

REGIO/DISTRICTSWEDSTRIJDEN 1999

SCOUTS GO GALACTIC '99

Excel-programma is via

<http://lsw.scout.net>

LSW INFOLIJN 0180-319024



Scouting

SCOUTS GO GALACTIC

REGIO - DISTRICTSSCOUTINGWEDSTRIJDEN 1999

INHOUD

Deze brochure bestaat uit twee delen. Deel 1 met suggesties voor de RSW/DSW, en deel 2 met gegevens over de LSW.

INHOUD DEEL 1

Inleiding	3
Wanneer fantasie werkelijkheid wordt.....	4
Thema en het verhaal	6

Dit gedeelte is totstandgekomen door:

Henny Hooimeijer

Hartelijk dank aan allen die mij van ideeën en commentaar hebben voorzien

In deze brochure is voor suggesties van een aantal spelen gebruikgemaakt van spelen die in de map 'Natuur in beweging' en het boek 'Spel in beweging' staan. Beiden zijn een uitgave van Bres.

Vormgeving:

Marja Pronk-de Rooij

Tekeningen:

Pieter Hoogenbirk

INLEIDING



Voor hen die niet zo thuis zijn in het 'Star Wars'-verhaal: een binnenkomertje!

In 'Star Wars' gaat het over het goede dat het kwade verslaat. Het begint zo...

'Lang geleden in een melkwegstelsel hier ver, zeer ver vandaan, hoog boven de planeet Tatooine, probeert een ruimteschip het onmogelijke: ontkomen aan de overmacht van een immense ruimtekruiser. Maar er is geen ontsnappen meer aan. De ruimtekruiser schuift over het ruimteschip heen en slokt het met behulp van zijn zwaartekrachtsveld op.

See Threepio, een goudkleurige menselijke machine en Artoo Detoo een drievetige robot zijn degenen die zich schuilhouden. Vanuit hun schuilhoek zien ze hoe vanuit een gordijn van rook- en lichtflitsen een duistere gestalte tevoorschijn komt. Het is Darth Vader. Zijn doel is... het terughalen van de computergegevens die in bezit van het opstandelingenleger zijn.

Door een klap is See Threepio zijn vriendje Artoo Detoo kwijtgeraakt. Hij gaat naar hem op zoek. Wanneer hij een gang wil ingaan, blijft hij plotseling staan. Verderop in de gang ziet hij Artoo Detoo staan in gezelschap van een jonge vrouw. Dit is prinses Leia Organa, lid van het opstandelingenleger. Het opstandelingenleger wil de duistere macht van Darth Vader breken. Zij heeft de computergegevens die Darth Vader zoekt!

Prinses Leia voedt het geheugen met de plannen voor de Ster des Doods en programmeert Artoo Detoo om te ontsnappen en dit nieuws door te geven aan Obi-Wan Kenobi.

Samen met See Threepio ontsnapt Artoo Detoo in een reddingscapsule. Ze landen met een klap op de planeet Tatooine in een woestijn. Ze krijgen ruzie over welke richting ze op moeten en gaan ieder een andere kant op. Dit vraagt natuurlijk om moeilijkheden. Beiden worden ze buitgemaakt door de Jawa's, dit zijn knaagdierachtige bewoners van de woestijn. Deze Jawa's zijn schrootverkopers en staan op de markt van Tatooine met hun buitgemaakte robots. Daar worden See Threepio en gelukkig ook Artoo Detoo opgekocht door Owan Lars en zijn neef Luke Skywalker.

Terwijl Luke SeeThreepio aan het opknappen is, vertelt deze hem van de oorlog tussen de troepen van het Rijk en het opstandelingenleger. Luke snapt er niet veel van en gaat ook Artoo Detoo schoonmaken. Tijdens het schoonmaken projecteert Artoo Detoo de figuur van prinses Leia op de muur. Ook een gedeelte van het bericht vangt Luke op: "Obi-Wan Kenobi, help me. Jij bent mijn enige hoop."

Hoe Luke ook aanhoudt, Artoo Detoo laat niets meer los.

Artoo Detoo ontsnapt voor de ogen van See Threepio. Deze vertelt dit aan Luke en samen gaan ze Artoo Detoo zoeken. Na een reis met de landrover, een soort hovercraft met straalaandrijving, vinden ze niet alleen Artoo Detoo maar ook het Zandvolk. Er volgt een gevecht en Luke wordt neergeslagen. Het Zandvolk slaat op de vlucht wanneer er een angst-aanjagend geloei door de bergen klinkt. Dit is Obi-wan Ben Kenobi. Hij wekt Luke weer tot leven. Samen met Threepio en Artoo Detoo gaat Luke met Ben mee naar zijn grot. Daar hoort Ben de boodschap van Leia Organa.

Uiteindelijk geeft Ben Luke de opdracht om mee naar Alderaan te gaan. Luke zegt dat hij niet kan omdat hij zijn oom Owen moet helpen op de boerderij. Op weg naar huis ziet hij hoe een rupsvoertuig van de Jawa's vernietigd is. Hij begrijpt dat de commando's van Darth Vader bezig zijn geweest en vreest het ergste wanneer hij in de verte de brokstukken van de boerderij ziet. Hij besluit terug te keren en toch de opdracht van Ben uit te voeren...

Tip:

Wanneer je niet zo op de hoogte bent van Star Wars, kun je video's huren en/of boeken kopen en het verhaal uitgebreid bekijken of lezen. Delen daaruit kun je gebruiken voor de invulling van je eigen RSW/DSW.

Nog leuker en uitdagender is het om je eigen avontuur te schrijven en dat samen met de Scouts ten uitvoer gaan brengen! Dat is met deze brochure ook gebeurd! Een avontuur dat je kan helpen bij het opzetten, brainstormen en fantasieren voor je eigen RSW/DSW. Een avontuur dat voor zeker één, twee of misschien zelfs drie ploegen een vervolg gaat krijgen op de LSW!

Aan de slag!

Julie ruimtevaartuig is geland op aarde en de Scouts wachten met spanning op de eerste opdracht...

WANNEER FANTASIE WERKELIJKHEID WORDT...



Het begon allemaal op een gewone vrijdagavond. De Scouts van de Nova-Zemlagroep hadden een weekend op het groepshuis. Als start van het weekend was door de leiding een survivaltocht bedacht. Een survivaltocht in een wat futuristische stijl.

Maar, .. als de leiding had geweten welke gevolgen dat zou hebben, hadden ze misschien voor een ander thema gekozen, alhoewel...

De Scouts waren halverwege toen ze opeens vreemde geluiden hoorden. Het kwam uit de richting van de struiken, een eindje verderop.

"Ah joh, dat is natuurlijk een van onze leiding," merkt Bas op, "die wil ons bang maken. We zullen hem krijgen!"

Voorzichtig sluipt een groepje naar de struiken. Ze gluren tussen de takken en bladeren en... kunnen hun ogen niet geloven!

Op het grasveld staan, in een cirkel, zeer vreemde bouwsels. Onder de bouwsels knipperen groene en rode lichten, binnen brand een flauw wit licht.

"Het lijken wel UFO's," fluistert Harry.

"Ruimtevaartuigen," fluistert Laura beslist. Zij heeft pas geleden een video-film gezien. "Onze professor weet weer wat het is," komt het honend uit de mond van Peter." Laura gaat onverstoorbaar verder: "'Star Wars' heette die video, gaaf joh. Ik...". "Ssst, kijk," fluistert Bas weer, "er beweegt daar iets, daar bij dat achterste ding. Met open monden zien ze hoe er een deur wordt geopend en een in goud geklede figuur naar buiten stapt. "Ma.. maar d.. dat is See Threepio," stottert Laura verbaasd, "die is uit Star Wars." "Zeker uit de video gestapt," zegt Peter smalend. Laura kijkt Peter boos aan, wil iets zeggen maar dan schudt Harry aan haar schouder. "Kijk, dat andere ding gaat ook open en daar stapt ook iemand uit. Weet jij ook wie dat is?" "Eh nee, dat zou ik zo gauw niet weten," antwoordt

Laura, terwijl zij nadenkt. "Laten we het gaan vragen," stelt Bas voor. Bas is wel in voor een avontuurtje! Hij stapt uit de struiken en loopt in de richting van de lichtgevende bouwsels. "Hoi," roept Bas al van veraf naar de figuur. Deze maakt een gebaar van welkom en wenkt ook de anderen om dichterbij te komen. Bas kijkt achterom, de anderen zijn hem schoorvoetend gevolgd. De in het wit geklede man heeft ondertussen gezelschap gekregen van See Threepio. Die vertaalt wat de in het wit geklede man zegt.

"Goedenavond Bas, welkom op onze landingsplaats op aarde." Bas z'n mond valt open van verbazing, hij draait zich om en roept naar de anderen: "Hij weet wie ik ben!"





Ondertussen zijn de andere ploegen er bijgekomen. De man in het gouden pak maakt een gebaar om ook dichtbij te komen.

"Nogmaals goedenavond. Ik zal jullie uitleggen wat je hier ziet. Mijn naam is See Threepio, Ik ben een mensvormige robot, of androïde. Ik spreek verschillende talen, vandaar dat ik jullie kan verstaan en begrijpen.

Wij zijn met een aantal ruimtevoertuigen naar de aarde gekomen om slimme mensen te werven voor onze missie op de diverse planeten hier ver vandaan in het heelal. Mensen die een eventueel gevecht niet uit de weg gaan. Op onze missie worden we namelijk voortdurend aangevallen door het Rijk. Ooit hebben wij de Kracht van Darth Vader gebroken, maar nog steeds probeert het Rijk ons met haar T.I.E.jagers dwars te zitten.

"Dat heb ik allemaal gezien op die videofilm," fluistert Laura Bas in zijn oor. "Spannend joh!"

"Maar," vervolgt See Threepio, "ik ben niet alleen gekomen. Naast mij staat Luke Skywalker, een bewoner van Anchorhead, een plaatsje op de planeet Tatooine. In de andere ruimtevoertuigen zitten nog meer vrienden van ons, kijk maar!" Met een lichtsignaal ontsluit hij de voertuigen en daar verschijnen prinses Leia Organa,

senator van Alderaan. Han Solo, bestuurder van de Millenium Falcon, Chewbacca, oftewel Chewy, ook wel Wandelend Vloerkleed genoemd. En tot slot Artoo Detoo, een drievoetige androïde, die piepjes uitzendt bij wijze van communicatie.

Wat doen we, willen jullie mee op onze missie?" besluit See Threepio.

"Puh," klinkt zacht de stem van Peter, "dat is gewoon leiding die zich heeft verkleed." "Nou, én," zegt Harry, een beetje kwaad, "het lijkt mij hartstikke gaaf om zo'n spel te spelen. Ik ga meedoen." Hij steekt meteen zijn vinger op.

Ook de andere Scouts hebben hun vinger opgestoken.

"Goed, dan gaan we beginnen. Omdat we ervan uitgingen dat jullie inderdaad mee zouden gaan, hebben we jullie over de diverse ruimtevoertuigen verdeeld.

In het ruimtevaartuig van Luke Skywalker gaan..."

De Scouts worden verdeeld over de ruimtevaartuigen en het avontuur gaat beginnen!



THEMA EN HET VERHAAL



Een thema moet in het algemeen gezien worden als een rode draad waaraan je activiteiten kunt ophangen. Het is de basis van waaruit je als het ware met elkaar een groot avontuur beleeft.

Een thema kan ook een leidraad zijn om dingen aan te geven als organisatie naar de groepen, zoals bepaalde afspraken die voor het thema van belang zijn. Denk hierbij bijvoorbeeld aan themakleding en andere attributen die een goede bijdrage aan het thema geven.

Een themaverhaal is wat je als organisatie verzint om zaken op een fantasievolle manier bijna werkelijkheid te laten worden.

Het inleidende verhaal is een mogelijkheid om de RSW/DSW te beginnen. Dit voorbeeld kan worden gezien als een soort welkom. Daarna kan er een opening in de stijl van het thema plaatsvinden en gaan de Scouts met hun themafiguur vergaderen in het voertuig.

De Scouts weten dat ze een weekend samen met andere Scouts zich gaan meten in allerlei vaardigheden. Dat dit aangeboden wordt in een thema maakt het plezier, het slagen van de eigen vaardigheden en het samen beleven nog uitdagender.

In het inleidende verhaal wordt ervan uitgegaan dat de RSW/DSW op vrijdagavond gaan beginnen.

De Scouts vertrekken van hun eigen groepshuis en komen na een aantal opdrachten die ook in het teken van 'Star Wars' zijn opgezet bij de voertuigen aan. De opdrachten kunnen bijvoorbeeld een aantal vaardigheden als 'opfrissertjes' zijn. De tocht eindigt op de plek waar de RSW/DSW zullen plaatsvinden.

Op deze plek ontdekken de Scouts ruimtevoertuigen. Het mooiste zou natuurlijk zijn wanneer de ruimtevoertuigen zo zijn gemaakt dat de Scouts er in kunnen en het bijvoorbeeld als keuken of vergaderruimte kunnen gebruiken. De tenten van verschillende ploegen zouden om het ruimtevaartuig kunnen worden gegroepeerd. Zo hebben de Scouts tijdens de RSW/DSW hun eigen ruimtebasis.

ANDERE SUGGESTIE

Wanneer je als RSW/DSW-organisatie ervoor kiest om het spektakel al eerder te laten beginnen, is de volgende suggestie ook een mogelijkheid.

Enkele maanden van tevoren zijn er opkomsten waarbij een verhaal gebruikt wordt dat door de organisatie is gemaakt. Een verhaal waar opdrachten, gewenste vaar-

digheden en dergelijke in worden verwerkt.

Het slot van het verhaal is dat zij zich op een bepaalde tijd moeten melden met bijvoorbeeld een aantal dingen die tijdens opkomsten zijn voorbereid. Ze moeten een eigen ruimtebasis bouwen waarvan hun ruimtevoertuig zal vertrekken voor de missie. In plaats van een tent slaapt men dan in de ruimtebasis. Bij deze ruimtebasis hoort bijvoorbeeld een ander ruimtevoertuig, per ploeg, waarmee ze zich van planeet naar planeet kunnen verplaatsen. Na de missie keren zij terug op de ruimtebasis. Verder kunnen speciale pakken, een vlag, een eigen robot, enzovoorts, een opdracht of onderdeel van het programma zijn. De vlag en/of de robot moet bijvoorbeeld steeds meegenomen worden als een soort mascotte.

We weten allemaal dat geen RSW/DSW gelijk zijn wat organisatie en mogelijkheden betreft.

Waarmee we willen aangeven dat het allerbelangrijkste is dat je een thema moet aanpassen aan jouw en jullie organisatietalent en mogelijkheden. Bovenal staat het plezier van jullie en dat van de Scouts centraal!

TIP:

Er zijn verschillende spelen over 'Star Wars' in de handel. Onder andere een variant op het bekende monopoly en een kaartspel. Dit laatste kan worden uitgebreid met een groot aantal kaarten.

Verder kun je bij de aankleding denken aan lichtgevendes sterren en andere hemellichamen die te koop zijn. De hemellichamen kunnen worden opgehangen door bijvoorbeeld netten of draden te spannen.

SUGGESTIES OM HET AVONTUUR AAN TE BIEDEN!

Wat gaan de Scouts van de Nova-Zemlagroep nog meer beleven?

We borduren voort op de eerste suggestie dat er een ruimtebasis is en de Scouts zijn begroet door de leider van die ruimtebasis.

Nadat ze hun tenten of ruimtebasis hebben opgezet, is er een vergadering met de leider van hun ruimtebasis. Hij of zij bespreekt wat en hoe het weekend voor hen er uitziet, waar ze met hun vragen terecht kunnen, wat de gedragsregels zijn en wat er verder nog van hen wordt verwacht.



De leider vertelt verder dat de missie die moet worden uitgevoerd, langs verschillende planeten zal gaan en de Scouts er een belangrijke rol in zullen spelen. Zij zullen door het uitvoeren van de opdrachten die de missie heeft, ervoor moeten zorgen dat deze slaagt.

Is de missie voltooid dan kan de terugreis naar de aarde worden aanvaard. Voor een aantal Scouts zal de missie over een aantal maanden een vervolg hebben. Dan zal er opnieuw een ruimtevaartuig zijn die hun hulp inroept. Welke ploeg daarvoor in aanmerking komt, zal tijdens de eerste missie duidelijk worden...

WAT HOUDT DAT VOOR DE ORGANISATOREN VAN DE RSW/DSW IN?

Er is een verhaal gemaakt waarin de medewerkers een bepaalde rol krijgen. Dit kunnen bewoners van de planeten zijn. Bewoners die de rode draad van het verhaal aangeven. De medewerkers kunnen bijvoorbeeld tussen de opdrachten door, een deel van het complete thema-verhaal, dat voor de RSW/DSW is gemaakt, uitvoeren. Ze kunnen daar de Scouts een rol in laten spelen.

Iedereen is herkenbaar door themakleding. Deze kan worden afgestemd op de leefomgeving van de themafiguur. De ploegen zijn verdeeld over de diverse ruimtevaartuigen of de themafiguren.

De opdrachten die de missie bevat zijn niet alleen specifieke vaardigheden van de Scouts, zij kunnen ook leiden tot het opsporen van 'iets'. Bijvoorbeeld speciale zwaarden om aan het eind het kwaad te bestrijden, een zeer speciale drank voor ongekende krachten, onderdelen om een robot te bouwen, enzovoorts.

Iedere themafiguur kan met zijn ploeg Scouts zijn eigen missie hebben. Uiteindelijk kan dat leiden tot een gezamenlijke missie die aan het eind een ontknoping heeft. Een gezamenlijke strijd om het kwade te overwinnen!

SPELSUGGESTIES

In deze spelbrochure geven we voor enkele planeten een aantal suggesties over welke opdrachten kunnen worden uitgevoerd. Dit kan een richtlijn zijn om een verhaal te maken.

In 'Star Wars' komt een aantal planeten voor:

Hoth	-	ijsplaneet
Tatooine	-	woestijnplaneet
Endor	-	oerwoudplaneet
Dagobah	-	moerasplaneet
Alderaan	-	vreedzame planeet
Yavin	-	onbewoonde planeet

Door middel van een planeetaanduiding kan er een veldverdeling worden gemaakt waar binnen zich de activiteiten afspelen.

Tip

Gebruik NIET Cloud City. Deze zou wel eens op de LSW een belangrijke rol in het verhaal kunnen gaan spelen...

En... er kunnen ook nieuwe planeten worden ontdekt...

DE OPDRACHTEN

In de informatie voor de LSW kun je lezen dat de LSW-opdrachten zijn afgestemd op afgeronde startactiviteiten. Daarnaast staat er ook in op welke onderdelen speciaal wordt gelet tijdens de wedstrijden. Door nu ook op de RSW/DSW van dit gegeven uit te gaan, worden de Scouts niet alleen goed voorbereid op een eventuele deelname aan de LSW, maar is het voor deelnemende groepen duidelijk wat er van hun ploeg(en) wordt verwacht.

OPDRACHTSUGGESTIES

Vliegen in je ruimtevaartuig

Om de reis door het heelal goed te kunnen volbrengen, zul je een aantal vaardigheden moeten bezitten.

Als start van de reis krijgt iedere ruimtebasis zijn eigen schema van de reisroute. Deze moet gezamenlijk worden uitgewerkt. Ze krijgen een plattegrond waar de planeten op zijn getekend. Door middel van kaart en kompas moeten de ploegen uitzoeken hoe de route gevolgd moet worden. Ze krijgen bijvoorbeeld ook de tijd hoe lang ze op een planeet mogen blijven. Op de planeet heeft iedere ploeg zijn eigen route. Iedere ploeg moet ervoor zorgen dat hun missie binnen een bepaalde tijd is volbracht. Is de tijd verstreken en heeft de ploeg nog niet alle opdrachten gedaan, dan levert dat strafpunten op.

Op zaterdagmorgen vertrekken alle ploegen voor hun missie!

In het werkboek van de Scouts staat in het activiteiten-gebied lucht- en ruimtevaart een groot aantal ideeën om opdrachten te geven die uitgevoerd moeten worden tijdens het reizen van planeet naar planeet. Bijvoorbeeld het herkennen van sterrenbeelden, van wolkentypen via foto's. Laat ze communiceren met 'de aarde' via een walkietalkie of wanneer de ploeg op een planeet wil gaan landen, wordt het ruimtevoertuig misschien wel

binnengeloodst door een speciale bewoner van die planeet.

DAGOBAB, EEN MOERASPLANEET

Met hun ruimtevoertuig landen ze op Dagobab. Dit is een moerasplaneet. Hun voertuig is niet geschikt om deze planeet te doorkruisen, ze zullen te voet verder moeten.

Een route uitzetten waar allerlei klim- en klautertoestanden in voorkomen, bijvoorbeeld: een touwbrug, een stukje 'moeras' dat overgestoken moet worden.

In de nabijheid van dat 'moeras' liggen stokken, de helft minder dan dat er deelnemers zijn die op dat moment het moeras over moeten steken. Er ligt ook ander materiaal dat gebruikt kan worden om samen een plan te bedenken om gezamenlijk aan de overkant te komen. Elke ploeg krijgt daarbij de volgende aanwijzing: ze mogen zich tweemaal verplaatsen, waarvan één keer met behulp van de stokken. De stokken mogen echter niet op de moerasgrond worden gelegd of op een andere manier de moerasgrond raken.

Eventuele oplossing: een aantal personen nemen twee aan twee een stok en vormen gezamenlijk een rij. De stokken vormen nu een soort brug waarover de anderen naar de overkant kunnen gaan. Steeds wordt door de twee personen die over de brug gaan de eerste stok meegenomen waar ze over klimmen. Wanneer ze over de brug zijn, sluiten ze aan om zo ook de anderen over de brug te laten klimmen. Het is de bedoeling dat ze zich zo verdelen over de ruimte dat ze alleen de stokken maar nodig hebben om aan de overkant te komen. Liggen er bijvoorbeeld ook 'stenen' dan kan op het moment dat deze worden gebruikt, gezegd worden dat deze na iedere stap verder in het moeras verdwijnen en dus niet zo geschikt zijn om met de hele groep aan de overkant te komen.

Verder in het moeras hangt tussen twee 'bomen' een obstakel. Het obstakel is niet hoger dan een gemiddelde Scout van de ploeg die het spel op dat moment doet. Achter het obstakel begint bijvoorbeeld weer vaste grond. Ze kunnen er niet onderdoor en niet langs. De enige manier is er overheen te klimmen. Ook dit moet in gezamenlijk overleg. In de omgeving ligt een aantal stokken en ander materiaal.

Een eventuele oplossing zou zijn dat ze een soort menselijke trap maken. De stokken vormen de treden. Voor de laatste klimmers moet dan iets met het andere materiaal worden verzonnen.

Variatie op dit laatste spel:

Inplaats van stokken kan er ook een balk tussen de bomen zijn gepionierd. Deze stelt bijvoorbeeld de muur van een vroeger bouwwerk voor. Op een laken kan een verweerde muur worden geschilderd en aan de balk worden bevestigd.

Hoe help je elkaar over de muur?

Eventuele oplossing: er gaan twee Scouts op de muur zitten die de anderen er overheen helpen.

Ergens in het moeras komen ze een obstakel tegen dat ze, voor dat ze verder mogen, naar de andere kant moeten brengen.

Het obstakel is een grote 'zwerfkei'.

Deze mag niet met het hoofd, voeten of enig ander lichaamsdeel worden aangeraakt. In de omgeving liggen twee keer zoveel stokken als deelnemers. De ploeg mag één keer in het te overbruggen gebied een plek kiezen. Ze mogen zich daarna niet meer verplaatsen.

Eventuele oplossing: hoe dat gedaan kan worden, is niet zo moeilijk, de uitvoering ervan wel! Iedereen heeft twee stokken waarmee hij de 'kei', bijvoorbeeld een grote strandbal, aan een ander geeft en aanpakt. Er kan worden afgesproken dat de kei twee keer op de grond mag komen tijdens het overbrengen. Iedere keer meer dat de kei valt, krijgt de groep een strafpunt.

LET OP!

Zorg voor een goede veiligheid bij deze spelen. Zeker waar met behulp van de stokken geklommen wordt. Controleer de stokken vooraf op het houden van een bepaald gewicht. Neem stokken van 1 meter.

ENDOR, DE OERWOUDPLANEET.

Een landing op Endor is zeer moeilijk. Er is een klein stukje open vlakte, daar zetten zij hun voertuig aan de grond.

Er wenkt een bewoner dat de ploeg naar de boom waar hij staat moet komen. Deze geeft toegang tot het oerwoud.

In de boom zijn een of meer katrollen bevestigd met daaraan een touw met aan het uiteinde een 'broekje'. Het is de bedoeling dat de ploeg omhoog wordt gehesen naar een soort platvorm waar een 'liaan', een touw, hangt. Deze liaan hangt boven een 'rivier', een langwerpige bak met water. Zo komen ze aan in het oerwoud waar nieuwe opdrachten op hen wachten!

In de map 'Natuur in beweging' van Bres, deel vijf, staat een prachtig spel beschreven. Het heet 'We gaan voor



dubbelop' en gaat over allerlei dieren, onder andere uit het oerwoud. Het is een spel met denk- en doe-opdrachten die door een puntentelling aan elkaar worden gekoppeld. Bijvoorbeeld: per ploeg wordt denkopdracht nummer drie beantwoord. Daarna wordt de doe-opdracht nummer drie gedaan. Voldoet de ploeg aan de limiet die voor de denkopdracht is aangegeven dan worden de punten verdubbeld die worden behaald bij de doe-opdracht.

Het zou te ver gaan dit hier uitgebreid te beschrijven. Het deel kan afzonderlijk worden besteld bij BRES, Postbus 105, 3950 AC Maarn.

Hier en daar zijn wel enkele aanpassingen nodig, maar dit doet geen afbreuk aan het spel.

In dit deel staan trouwens nog meer bruikbare spelen!



TATOOINE, DE WOESTIJNPLANEET

Zoals de naam al zegt, het is een grote zandvlakte.

Op deze woestijnplaneet leven vreemde dieren. Deze dieren worden als vervoermiddel gebruikt. De bevolking van deze planeet houdt van tijd tot tijd onderlinge wedstrijden die veel op onze paardenrennen lijken.

Maak een aantal vreemde dierenkoppen op een stok

zoals een stokpaardje. Zet een soort renbaan uit. Door steeds een deelnemersveld te samenstellen uit de verschillende ploegen kan elke deelnemer punten verzamelen voor zijn ploeg.

Op deze planeet kun je niet zomaar even aan iemand persoonlijk de weg vragen. Om je koers te bepalen, moet je goed gebruik kunnen maken van een kompas. Ze moeten een aantal kompasopdrachten doen. Komen ze op het goede punt uit dan moet een daar aanwezige opdracht worden uitgevoerd.

Een voorbeeld:

De deltalooop (overgenomen uit Bres 'Spel in Beweging').

De ploeg krijgt drie kompasstanden en de daarbij behorende afstanden en moeten dan exact aangeven waar het eindpunt ligt. Daar steek je bijvoorbeeld een stok in de grond. Hoe gaat dit in z'n werk.

Je begint met een kompasstand onder de 120 graden, bijvoorbeeld 80 graden. Er wordt gebruikgemaakt van het principe van de gelijkzijdige driehoek, waarvan de drie hoeken even groot zijn. De te lopen afstand is bijvoorbeeld 25 m

Je gaat dan als volgt te werk:

1. kompasstand 80 graden, afstand 25 m
2. kompasstand 200 graden, (80+120 graden), afstand 25 m
3. kompasstand 320 graden, (80+120+120 graden), afstand 25 m.

Als de opdracht goed is uitgevoerd, komt de ploeg weer bij de beginplek uit. Daar kan een bijbehorende opdracht worden uitgevoerd.

Op deze planeet is het ook bijzonder warm. Zo warm dat een waaier een noodzakelijk attribuut is.

Boor in lollystokjes aan één zijde een gaatje. Doe daar een dun touwtje door. Spreid de stokjes als een waaier uit en beplak ze met stevig papier. Versier de waaier. Door scherpe vouwen in het midden tussen de stokjes te maken kan de waaier opgevouwen worden.

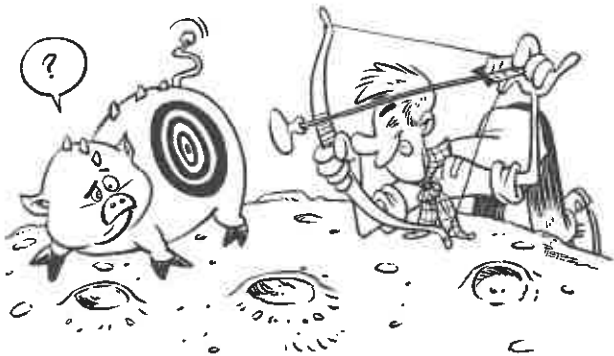
YAVIN, EEN ONBEWOONDE PLANEET

In het verhaal is deze planeet onbewoond, maar gezien de begroeiing is er wel leven mogelijk! Wat let ons om op deze planeet een poosje te vertoeven. We zullen wel in ons eigen levensonderhoud moeten voorzien.

Eten uit de natuur.

Met producten uit de natuur moet een 'hapje' of kleine maaltijd worden samengesteld. Van tevoren is daar uitvoerig in de groep met de Scouts over gesproken, wat kan wel en wat kan niet worden gegeten, hoe kan dit worden klaargemaakt. Het kan bijvoorbeeld op een kampvuurtje. Laat de Scouts een kampvuurtje bouwen als voorbeeld. In de omgeving ligt hout. Dit hout moet wel eerst geschikt worden gemaakt om een vuurtje te maken. Geef de ploeg een bepaalde hakopdracht. Denk aan de veiligheid!

De Scouts komen tot de ontdekking dat er dieren leven. Monsterachtige vissen en een soort varkentjes. De vissen kunnen met een 'harpoen' worden gevangen, de varkentjes met pijl en boog. In een waterbak 'zwemmen' vissen. De vissen zijn van blik gemaakt. Op de vissen is een ballonnetje met water bevestigd. Met een 'harpoen', een stokje met bijvoorbeeld een dikke naald, moet geprobeerd worden het ballonnetje door te prikken. Lukt dit dan is de vis gevangen en verdient men punten.



De varkentjes kunnen van karton worden gemaakt. Zet op het varken kringen met een puntentelling. Bevestig de varkens op een stok. Op een bepaalde afstand mag er met pijl en boog op worden geschoten. De plek waar het varken wordt geraakt, geeft het aantal punten aan. Het kan ook als een dartspel worden gespeeld.

Op deze planeet moet men zich op allerlei manieren kunnen redden. Wat moet je doen wanneer je gewond raakt, hoe verzorg je je wonden. Want een dokter is niet zomaar in de buurt!

Maak een soort E.B.H.O.-circuit waarbij de Scouts allerlei opdrachten moeten doen om punten te verzamelen.

Dit zijn een aantal voorbeelden zoals een planeet bezocht zou kunnen worden.

Op de zaterdagavond kan, nadat iedereen weer op de ruimtbasis is teruggekeerd, door de ploegen een maaltijd worden bereid. Het recept van deze maaltijd heeft men van tevoren moeten samenstellen en telt mee in de puntentelling.

Nadat het schemerig of donker is geworden, is het tijd om met de hele basis bijeen te komen en elkaar bij het 'maanlicht' een echt of een geïmproviseerd kampvuur, verhalen te vertellen en misschien zelfs te zingen over de dingen die zich op de aarde afspelen!

Ontknoping

Wat de ontknoping van de missie zal zijn, hangt van jullie verhaal en fantasie af.

Een voorbeeld:

Op zondagmorgen is er een bijeenkomst op de eigen basis. Dan worden de resultaten van de missie besproken en een plan gemaakt hoe zij met de middelen die men tijdens de missie heeft verzameld, kunnen laten zien hoe het goede het kwade kan overwinnen. Dit wordt op de zondagmiddag door iedere ruimtbasis op een centrale plek gepresenteerd.

Een nog uitgebreidere suggestie kan zijn dat de Scouts, nadat ze hun eigen presentatie hebben gedaan, een plan maken om met wat ze hebben gezien een groter plan te maken om de missie nog beter te laten slagen.

Na het bekendmaken van de einduitslag volgt er een sluitingsceremonie. Deze is weer helemaal in stijl. In een slotwoord benadrukken bijvoorbeeld de leiders van de ruimtbasis de inzet van hun ploegen. De ploegen die doorgaan, krijgen een plaats in de slotceremonie. Zij krijgen bijvoorbeeld een speciale vlag of robot mee die als mascotte of joker gaat dienen tijdens hun volgende missie.

We wensen jullie veel succes bij het samenstellen van een programma waarbij het plezier van de Scouts centraal staat en de opdrachten stimulerende en uitdagende activiteiten zijn!

SCOUTINGWEDSTRIJDEN INFOBROCHURE

INFORMATIE LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN 1999



INHOUD

INHOUD DEEL 2

Inleiding	13
Scoutingwedstrijden in Nederland	13
Overall zijn Scoutingwedstrijden	13
Afstemmen is beter	13
LSW 1998. . . .	15
Scouts uit Bennekom winnen de Landelijke Scoutingwedstrijden 1998 (LSW)	15
Organiseren Regionale Scoutingwedstrijden	16
De datum van de wedstrijden	16
Scoutingwedstrijden en de regiovorming	16
Het telbureau	16
Het Scoutsprogramma	17
Scoutsprogramma	17
Aansluiting Scoutingwedstrijden en Hand- & Werkboek Scouts	17
Publiciteit	18
De voorlichter	18
De handleiding	18
Collectief persbericht	18
Naar de LSW	19
Vóór de LSW	19
Inschrijving	19
Kosten	19
Leeftijdsgrenzen en ploegsamenstelling	19
Meewerken aan de LSW	20
RSW-bezoek	20
Tijdens de LSW	20
Deelnemersinformatieboekje	20
Vaardigheidseisen	20
Joker	20
Jurering	21
Kwaliteit kampeermateriaal	21
Thema en -kleding	21
Bezoekregeling	21
Afval-inzameling	21
De regio-indeling	22

Deze brochure is bestemd voor de organisatoren van de Regionale Scoutingwedstrijden 1999. Wil je deze informatie doorsturen als ze bij jou aan het verkeerde adres is?

Dit gedeelte is totstandgekomen door:

Ronald van Pijkeren, eindcoördinator LSW



INLEIDING

De voorbereidingen voor de 64e Landelijke Scoutingwedstrijden in 1999 zijn alweer in volle gang en misschien heb jij ook al een begin gemaakt met de organisatie van de Regionale Scoutingwedstrijden. Het doel van deze brochure is om iedereen in een vroeg stadium informatie te geven over de LSW van 1999. Het is goed om de RSW en de LSW nauw op elkaar te laten aansluiten. **De 'hoofdprijs' van de RSW is immers 'het mogen deelnemen aan de LSW.'**

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

Om onnodig ingewikkelde zinnen te voorkómen, wordt in deze brochure gesproken over regio's, regio-organisatoren en RSW. Afhankelijk van jullie situatie kun je hier lezen DSW, GSW o.i.d.

Het leuke van Scouting is dat zo veel verschillende activiteiten mogelijk zijn. Soms alleen voor het plezier, de andere keer als een spannende wedstrijd. De Scoutingwedstrijden geven de Scouts de gelegenheid eens per jaar de sportieve strijd met elkaar aan te gaan, waarbij alle aspecten van Scouting aan bod komen.

Wanneer je informatie nodig hebt voor het organiseren van de regionale wedstrijden dan kun je de folder 'TIPS VOOR DSW-ORGANISATOREN' aanvragen. Deze folder was onderdeel van de DSW-brochure van 1997. In de folder staan volop ideeën en een checklist voor alle aspecten die bij het organiseren van Scoutingwedstrijden 'om de hoek' komen kijken.

De punten die tijdens de LSW gescoord kunnen worden, worden vastgelegd met een computerprogramma op basis van Microsoft Excel. Dit programma zal dit jaar via Internet (lsw.scout.net) beschikbaar komen zodat ook de organisatoren van de Regionale Scoutingwedstrijden hiervan gebruik kunnen maken.

De organisatie van de LSW wenst alle RSW-organisatoren heel veel succes met de komende Scoutingwedstrijden. Maak er een evenement van waar de Scouts dolenthousiast over zullen zijn.

Namens de organisatie van de LSW,
Ronald van Pijkeren
eindcoördinator LSW

Heb je vragen of opmerkingen voor de LSW-organisatie? Wij zijn als volgt bereikbaar:

LSW-infolijn tel. (0180) 31 90 24

Landelijke Bureau Scouting Nederland, LSW / Margot Regtien, Postbus 210, 3830 AE Leusden

Landelijke Bureau Scouting Nederland, tel. (033) 496 09 11

E-mail: lsw@scout.net (bij voorkeur !!)



SCOUTINGWEDSTRIJDEN IN NEDERLAND

OVERAL ZIJN SCOUTINGWEDSTRIJDEN

De belangstelling voor Scoutingwedstrijden is de afgelopen jaren sterk toegenomen. In de regio's worden met veel enthousiasme Scoutingwedstrijden georganiseerd. Het aantal regio's dat ploegen naar de LSW afvaardigt, stijgt ook ieder jaar. In onderstaande tabel zie je deze groei.

jaar	aantal RSW's	ploegen aangemeld	ploegen deelgenomen	Scouts deelgenomen
1994	57	74	74	446
1996	58	85	84	496
1997	61	99	97	520
1998	65	111	100	611

Totaal vaardigden 69 districten / regio's ploegen af naar de LSW van 1998. Aan de Scoutingwedstrijden, die in heel Nederland werden georganiseerd, namen bijna 9000 Scouts deel.

AFSTEMMEN IS BETER

Om alle deelnemers aan de LSW zoveel mogelijk gelijke kansen te geven, is het belangrijk dat alle ploegen gelijktijdig geïnformeerd zijn. Dit is de gedeelde verantwoordelijkheid van de regio-organisatoren en de 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 RSW-thema-informatie;
- diverse artikelen in Scouting Magazine, Scouty en de SN-Courant;
- het ploegen- en deelnemersinformatieboekje (medio april '99);
- op Internet: <http://lsw.scout.net>;
- de LSW-infolijn (0180) 31 90 24;
- de Scoutingwedstrijden-organisatoredag tijdens de LSW.

Heb je bij bovenstaande informatiebronnen geen antwoord op je vraag kunnen krijgen? Stel dan je vraag aan het Landelijk Bureau (033) 496 09 11 of via E-mail lsw@scout.net

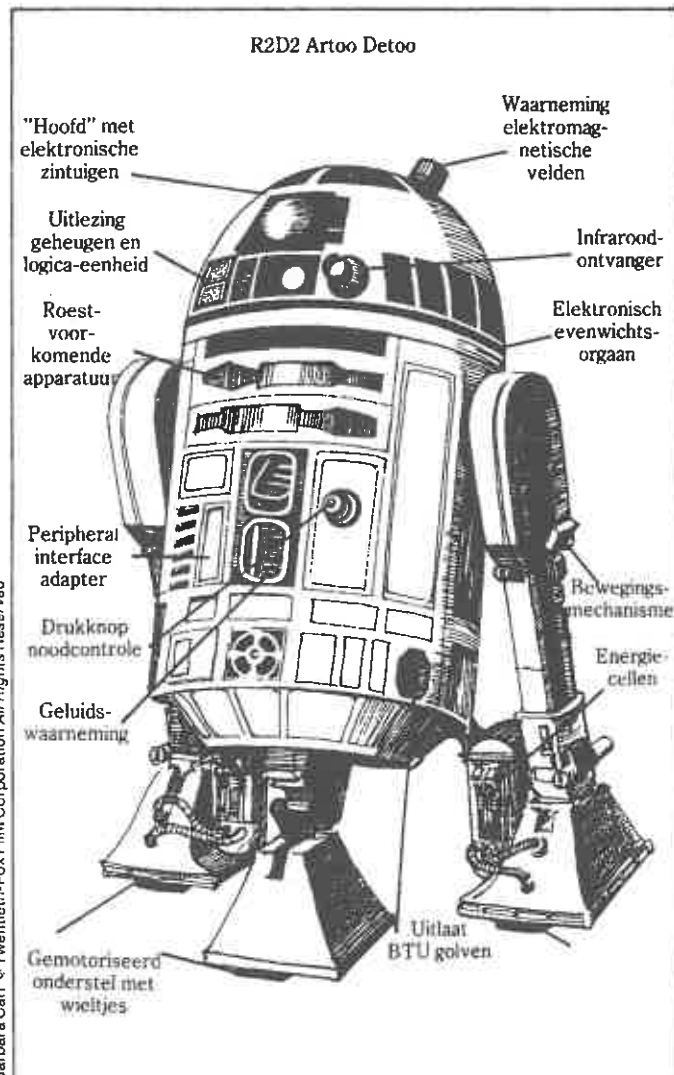
Star Wars Woordenlijst

Alderaan 1. vreedzame planeet. 2. thuisplaneet van prinses Leia.

Anchorhead 1. klein plaatsje op Tatooine. 2. verblijfplaats voor Luke en zijn vrienden.

Androïde 1. mensachtig. 2. een automaat, gemaakt om op een mens te lijken. 3. een mensachtige robot.

Artoo Detoo 1. R2D2, een drievoetige androïde die piepjes uitzendt bij wijze van communicatie, 2. zendt hologrammen uit.



Banthes 1. prehistorische zoogdieren, 2. gebruikt op boerderijen.

Binders 1. handboeien.

Bocce 1. taal van Tatooine, 2. heeft men nodig

om een boerderij te runnen.

Cantina 1. een saloon in het centrum van Mos Eisley.

Chewbacca 1. een Wookie, co-piloot en handlander van Han Solo, 2. soms het 'Wandelend vloerkleed' genoemd.

Clone-oorlogen 1. de laatste poging van de Jedi-ridders om de troepen van het Rijk tot staan te brengen.

Deflector 1. een maskerachtige bescherming van het gelaat tegen laserstralen.

Dia-noga 1. een slangachtig wezen dat de vuilcontainer bewoont.

Droïde 1. afkorting van androïde.

Hologram 1. een driedimensionale projectie van een androïde.

Jawa's 1. één meter grote knaagdierachtige bewoners van de woestijn, 2. verzamelen en verkopen schroot, 3. spreken met een laag gesis uit de keel, 4. ruiken onaangenaam.

Kenobi, Obi-Wan 1. een kluizenaar levend in de woestijn van Tatooine, 2. de vroegere leider van de Jedi-ridders, 3. een bedreiging voor het Rijk vanwege zijn speciale, wonderlijke kracht.

Krachtstraal 1. onzichtbare anti-zwaarte-kracht-energie, uitgezonden vanuit het binnenste van de Ster des Doods.

Landspeeder 1. ander woord voor landrover, 2. een voertuig zonder wielen en door lucht aangedreven.

Lichtsabel 1. het wapen van de Jedi-ridders, 2. een zwaardvormige laserstraal.

Macroverrekijker 1. telescopische kijker met zeer groot bereik.

Millennium Falcon 1. ruimtevoertuig van Han Solo, vrachtpiloot en smokkelaar, 2. sneller dan een toestel van het Rijk, de Falcon kan wegspringen in de hyperruimte.

Mos Eisley 1. een stadje op Tatooine, het centrum voor de zelfkant van de ruimtehaven.

Organa, Leia 1. senator van Alderaan, 2. jong,

wilskrachtig; ze gebruikt haar politieke macht om informatie tegen het Rijk in te winnen, 3. spionne.

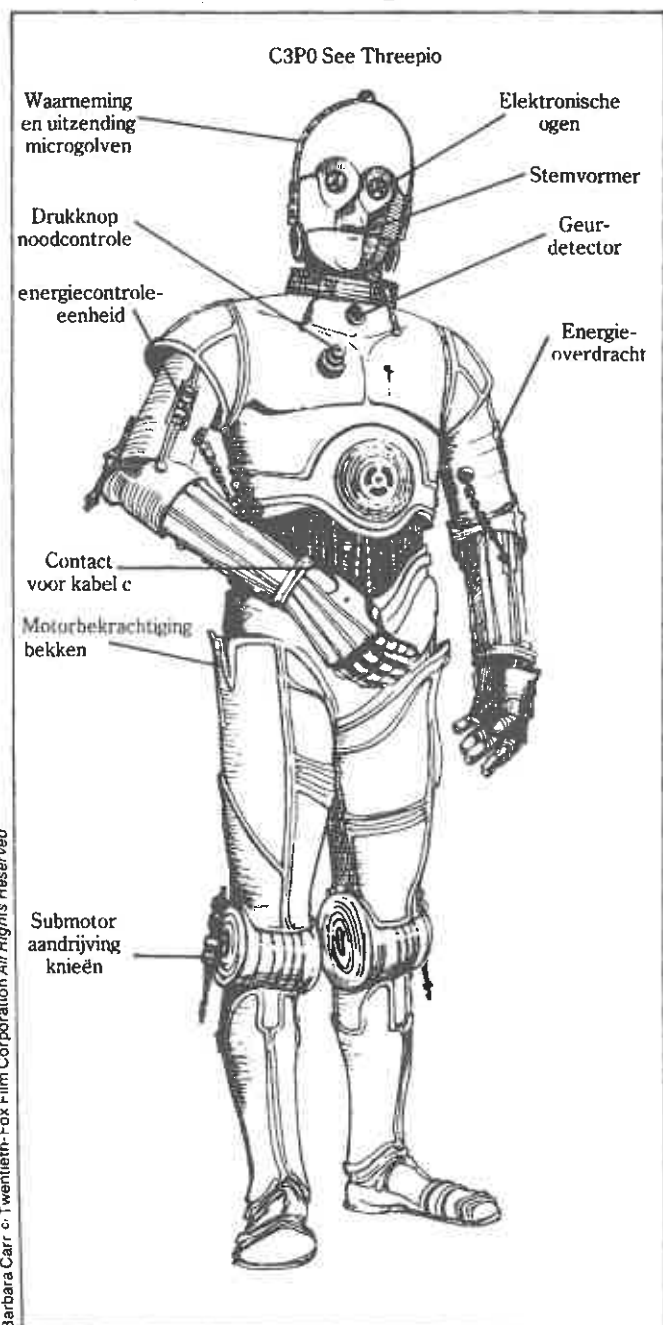
Persec 1. afstandsmeting.

Oude republiek 1. het wetgevend lichaam van het Alderaan-sterrenstelsel. Verloor haar macht toen het Rijk steeds sterker werd.

Rijk 1. het bestuur over een aantal sterrenstelsels, 2. de dictatuur.

Robot 1. mechanische mens.

See Threepio 1. C3P0, mensvormige robot, 2. gemaakt van goud, 3. geprogrammeerd voor het protocol, 4. heeft gevoelens en maakt



zich zorgen, 5. verstaat meer dan duizend talen en kan communiceren met allerlei androïden.

Skywalker, Luke 1. twintig jaar oude boerenjongen, 2. woont op Tatooine, 3. is uit op spanning en avontuur.

Smeerbader 1. ander woord voor oliebad, 2. gebruikt om het binnenwerk van robots en androïden te reinigen.

Solo, Han 1. bestuurder van de Millennium Falcon, 2. bekend smokkelaar woonachtig in Mos Eisley.

Ster des Doods 1. ruimtestation ter grootte van een planeet, 2. basis van de Rijkstroepen, 3. heeft voldoende vuurkracht om een planeet op te blazen.

Tarkin, Grand Moff 1. gouverneur van het Rijk, 2. kwaadaardig wezen, 3. ontwierp de Ster des Doods.

Tatooine 1. planeet, neutraal in de opstandelingenoorlog, 2. woonoord van Luke Skywalker, 3. planeet met tweeling zonnen.

Tuskenkrijgers zie Zandvolk.

T.I.E. jagers 1. felle kleine ruimtevoertuigen in dienst van het Rijk, 2. uitgerust met veel vuurkracht, 3. bewegen zich zeer snel.

Vader, Darth 1. gewezen Jedi-ridder, 2. leerling van Obi-Wan Kenobi, 3. ingepalmd door de donkere kant van de Kracht, 4. groot en kwaadaardig, helper van Tarkin en gebruikt zijn kracht tegen de opstandige Alliantie.

Wookiee 1. tweeëneenhalve meter lange, bontharige anthropoïde met aapachtige trekken en helder blauwe ogen, 2. wordt honderden jaren oud, 3. uit zijn 'vóór' of 'tegen' via grommen.

X-jagers 1. ruimtevoertuigen gebruikt door de opstandelingen-alliantie tegen het Rijk, 2. beweeglijk en trefzeker, 3. klein genoeg om de Ster Des Doods binnen te dringen.

Y-jagers 1. zeer gelijkend op X-jagers met een iets gewijzigde vleugelstand.

Yavin 1. onbewoonde planeet, laatste basis van de opstandelingen, 2. rijk begroeid.

Zandvolk 1. enigszins mensachtige wezens, bewoners van de woestijn, 2. schurkachtig, 3. ook bekend onder de naam Tuskenkrijgers.



LSW 1998...

SCOUTS UIT BENNEKOM WINNEN DE LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN 1998

De 63e editie van de LSW is erg goed verlopen, ruim 600 Scouts en 175 medewerkers hebben een geweldig weekend gehad op Scoutcentrum Buitenzorg in Baarn. Een weekend vol met heeeeel veel Scouting, in het thema 'Paniek in de trollengrot'. Door een nieuwe opzet van de programmering zijn extra veel aspecten van het Scouts-spelaanbod aan bod gekomen. Tijdens de Aandacht zijn brieven geschreven voor Amnesty International en tijdens het Trollencongres is gewerkt aan sociaal / maatschappelijke thema's. Bij dit Trollencongres was onder andere het You-Too-project een inspiratiebron. Daarnaast was er natuurlijk veel sport & spel, creativiteit, kamperen, een hike en veel Scoutingtechnieken. Op de zondagavond was het tijd voor een non-competitieve activiteit geïnspireerd op de welbekende 'adventure game'-computerspellen. Alle activiteiten stonden in het teken van het trollen-leven, de themagroep maakte dit 's-avonds nog eens extra duidelijk met twee theatervoorstellingen. Slechts één ploeg kan de LSW winnen, maar voor alle ploegen werd ernaar gestreefd de LSW een hoofdprijs van de DSW/RSW te laten zijn.

Aan de LSW zijn de districts- en regionale wedstrijden voorafgegaan. Uit 69 districten / regio's (80%) zijn 100 ploegen naar de LSW afgevaardigd. Totaal hebben in april en mei zo'n 9000 Scouts aan de Scoutingwedstrijden deelgenomen. En de belangstelling voor de Landelijke Scoutingwedstrijden groeit!

1994: 74 ploegen, 1996: 86 ploegen, 1997: 97 ploegen, 1998: 111 ploegen gemeld waarvan 100 konden deelnemen. Ook onder bezoekers is de LSW populair, dit blijkt uit de vervalsingen van toegangskaarten die zijn gevonden.

Vanaf eind augustus 1998 zullen alle LSW-programma's op Internet (<http://lsw.scout.net>) te vinden zijn. Wellicht kunnen deze dienen als inspiratiebron voor spelideeën voor groepen, districten en regio's.

De laatste drie Landelijke Scoutingwedstrijden zijn gewonnen door:

1996	Tijgers, St. Lucasgroep 's-Hertogenbosch
1997	Gelriant, Scouting Bennekom, Bennekom
1998	De Knotsburgers, Scouting Bennekom, Bennekom





ORGANISEREN REGIONALE SCOUTINGWEDSTRIJDEN

In het eerste deel van deze brochure heb je kunnen lezen over het thema voor de Scoutingwedstrijden van 1999. Maar naast het thema moet ook de organisatie goed in elkaar steken. Hiervoor zijn 2 brochures beschikbaar:

- Brochure 4 **Organiseren van activiteiten**, uit de modulereeks voor bestuurswerk binnen Scouting
- Tips voor het **Organiseren van Scoutingwedstrijden**

De module Organiseren van activiteiten is te bestellen bij het Infocentrum. De brochure Tips voor het organiseren van Scoutingwedstrijden kan gedownload worden van de LSW-Internetsite (lsw.scout.net).

In de brochure 'Tips voor het organiseren van Scoutingwedstrijden' vind je de volgende hoofdstukken:

Hoe krijg je RSW-organisatoren bij elkaar?

- Hoe richt je je RSW-organisatie in?
- Welke vorm kan een RSW hebben?
- Welke doelen kan een RSW hebben?
- Wie nemen er deel aan de RSW?
- Wat zijn kenmerken van de winnende ploeg?
- Hoe zorg je ervoor dat de veertien activiteitsgebieden in het programma verwerkt worden?
- Uit welke programmaonderdelen kan een RSW bestaan?
- Hoe organiseer je de jurering?
- Hoe ziet een draaiboek er uit?
- Hoe informeer je de deelnemers?
- Van alles en nog wat...
- Checklist
 - Interne organisatie
 - Externe organisatie
 - Financiën
 - Publiciteit

DE DATUM VAN DE WEDSTRIJDEN

Tussen het moment waarop de afvaardiging uit de districten/ regio's bekend is en de LSW, moet er nog veel gebeuren. Om deze reden is het wenselijk dat de DSW/RSW's minstens enkele weken voor de LSW worden

georganiseerd. Dan is er voldoende tijd om de inschrijving op te sturen en te verwerken, informatie toe te sturen en persberichten te verzenden. De LSW-organisatie stelt het wel erg op prijs wanneer hiermee rekening wordt gehouden bij het vaststellen van de datum van jullie wedstrijden.

SCOUTINGWEDSTRIJDEN EN DE REGIOVORMING

Momenteel wordt hard gewerkt aan de regiovorming. Sommige regio's zijn al gevormd, in andere districten wordt nog volop over de plannen gesproken. De regiovorming heeft ook consequenties voor de Scoutingwedstrijden. Gaan deze georganiseerd worden per regio, per speltakcirkel of subregio of wellicht in de oude districts-samenstelling, kortom een of meer wedstrijden per regio? Mochten jullie van gedachten willen wisselen met de LSW-organisatie over de consequenties van de regiovorming op de Scoutingwedstrijden, laat dit dan weten via het Landelijk Bureau, de LSW-infolijn (0180) 31 90 24 of via een E-mail naar lsw@scout.net.

HET TELBUREAU

Voor iedere organisatie van Scoutingwedstrijden is de puntentelling een belangrijk onderwerp. Immers zonder punten geen wedstrijden. Iedere organisatie heeft door de jaren heen zijn eigen methode ontwikkeld om de punten te registreren en de uitslag te berekenen. Naar aanleiding van de Scoutingwedstrijden-organisatoren-dag, die tijdens de LSW van 1998 is gehouden, zal dit jaar een EXCEL-spreadsheet worden ontwikkeld waarmee iedere Scoutingwedstrijden-organisatie de punten nauwgezet kan bijhouden. De spreadsheet kan gedownload worden van de LSW-Internetsite. Mocht je vragen of opmerkingen hebben dan kun je mailen naar lsw@scout.net

Natuurlijk heeft een telbureau meer nodig dan een computerprogramma om de punten te registreren. In het document 'Tips voor het organiseren van Scoutingwedstrijden', hiervoor kun je meer informatie vinden.



HET SCOUTSPROGRAMMA

De RSW en LSW zijn voor de deelnemende Scouts sfeervolle en 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 RSW, dat deze activiteit een van de middelen is om het Scoutsprogramma onder de aandacht te brengen. Het Scoutsprogramma, (o.a. het werkboek en het 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 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 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 SCOUTINGWEDSTRIJDEN EN HAND- & WERKBOEK SCOUTS

De Scoutingwedstrijden zullen het huidige 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 '99.
- Een van de doelstellingen uit het meerjarenbeleidplan is de overgang naar een kwalitatief hoogstaand programma. Daarom is afgesproken dat de activiteiten van de LSW 1999 zich zullen bevinden op het niveau van afgeronde startactiviteiten! Voor de deelnemende Scouts is het natuurlijk prettig als de activiteiten op hun RSW zich ook op dit niveau bewegen... Het is een gezamenlijke verantwoordelijkheid van Scoutsleiding en RSW-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 die ploegen kan deelname aan de LSW teleurstellend zijn.
- Het werken met een thema is een van de pijlers van de LSW. In de RSW-infobrochure lees je uitgebreid over de vele mogelijkheden om ook tijdens de RSW in thema te werken.



PUBLICITEIT

DE VOORLICHTER

Volgens het organisatiemodel van Scouting Nederland kent ieder district / regio een voorlichter (m/v). Een van de taken van deze DVL/ RVL is te zorgen dat regionale activiteiten in het nieuws komen. De RSW en de daarop volgende deelname aan de LSW is een mooie gelegenheid om dat te doen.

DE HANDLEIDING

Evenals voorgaande jaren zal door de Unit Communicatie ook in 1999 weer een handleiding worden samengesteld voor de voorlichters. De handleiding bevat informatie over de diverse districts-/ regio- en landelijke activiteiten, waaronder de RSW. De RSW en LSW bieden mooie aanknopingspunten voor publiciteit: je eigen Scoutingwedstrijden én de belevenissen van jullie deelnemende ploeg op de LSW. Als ergens 'landelijk' voor staat, happen kranten veel sneller. Die handleiding

'publiciteit 1999' zal medio maart 1999 bij de districts-/ regionale voorlichters in de bus vallen.

COLLECTIEF PERSBERICHT

Bij de LSW van 1998 is een experiment gedaan met het centraal versturen van persberichten. Deze actie heeft veel krantenartikelen en reacties opgeleverd. De deelname aan de LSW leent zich goed voor een dergelijke mailing omdat lokale informatie over deelnemers, groep, regionale wedstrijden gecombineerd kan worden met informatie over de landelijke activiteit waaraan deelgenomen gaat worden. Ook in 1999 zal dit initiatief worden voortgezet. Op het definitieve inschrijfformulier, wat na de voorinschrijving wordt verzonden, kunnen door de deelnemers bijzonderheden over de ploeg, de groep en lokale pers worden vermeld.



NAAR DE LSW

De RSW zijn 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 RSW. Er was een terechte winnaar en die mag naar de wedstrijd der wedstrijden: de LSW. Daarvoor moeten alleen nog een aantal dingen geregeld worden.

VOÓR DE LSW

Inschrijving

De wedstrijden van 1999 worden gewoontegetrouw gehouden in het Pinksterweekeinde, op 22, 23 en 24 mei. De wedstrijden zijn op Scoutcentrum Buitenzorg in Baarn. Niet alle regio's sturen een ploeg. Daarom verdelen wij de overgebleven plaatsen onder de liefhebbers.

We hanteren de volgende inschrijfprocedure: Bij deze brochure zit een los vóórinschrijfformulier. Daarop kun je invullen hoeveel ploegen je zeker naar de LSW zult sturen. Je kunt natuurlijk niet meer ploegen sturen dan bijgaande regio-indeling aangeeft. Daarnaast kun je aangeven hoeveel ploegen je eventueel extra zou willen sturen. Na het verstrijken van de voorinschrijvingsperiode (1 februari 1999) 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 RSW-winnaar, stuur dan tijdig het voorinschrijfformulier in, maar uiterlijk **1 februari 1999**. 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 / regio goed geadmineistreerd staan bij de NJR en dat je beschikt over de juiste gegevens van de afvaardiging(en) aan de LSW.

Conform het beleid van Landelijke Raad en Landelijk Bestuur geldt dat vanaf de LSW 1999 deelname alleen nog mogelijk is voor NJR-geregistreerde leden.

Kosten

De deelnemerskosten voor de LSW'99 bedragen f 235,00 per ploeg van 5 of 6 personen. Een ploeg die bestaat uit 7 leden betaalt f 27,50 meer. Wij adviseren

je de kosten voor de deelnemende ploeg(en) reeds 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 RSW**. Hierdoor komen RSW-winnaars niet voor onverwachte kosten of anders gezegd: krijgen ze geen sigaar uit eigen doos.

Leeftijdsgrenzen en ploegsamenstelling

Binnen Scouting kennen we een aantal leeftijdsgroepen. Elke leeftijdsgroep heeft een spelaanbod dat aangepast is aan de mogelijkheden van kinderen in die leeftijd. De RSW en LSW zijn voor Padvindsters, Gidsen en Verkeners (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:

DEELNEMERS MOGEN OP DE EERSTE DAG VAN DE LSW 1999 NIET OUDER ZIJN DAN 15 JAAR, DUS NOG GEEN 16 JAAR (geboortedatum na 22 mei 1983 !!)

- Geen enkel ploeglid mag op de eerste dag van de LSW 1999 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 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 een of meer leden hebben die te oud zijn of een onevenwichtige leeftijdsverdeling kennen, worden van deelname uitgesloten!!!
- Een ploeg moet uit 5, 6 of 7 personen bestaan

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 als tijdens de RSW'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 desbetreffende troep. We vinden het correct hanteren van de leeftijdsgrenzen een verantwoordelijkheid van de leiding én de RSW-wedstrijdleiding.

Om teleurstelling te voorkomen, rekenen we op ieders medewerking!

Meewerken aan de LSW

We kunnen ons voorstellen dat er RSW-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 jurymedewerker aan de LSW door te bellen met het Landelijk Bureau, telefoon (033) 496 09 11 of door een E-mail aan lsw@scout.net

RSW-bezoek

De LSW-organisatie probeert ieder jaar een aantal RSW's te bezoeken. Het is goed en leuk om te zien hoe de regio's de Scoutingwedstrijden organiseren. Het streven is om in 1999 meer districten te bezoeken dan in de voorgaande jaren.

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.

Vaardigheidseisen

Zoals al eerder gezegd, wordt op de LSW van deelnemers minimaal verwacht dat zij op het niveau van startactiviteiten 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 kompastech-nieken;
- een creatieve geest hebben;
- over enig improvisatietalent 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 dat vermindert misschien het plezier tijdens de wedstrijden. In zulke gevallen kunnen de eigen RSW natuurlijk een goede voorbereiding zijn.

Joker

Een kenmerk van wedstrijden is dat door strategisch en tactisch te handelen je invloed kunt uitoefenen op de resultaten die je boekt. Bij de LSW is dit onder andere mogelijk door het inzetten van een JOKER. Voor de organisatie betekent dit wel dat de activiteiten een duidelijk profiel moeten hebben, waarvoor gekozen kan worden. Om deze reden zijn bij de LSW van 1998 de 14 activiteitengebieden als volgt gegroepeerd. De 4 hoofdactiviteiten van de LSW hebben ieder betrekking op een van deze groepen. Door deze groepering ontstaat ook zekerheid dat alle 14 activiteitengebieden in het programma vertegenwoordigd zijn. Voor de LSW van 1999 zal een soortgelijke indeling worden gehanteerd, de exacte indeling is echter bij het ter perse gaan van deze informatiebrochure nog niet bekend.

A. CREATIEF		B. SOCIAAL MAATSCHAPPELIJK		C SCOUTING- TECHNIEKEN		D. SPORT & SPEL	
expressie pionieren/schiemannen (koken)		Scouting natuur & milieu samenleving		veiligheid roeien/kanoën zeilen kamperen vliegen luchtvaart pionieren/schiemannen- zwerven/navigeren (koken)		sport & spel roeien/kanoën zeilen vliegen luchtvaart	
Deze hoofdverdeling van de activiteitengebieden was in 1998 als volgt in het LSW-programma verwerkt:							
ZATERDAG		ZONDAG		MAANDAG			
mo	aankomst / opening	C. SCOUTINGTECHNIEKEN		D. SPORT EN SPEL (FYSIEK)			
mi	A. CREATIEF	C. SCOUTINGTECHNIEKEN		afbraak / sluiting			
av	B. SOCIAAL / MAATSCHAPPELIJK	non-competitief					



Jurering

Jurering hangt natuurlijk nauw samen met het bovenstaande. Op de LSW wordt niet 'stiekem' beoordeeld. Juryleden zijn, als zij aan het beoordelen zijn, duidelijk herkenbaar. Het kenmerk van Scoutingwedstrijden is dat alle aspecten van het Scoutingspelaanbod beoordeeld worden. De beoordeling van thematische aspecten is verwerkt in de punten voor de diverse onderdelen. Totaal kunnen bij de LSW 6000 punten gescoord worden. Deze punten zijn als volgt verdeeld. Om een idee te geven hoe zwaar onderdelen tellen, is het aantal te behalen punten ook in een percentage uitgedrukt.

	punten	%
uniform (bij aankomst)	110	2
kampopbouw	640	11
a. creatief	960	16
b. sociaal / maatschappelijk	960	16
c. Scoutingtechnieken	960	16
d. sport en spel	960	16
Extra door inzet joker bij a, b, c of d	960	16
Maaltijden	450	8
TOTAAL	6000	100

Kwaliteit kampeermateriaal

Ieder jaar blijkt de staat van veel kampeermaterialen die worden meegenomen teleurstellend. Bijvoorbeeld gasslangen zonder koppens, over-overjarige gasslangen, incomplete tenten en slechte pioniertouwen. In de ploeginformatie van de LSW 1999 zal hieraan aandacht besteed worden. Hierbij het verzoek om ook vanuit de RSW-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 zij moeten meenemen is themakleding en materiaal voor de aankleding van hun kamp-terrein. Meer informatie hierover volgt.

Bezoekregeling

Om de wedstrijden voor iedereen hetzelfde te laten verlopen, kunnen tijdens de LSW geen bezoekers worden toegelaten. De LSW kent een zeer druk programma zodat er ook geen ruimte is om bezoekers rond te leiden. Bij de sluiting op maandagmiddag zijn bezoekers van harte welkom. Belangstellenden kunnen de LSW volgen via de Internetsite <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 bovenstaande bezoekregeling.

Afvalinzameling

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 afvalinzameling. Tijdens de LSW zal alle afval gescheiden MOETEN worden aangeleverd. Het zou plezierig zijn als ook tijdens de RSW het afval gescheiden wordt ingezameld.



DE GEWEST/REGIO-INDELING

Afvaardiging per district/regio

Voor de LSW van 1999 geldt in principe de verdeling van ploegen per district/regio, op de volgende pagina.

Daarnaast geldt:

- Iedere DSW/ RSW die wordt georganiseerd, mag minimaal één ploeg afvaardigen. Wanneer in een district/regio meer wedstrijden worden georganiseerd, b.v. per speltakcirkel of subregio, dan mag iedere wedstrijd een ploeg afvaardigen, ook al wordt hiermee het aantal ploegen uit onderstaande tabel voor die district/regio overschreden.
- Wanneer districten / regio's 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 kunt je contact opnemen met de LSW-organisatie. De LSW-organisatie is te bereiken via E-mail lsw@scout.net of via het Landelijk Bureau, t.a.v. LSW-organisatie, Postbus 210, 3830 AE Leusden.



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
	Zuidoost-Twente	1
	Oldenzaal	1
	Almelo	1
	Overijsselse Vechtstreek	2
	West-Duitsland	1
Gelderland	Arnhem	1
	Veluwezoom	1
	Apeldoorn	2
	Regio 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
Utrecht	Amersfoort	1
	Stichtse Heuvelrug	1
	Eemland	1
	Zeist	1
	Lekstreek	1
	Rijn- en Vechtstreek	1
	Utrecht	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	
Rotterdam	Regio Rond de Rotte	2
	Regio Oude maas	3
Zuid Holland	Alblass./Vijfheerenl.	1
	Rond de Noord	1
	IJsselstreek	3
	Delftland	2
	Westland	2
	Rijnland	3
	Rijnstreek	1
	Bollenstreek	1
	Rgio rijmond en Zuid-Hollandse Eilanden	2
	Haagse Randstad	1
	Den Haag Sorghvliet	1
	Vlietstreek	1
Noord Brabant	Regio West-Brabant	3
	Regio Eindhoven	3
	Geldrop	1
	Gilse	1
	Regio De Baronie	4
	Helmond	1
	Den Bosch	2
	Kempenland	1
	Kwartier v. Oisterwijk	1
	Land van Cuijk	1
	Maasland	1
	De Langstraat	1
	Tilburg	1
	Veghel	1
	Peel	1
Limburg	Heerlen	2
	Kerkrade	1
	Regio Maastricht en Mergelland	2
	Brunssum-Hoensbroek	1
	Sittard-Geleen	2
	Roermond	1
	Weert	1
	Regio Maasven	3
Zeeland	Regio Zeeland	3



Scouting

• Landelijk Bureau Scouting • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
• Telefoon (033) 496 02 60