/DSW, formulier B in te vullen.

Aan de achterkant van het aanmeldingsformulier voor de LSW is formulier C te vinden. Ook dit zouden we graag, ingevuld door de organisatie van R/DSW, willen ontvangen.

Alle formulieren opsturen naar:

Scouting Nederland
t.a.v unit Programma
Postbus 210
3830 LEUSDEN

Het zou een (nog) betere onderlinge afstemming bevorderen!

Henny Hooimeijer, unit Programma, 1997.

VOORBEREIDING OP DE GROEP

(GEHEIM PLAATSELIJK SYNDICAAT)

DE GIFGROENE ENVELOP.....

Er heerst in het groepshuis een geheimzinnige, maar vooral blijde stemming!

Het is weer zover! De leiding van de Scouts is rood van opwindning!

"Kijk, daar" wijzen ze elkaar, "Daar op de muur.... DE envelop!"

De Scouts staan wat verbaasd en nieuwsgierig naar hun leiding te kijken.

Verbaasd dat hun leiding zo opgewonden doet, nieuwsgierig, wat er wel niet in die envelop mag zitten.

Op de muur is een gifgroene envelop geprikt met een rode bloeddruppel erop. Het is een berichtgeving van het Geheim Regionaal Syndicaat.

De leiding weet dat door middel van deze brief bekend wordt gemaakt dat er over een aantal maanden de mogelijkheid is om, samen met Scouts, naar een bijeenkomst van het Geheim Regionaal Syndicaat te gaan.

Voor het zover is moet eerst het Geheim Plaatselijk Syndicaat bijeen worden geroepen.

Het Geheim Plaatselijk Syndicaat is een soort vereniging van heksen, trollen, vampiers, mos- en wortelmensen, paddestoelbewoners en nog veel meer. Deze figuren hebben een goede inborst maar houden er een aparte manier van leven op na. Meestal leven ze onder de grond en doen, in het geheim, bijzonder goede dingen voor de gewone mensen die boven de grond leven.

Van tijd tot tijd houdt het Geheim Regionaal Syndicaat ook een bijeenkomst. Gewone mensen, die bij het Geheim Plaatselijk Syndicaat de "Proeve van Bekwaamheid" hebben afgelegd mogen naar dat Geheim Regionaal Syndicaat. Dit is nog dieper in de aarde. De ingang van het Regionaal Syndicaat wordt uiteraard geheim gehouden, maar wanneer men mag komen zit er altijd een, in geheimschrift beschreven, route bij, die gevolgd moet worden. Voor de allerbesten is er dan nog een mogelijkheid om toegang te krijgen tot een bijeenkomst van het Geheim Landelijk Syndicaat. Dit is het middelpunt van de aarde!

Maar zover is het nu nog lang niet!

Leiding die al lid is van het Geheim Plaatselijk Syndicaat weet welke maatregelen er genomen moeten worden om ook Scouts adspirantlid te kunnen laten worden....

Het lokaal moet aardedonker worden gemaakt. In het

midden van het lokaal moet een tafel met een blauw tafelkleed worden neergezet. Wanneer iedereen rond de tafel zit moet de Doos der Geheimen op de tafel worden neergezet.

De leiding steekt zich in de kleding die bij zulke bijeenkomsten is voorgeschreven. Ook is het de bedoeling om niet je "gewone" gezicht te tonen tijdens zo'n bijeenkomst. De leiding heeft een grote keuze om het gezicht te schminken. Men hoeft ook niet altijd hetzelfde gezicht bij de bijeenkomsten te hebben.

Adspirantleden mogen de eerste keer wel hun "gewone" gezicht tonen. Maar één van opdrachten tijdens de eerste bijeenkomst is wel dat ze moeten leren schminken. Dat mag de eerste keer een arm of een been zijn. Er zijn Geheime Plaatselijke Syndicaten die de adspirantleden allereerst een eigen teken laten schminken. Dit teken komt dan op hun Persoonlijke Kaart te staan. (Wanneer en hoe deze wordt uitgereikt komt verder in dit verhaal aan de orde).

DE BIJENKOMST VAN HET GEHEIM PLAATSELIJK SYNDICAAT.

Vorige week was er dus die groene envelop met de rode bloeddruppel.

De leiding heeft toen ook uitgelegd wat er de komende opkomst zou gaan gebeuren.

OPENING

Het lokaal is echt aardedonker... Net of men inderdaad al een klein stukje de aarde in gaat...

Eerst wordt op een andere plek geopend. Dan gaat iedereen zachtjes het lokaal binnen en zoekt een plaats aan de tafel op.

De Magische Kaars wordt aangestoken...

Nadat de Magische Kaars is aangestoken, wordt de gifgroene envelop geopend en vallen er gele stukken uit van verschillend formaat. Op de stukken staat iets geschreven. Langzaam gaat de Magische Kaars rond en bij het schijnsel wordt er gelezen wat er op staat. De Magische Kaars wordt boven het midden van de



tafel gehouden. Het is de bedoeling dat van de gele stukken een Maan wordt gevormd.

Iemand van de leiding haalt de Doos der Geheimen van de Geheime Plek, brengt hem binnen en zet deze op de Maan.

Als je goed kijkt zie je "mistflarden" uit de Doos komen...

De Doos der Geheimen wordt geopend en iemand van de leiding haalt de eerste Kaart eruit. Daarop staan de regels van het Geheim Plaatselijk Syndicaat. Daarna mogen alle adspirantleden hun Persoonlijke Kaart uit de Doos der Geheimen pakken.

De Doos der Geheimen wordt weer gesloten en teruggebracht naar de Geheime Plek.

Ieder adspirantlid leest welke "Proeve van Bekwaamheid" er afgelegd moet worden om ook lid te worden van het Geheim Plaatselijk Syndicaat. Nadat er eerst gezamenlijk een krachtkruidendrank is gedronken gaan de adspirantleden aan de slag. Daarbij wordt natuurlijk ondersteuning gegeven door de leiding.

(Zij hebben immers in een grijs verleden ook allerlei "Proeve van Bekwaamheid" af moeten leggen).

AFSLUITING

In de komende weken gaan alle adspirantleden driftig aan de slag! Op allerlei momenten kan er aan de opdrachten worden gewerkt, die op de Persoonlijke Kaart staan.

Het moment van de Geheime Besloten Bijeenkomst is aangebroken. Op deze bijeenkomst wordt gekeken of iedereen zijn of haar Persoonlijke Kaart vol heeft met stempels, handtekeningen of iets dergelijks. Dit ten teken dat de opdrachten zijn gedaan en goed bevonden. Wie nog niet helemaal klaar is, krijgt deze bijeenkomst de kans om zijn Persoonlijke Kaart vol te maken.

Aan het eind van de bijeenkomst gaat iedereen om de tafel met het blauwe kleed zitten. De Maan wordt neergelegd, de Doos der Geheimen wordt er op gezet en geopend.

Dan mogen de adspirantleden, met de Magische Kaars in de hand hun Persoonlijke Kaart in de Doos der Geheimen doen. Meestal wordt er dan als een soort herinnering een gifgroene Oorkonde uitgereikt met daarop het Persoonlijk Teken van de toegetreden Scout.

De ceremonie die daarna wordt gevierd is eigenlijk voor ieder Geheim Plaatselijk Syndicaat anders. In sommige Geheime Plaatselijke Syndicaten wordt besloten dat alle Scouts naar het Geheim Regionaal Syndicaat worden afgevaardigd. In andere Geheime Plaatselijke Syndicaten wordt er een selectie gemaakt. Zo'n selectie kan bepaald worden door bijvoorbeeld een Syndicaatse Speurtocht. Deze tocht

voert langs Geheime Plekken met Geheime Opdrachten en Geheime Ontmoetingen.

WACHTEN....

Na de afsluitende ceremonie wordt het een spannende tijd voor de Scouts. Door middel van een speciale envelop worden ze op de hoogte gebracht van de Regels die gelden wanneer je uitgenodigd wordt om deel te nemen aan het Regionaal Syndicaat. Eén van de Regels kan bijvoorbeeld zijn dat je met elkaar een aantal opdrachten moet voorbereiden.

In deze envelop zit ook het vluchtschema en de route.....

Benieuwd waarom de Ploegen een vluchtschema met een route nodig hebben om bij de Regionale-Districts Scoutingwedstrijden te (be)landen????

Lees dan verder bij "Regionale-Districts Scoutingwedstrijden"!

AANKLEDING EN VERKLARINGEN

In de bovenstaande tekst wordt een aantal uitdrukkingen gebruikt die misschien om een wat nadere verklaring vragen.

Laten we eerst duidelijk stellen dat het niet de bedoeling is dat het thema in het occulte getrokken wordt. Het moet een positief geheime, leuk (ont)spannende activiteit worden.

De Scouts kunnen door middel van het thema op een speelse manier kennis en vaardigheden vergaren.

De ruimte waarin het thema start, is donker gemaakt. Verder kan er versierd worden met "lekker" spannende dingen.

Ook de "werkplekken" (soort opdrachtpost) kunnen in dezelfde ruimte worden opgenomen en aangekleed. De leiding kan ervoor kiezen om de voorbereidingsweken bijvoorbeeld zes weken vóór de aanvang van de Regio-Districts Scoutingwedstrijden te introduceren.

Wordt hiervoor niet gekozen dan kunnen de "persoonlijke opdrachten" van de Scouts ook verwerkt worden in de andere opkomsten. Maar... de eerste suggestie is eigenlijk wel erg aantrekkelijk... toch????

Er worden allerlei "kreten" in het thema gebruikt. Ter ondersteuning uitleg van het één en ander:

- het Syndicaat

Een soort "vereniging" van heksen, trollen, vampiers, mos-en wortelmensen, paddestoelbewoners en nog veel meer.

Omdat de leiding er natuurlijk al lid van is, komen zij op de bijeenkomst van het Geheim Plaatselijk Syndicaat (de eigen groep) als figuren die genoemd zijn.

- Persoonlijke Kaart

Een Kaart in het thema waar alle opdrachten op staan die men persoonlijk en per ploeg gaat uitvoeren. Omdat deze Kaart "persoonlijk" is kan leiding van te voren die opdrachten geven die aansluiten op de kennis en vaardigheden die de Scout al heeft. Door opdrachten ook per ploeg te geven stimuleert dit de onderlinge samenwerking, zelfstandigheid en zelfredzaamheid.

- Proeve van Bekwaamheid

dit zijn de persoonlijke opdrachten op de kaart. Wanneer een Scout zich de kennis of de vaardigheid eigen heeft gemaakt wordt dit afgetekend. Dit kan door het geven van een speciaal stempel of een krabbel van de leiding.

- Magische kaars

Op allerlei manieren zijn "Magische Kaarsen" te maken. Denk allereerst aan het brandgevaar wanneer men een echte kaars zou nemen! Er kunnen ook alternatieven worden verzonden, bijvoorbeeld: een "geheimzinnige" lampion met een lampje, een lantaarn met gekleurd glas, een lampje met een veelkleurige kaarslamp (verkrijgbaar in speciaal-zaken) een lampje versierd met glitter.

- Doos der Geheimen

Een geheimzinnig versierde doos waar bijvoorbeeld "mistflarden" uitkomen, wanneer hij binnen wordt gebracht. (Technenuten weten ongetwijfeld hoe dat moet!) Strooi er van te voren ook meel als "stof" op en blaas dit er af wanneer de doos op de Maan staat!

Maan

Omdat het Plaatselijk Syndicaat onder de eerste laag van de aarde huist, kijkt men vaak door ont-luchttingsroosters naar buiten. Men kijkt dan onder meer naar de Maan. Vaak fantaseert men met elkaar wat er getekend of geschreven staat op de maan. Met de gele stukken uit de gifgroene envelop kan het "maankijken" worden nagebootst en er staat echt iets op de Maan... De gele stukken moeten al puzzelend worden gelegd. Er verschijnt dan een tekst of tekening die iets met het thema te maken heeft.

- Geheime Besloten Bijeenkomst

Dit is de afsluiting van het thema op de groep. Tijdens deze bijeenkomst kan bekend worden gemaakt wie er naar de Regio-Districts Scoutingwedstrijden mogen.

Zoals al beschreven, wordt met het samenstellen van een afvaardiging verschillend omgegaan.

Op de Geheim Besloten Bijeenkomst kan bijvoorbeeld een Syndicaatse Speurtocht worden gehouden. Dit kan in de vorm van bijvoorbeeld een soort vossen-jacht gehouden worden. De opdrachten die in deze speurtocht zitten kunnen al verband houden met opdrachten die men van tevoren moet voorbereiden, om toegelaten te worden op het Geheim Regionaal Syndicaat.

ACTIVITEITENSUGGESTIES

Voor elk van de 14 activiteitengebieden volgt nu een lijstje met:

- associërende "kreten" waar je zelf mee aan de slag kunt om activiteiten te verzinnen
- een voorbeeld van een startactiviteit die in de groep gebruikt kan worden
- een voorbeeld van een (start-)vervolgactiviteit die tijdens de R/DSW kan worden gebruikt.

SCOUTING

KRETEN:

Vlaghijsen

(Openen en sluiten met de Geheim Plaatselijk Syndicaatsvlag. Zou ook in de Doos der Geheimen kunnen zitten)

- ceremoniën (groeten, gebaren en gewoonten)
- uniform (Persoonlijke Syndicaatskleding)

GROEP:

Naast de Geheim Plaatselijk Syndicaatsvlag kan iedere ploeg ook een eigen vlag maken. Gaan ze niet, dan is het altijd nog een leuke aanvulling in hun ploegenhoek.

R/DSW:

Openen met een ploegen-presentatie waar elke ploeg vlag kan hijsen en aan de hand van deze vlag zichzelf presenteren in themakleding met een eigen groet of yell.



SPORT EN SPEL

KRETEN:

spel

- avondspelen (riooldisco)
- samenwerkingsspelen ("Syndicaatjacht")
- spelcircuit met "geheimzinnige" spelen.

sport

conditiespelen en persoonlijke opdrachten.

(Ook een heks, vampier of trol houdt van aerobics...)

GROEP:

Creëer een opdracht waar snelheid, behendigheid, maar ook samenwerking en creatief denken aan te pas komen.

R/DSW:

Tijdens een "oversteek", (bijvoorbeeld een hindernis die genomen moet worden om "in een lager gedeelte van de aarde" te komen) moet de hele ploeg met minimale middelen en een bepaalde opdracht, in een bepaalde tijd de hindernis nemen. Het komt dan aan op onder meer behendigheid, samenwerking, snelheid en creatief denken.

(Denk aan opdrachten in de vorm van: je mag maximaal met 4 voeten, 7 handen en 3 knieën in contact staan met de aarde terwijl je toch met z'n allen tegelijk aan de overkant moet zien te komen.)

VEILIGHEID

KRETEN:

EHBO

(een Syndicaatstrommel ziet er heel anders uit dan een "gewone" trommel! Zo'n trommel moet gevuld worden met bepaalde smeersels en aantekeningen van andere handigheidjes uit de natuur die ook

echt werken. Bijvoorbeeld weten dat bij een muggen- of horzelsteek de plek ingesmeerd kan worden met smalle weegbree.

GROEP:

Neem OOK de inhoud van een (ploeg)-EHBOtrommel door. Laat de ploeg zelf verzinnen wat in hun ogen bijvoorbeeld de meest voorkomende ongelukjes kunnen zijn tijdens een hike. Bespreek wat je daar zoal aan kunt doen om deze problemen te voorkomen/behandelen.

R/DSW:

Elke ploeg heeft een eigen EHBO trommel bij zich. Het "Heksenpad" moet belopen worden. Onderweg komen ze verschillende heksen tegen die een ongelukje hebben. Voor iedere ploeg is er een opdracht om de heks te helpen. Kunnen ze de heks niet helpen dan kost dat uiteraard punten! Of ze weten het op een alternatieve manier op te lossen, zoals ze geleerd is op de groep!

KANOËN EN ROEIEN

KRETEN:

- wildwaterbaan
- modderstroom
- riool
- evenwicht
- bobsleeën
- zeepkistenrace
- survivaltrack (duiker-loop)

GROEP:

Heksen, trollen en paddestoelbewoners hebben natuurlijk (ook) een eigen, zelfontworpen "vervoermiddel".

Neem nu bijvoorbeeld eens de heksenbezem! Om de bezem goed te leren kennen, moet er eerst op verschillende manieren mee geveegd worden. (Het is immers net een peddel!) Geef bijvoorbeeld de opdracht om het lokaal, hal, gang, het trottoir of wie weet, als heks uitgedost, het winkelcentrum te vegen! Met kano's en roeiboten/lelievletten kan er natuurlijk ook in het thema gewerkt worden.

Lees, als je nog niet goed op de hoogte mocht zijn van varen in het algemeen het hoofdstuk Kanoën en Roeien in het Handboek of Werkboek (nog) eens door!

R/DSW:

Het heksenbezem-vegen uitgebreid:

Probeer zo snel mogelijk een parcours af te leggen, staande op een skateboard, terwijl met de bezem voorwerpen geveegd moeten worden. (Denk aan de veiligheid. Laat eerst even "droog" met het skateboard oefenen!)

Wanneer er boten en kano's aanwezig zijn, kan er een "rioolrace" of een "gootschouw" worden gehouden.

ZEILEN

KRETEN:

- de beste stuurlui (heksen-trollen-kabouters) staan aan wal
- zeilen door de lucht (vliegeren)
- iets met een grote parachute

GROEP:

Elke ploeg maakt een heksenbezem volgens een door de R/DSW-organisatie vastgesteld basisontwerp (in verband met de lengte van de steel, de dikte van de steel en daar waar de kraai moet komen te zitten).

Het "door de lucht zeilen" kan geoefend worden op een behendigheds-manoeuvereerparcours.

Er kan per ploeg een vlieger gemaakt worden waarmee een "Proeve van Bekwaamheid" wordt afgelegd tijdens de R/DSW.

R/DSW:

Twee geblinddoekte deelnemers (ze vliegen namelijk door de wolken, elk van een andere ploeg, bevinden zich op hun bezem in de lucht (een afgezet stuk terrein van bijvoorbeeld 10 bij 10 meter. Tijdens hun vlucht komen ze allerlei obstakels tegen ("onweer", "bliksem", "regen", "wind") Het is de bedoeling dat ze een kraai vangen die steeds over komt vliegen (een nepkraai aan een touw) "Op de grond" staan er collega's aanwijzingen te geven over hoe en waar de kraai overvliegt. Omdat het belangrijk is dat de kraai in het bezit komt heeft elke ploeg een aantal codes bedacht die aan de "vanger" worden geschreeuwd.

De vlieger die van tevoren gemaakt is wordt nu beoordeeld op vliegvermogen en uiterlijk.

KAMPEREN

KRETEN:

- bepakking (rugzak-bagage-paklijst)
- tent opzetten
- terreinindeling (aankleding)
- zorg voor het milieu-hakken en zagen-logboek
- kampkrant (Syndicaatjournaal)

GROEP:

De ploeg leert allerlei vaardigheden op het gebied van kamperen en die tijdens de R/DSW van belang zijn.

Aangezien het Regionaal Syndicaat nog "dieper" in de aarde is gehuisvest, is het handig wanneer men goed op de hoogte is hoe men met natuur en het milieu omgaat.

In het Grote Milieuspelenboek staat een groot aantal



suggesties hiervoor (ISBN 90.73207.43.6, uitgever PANTA RHEI)

Daarnaast kunnen er door de R/DSW-organisatie gerichte opdrachten aan de groepen worden gegeven die betrekking hebben op het kamperen tijdens de R/DSW.

R/DSW:

Van tevoren wordt er een aantal opdrachten gegeven die verband houden met het kamperen in het algemeen en met het thema in het bijzonder.

Denk bij algemene vaardigheden aan: tent opzetten, keuken pionieren, inrichten van de kampeerplek, schoonhouden van de omgeving.

Denk bij het verwerken van het thema aan:

Iedereen "leeft onder de grond", de kampeerplek in themastijl aangekleed. Bij heksen bijvoorbeeld onder meer een driepoot om (koude) soep te brouwen. Bij kabouterfolk grote paddestoelen van papiermaché, Bij vampiers "vleermuizen".

Verder kan het genoemde boek een aantal suggesties geven voor spelen en andere activiteiten.

KOKEN

KREten:

- heksenketel (foerage)
- (leren) eten uit de natuur
- spannende drankjes samenstellen
- speciaal vuur (primitief koken); heksenbrood (in as van kookvuur)

GROEP:

Geef uitleg over verschillende vuren, primitief koken en het herkennen van eetbare planten uit de natuur.

Laat de Scouts ze ook buiten opzoeken. Het is goed te combineren met "eten uit de natuur".

R/DSW:

Het maken en nuttigen van een themamaaltijd die van tevoren door de ploeg, als opdracht, is samengesteld. Moeten er producten uit de natuur bij gezocht worden bekijk dan van tevoren of deze ook op de kampeerplek te vinden zijn.

EXPRESSIE

KREten:

- themakleding
- spreuken
- zang
- dans-grimeren
- (persoonlijke) herinnering
- marmeren, zeefdrukken, spatten, stempelen, sjabloneren

GROEP:

Laat de Scouts die dingen maken die nodig zijn voor de aankleding van de ploeg, het subkamp, de ploegenvlag vlag, yells en begroetings- en andere ceremoniën die gevraagd worden op de R/DSW.

Ook kunnen ze een geheel eigen "ploegtaal" ontwikkelen. Deze zou best wel eens tijdens de R/DSW van pas kunnen komen!

R/DSW:

Doe een uitgebreide opening (zie openingssuggestie), introduceer bepaalde thema gedragscodes, (groeten, aanspreken, taal, houding)

LUCHT-/RUIMTEVAART

KREten:

"marshallen" (loods themafiguren binnen: heksen-bezemsteel, kabouters die nog nooit hebben "gevlogen")

- navigeren (sterrenkaarten, zon-en maanstanden)
- speciaal: (mist, temperatuur, luchtdruk, stroming, wolken, turbulentie)

GROEP:

Laat de ploeg bepaalde wol kentypen herkennen. Laat een sterrenhemel maken aan de hand van voorbeelden en misschien is er een mogelijkheid om ze 's avonds te (laten) ontdekken. Hetzelfde geldt voor het zon- en het manenstelsel. (Laat ze nooit in de echte zon kijken!)

(Het woord "ruimte" wordt op een andere manier geïnterpreteerd!)

Een min of meer bekend spel om het "vliegen" en "marshallen" na te bootsen:

Er gaan één of meerdere personen, geblinddoekt, op een plank zitten. Rond de plank staan genoeg personen die de plank optillen en er mee rond kunnen lopen. Omdat het zeer mistig is en er af en toe turbulentie in de lucht zit, is het niet eenvoudig om op aanwijzingen van de marshall zacht en vloeiend te landen!

R/DSW:

Op de R/DSW kunnen bepaalde "vliegroutes" opgegeven worden, die de ploeg in kaart moet brengen.

Een variant van het spel in de groep:

Alle ploegleden zitten op een grote bezem. Alleen de voorste Scout is niet geblinddoekt, de andere wel. Een "professionele marshall" probeert deze enorme



bezem binnen een bepaalde tijd, op een van tevoren afgesproken, exact gedefinieerde locatie, binnen te loodsen.

VLIEGEN

KRETEN:

- bezem APK keuring
- vliegeren met de "Ploegenvlieger"
- vliegtuigje bouwen.

GROEP:

Wanneer elke ploeg een eigen vliegtuigje heeft ontworpen en gemaakt moet dat natuurlijk wel APK gekeurd worden!

Maak de ploegen wegwijs in het luchtvaartjargon zoals, luchtvaart aanwijzingen, spellingsalfabet, vluchtplannen, aanvliegroutes.

R/DSW:

Laat tijdens een hike of speurtocht een stuk lopen aan de hand van een "vluchtplan".

NATUUR EN MILIEU

KRETEN:

- afvalinzamelen
- afvalbewustheidstest (blz 190 Werkboek Scouts)
- kruidenmuurtje (spel met "zoekmuur")
- zoek, proef, ruik en voel eens
- kimpelen (in het thema, bijvoorbeeld: reuk ("luchtjes" op aarde), gevoel (trillingswanden "vleermuizen", voel eens geblinddoekt een (natte) spinnenweb) draadroute lopen
- giga-bellen (reuzenbellen blazen) het leven onder de grond, ("kriebeldiertjes")
- zwaar vervuilde onderaardse stroompjes oversteken.

GROEP:

Naast een uitwerking van de bovengenoemde kretten geeft ook het eerder genoemde boek voor milieuspelen ondersteuning. De map "Natuur in beweging" van Bres geeft een groot aantal ideeën rondom natuur.

R/DSW

Omdat dit activiteitsgebied afhangt van de omgeving waarin de R/DSW wordt gehouden willen we wijzen op de al genoemde suggesties en adviseren om praktische spelen te geven "met de riemen die men heeft!"

SAMENLEVING

KRETEN:

- samenwerkingsactiviteiten
- ik, wij en ons boek
- omgangsvormen, etiquette
- wat doen andere organisaties
- doe iets voor een ander

GROEP:

Een ik-wij-ons boek laten samenstellen dat meege-nomen kan worden naar de R/DSW. Daar kunnen ze het aan andere ploegen laten zien en ervaringen uitwisselen. De ploegen kunnen ook de opdracht hebben gekregen om aan de hand van het gekozen themafiguur een presentatie te geven bij de opening, bij een kampvuur, of een bijdrage te leveren tijdens de Zwarte Markt (zie verder).

Door middel van het onderwerp "omgangsvormen" kunnen regels die gelden op de R/DSW worden besproken. Laat de Scouts foldermateriaal e.d. verzamelen van organisaties die iets betekenen voor de samenleving. Vanuit de leiding kan de map van You-Too (over Partnership e.d.) worden besproken. Inlichtingen bij het Infocentrum van Scouting Nederland (033-4960260).

R/DSW

Omdat op de R/DSW allerlei ploegen uit alle delen van regio/district samenkomen zou men kunnen spreken van een "internationaal" kamp. Zeker wanneer men een "eigen" taal spreekt en eigen gebruiken en ceremoniën heeft. Dit zal tijdens de hele R/DSW merkbaar zijn. Men kan extra punten toekennen aan die groepen die bijvoorbeeld kennis gaan maken met andere groepen en met elkaar proberen te communiceren.

Men kan ook de ploegen de opdracht geven om zich als ploeg te presenteren bij één van de bovengenoemde onderdelen. Hierbij kan gedacht worden aan bijvoorbeeld: eigen cultuur-taal-"land/werelddeel" kleding-gedrag-zang-ceremoniën-versnapering)

PIONIEREN EN SCHIEMANNEN

KRETEN:

- knopen
- een (simpel)object pionieren
- vaardigheden met touw
- behendigheidsspelen met touw

GROEP:

N naast het knopen aanleren voor pionierobjecten kan de ploeg ook iets maken. Bijvoorbeeld een ploegendasring, eventueel passend in het thema, touwwerpen, misschien wel nodig bij bepaalde samenwerkingsspelen. Behendigheid over en langs (gepioneerde) touwobjecten.

Misschien zijn er wel Scouts die tijdens de R/DSW een demonstratie "spinnenwebdraaien" (yakardraaien) geven.

R/DSW

Tijdens de R/DSW kunnen allerlei gepioneerde objecten een bijdrage geven aan het thema.

Bijvoorbeeld: Tijdens een van de opdrachten "zwerfen" we door een onderaardse gang, wat eigenlijk het hol van een gigaoproholiaspin blijkt te zijn. Er moeten allerlei opdrachten worden uitgevoerd in de vorm van ruiken, voelen, proeven.

Echter bij de laatste opdracht wordt de "poot" van de gigaoproholiaspin gevoeld.

De enige redding om "ongeschonden" uit de gang te komen is zo snel mogelijk een lekker hapje te maken (van daar aanwezige "kruiden" en dat, in een ter plekke, zelfgemaakt web, in de opening van de uitgang te hangen!

ZWERVERN EN NAVIGEREN

KRETEN:

- kaarttekens
- omgeving
- kompas
- zintuigen
- tochten-tochttechnieken

GROEP:

Meesal wordt er tijdens de R/DSW en zeker tijdens de LSW, op allerlei manieren met kaart en kompas gewerkt.

De kennis hierover is bij Scouts nogal divers. Dus denken we dat het zaak is om samen met de R/DSW commissie of gewoon eens tijdens een speltakoverleg te bespreken wat nu de gemiddelde kennis rond dit onderwerp minimaal zou moeten zijn.

Scouts vinden het over het algemeen interessant om met dit onderwerp bezig te zijn.

Geef veel aanwijzingen aan de hand van praktische opdrachten die eerst in de eigen omgeving geoefend kunnen worden.

R/DSW

Dit onderwerp is zo essentieel dat het op diverse manieren in de R/DSW-opdrachten verwerkt kan worden.

Bijvoorbeeld: aan de hand van bepaalde kaarten de legenda verklaren, route lopen met behulp van kaart die gekoppeld aan een fotoroute, voorwerproute, en dergelijke zelf gecontroleerd kan worden.

Vergeet ook de "vliegkaart" niet. Misschien kan aan de hand van de echte vliegkaart van het gebied waar de R/DSW wordt gehouden een bezemstelentocht worden gevlogen....

Natuurlijk is het gebruik van het kompas een must. Controleer wel van te voren dat er met een goed werkend kompas wordt gewerkt.

REGIO-DISTRICTS SCOUTING- WEDSTRIJDEN.

(GEHEIM REGIONAAL SYNDICAAT)

*Een aantal Geheime Plaatselijke Syndicaten heeft zich al verenigd in een Geheim **Regionaal** Syndicaat, maar bij een aantal heet het nog Geheim **Districtssyndicaat**. Doch dit zal steeds meer en meer verdwijnen.... Ook een Syndicaat gaat met zijn tijd mee!*

NAAR HET GEHEIM REGIONAAL SYNDICAAT... (Vervolg themaverhaal)

De brief is bezorgd! Iedereen die het lokaal binnenkomt ziet 'm zitten! Op dezelfde plek als de vorige keer! Weer gifgroen en hij is "dichtgestoken" met een echte heksenbezem! Weliswaar een kleine bezem, maar het zal vast wel iets betekenen!

Na de opening wordt de envelop opengemaakt. Er komt een brief uit waarop met rode bloedletters alle gegevens zijn geschreven die nodig zijn om aan het Geheim Regionaal Syndicaat deel te nemen. Er zitten ook nog gele "Maankaartjes" in de envelop. Kijk, ze zijn wel genummerd. Zo te zien horen alle zelfde nummers bij elkaar. Iedere ploeg krijgt een set Maankaartjes. Nadat die in elkaar is gepuzzeld staat iedereen wel even raar te kijken! Er zijn Manen bij waar rare woorden op staan, letters die maar half zijn geschreven, op sommige lijkt helemaal niets te staan. Dat is natuurlijk de Geheime Boodschap! Vlug gaat ieder aan de slag om er achter te komen wat hun Ploegboodschap is. Het gaat over de Vluchtroute! Deze is voor iedere Ploeg ergens verstopt! Nadat alle ploegen hun Vluchtroute hebben ontdekt is het de bedoeling dat ze "droog gaan vliegen". Met een, snel zelfgemaakte, Ploegbezem (het model van de bezem waar de brief mee dichtgestoken was..) moeten ze de route die op de kaart staat aangegeven gaan vliegen. Onderweg moeten allerlei Geheime Opdrachten worden gedaan of moeten ze iets voorbereiden wanneer ze naar het Geheim Regionaal Syndicaat vliegen.

HET IS ZOVER.....

Alle heksen, trollen, vampiers, paddestoelbewoners en wat er nog meer is, verzamelen zich rond het groepshuis. Per ploeg is er wel afgesproken of ze al of niet incognito naar Het Geheim Syndicaat zullen vliegen. Het kan ook dat ze hun "gewone" gezicht pas

verstoppert net voor de Bijeenkomst van het Geheim Regionaal Syndicaat begint.

Klaar???? "Vliegen" maar!!!!

OPENING

Poeh, poeh.... het was wel even zoeken om de opening te vinden die naar het Geheim Regionaal Syndicaat leidde!

Van verschillende kanten komen ook andere Genodigden aanvliegen.

Voor iedere ploeg is er een Eigen PLek die wordt ingericht volgens de Regels.

Dan..... luidt de klok zeven keer!

De ploegen pakken hun Ploegvlag en spoeden zich naar het Middelpunt. In het Middelpunt staan, in hoefijzervorm of in een heksenkring, de Vlagpalen, waar straks van iedere Ploeg de Ploegvlag zal worden gehesen. De Ploegen gaan achter hun eigen Vlagpaal zitten. (Aan de Vlagpaal hangt hun herkenningsteken...)

Dan, na enig tromgeroffel, komen de Opperleden van het Geheim Regionaal Syndicaat uit de Grot. (Tussen haakjes: Opper word je natuurlijk niet zomaar...)

Alle Oppers nemen plaats in op een speciaal Magisch Kleed. Met dit kleed kunnen geheimzinnige dingen gebeuren, zoals bijvoorbeeld: licht geven, omhoog gaan zonder dat iemand er aan trekt, zelfs is het wel eens gebeurd dat het Kleed praatte, dus...

De Hoofd Opper gaat staan en roept met luide stem een welkom aan iedereen. De andere Oppers zwaaien daarbij met een, van spinrag gemaakt, Wuiflapje. De Hoofd Opper vertelt ook dat dit lapje niet alleen is om gedurende de bijeenkomst naar iedereen te wuiven, maar dat het ook een Toverlapje kan worden. Als Tegengroet hijst elke Ploeg nu zijn vlag. Zodra de Ploegvlag is gehesen wordt de Ploegspreuk of yell geroepen.





De Ploegen worden steeds nieuwsgieriger en popelen om te beginnen!

De Tweede Opper neemt het woord. Hij/zij vertelt wat er op deze Bijeenkomst gedaan gaat worden en vertelt daarbij de Regels die er zijn om de Bijeenkomst goed te laten verlopen.

Hij/zij vertelt over de "Proeven van Bekwaamheid", die natuurlijk nog ingewikkelder worden dan die van het Geheim Plaatselijk Syndicaat, en over de Zwarte Markt die op de (zaterdag)avond gehouden gaat worden.

Wanneer de Derde Opper vindt dat de Tweede Opper genoeg heeft verteld staat hij op, rammelt zeven keer met de Ketting der Verbondenheid en zie daar; voor iedere ploeg rolt na veel geraas, gepiep en geknars, de eerste "Proeve van Bekwaamheid" op de grond die in de Schakels verborgen zat.

De Ketting der Verbondenheid is voorlopig verbroken!!!

Voordat de Ketting wordt verbroken is er door ieder hardop geteld uit hoeveel Schakels de Ketting bestaat. Het is namelijk een ware uitdaging om tijdens iedere Bijeenkomst van het Geheim Regionaal Syndicaat de Ketting met méér schakels te sluiten dan is begonnen.

Nadat iedere Ploeg, op afroep, de eerste Schakel heeft opgehaald, gaat de "Magische Vlag", ook wel de Geheim Regionaal Syndicaatvlag genoemd, in top. Dit is het teken dat alle ploegen kunnen starten met hun eerste opdracht.

VERLOOP VAN DE BIJEEENKOMST VAN HET GEHEIM REGIONAAL SYNDICAAT

Wanneer de eerste Opdracht is volbracht moet die bij de Grot worden ingeleverd. Daar wordt de volgende Ploegschakel uitgereikt.

De Schakel(s) die bij de "Proeve van Bekwaamheid" horen moet(en) goed door de Ploeg worden bewaard. Iedere Ploeg heeft een eigen model Schakel.

Bij iedere "Proeve van Bekwaamheid" wordt er een aantal punten gegeven. Dit wordt uitgedrukt in een aantal Schakels.

Verder moet de Ploeg niet alleen zijn Bergplaats van de Schakels goed geheimhouden, ook het aantal behaalde Schakels mag niet hardop worden genoemd.

Pas wanneer alle "Proeven van Bekwaamheid" zijn afgelegd brengt iedere Ploeg zijn Schakels naar de Hoofd Opper.

Nu kan er gedacht worden dat iedere Ploeg dan al weet wat zijn Schakelpuntenaantal is, maar niets is minder waar! Want de Oppers lopen tijdens de Bijeenkomst rond en zien ze van een Ploeg iets dat extra Schakels verdient, worden deze in het Geheim

toegevoegd. Maar... wordt er iets "raars" waargenomen dan kost dat Schakelpunten....

Om de Ketting der Verbondenheid weer gesloten te krijgen, moet de Ploeg iets verzinnen om aan de Hoofd Opper te schenken.

Het Geschenk moet nuttig zijn en het moet een bijdrage leveren aan of tot iets. Het "iets" moet "in de gewone omgeving" worden uitgevoerd.

Nadat iedere Ploeg het geschenk heeft aangeboden sluit de Hoofd Opper de Ketting der Verbondenheid en bergt hem op in de Super Geheimzinnige Kist.

Soms, héél soms moeten de Kisten naar de Bijeenkomst van het Geheim Landelijk Syndicaat meegenomen worden. De Opper Regionale Ploeg is hier verantwoordelijk voor.

Maar ja, zelfs het Geheim Regionaal Syndicaat weet niet van te voren wat er op de bijeenkomst van het Geheim Landelijk Syndicaat besproken en gedaan wordt!!

Pas enkele weken van te voren worden de allerlaatste gegevens prijsgegeven die van belang zijn voor de deelnemende Ploegen.

ZWARTE MARKT

Vrijwel de meeste Geheime Regionale Syndicaten houden een weekend. Vaak wordt er dan op de zaterdagavond een Zwarte Markt gehouden.

Rond het Middelpunt staan dan allerlei kramen. In en rond de kramen zijn allerlei activiteiten die zowel door de Oppers, met assistentie van Geheime Plaatselijke Syndicaatsleden (leiding) De Adspirantleden (Scouts) kunnen ook een kraam aanvragen. Ze mogen iets verzinnen voor de anderen, maar ook kunnen ze bijvoorbeeld een ruilbeurs opzetten.

Ideeën die op de markt gedaan kunnen worden zijn eigenlijk eindeloos. Bijvoorbeeld: schandpaal-heksenwaag-waarzeggen-diabolo-bezemsteel hangen-zwarte kattensprong (aan enkele fietsbanden vastzittend proberen de kraai te vangen)-goochelen-tovertouw-trek-geheimen raden-spinwerpen (Uit "spel in Beweging" Bres)-aardkloven (land veroveren met een mesje of ander scherp voorwerp).

Naast kleine spelen kunnen ook grote spelen, worden gespeeld, bijvoorbeeld: levend stratego (namen afleiden van heksen-trollen- kat-kraai-tovenaar-dreutels), cluedo, levend kwartet enzovoort. (De start van zo'n spel wordt aangegeven op een Klok).

Meestal wordt de Markt afgesloten met een bonte ring, kampvuur of een kombij. Het sein voor deze hapening wordt meestal aangegeven door "dwaallichtjes" uit te delen en achter de Hoofd Opper aan te lopen.

SLUITING.

Na de Schenking gaat iedere Ploeg bij zijn Ploegvlag zitten.

Na enig tromgeroffel komen alle Oppers uit de Grot te voorschijn. Althans... dat zou wel de bedoeling zijn....

Maar hoe er ook geroffeld wordt en de Ploegen hun Yellen en hun Spreuken scanderen, er gebeurt niets....

Plotseling begin het Touw te schudden, (hing dat er nu ook al bij de opening??) worden er lichtflitsen gezien en kijk!

De Oppers glijden met tussenpozen langs het Touw, gezeten op de Bezem met een rokende uitlaat, en belanden precies in het midden van het Magische Kleed.

Bij zich hebben zij de Uitslagenrol. Staande op de Uitslagenkei, die voor de Grot ligt, leest de Hoofd Opper de uitslagen voor. De Hoofd Opper noemt de naam van de Ploeg, de Ploeg strijkt na het aanhoren van het aantal Schakelpunten zijn Vlag en gaat weer zitten.

Het wordt steeds spannender..... Er hangen nu nog vijf Vlaggen. Welke Ploeg wordt er afgevaardigd naar het Geheim Landelijk Syndicaat. Welke Ploeg mag de Geheime Regionale Vlag strijken?

Het is bekend!

De Ploegen die worden afgevaardigd mogen (om beurten) op het Magische kleed plaatsnemen. Krijgen de overige Ploegen het voor elkaar om het kleed "wég" te blazen???

Alles is opgeruimd! Niets in de omgeving herinnert eraan dat er hier een Bijeenkomst van het Geheim Regionaal Syndicaat is geweest! Ja...toch nog.... Op de Plek waar eerst de Grot was, staan nu zakken met afval en.... zijn alle Scouts met hun leiding (ja, ze tonen hun "ware" gezicht) bijeengekomen om met elkaar nog één keer de Groet te doen. Na de Groet neemt iemand (het lijkt de stem van de Hoofd Opper wel..)het woord. Hij wenst ieder een Wel thuis en een goed Spoor. Als herinnering wordt een Geheim uitgedeeld.

Poe, dat zit erop! Zal er ooit nog een uitnodiging komen voor een Bijeenkomst van het Geheim Plaatselijk Syndicaat? De ploegen weten nu wat dat betekent...

We houden "de Muur" in de gaten.....

Hmmm, trouwens toch eens informeren hoe de ploegen het hebben gehad die naar het Geheim Landelijk Syndicaat zijn geweest!

Vast ook maar eens de informatie lezen over de LSW die in deze map staat!





GEHEIM REGIONAAL SYNDICAATSE GEWOONTEN EN GEBRUIKEN

AANKLEDING

De aankleding van het Geheim Regionaal Syndicaat heeft onder meer te maken met de duur, (een weekend, een dag) de beschikbare tijd die een organisatie er in kan en wil stoppen, de omgeving en misschien een stukje ervaring en enthousiasme van de organisatoren.

Ook wanneer Scouts nog nooit zoiets hebben meegemaakt is er misschien een "effe-erin-komen" sfeer nodig om ze over een drempel heen te tillen.

(Leeftijdskennmerk van de Scouts: "Da's stom... geveinsde desinteresse, waarom móet dat????...")

Maar, wanneer ook de organisatie zich niet voor "paal" ziet lopen, is er niets uitdagender om het geheel, ook al is het maar voor één dag, in een sfeer te brengen die mystiek, spanning, sensatie, uitdaging en nieuwsgierigheid uitstraalt.

Een sfeer die de ploegen als het ware zo nieuwsgierig maakt, dat men alles op alles zet om ook naar het Geheim Landelijk Syndicaat te mogen!

In het themaverhaal is al een groot aantal suggesties verwerkt.

Denk voor de aankleding van de omgeving eens aan "sprekende" bomen of potten, aan spinnewebben die licht geven, (kerstverlichting), pompoenen, suikerbieten of uitgeholde knolrapen met een lichtje erin. Ook de Geheime Grot ziet er "orderaards" uit, zeker aan de buitenkant.

Wanneer men de "Vlagpalen" niet zit zitten kan er ook een waslijn worden gespannen waar de Ploegen hun vlag op een ludieke manier aan kunnen hangen.

De plekken waar de Ploegen gaan kamperen moeten door de Ploegen zelf worden aangekleed. Geef daar enige suggesties voor.

Bijvoorbeeld:

Voor heksen:

- de tent wordt een "heksenhuis"
- zwarte kat-kraai
- bezemstelen(stalplaats)

- (on)kruidentuintje
- heksenkleding

Voor paddestoelbewoners(kabouters):

- kabouterkleding
- paddestoelen (tent)
- dwaallichtjes
- gedrag à la de zeven dwergen, dus achter elkaar lopen enz.
- kabouterstoeltjes, enz.

Voor vampiers:

- een "grot"tent
- vampierkleding met (zonnebril!)
- "doodskist" met spullen die ze overal met zich mee-slepen
- vleermuizen

Voor trollen:

- vrolijk aandoende tent
- trollenkleding(gevuld met schuimplastic)
- trollenspeelgoed

VERKLARINGEN

Een aantal woorden spreekt (al) voor zich.

Geheime Boodschap, Ploegen Boodschap

- op de Maan staat beschreven waar ze hun Vluchtroute moeten zoeken en waar ze zelf voor moeten zorgen.

Vluchtroute

- de ploegen kunnen vanuit hun eigen groepshuis aan de hand van een speurtocht naar het terrein gaan.
- De leiding bepaalt de route. De Geheime Opdrachten zijn overlegd met de R/DSW-organisatie.

Opperleden

- degene die de leiding hebben op de R/DSW

Ketting der Verbondenheid

- een soort ketting met holle "schakels". Iedere ploeg heeft een eigen model schakel. In de schakel zit de opdracht. De opdracht kan in geheimschrift worden gesteld. De ploeg moet dan eerst gezamenlijk de opdracht ontcijferen vóór men de opdracht kan uitvoeren.

Magische Vlag

- deze vlag ziet er magisch uit. De vlag kan door de winnaar meegenomen worden naar de LSW.

GEBRUIKEN EN GEWOONTEN.

Tijdens de Bijeenkomst van het Geheim Regionaal Syndicaat is er een aantal Gebruiken en Gewoonten. Omdat de Genodigden natuurlijk niet geheel op de hoogte zullen zijn geven we enkele Geheime Gebruiken en Gewoonten prijs.

We moeten er wel gelijk bij vertellen dat ieder Geheim Regionaal Syndicaat ook daar zo zijn eigen ceremoniën voor heeft maar enkele zijn er algemeen!

DE GEHEIM GROET**1.**

Het is een goede gewoonte wanneer Genodigden elkaar tegenkomen dat de Geheim Groet gegeven wordt. Voor de "mannen" is dit:

- steek elkaar de linkerhand toe, doe twee keer "handjeklap" (zoals men bijvoorbeeld bij een veemarkt doet),
- na de tweede klap, wordt de rechter onderarm gebogen en met de duim omhoogwijzend, over de eigen rechter schouder gestoken.

Voor de "vrouwen" is dit:

- pak elkaars schouder
- ga twee keer door de knieën, terwijl men elkaars schouder vasthoudt
- knik drie keer vriendelijk tegen elkaar en laat dan elkaar los

2.

Deze groet wordt gedaan wanneer er een (grote) groep bijeen is.

- geef elkaar een hand
- zet het rechterbeen naar achteren en ga tegelijkertijd zitten in de knielhouding
- breng de armen omhoog
- roep luidt en duidelijk "oeoeoeoeoeoe", met de kin omhoog
- laat elkaar los, spring op en wrijf met de linker wijsvinger van links naar rechts onder de neus.

HET GEHEIMBORD

Een ander gebruik dat bij veel Geheime Regionale Syndicaten gedaan wordt is het gebruik van een "Geheimbord".

Dit zijn borden die bij elke Ploeg op de Eigen Plek hangen. Het is de bedoeling dat daar Geheime Boodschappen voor de desbetreffende Ploeg op geprikt worden. Wie dat doen? Tja, dat is een Geheim... Soms komt de Ploeg er achter door de soort boodschap....

BESCHUIT

Wanneer het 's morgens tijd is om te ontbijten komen de Oppers op hun bezem langs en trakteren de Genodigden op Beschuit met Muisjes. Vaak zit er een briefje bij met de Spreuk van de Dag.



LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN

INLEIDING

De voorbereidingen voor de 67e Landelijke Scoutingwedstrijden in 1998 zijn al weer in volle gang en misschien heb jij ook al een begin gemaakt met de organisatie van de Districts Scoutingwedstrijden. Het doel van deze brochure is om iedereen in een vroeg stadium informatie te geven over de LSW. Het is goed om de DSW en de LSW nauw op elkaar te laten aansluiten. De hoofdprijs van de DSW is immers "het mogen deelnemen aan de LSW".

In deze brochure wordt niet ingegaan op het thema van de LSW. De thema-suggesties in de DSW-informatie zijn gebaseerd op het thema van de LSW. Thema-attributen die ploegen maken voor de uitwerking van het DSW-thema, zullen ook weer toepasbaar zijn bij de LSW.

De organisatie van de LSW wenst alle districtsorganisatoren heel veel succes bij de organisatie van de komende DSW. Maak er een evenement van waar de Scouts dolenthousiast over zullen zijn. veel succes met de voorbereidingen. Namens de organisatie van de LSW,

Ronald van Pijkeren
(algemeen coördinator LSW)

SCOUTINGWEDSTRIJDEN NIET ALLEEN IN JOUW DISTRICT

Jullie Districts Scoutingwedstrijden staan niet op zichzelf. Natuurlijk hebben jullie de volledige zeggenschap over je eigen wedstrijden en ben je aan niemand verantwoording schuldig. Maar jullie DSW staat wel in breder verband. Totaal worden in zo'n 80 districten/regios wedstrijden gehouden. In het weekend dat jullie DSW wordt gehouden, zijn nog op zeven of acht andere plaatsen in Nederland DSW's aan de gang. Maar er gaat minstens één ploeg uit jouw district naar de LSW en het is wel prettig als dat een beetje aansluit.

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 deze brochure zijn er nog de volgende informatiebronnen voor een betere afstemming:

- de DSW-thema-informatie;
- diverse artikelen in Scouting Magazine, Scouty en de SN-courant (medio januari '98);
- het ploegen- en deelnemersinformatieboekje (medio april '98).
- op internet: <http://lsw.scout.net>

Heb je bij bovenstaande informatiebronnen geen antwoord op je vraag kunnen krijgen? Stel dan je vraag aan het Landelijk Bureau (033) 4960911 of via e-mail lsw@scout.net (vermeld wel duidelijk afzender en e-mailadres voor antwoord).

Evenals voorgaande jaren proberen we met "Afstemmen is beter" een bijdrage te leveren tot fantastische Scoutingwedstrijden. Net als jij zijn wij enthousiaste Scoutingleiders en -leidsters met maar één doel voor ogen: "De kinderen moeten een te-gekaaf-weekend hebben". Doe met ons mee.... Afstemmen is beter!

SCOUTSPROGRAMMA

De DSW en LSW zijn voor de deelnemende jongens en meisjes sfeervolle en/of spannende evenementen, waar de vele facetten van het Scoutsprogramma aan bod komen in een andere dimensie dan op groepsniveau. Realiseer je bij de voorbereidingen van jullie DSW, dat deze activiteit een van de middelen is om het Scoutsprogramma onder de aandacht te brengen. Het Scoutsprogramma (o.m. 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.

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

'Bij de Scouts staan de activiteiten centraal met de vaardigheden die daarvoor nodig zijn. Het Scouting-programma 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 niveaus; het startniveau en het vervolgniveau.' (Handboek Scouts, blz. 15).

In het Handboek Scouts wordt dieper ingegaan 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 zó 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 wel bij de Bevers en Welpen/Estas/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 HAND & WERKBOEK SCOUTS

De Scoutingwedstrijden zullen het huidige Scouts-programma 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 '98.
- Eén van de doelstellingen uit het meerjaren-beleidsplan 1993 - 1998 is de overgang naar een kwalitatief hoogstaand programma. Daarom is afgesproken dat de activiteiten van de LSW 1998 zich zullen bevinden op het niveau van afgeronde startactiviteiten! Voor de deelnemende Scouts is het natuurlijk prettig, als de activiteiten op hun DSW ook op dit niveau zijn. Het is een gezamenlijke verantwoordelijkheid van groepsleiding en DSW-organisatie om naar de LSW ploegen af te vaardigen die dit niveau hebben bereikt. Met name bij de hike blijkt dat soms zelfs basistechnieken niet worden beheerst. Voor dergelijke ploegen kan deelname aan de LSW teleurstellend zijn.

- Het werken met een thema is een van de pijlers van de LSW. In de DSW-infobrochure lees je uitgebreid over de vele mogelijkheden om ook tijdens de DSW in thema te werken.

PUBLICITEIT

DE DISTRICTSVORLICHTER (DVL)

Volgens het organisatie-model van Scouting Nederland kent ieder district een districtsvoorlichter (m/v). Eén van de taken van deze voorlichter is te zorgen dat districtsactiviteiten in het nieuws komen. De DSW is een mooie gelegenheid om dat te doen.

DE HANDLEIDING

Evenals voorgaande jaren zal door de unit Communicatie ook dit jaar weer een handleiding worden samengesteld voor districtsvoorlichters. De handleiding bevat informatie over de diverse districts-regio-activiteiten, waaronder de DSW. De DSW en LSW bieden mooie aanknopingspunten voor publiciteit: je eigen Scoutingwedstrijden en de belevenissen van jullie winnende ploeg op de LSW. Als ergens 'landelijk' voor staat happen kranten veel sneller. Die handleiding "Publiciteit 1998" zal rond de jaarwisseling 97/98 bij de districtsvoorlichters in de bus vallen.

LSW 1997...?! JE HEBT TOCH NIETS GEMIST?!

Bijna 600 Scouts in 97 ploegen, afgevaardigd door 55 districten, namen deel aan de 66e Landelijke Scoutingwedstrijden. Het aantal deelnemers is een forse stijging ten opzichte van 1996 toen 520 Scouts in 87 ploegen aan de LSW deelnamen. Nieuw in 1997 was de Internetpagina (<http://lsw.scout.net>) waardoor ouders en belangstellenden de LSW ook konden meebeleven. Voorafgaand aan de LSW werd de pagina 350 maal geraadpleegd en tijdens en kort na het weekend 850 maal. Voor de deelnemers arriveerden 102 mailtjes via Internet waarmee de diverse ploegen een "hart onder de riem" werd gestoken.

SCOUTS UIT BENNEKOM WINNEN DE LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN (LSW).

Na drie spannende, ontspannende en vooral gezellige pinksterdagen op en rond het Scoutcentrum Buitenzorg in Baarn, is de ploeg van Scouting Bennekom uit Bennekom winnaar geworden van de Landelijke Scoutingwedstrijden '97.



Met 3251 punten bleven zij de ploeg Scouts uit Hilversum voor, die 3244 punten behaalde. Als derde eindigde de ploeg uit Driebergen met 3114 punten. Er konden 5.000 punten worden verdiend. De Scouts uit Bennekom mogen zich dus de beste Scouts van Nederland noemen. In totaal namen 97 ploegen uit het hele land deel aan de Landelijke Scoutingwedstrijden in Baarn.

ZATERDAG

Zaterdagmorgen arriveerden bijna 600 kinderen van 10 tot en met 15 jaar op het Scoutcentrum Buitenzorg in Baarn. Tijdens de opening werd duidelijk hoe het themaverhaal 'Welkom in Kwirantaria' van de wedstrijden eruit zou zien. Kwirantaria is een middeleeuws land dat bestaat uit vier provincies met aan het hoofd een ridder. Na de opening konden de Scouts hun eerste punten verdienen met het opbouwen van een kampje, met onder meer een kleine, functionele keuken. 's Middags wisten zij weer punten te behalen bij het welkomstspel. Bij dit spel moesten acht opdrachten uitgevoerd worden die te maken hadden met de uitrusting van de vier ridders. Zaterdagavond en zondagavond hebben de Scouts een maaltijd klaargeemaakt, waarbij niet alleen werd gelet op kwaliteit maar ook op samenwerking, hygiëne, voedingswaarde, originaliteit en presentatie. Op beide avonden werd voor alle deelnemers en medewerkers een theaterspektakel opgevoerd, met onder meer een groot kampvuur, veel muziek, een indrukwekkend decor en . . . vuurwerk.

KAMPKRANT

Tijdens de LSW werden de deelnemers op de hoogte gehouden van de laatste nieuwtjes door "De Heraut". Aan deze kampkrant, die vier maal is uitgekomen, konden de deelnemers ook zelf hun bijdrage leveren.

ZONDAG

De zondag werd gestart met de aandacht, een rustig programma waarbij vriendschap en "elkaar helpen" centraal stonden. Halverwege de zondagochtend gingen de jonge deelnemers van start om de hike van ca. 14 km te lopen. Bij 4 hoofdposten en 12 bijposten moesten de Scouts allerlei moeilijke activiteiten ondernemen zoals een weezinwekkende brancardrace tegen de klok, een op palen rollend vlot voortbewegen, zich uitleven op een 'gevaarlijke' trappersbaan en een tiental vragen over de Middeleeuwen beantwoorden. Hierbij werd vooral gelet op inventiviteit, samenwerking en tochttechnieken. Tijdens de tocht werd door de Scouts een logboek bijgehouden, waarmee ook weer punten konden worden behaald.

Zowel zaterdagavond als zondagavond vermaakten 300 Scouts zich op een middeleeuwse jaarmarkt; terwijl de andere 300 deelnemers een postenspel deden. De jaarmarkt was recreatief: er konden geen punten worden verdiend. Er waren 20 middeleeuwse onder-

werpen, zoals een troubadour, dobbelen, waarzegger, stadsomroeper, brandmerken, een kwakzalver en een kasteelmuur beklimmen. Het spel omvatte 22 posten met allerlei 'middeleeuwse' activiteiten zoals vogelsilhouetten herkennen, met een 'kruisboog' schieten, kruiden, paddestoelen en bladeren herkennen, een miniatuur houtvuurtje bouwen, en aan de hand van heraldische omschrijvingen wapens en vlaggen bij elkaar zoeken.

MAANDAG

Maandagmorgen werd een actieve Elfspelentocht gespeeld waarbij de Scouts allerlei sportieve opdrachten moesten uitvoeren die te maken hadden met het huwelijk van de dochter van de koning van Kwirantaria, Kwerius, 's middags. Bij iedere opdracht stonden steeds twee ploegen tegenover elkaar. Deze opdrachten varieerden van geblinddoekt een parcours afleggen, een gevaarlijk pakket naar het kasteel brengen, een Gordiaanse knoop ontwarren, een draak ontwijken en een lans zegenen.

SLUITING

Maandagmiddag was de sluitingsceremonie in de vorm van het huwelijk en werd de uitslag van de wedstrijden bekendgemaakt. Behalve de 600 deelnemers en 140 medewerkers waren er ruim 850 bezoekers zodat zo'n 1.600 mensen de kampvuurkuil van Scoutcentrum Buitenzorg bevolkten. De stemming was er echter niet minder om. Luidkeels zingend werd door de Scouts afscheid genomen van de geslaagde Landelijke Scoutingwedstrijden 1997 en gingen de winnaars trots richting Bennekom.

DE UITSLAG

Totaal konden de deelnemers 5000 punten behalen op 76 onderdelen. De afgelopen 3 Landelijke Scoutingwedstrijden zijn gewonnen door:

1994

Tijgers, St. Lucasgroep 's-Hertogenbosch

1995

(i.v.m. de Wereld Jamboree is in dit jaar geen LSW gehouden)

1996

Tijgers, St. Lucasgroep 's-Hertogenbosch

1997

Gelriant, Scouting Bennekom, Bennekom

(de eerste 10 plaatsten)?!!!

	PNT.	PLOEG	GROEP	PLAATS
1	3251	Gelriant	Sc. Bennekom	Bennekom
2	3244	Reigers	Argonauten	Hilversum
3	3114	Arenden	Dr A.E. Hermansgroep	Driebergen
4	3064	Leeuwen	Sc. Lucas	's Hertogenbosch
5	2987	Vossen	St. Paulus	Boxtel
6	2921	Dieven Gilde	Jan Lijdinggroep	Zwolle
7	2899	Raven	Sc. Doornakkers	Eindhoven
8	2882	Vleermuizen	Sc. Jan de Rooygroep	Sprang-Capelle
9	2791	Robins Hoed	EOS/St Hubertus	Terneuzen
10	2783	Stieren	Sc. Cay Noya	Amersfoort

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 jullie DSW. Er was een terechte winnaar en die mag naar de wedstrijd der wedstrijden: de LSW. Daarvoor moet alleen nog een aantal dingen geregeld worden.

INSCHRIJVING

De wedstrijden van 1998 worden net als voorgaande jaren gehouden in het pinksterweek-einde. In 1998 op 30, 31 mei en 1 juni. De wedstrijden zijn op Scoutcentrum Buitenzorg in Baarn. Niet alle districts sturen een ploeg. Daarom verdelen wij de overgebleven plaatsen onder de liefhebbers.

WE HANTEREN DE VOLGENDE INSCHRIJF-PROCEDURE:

Bij deze brochure zit een los voorinschrijfformulier. Daarop kun je invullen hoeveel ploegen je zeker naar de LSW zult sturen. Je kunt natuurlijk niet meer ploegen sturen dan de bijgaande districts-indeling aangeeft. Daarnaast kun je aangeven hoeveel ploegen je eventueel extra zou willen sturen. Na het verstrijken van de voorinschrijvingsperiode (1 februari 1998) worden eventuele overgebleven plaatsen verdeeld. Dit betekent automatisch dat zonder voorinschrijving geen deelnameplaatsen meer worden vrijgehouden. Wil je zeker zijn van de mogelijkheid tot deelname voor je DSW-winnaar, stuur dan tijdig het voorinschrijfformulier in, maar uiterlijk 1 februari 1998. Medio april ontvangt iedereen die een voorinschrijving heeft ingestuurd, een definitief aanmeldingsformulier. Met

dit formulier worden de deelnemende ploegen ingeschreven. Vanaf begin 1997 is de Nominatieve Juniorleden Registratie (NJR) operationeel. Dit betekent dat bij de inschrijving van de ploegen ook de lidnummers van de deelnemende leden bekend moeten zijn. Het is dus belangrijk dat de groepen uit je district goed geadministreerd staan bij de NJR en dat je beschikt over de juiste gegevens van de DSW-winnaars.

KOSTEN

De deelnemerskosten aan de LSW bedragen f 215,00 per ploeg van 4, 5 of 6 personen. Een ploeg die bestaat uit 7 leden betaalt f 22,50 meer. Wij adviseren je de kosten voor de deelnemende ploeg(en) al in de begroting van de districts- of regionale wedstrijden op te nemen en de deelname aan de LSW te beschouwen als de hoofdprijs van je DSW. Hierdoor komen DSW-winnaars niet voor onverwachte kosten of anders gezegd: "krijgen ze geen sigaar uit eigen doos".

LEEFTIJDSGRENZEN

Binnen Scouting kennen we een aantal leeftijdsgroepen. Elke leeftijdsgroep kent een spelaanbod dat aangepast is aan de mogelijkheden van kinderen in die leeftijd. De DSW en LSW zijn voor Padvindsters, Gidsen en Verkenneren (Scouts dus!) en zijn dus 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:

DEELNEMERS MOGEN OP DE EERSTE DAG VAN DE LSW 1998 NIET OUDER ZIJN DAN 15 JAAR, DUS NOG GEEN 16 JAAR (geboortedatum na 30 mei 1982 !!)



- Geen enkel ploeglid mag op de eerste dag van de LSW 1998 jonger zijn dan 10 jaar.
- Voor een evenwichtige verdeling binnen de ploegen hanteren wij de regel dat maximaal de helft van een ploeg 15 jaar mag zijn. In een ploeg van 4 of 5 personen mogen maximaal twee leden 15 jaar zijn, voor ploegen van zes of zeven personen geldt dat hooguit drie leden 15 jaar mogen zijn.
- Ploegen die één of meer leden hebben die te oud zijn of een onevenwichte leeftijdsverdeling kennen, worden van deelname uitgesloten !!!

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 worden voorkomen als tijdens de DSW's ook de bovengenoemde regels worden gehanteerd. Mocht onverhoopt bij controle van de inschrijfformulieren blijken dat een deelnemer toch te oud is, dan wordt contact opgenomen met de leiding van de betreffende groep. We vinden het correct hanteren van de leeftijdsgrenzen een verantwoordelijkheid van de leiding én de DSW-wedstrijdleiding. Om teleurstelling te voorkomen, rekenen we op ieders medewerking!

MEEWERKEN AAN DE LSW

We kunnen ons voorstellen dat er DSW-medewerk(st)ers zijn die de LSW wel eens willen meemaken. Dat kan, graag zelfs! Dat past helemaal binnen onze filosofie van 'afstemmen is beter'. Je kunt informatie aanvragen over het meewerken als jury-medewerker aan de LSW door te bellen met het Landelijk Bureau, telefoon (033) 4960911 of door een e-mail aan lsw@scout.net.

DSW-BEZOEK

De LSW-organisatie probeert ieder jaar een aantal DSW's te bezoeken. Het is goed en leuk om te zien hoe de districten de Scoutingwedstrijden organiseren. Het streven is om in 1998 meer districten te bezoeken dan in de voorgaande jaren. Op het vooraanmeldingsformulier kan worden aangegeven of jouw DSW-organisatie bezoek op prijs stelt.

OP DE LSW

DEELNEMERSINFORMATIEBOEKJE

Er komt nog een apart informatieboekje voor ploegen die gaan deelnemen 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 het thema van de LSW. Daarnaast wordt in kort bestek het programma besproken en wat er allemaal moet worden meegenomen 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 meer:

- de eigen tent opzetten;
- een keuken pionieren;
- warme maaltijden bereiden;
- kampeerervaring hebben;
- kaartlezen & logboek bijhouden;
- ervaren zijn met verschillende kaart- en kompas-technieken;
- een creatieve geest hebben;
- 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 ploegen 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 kan de eigen DSW natuurlijk een goede voorbereiding zijn.

JURERING

Jurering hangt natuurlijk nauw samen met het bovenstaande. Op de LSW wordt niet 'stiekem' beoordeeld. Jury-leden zijn, als zij aan het beoordelen zijn, duidelijk herkenbaar. Globaal geldt bij de LSW de volgende puntenverdeling. De beoordeling van thematische aspecten is verwerkt in de punten voor de diverse onderdelen.

kampopbouw & afbraak	15 %
hike, opdrachten en logboek	25 %
(Beheersing van routetechnieken wordt met name impliciet beoordeeld. Ploegen die de technieken goed beheersen zullen automatisch meer punten bezekken.)	
postenspel	25 %
overige activiteiten	35 %
maaltijden	10 %

Er wordt naar gestreefd om evenredig aspecten uit alle 14 activiteitengebieden in het programma op te nemen. Bij de LSW van 1997 werd op totaal 69 activiteiten beoordeeld, waarbij totaal 5000 punten verdiend konden worden.

KWALITEIT KAMPEERMATERIAAL

Ieder jaar is de staat van vele kampeermaterialen die worden meegenomen teleurstellend. Bijvoorbeeld gasstellen zonder koppen, over-overjarige gaslangangen, incomplete tenten en slecht pioniertouw. In de ploegeninformatie van de LSW 1998 zal hieraan aandacht besteed worden. Hierbij het verzoek om ook vanuit de DSW-organisatie dit aspect bij de groepen onder de aandacht te brengen.

THEMA EN KLEDING

Tijdens de LSW wordt van de deelnemers verwacht dat ze zich inleven in het thema. Het thema is tenslotte méér dan alleen kijken naar allerlei idioot-aangeklede stafleden. De deelnemers moeten zelf ook actief met het thema aan de slag. Wat de deelnemers alleen mee moeten nemen is themakleding en materiaal voor de aankleding van het kampterrein. Nader bericht hierover volgt.

BEZOEKREGLING

Om de wedstrijden voor iedereen gelijk te laten verlopen kunnen tijdens de LSW geen bezoekers worden toegelaten. De LSW kent een zeer druk programma zodat er geen ruimte is om bezoekers rond te leiden. Bij de sluiting op maandagmiddag zijn bezoekers van harte welkom. Belangstellenden kunnen de LSW volgen via internet; <http://lsw.scout.net>. Tijdens de LSW zal deze homepage regelmatig worden bijgewerkt. Regelmatig stellen leidinggevendenden de vraag of het mogelijk is om tijdens het LSW-weekend op Buitenzorg te kamperen. Door de vele deelnemers aan de LSW is hiervoor echter geen ruimte, bovendien geldt ook voor leidinggevendenden de bovenstaande bezoekerregeling.

AFVAL-INZAMELING

"Natuurlijk" staat het thema Milieu al jaren 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, het zou plezierig zijn als ook tijdens de DSW het afval gescheiden wordt ingezameld.

DE DISTRICTS-INDELING

Op basis van de ledenstand per 1 september 1997 zijn we voor de LSW van 1998 tot de volgende districts-regio-indeling gekomen. Ieder district mag minimaal één ploeg afvaardigen. Wanneer districten gezamenlijk wedstrijden houden mogen de aantallen opgeteld worden. Omdat momenteel de overgang van districten naar regio's plaatsvindt mogen regio's een gecombineerd aantal ploegen afvaardigen op basis van de oorspronkelijke districtsindeling. Pas als alle regio's zijn gevormd zal de verdeling opnieuw worden vastgesteld. Indien je vragen hebt over deze indeling kun je contact opnemen met de LSW-organisatie. De LSW-organisatie is te bereiken via het Landelijk Bureau, t.a.v. LSW-organisatie, Postbus 210, 3830 AE Leusden of via e-mail lsw@scout.net (wel het e-mailadres van de afzender vermelden).

GEWEST /	DISTRICT /	REGIO
Amsterdam	Regio Amsterdam	4
Drenthe	Regio Drenthe	2
Friesland	Regio Friesland	2
Groningen	Regio Groningen	3
Overijssel	Salland	2
	Midden Twente	1
	Zuid Oost Twente	1
	Oldenzaal	1
	Almelo	1
	Overijsselse Vechtstreek	2
	West Duitsland	1
Gelderland	Arnhem	1
	Veluwezoom	1
	Apeldoorn	2
	Noord Veluwe / Flevoland	3
	De Graafschap	1
	Hamaland	1
	Neder Veluwe	2
	De Betuwe	1
	Nijmegen	2
	Overbetuwe	1
	De Liemers	1
	Oude IJssel	1
Noord Holland	Haaks Hoek	1
	West Friesland	1
	Noorderkwartier	1
	Kennemerland	1
	Zaanstreek/Waterland	1
	Amstelland	2
	Haarlem	2
	Gooi Noord	1
	Gooi Zuid	1





GEWEST /	DISTRICT /	REGIO
Utrecht	Amersfoort	1
	Stichtse Heuvelrug	1
	Eemland	1
	Zeist	1
	Lekstreek	1
	Rijn- en Vechtstreek	1
	Utrecht	1
Rotterdam	Rotterdam Noord	1
	Rotterdam Zuid	2
	Hoekse Waard	1
	Rotterdam Oost	1
	Rijnmond	1
Zuid Holland	Alblass./Vijfheerenl.	1
	Rond de Noord	1
	IJsselstreek	3
	Delftland	2
	Westland	2
	Rijnland	3
	Rijnstreek	1
	Bollenstreek	1
	Zuid Hollandse Eilanden	1
	Haagse Randstad	1
	Den Haag Sorghvliet	1
	Vlietstreek	1
Noord Brabant	Zoomstreek	1
	Etten	1
	Eindhoven	3
	Breda	2
	Geldrop	1
	Gilze	1
	Oosterhout	1
	Helmond	1
	Den Bosch	2
	Kempenland	1
	Kwartier v. Oisterwijk	1
	Land van Cuijk	1
	Maasland	1
	De Langstraat	1
	Roosendaal	2
	Tilburg	1
	Veghel	1
	Peel	1
Limburg	Heerlen	2
	Kerkrade	1
	Maastricht	2
	Brunssum-Hoensbroek	1
	Sittard-Geleen	2
	Roermond	1
	Weert	1
	Maasven	3
Zeeland	Regio Zeeland	2
	Zeeuws Vlaanderen	1

