

DISTRICTS- REGIONALE SCOUTINGWEDSTRIJDEN 2000

Route 66

— — — — —



Scouting



Inhoud

Colofon	2
Voorwoord	3
Inleiding	5
Bestemming onbekend	6
Spelideeën	9
Landelijke wedstrijden	12
Regionale Wedstrijden	13
Communicatie	20
Publiciteit	23
Naar de LSW	24
Een terugblik op de LSW 1999	28

Colofon

Samenstellers van de brochure:

Thema Scoutingwedstrijden:

Anton Jansse
Maureen van Lanen
Waldo Molendijk
Manon Westenbroek

Informatie Landelijke Wedstrijden:

Ronald van Pijkeren

Verslag Landelijke Wedstrijden 1999:

Rocco Wammes

Tekstbewerking:

Hans de Groot

Eindredactie:

Waldo Molendijk

Vormgeving

Marijke de Groot

Illustratie voorpagina:

Pieter Hogenbirk



Voorwoord

Voor jullie ligt de brochure met ideeën en suggesties voor het organiseren van de districts- / regionale Scoutingwedstrijden 2000. Zowel de districts-, regionale, als de Landelijke Scoutingwedstrijden spelen zich af rond de meest legendarische highway van de Verenigde Staten:

Route 66

De infobrochure Scoutingwedstrijden 2000 zit als volgt in elkaar. Natuurlijk beginnen we met een verhaal over de Route 66 en wat er zoal rond die 4000 km asfalt te beleven is. Hieraan gekoppeld, doen we wat suggesties voor spelen en programma's die je gemakkelijk in verband met het thema kunt brengen. Het zijn maar suggesties, de meeste lezers van deze brochure zullen ongetwijfeld zelf nog veel meer kunnen verzinnen. Vooral doen, maar probeer wel enige relatie met Route 66 in jullie eigen themaverhaal te behouden. Dit maakt voor de winnaars uit de districten en regio's de stap naar het thema van de Landelijke Wedstrijden eenvoudiger en, zo denken wij althans, leuker.

Achter het themaverhaal en de spelideeën bevindt zich een apart gedeelte met informatie over de Landelijke Wedstrijden 2000 inclusief enkele handreikingen voor het organiseren van regionale- of districtswedstrijden. Tot slot bevat deze brochure een terugblik op de wedstrijden van 1999.

Veel plezier met de voorbereiding van jullie avontuur!

*Deze brochure is bestemd voor de organisatoren van de Regionale Scoutingwedstrijden 2000.
Wil je deze informatie doorsturen als ze bij jou aan het verkeerde adres is?*



Inleiding

Het heeft veel moeite gekost voordat het eindelijk zover was: een weg van kust naar kust in De Verenigde Staten. Net als in Nederland gaat er heel wat tijd overheen voor zo'n weg gerealiseerd kan worden maar in 1926 was het dan zover, de aanleg kon beginnen. Net als in Nederland krijgt iedere weg in de Verenigde Staten een nummer. Het nummer van deze weg werd 66. Het duurde nog tot 1938 voordat de weg 'volledig geasfalteerd' werd verklaard.

In 1939 verscheen er een boek over de 'moeder van alle snelwegen', geschreven door John Steinbeck, "The Grapes of Wrath". Een jaar later werd er een film van dit boek gemaakt en daarmee werd ook de naam Route 66 bekend in de hele Verenigde Staten. Toen veel later, ergens in 1946, Nat King Cole het ook nog had over Get your kicks on Route 66, wist elke Amerikaan waar hij het over had ...

Na de oorlog zijn veel Amerikanen over deze weg verhuisd van het regenachtige oosten, ja, in de Verenigde Staten is het op sommige plaatsen net Nederland, naar het warme westen. Ook heeft de regering door de jaren heen veel geïnvesteerd in de bouw van industrie langs de Route. Langzaam ontstond de legende. Helaas, aan het eind van de 50-er jaren werd een nieu-

we wet aangenomen met als doel het verkeer tussen de Staten sneller te laten verlopen. Door de jaren heen was het verkeersaanbod op Route 66 zo groot geworden, dat men vanaf dat moment is begonnen met het opwaarderen van de oude weg naar een Interstate. De zo karakteristieke bochten in de Route werden afgesneden en de talrijke heuvels werden afgevlakt. De nieuwe weg werd soms naast maar over grote afstanden ook letterlijk over de oude weg heen gebouwd. In 1987 werd Route 66 officieel buiten gebruik gesteld. Intussen is in het landschap nog maar weinig over van wat ooit een glorieuze verbindingsweg was. Dit neemt overigens niet weg dat de Historic Route 66 nog steeds geliefd is bij motorrijders en toerende auto-mobilisten. De weg mag dan bijna weg zijn maar de verhalen leven voort ...

Bestemming onbekend

Daar sta je dan, aan het begin van de beroemdste en meest beruchte weg van Amerika en misschien wel van de hele wereld. Wie kent er nou de A1 in Nederland of allerlei andere toch niet onbelangrijke snelwegen in de rest van de wereld? Jij hebt daar geen boodschap aan want je staat op het punt om je in het avontuur te storten in Amerika: bestemming onbekend want waar moet je naar toe, wat staat je te wachten? Gelukkig ben je niet alleen en kun je rekenen op de steun van je vrienden. En die steun zul je hard nodig hebben. Maar weet je wel zeker dat je vrienden te vertrouwen zijn? Gaan ze er niet met je geld vandoor en sturen ze je wel de goede kant op? Wees voorzichtig en denk eraan: een gewaarschuwd mens telt voor twee!! Genoeg gekletst, op naar het echte werk!

Wat is er nou zo interessant aan de Route 66? Ten eerste is het niet een weg die je in één dag eventjes rijdt. Amerika is een stuk groter dan Nederland en dus is de weg van oost naar west daar ook ietsje langer namelijk ongeveer 4000 kilometer.

Heb jij een beetje je best gedaan tijdens aardrijkskunde op school, dan weet je ook dat Amerika verschillende tijdszones heeft. Route 66 passeert 3 van deze zones. Daarnaast rijdt je door 8 staten die elk hun eigen kenmerken hebben.

Wil je nog steeds beginnen aan het grootste avontuur van je leven of ga je liever terug naar huis. Denk nog maar eens goed na want je kunt maar één kant op. De Routekaarten gaan namelijk allemaal van Chicago naar Los Angeles en niet andersom. There is no way back! En we kunnen het niet vaak genoeg zeggen, let op wie je meeneemt en met wie je een potje poker speelt...

Voordat je echt op pad gaat, mag je je nog even uitleven in Illinois. Duik onder in de wereld van de Blues Brothers en swing alsof je leven ervan afhangt..., wie weet is het de laatste keer.

Na een nachtje doorzakken kun je je opfrissen in Lake Michigan en dan begint het echte werk. Startpunt van Route 66 ligt op de kruising van Adams Street en Michigan Avenue. Het is niet zo erg als je er een kruispuntje naast zit, maar laat dit de enige keer zijn want op de Route zelf moet je de weg goed in de gaten houden.

Chicago, stad van de onderwereld. Wat moeten we daar nog aan toevoegen behalve dan dat je natuurlijk je EHBO-trommeltje in je rugzak moet stoppen om eventuele schotwonden te kunnen verbinden.

Het mag duidelijk zijn dat alle duistere praktijken hier vandaan zijn gekomen. Sabotage aan de weg om te voorkomen dat de weg ooit nog zou worden afge maakt, slecht asfalt want dat was nu eenmaal goedkoper. Omkoping van de arbeiders gebeurde aan de lopende band en er hebben wat mensen aan de weg gewerkt. Je kunt je voorstellen dat het een grote bende was in Chicago. Toch is het uiteindelijk allemaal in orde gekomen want het beginpunt ligt nog steeds in Chicago. Laat je niet afleiden door mensen die je voor veel geld op weg willen helpen. Neem vanuit Chicago ook geen lifters mee. Het mag er dan wel allemaal leuk en netjes en vooral niet-onderwereld-achtig uitzien, niemand garandeert jou een veilige rit als je je inlaat met een louche figuur uit Chicago.

Als je de big capital hebt verlaten, beland je in een groot niemandsland. Dit is een van de weinige stukken van de Route waar je geen hamburgertentjes tegenkomt dus het is misschien wel handig dat je wat boterhammen in je rugzak stopt. Illinois wordt niet voor niets de Prairie State genoemd dus ook een bakker zal je niet langs de kant van de weg vinden. Waarschijnlijk tref je nog wel een kloon van de ons welbekende Cowboy Billy Boem aan. Laat ons even weten waar je deze keer op rijdt..., Kun je hem ook eindelijk eens vragen hoe dat is, al die



jaren door de prairie denderen op van alles en nog wat...

Klets vooral niet te lang met onze cowboy want je moet verder, op weg naar Missouri, de staat waar je het langst over doet als je niet oppast. De mensen in Missouri zijn zo trots op hun staat dat ze je het liefst alles op elke kilometer laten zien. Wel eens van 'frozen custard' gehoord? Vraag het een willekeurig inwoner van de hoofdstad St. Louis en je bent drie dagen kwijt met het luisteren naar het meest spannende verhaal voor het slapen gaan. Wil je het verhaal niet horen maar wil je wel weten wat het is, dan kun in bijna elke winkel langs de Route wel wat 'frozen custard' kopen. Eet smakelijk.

Heb je nog tijd, dan zou ik je zeker aanraden een kijkje te nemen in de geweldige druipsteengrotten. Misschien tref je nog sporen aan van de beruchte bandiet Jesse James. Wees ook hier op je hoede want je bent niet de enige die jacht maakt op deze toch wel zeer gevaarlijke gozer.

Even bijkomen in het rustige maar zeer korte stukje van de Route dat door Kansas loopt. Hier kun je even genieten van de muziek die uit deze staat komt. Wat dacht je van Dust in the Wind van de groep Kansas. Een lekker muziekje om een bosje zonnebloemen voor thuis te plukken. Zin om naar de film te gaan? Rijd dan even binnen bij een van de veeeeeele 'drive-in' bioscopen. Wel interessant; kun jij vast een film zien die pas over jaren bij ons in Nederland gaat draaien.

Dan komt de romantiek om de hoek kijken in Oklahoma. De bloem van de staat Oklahoma is namelijk de mistletoe. Onvervalst zoenen onder een takje groen kun je het hele jaar doen in deze staat! Als je de staat doorkruist, rij dan niet te hard, voor je het weet ben je onherkenbaar geworden door het rode stof dat protesterend opstuift als je de maximumsnelheid aan je laars lapt. Je kunt natuurlijk ook het stof en de klei opsparen en er typische rode bloempotjes uit Oklahoma van bakken. Overal langs de weg kom je ze tegen dus er zijn voorbeelden genoeg.

We gaan verder op de Route 66 en komen in Texas terecht. Heb je je cowboyhoed meegenomen want in heel Texas kun je hem dragen zonder voor gek te lopen, wat wil je nog meer... Bezoek een ranch aan de Route

66 of bezoek een rodeo. Maar het kan ook eenzaam zijn op de lonesome prairie!

Wat weet je nog meer van Texas? Natuurlijk Dallas, en waar ging het ook al weer om in Dalles? Goed zo, over olie, veel olie. Wel eens gehoord van de Rocking Horse? Wat wij in Nederland de ja-knikkers noemen, heten in Texas Rocking Horses en reken maar dat ze er veel van hebben. In je gehuurde Cadillac kun je langs alle Rocking Horses en langs Cadillac Ranch, 10 Cadillacs geplant als boompjes, rijden.

Miep Miep, Roadrunner, komt voorbij rennen, vliegen, scheuren. Terwijl Roadrunner druk heen en weer vliegt, kun jij eindelijk een beetje bijkomen in een van de ruim 2000 hotelletjes en motelletjes langs de Route in New Mexico. Geniet vooral ook van het mooie en afwisselde landschap van deze staat. Het meest unieke is wel het versteende hout. Omgevallen bomen die er miljoenen jaren liggen en nu versteend zijn. Het is trouwens niet de bedoeling dat je een kampvuurtje gaat bouwen van al dat versteende hout. Doe je dat wel, dan weet je tenminste zeker dat je ook nog een echte Amerikaanse cel van binnen zult bekijken en wij komen je dan echt niet redden!

Wil je wat anders zien, dan kun je de Ice Cave gaan bekijken. Vanuit een temperatuur van 30 ° duik je zo de poolkou in. Heb je het erg koud gekregen, loop dan eens naar de krater van de Bandera Vulcano. Over de gestolde lava klim je zo'n 500 voet om een geweldig uitzicht te krijgen.

Wordt het al tijd om souvenirs te kopen? Komt goed uit want in Arizona kun je je hart ophalen bij Jack Rabbit Trading Post. Wees niet bang dat je er voorbij zult rijden want dat wordt je bijna onmogelijk gemaakt omdat de borden al op 100 miles beginnen te waarschuwen dat je de shop nadert.

En dan sta je voor de volgende uitdaging: de Grand Canyon. Een afgelegen en uitgestrekt natuurgebied moet je doorkruisen. Wijk vooral niet van de Route 66 af want je bent eenzaam en het kan wel dagen duren voordat er weer iemand langs komt. Neem ook bandenplak mee voor alle eventuele lekke banden van je mountainbike. Mountainbike? Ja, want je mag niet met de auto of de motor door de Canyon en dus wordt het lopen of fietsen.....

De Grand Canyon een van de mooiste natuurgebieden van De Verenigde Staten dus je moet er geweest zijn.

Maar zeg niet dat we je niet hebben gewaarschuwd, het is gevaarlijk in de Canyon als je van de Route afdwaalt.

En dan eindelijk de laatste staat Californië. Kom je in Californië, dan kun je op jacht gaan naar goud maar niet voordat je de Mojave Desert hebt overleefd. Het mag dan wel niet zo erg zijn als Death Valley, ongeveer 123 miles naar het noorden, maar het is er toch behoorlijk warm. Temperaturen van 50 graden zijn daar niet ongevoel.

We hadden het over goud. Al eeuwen staat de staat Californië bekend om de vele plaatsen waar goud gezocht, en gevonden kan worden dus mocht je er toevallig doorkomen, ga op jacht naar de juiste plek en kijk of je tot de geluksvogels behoort. Pas wel op voor fortuinjagers. Je zal niet de eerste zijn die op raadselachtige wijze van zijn net gevonden goud wordt beroofd of erger nog, het helemaal niet overleeft.

En na al die kilometers door Amerika ben je dan eindelijk aan het eind gekomen van de Route 66: Los Angeles,

stad der engelen. Wat moeten we je daar nog van vertellen? Beroemdheden genoeg in Beverly Hills, filmrollen wegkapen in Hollywood en zo kunnen we nog wel even doorgaan. Je kunt er ook geweldig feest vieren, de Olympische Spelen zijn er geweest, oude en nieuwe gebouwen staan door elkaar en het nachtleven is er uitbundig. Red jij het tot het eind van de Route 66, dan kun je je helemaal uitleven in Los Angeles. Een avondje in het internetcafé om te e-mailen naar je vrienden of om nog eens te kijken waar je geweest bent. Wil je heftig uit je dak gaan dan ben je ook in de goede stad. Uitgeteld door alle avonturen en verhalen word je de volgende ochtend wakker op het strand van Santa Monica. Wij zien je graag op de Scoutingwedstrijden 2000.

O ja, mocht je nog even willen nagenieten van je reis, zoek dan dat Internetcafé nog even op en surf eens naar:

<http://www.route66.com>
<http://www.national66.com/index.html>
<http://route66.exmachina.net/default.html>
<http://www.route66usa.com/>
<http://hiway66.com/>
<http://www.concentric.net/~elhippo/66linx.html>
<http://www.bekkoame.or.jp/~toisa/index.html>
http://www.moon.com/road_trip_text/us66/index.html
<http://www.geocities.com/TheTropics/Cabana/6711/index.html>
<http://www.driveintheater.com/route66.htm>
<http://route66.netvision.be>



Spelideeën

Route 66 is als thema op diverse manieren te gebruiken tijdens de RSW.

- Wat dacht je van een avontuur of spektakel dat zich ergens in een van de staten of steden aan de Route 66 afspeelt en waar je alleen maar kunt komen door een bepaald stuk van de weg af te leggen. Voorbeelden: dropping; nachthike; opdrachtentocht.
- Tijdens een zoektocht naar een plaats of staat aan de Route 66 kun je diverse dingen beleven, zien, maar vooral ook doen. Bijvoorbeeld tijdens een opkomst in je eigen groep als voorbereiding op de wedstrijden of bijvoorbeeld onderweg naar het RSW-terrein maar natuurlijk ook "gewoon" als activiteit tijdens de RSW.
- Misschien ga je een aantal, of misschien wel alle, staten bezoeken tijdens een avontuurlijke reis over de Route 66. Waar je dingen kunt doen, zien en beleven die specifiek bij die staten horen. Je moet bijvoorbeeld het volgende stuk van de kaart zelf verdienen door opdrachten uit te voeren.
- Durf jij het aan om de Route 66 hernieuwd in kaart te brengen? Zelf te ontdekken wat is er nu nog over is van de Route 66 met al zijn natuurlijke hindernissen, gevaarlijke obstakels, en wie weet zelfs al hele verdwenen of onbegaanbare stukken. Met een beetje pech moet je eerst bepaalde delen van de Route 66 weer begaanbaar maken voordat je verder kunt.

Zoals je ziet, kun je met het thema Route 66 alle kanten uit. Van het beleven van een avontuur in een van de plaatsen langs de Route 66 of juist al reizend over of zoekend naar de Route 66 tot jouw geheel eigen avontuur zoals je dat ongetwijfeld zult gaan beleven.

Route 66 van staat tot staat

In de voorgaande routebeschrijving heb je al iets van de sfeer en specifieke kenmerken van elk van de acht staten, waar de Route 66 doorheen loopt, kunnen proeven. De volgende stap is het bedenken en/of (om)schrijven van spelen en activiteiten om te gebruiken tijdens de RSW of gedurende een voorbereidende opkomst. Wie weet, ga je dit thema nog eens inzetten voor een zomerkamp?!

Nu komen Internet, reisgidsen, films, deze spelbrochure maar vooral je eigen fantasie en ervaring je goed van pas als we:

- aan de hand van het themaverhaal naar een aantal staten, waar de Route 66 doorheen loopt, gaan kijken.
- de gegeven omschrijving gaan gebruiken om mee te associëren / brainstormen.
- gaandeweg de resultaten in activiteitengebieden en themaspelsuggesties om gaan zetten. Kijk ook eens bij de genoemde activiteitengebieden voor nog meer spelideeën.

Pictogrammen



Associatie



Activiteitengebieden en spelsuggesties

Illinois



Blues Brothers, swingen, Lake Michigan, Chicago, onderwereld, duistere praktijken, sabotage aan de weg, slecht asfalt, omkoping, niemandsland, prairie state, cowboy Billy Boem, geen hamburgertenten, beginpunt van Route 66.



expressie: Een gigantische playbackshow in Blues Brothers stijl, of een swingende disco-avond. Tijdens je kampvuur in cowboy-stijl komt misschien Billy Boem wel langs.

zeilen: De liefhebbers kunnen al zeilend op Lake Michigan verschillende voorwerpen uit het water vissen, of een slalom-parcours afleggen.

sport en spel: 's Nachts vinden de duistere praktijken plaats in de vorm van smokkelspelen. Laat de deelnemers (in volgorde) goederen smokkelen. Maak zelf de spelregels en laat omkopers, handelaars en politie je spel beïnvloeden.

koken: Omdat er geen hamburgertentjes te vinden zijn op de prairie is dit je kans om je eigen hamburger- of fastfood-restaurant te beginnen. Idee voor een the-mamaaltijd.

Missouri



Trotse mensen, uitstalling, Frozen Custard, St. Louis, verhalen vertellen, druipsteengrotten, Jesse James, bandieten, premiejagers.



samenleving: Steek de Mississippi tussen Illinois en Missouri over zonder de brug te gebruiken. Zie "de krokodillenrivier" op blz. 215 in het werkboek Scouts. Maak je eigen Route 66 krant of logboek.

pionieren: In de druipsteengrotten kun je een heuse survivaltrack maken. Touwbruggen, klimwanden, tokkelbaantjes en andere hindernissen zul je zeker tegenkomen.

kanoën en roeien: Steek de rivier al manoeuvrerend over met een roeiboot.

Kansas



Muziek, zonnebloemen, uitrusten, drive-in bioscoop.



expressie: Maak een Route 66 videoreportage voor het polygoonjournaal. Wist je overigens dat de Wizard of Oz ook uit Kansas komt?

koken: Na alle vette happen in Illinois is Kansas even een rustpuntje voor vegetariërs. Zonnebloempitten en andere, zelf langs de weg te zoeken, groenten helpen je weer even aan de nodige vitamientjes.

Texas



Cowboyhoed, ranch, rodeo, prairie, olie, rocking horses, cadillacs.



expressie: Tijdens het kampvuur met je cowboyhoed op kun je aansluiten bij een line dance.

sport en spel: Probeer vanaf je steigerende paard een lasso om de nek van een rund te werpen. Wat dacht je van een "kussen-rodeogevecht" op een evenwichtsbalk. In plaats van ballen te gooien, kun je ook met behulp van een lasso of zweep proberen blikken omver te "werpen".

lucht-en ruimtevaart:

Op je rug liggend, kun je de sterrenhemel goed observeren. Wie herkent de meeste sterrenbeelden en weet jij waar het noorden ligt?

koken: Lekker primitief op een houtvuurtje. Onder in een conservenblik leg je stukjes aardappel. Voeg water toe. Doe vervolgens wat blikgroente bijv. boon-tjes of worteltjes, op de aardappelen. Leg als laatste op de groente een stuk vlees. Let op: neem geen rauw



vlees, maar bijvoorbeeld voorgebakken gehaktballetjes, braadworst of rookworst. Dek het blik af met aluminiumfolie en prik hier een aantal gaatjes in. Laat je maaltijd op een smeulend (niet brandend) vuurtje gaar worden.

New Mexico



Badlands, erosie, gestolde lava, ice cave, versteend hout, motels.



natuur en milieu:

Versteend hout, ook wel fossiel hout genoemd. Fossielen kun je natuurlijk ook zelf maken in de vorm van gipsafdrukken. Op die manier kun je allerlei sporen vereeuwigen. Oké, iets minder natuur en milieu, maar je kunt natuurlijk ook een verzameling sporen van de zeldzame "Harley" aanleggen.

lucht-en ruimtevaart:

Middenin een dor gebied opeens een ice cave tegenkomen. Dat heeft alles te maken met rariteiten van het weer. Bouw je eigen weerstation om het weer in de gaten te kunnen houden.

kamperen: De staat van de vele motels. Wel eens aan gedacht om zelf een motel te gaan runnen, of hou je het toch liever bij een tentje?

Als je bij je tentje een vuurtje wil maken voor de barbecue, wees dan wel voorzichtig met houthakken! Met al dat versteende hout moet je haktechniek natuurlijk in orde zijn.

Arizona



Souveniertjes, Jack Rabbit Trading Post, Grand Canyon, eenzaam/verlaten, mountainbike, gevaarlijk, niet van Route afwijken.



veiligheid: Tijdens je lange reis door de Grand Canyon ben je helemaal op jezelf aangewezen: oefen eens wat belangrijke EHBO-zaken die je dan goed van pas zouden kunnen komen.

kanoën/roeien: Over gevaar gesproken, wel eens met je wildwater-kano de Grand Canyon bedwongen?

vliegen: Aan thermiek geen gebrek, een hanglider, zweefvliegtuig of luchtballon is het ideale vervoermiddel. Maak maar eens een heteluchtballon, en wie komt het hoogst? Werkboek Scouts blz. 174.

pionieren: Een doorsteek is vaak de kortste weg, maar meestal niet de snelste. Pionier maar eens een touw-hang-brug over een van de wilde Grand Canyon riviertjes.

Californië



Goudjacht, Mojave Dessert, Dead Valley, 50 graden, fortuinjagers, beroving, einde Route, Los Angeles, Hollywood, nachtleven, strand, Santa Monica, olympische spelen.



sport en spel: Eenmaal in het bezit van een felbegeerd goudklompje is de weg naar de bank lang en vol gevaren... Wie brengt de meeste goudklompjes veilig naar de bank?

We doen de Olympische Spelen nog eens dunnetjes over.

kamperen: Primitief, eenvoudig en onopvallend proberen te kamperen is een must voor de gemiddelde goudzoeker.

expressie: Een gigantische Beach-party op het strand van Santa Monica ter afsluiting van de wedstrijden.

Landelijke Wedstrijden

Informatie ieder jaar hetzelfde? **Nee!!**

Hiervoor heb je alles over het spetterende en qua opzet innovatieve thema kunnen lezen. In de komende hoofdstukken van de brochure word je geïnformeerd over de organisatorische aspecten van de Scoutingwedstrijden.

Op het eerste gezicht lijkt de informatie over de Scoutingwedstrijden van 2000 op die van de voorgaande jaren. Dit is niet zo. Ieder jaar veranderen er (spel)regels en informatie. Daarnaast wordt op basis van jullie ervaringen de tekst aangepast en uitgebreid.

Het doel van dit deel van de brochure is om iedereen in een vroeg stadium informatie te geven over de LSW van 2000. Het is goed om de RSW en de LSW op elkaar te laten aansluiten. **De hoofdprijs van de RSW is immers het mogen deelnemen aan de LSW!**

In deel 1 van deze brochure is ingegaan op het thema van de Scoutingwedstrijden 2000. Deze thema-suggesties 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.

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

Het gebruik van Internet biedt prima mogelijkheden om de (organisatie van de) Scoutingwedstrijden verder te verbeteren. Momenteel wordt onderzocht of het mogelijk is de aanmelding van deelnemers helemaal via Internet te laten verlopen. RSW-organisatoren zullen tijdig worden geïnformeerd over de wijze waarop de vooraanmelding en definitieve aanmelding zal verlopen. Wij hopen dat de informatie uit de twee delen van deze

brochure je genoeg informatie geven om jullie Scoutingwedstrijden te organiseren en te laten aansluiten bij de Landelijke Scoutingwedstrijden.

Wij willen je graag veel succes wensen met de voorbereiding van jullie RSW.

Mocht je vragen hebben, schroom dan niet om contact op te nemen. De LSW-organisatie is als volgt bereikbaar:

- Landelijke Bureau Scouting Nederland, t.a.v.
LSW / Irma Beukenkamp,
Postbus 210,
3830 AE Leusden
tel: (033) 496 09 11
• e-mail: lsw@scout.net (bij voorkeur !!)



Regionale Wedstrijden

Naast het thema moet ook de organisatie goed in elkaar steken.

Hiervoor zijn twee brochures beschikbaar:

- module 4 '**Organiseren van activiteiten**', uit de module-reeks voor bestuurs-werk binnen Scouting
- '**Tips voor het organiseren van Scoutingwedstrijden**'

Beide brochures zijn te bestellen bij het infocentrum van Scouting Nederland. De brochure '**Tips voor het organiseren van Scoutingwedstrijden**' kan ook 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 14 activiteitengebieden in het programma verwerkt worden?
- Uit welke programma onderdelen kan een RSW bestaan?
- Hoe organiseer je de jurering?
- Hoe informeer je de deelnemers?
- Van alles en nog wat....
- Checklist
 - Interne organisatie
 - Externe organisatie
 - Financiën
 - Publiciteit

Afstemmen is beter

De belangstelling voor Scoutingwedstrijden is de afgelopen jaren sterk toegenomen. In de regio's worden met veel enthousiasme Scoutingwedstrijden georganiseerd. Om alle deelnemers aan de LSW zoveel mogelijk gelijke kansen te geven, is het belangrijk dat alle ploegen gelijk geïnformeerd zijn. Dit is de gedeelde verantwoordelijkheid van de regio-organisatoren en de LSW-organisatie. Om de RSW's en de LSW goed op elkaar af te stemmen, hebben we naast de brochure nog een aantal andere mogelijkheden om de afstemming compleet te maken. Dit zijn:

- de Scout-In 24 t/m 26 september 1999 in Ommen
- de organisatoren- en trainersdag op 9 oktober 1999 in Amersfoort;
- diverse artikelen in Scouting Magazine;
- de ploegeninfowijzer (medio april 2000);
- op Internet: <http://lsw.scout.net>;
- de Scoutingwedstrijden- en organisatieendag tijdens de LSW.

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

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 nog voldoende tijd om de inschrijving op te sturen en te verwerken, informatie te verstrekken en persberichten te verzenden. Daarom het dringende verzoek hiermee rekening te houden bij het vaststellen van de datum van jullie wedstrijden.

Scoutingwedstrijden en de Regiovorming

Al enkele jaren 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. Worden deze georganiseerd worden per regio of wellicht in de oude districts-samenstelling, kortom één of méér 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 of via een e-mail.

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. Door de LSW-organisatie is een EXCEL-spreadsheet ontwikkeld waarmee iedere Scoutingwedstrijd-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 de LSW-organisatie.

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

Beeoordelingscriteria

Bij de VIP-dag voor wedstrijdorganisatoren tijdens de laatste LSW werd regelmatig gevraagd naar de methode van beoordeling zoals de LSW deze toepast.

Onderstaand wordt deze toegelicht. De wijze waarop tijdens de LSW wordt beoordeeld, heeft zich door de jaren heen geëvolueerd, dat wil alleen niet zeggen dat dit de enig juiste wijze is. Juist het publiceren van deze gegevens zal leiden tot discussies en vragen. Alle opmerkingen en suggesties zijn welkom, de LSW-organisatoren staan hiervoor open.

Basisprincipe beoordeling

Als basis wordt de verdeling naar activiteitengebieden gehanteerd, zoals die onder het kopje JOKER wordt beschreven. Vervolgens worden van alle te beoordelen activiteiten een beschrijving gemaakt. Deze beschrijving kent voor ALLE activiteiten dezelfde vaste structuur. Hierdoor wordt het vergelijken van activiteiten eenvoudiger en verloopt de communicatie over de activiteiten naar de jurymedewerkers steeds op een gelijke en herkenbare wijze. Op deze beschrijvingen wordt het volgende aangegeven:

- programma-onderdeel (dagdeel);
- titel van de activiteit;
- beschrijving activiteit;
- jokergebied waarop de activiteit betrekking heeft;
- pluspunten voor beoordeling;
- minpunten voor beoordeling.

Hierna volgen de beoordelingscriteria van de algemene - niet spelgebonden - beoordelingselementen zoals die bij de LSW van 1999 zijn gehanteerd. Voor ieder onderdeel wordt op een schaal 1 t/m 10 beoordeeld, toepassing van een wegingsfactor gebeurt door het telbureau. De groepering sluit aan bij de beoordeling zoals die bij de LSW is uitgevoerd en is onderverdeeld in de volgende groepen:

- uniform;
- kampopbouw;
- themamaaltijd;
- logboek;
- kampement;
- kampafbraak;
- joker.



Uniform

Voor iedere ontbrekende uniformblouse:	-2 punten;
Voor iedere ontbrekende groepsdas:	-2 punten;
Niet allemaal dezelfde Scouting- of blauwe broek:	-5 punten;
Niet allemaal hetzelfde hoofddeksel:	-5 punten.

Kampopbouw

Samenwerking

Hebben 5 of meer mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	10 punten;
Hebben 4 mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	8 punten;
Hebben 3 mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	6 punten;
Hebben 2 mensen ieder een eigen toebedeelde taak 4:	4 punten;
Heeft niemand een eigen toebedeelde taak:	0 punten;
Is de sfeer slecht:	-4 punten.

Materiaalzorg

Ligt het materiaal tijdens de opbouw slordig over het terrein verspreid:	-2 punten;
Is de afstand van de tent tot de keuken groter dan nodig:	-1 punt;
Is de richting van de tent onlogisch of slecht t.o.v. de wind:	-2 punten;
Wordt gereedschap niet gebruikt waar het voor gemaakt is (bijv. haringen inslaan met een bijl):	-2 punten;
Over tent en/of bagage lopen:	-3 punten.

Themamaaltijd

Smaak

Is het eten goed op temperatuur:	4 punten;
Is het eten gaar:	4 punten;
Is er goed gebruikgemaakt van kruiden en zout:	2 punten.

Hygiëne

Is de tafel schoon:	3 punten;
Is de kookplaats schoon:	3 punten;

Liggen er geen etensresten op de grond:	2 punten;
Zijn de handen gewassen:	2 punten.

Voedingswaarde

Er is geen vers vlees verwerkt in de gerechten:	2 punten;
Voor ieder gebruikt deel uit de schijf van vier: (dus maximaal 4x2 = 8 punten).	2 punten.

De Schijf van vier

Granen en graanproducten

zilvervliesrijst, volkorenmacaroni, volkorenspaghetti, gierst, haver, boekweit.

Groenten, fruit en aardappelen

Een hulpmiddel om alle verschillende stoffen binnen te krijgen die in de groenten aanwezig zijn, is elke dag een andere kleur groente te kiezen.

Peulvruchten en zuivelproducten

Peulvruchten, o.a. linzen, erwten (zoals kikkererwten, groene erwt), sojabonen en sojaproducten zoals tahoe, tempeh, andere bonen (zoals bruine, witte). Zuivelproducten, o.a. yoghurt, kwark, melk, kaas en eieren.

Olie, boter, noten, zaden en pitten

Olie, o.a. zonnebloemolie, sesamolie, olijfolie. Olie kan gebruikt worden om te bakken/frituren of voor de dressing. Boter, o.a. plantaardige margarine; Noten, o.a. amandelen, cashewnoten, walnoten; Zaden, o.a. sesamzaad, maanzaad; Pitten, o.a. zonnebloempitten, pijnboompitten.

Thema

Is er een menukaart:	3 punten;
Is er een verklarend verhaaltje:	3 punten;
Passen de gerechten binnen het thema:	2 punten;
Is er een thema-aankleding van de gerechten/tafel:	2 punten.

Logboek

Uiterlijk

Omslag thema

- Logboekomslag niet in thema: **1 punt;**
- Logboekomslag van DSW gebruikt: **2 punten;**
- Logboekomslag in LSW-thema: **3 punten.**

Omslag materiaal

- Multomap of ordner gebruikt: **1 punt;**
- Geen multomap/ordner, maar ook niet duidelijk volledig zelfgemaakte omslag: **2 punten;**
- Duidelijk zelf gemaakte omslag: **3 punten.**

Inhoudelijk gebruik thema

- Gewoon papier gebruikt: **1 punt;**
- gebruikt papier bevat thematische aankleding (logo o.i.d.): **2 punten.**

Eigen initiatief

- Enig eigen initiatief gebruikt over het thema, bijv. een zelf gemaakt krantenbericht: **1 punt;**
- Veel of zeer mooi eigen initiatief over het thema: **2 punten.**

Formaat

- Logboek is geen A5 (A4 dubbelgevouwen): **5 punten eraf.**
- Maximaal 10 punten

Inhoudelijk

- Door meer mensen aan gewerkt: **2 punten;**
- Uniform papier gebruikt, dus niet afwisselend A5 en A4 is gebruikt: **1 punt;**
- Bevat zowel verslag(en) als schets(en): **1 punt;**
- Introductie aanwezig: **1 punt.**

Voor elk programma onderdeel:

- Welkomstspel: **2 punten;**
- Creatief actiespel: **1 punt;**
- Hike: **2 punten.**

Kampement

Keuken

De keuken bestaat uit een gepioneerde constructie van maximaal 9 palen en moet zitgelegenheid hebben en overdekt zijn met een keukenzeil. het keukenzeil mag eigen stokken hebben, maar deze mogen niet als pionierpalen worden gebruikt. Het tafelblad moet een rolblad zijn.

Indien gebruik is gemaakt van

- prefab- onderdelen: **-5 punten;**
- Meer dan 9 palen: **-5 punten;**
- Keukenkist op slot: **-5 punten;**
- Rolblad niet schoon: **-1 punt;**
- Geen zitgelegenheid: **-1 punt;**
- Geen keukenzeil of keukenzeil overdekt niet de zitgelegenheid: **-1 punt;**
- Een of meer sjorringen niet juist: **-1 punt;**
- Keukenkist niet netjes ingericht of niet schoon: **-1 punt;**
- Keukengerei niet schoon: **-1 punt;**
- Kist(en) staan op de grond: **-1 punt;**
- Gaskraan staat open: **-1 punt;**
- Gasslang ouder dan 5 jaar: **-1 punt;**
- Kookplaats niet schoon: **-1 punt.**

Tent

- Staat het tentdoek goed gespannen: **2 punten;**
- Staan de scheerlijnen goed gespannen: **1 punt;**
- Staan de haringen op een lijn: **1 punt;**
- Staan de palen recht: **1 punt;**
- Is het grondzeil schoon: **1 punt;**
- Is de bagage netjes opgeruimd: **1 punt;**
- Iedereen kan bij eigen bagage zonder over andere bagage heen te stappen: **1 punt;**
- Er ligt niets op het tentdoek of hangt tegen het tentdoek aan: **2 punten.**

Terrein

- De humuslaag is niet beschadigd: **2 punten;**
- De materialen en terrein zijn netjes opgeruimd: **2 punten;**
- Het wasgoed is netjes opgeruimd: **2 punten;**
- De afvalbak(ken) staan van de grond: **2 punten;**
- Er is geen terreinafrastering of de afrastering is niet gevaarlijk: **1 punt;**
- Er is gescheiden afvalinzameling, minimaal GFT en overig: **1 punt.**



Thema

Aankleding in de keuken:	1 punt;
Thema-aankleding in de keuken:	2 punten;
Aankleding van het terrein:	1 punt;
Thema-aankleding van het terrein:	2 punten;
Thema-aankleding van de tent:	2 punten;
Thema-aankleding van de gescheiden afvalinzameling:	2 punten.

Kampafbraak

Samenwerking

Hebben 5 of meer mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	10 punten;
Hebben 4 mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	8 punten;
Hebben 3 mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	6 punten;
Hebben 2 mensen ieder een eigen toebedeelde taak:	4 punten;
Heeft niemand een eigen toebedeelde taak:	0 punten;
Is de sfeer slecht:	-4 punten.

Materiaalzorg

Ligt het materiaal tijdens de afbraak slordig over het terrein verspreid:	-2 punten;
Wordt gereedschap niet gebruikt waar het voor gemaakt is:	-2 punten;
Worden de sjorringen losgesneden:	-3 punten;
Over de tent en/of bagage lopen:	-3 punten.

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. Ook bij regionale wedstrijden kan dit fenomeen worden geïntroduceerd. Voor de organisatie betekent dit wel dat de activiteiten in een duidelijk stramien moeten worden gebracht. Bij de LSW van 1999 zijn de 14 activiteitengebieden als volgt gegroepeerd. Door deze groepering ontstaat ook een bewaking dat alle 14 activiteitengebieden in het programma vertegenwoordigd zijn. Voor de LSW van 2000 zal een soortgelijke indeling worden gehanteerd, de exacte indeling was echter bij het ter perse gaan van deze informatiebrochure nog niet bekend.

In 1998 stond ieder programma onderdeel in het teken van één aandachtsgebied. Voor 1999 is gekozen voor een andere opzet. Dit betekent dat alle jokeronderdelen het hele weekend naar voren komen en dus voor de deelnemers zeer duidelijk herkenbaar moeten zijn: gekleurd papier in boekjes, kleuren bij posten.

CREATIEF

- expressie
- pionieren/schiemannen
- koken (themamaaltijd)

SOCIAAL / MAATSCHAPPELIJK

- Scouting
- natuur & milieu
- samenleving

SCOUTINGTECHNIEKEN

- veiligheid
- roeien/kanoën
- zeilen
- vliegen
- luchtvaart/ruimtevaart
- pionieren/schiemannen
- zwerven/navigeren

SPORT & SPEL

- sport & spel
- roeien/kanoën
- zeilen
- vliegen
- luchtvaart/ruimtevaart

KAMPEREN

- pionieren/schiemannen
- kamperen
- koken

De verdeling van de punten, misschien ook het aantal spelen, in een jokergebied is verschillend voor de programma onderdelen (zie hieronder).

Het programma onderdeel 'kamperen' wordt beoordeeld bij de onderdelen: kampopbouw, kampaftaak, kampeervaardigheid en maaltijden.

Welkomspel

Creatief:	10%
Sport & Spel:	25%
Soc. Maatsch.:	45%
Scoutingtechn.:	20%
Kamperen:	0%

(zaterdag) avondspel

Creatief:	40%
Sport & Spel:	25%
Soc. Maatsch.:	15%
Scoutingtechn.:	0%
Kamperen:	20%

Hike (zondag)

Creatief:	10%
Sport & Spel:	25%
Soc. Maatsch.:	5%
Scoutingtechn.:	40%
Kamperen:	20%

Postenspel (maandag)

Creatief:	25%
Sport & Spel:	25%
Soc. Maatsch.:	25%
Scoutingtechn.:	25%
Kamperen:	0%

Kamperen

Creatief:	15%
Sport & Spel:	0%
Soc. Maatsch.:	10%
Scoutingtechn.:	15%
Kamperen:	60%

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 Scouting-spelaanbod beoordeeld worden. De beoordeling van thematisch 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.

Punten	
A. creatief	1000
B. sociaal / maatschappelijk	1000
C. Scoutingtechnieken	1000
D. sport en spel	1000
E. kamperen	1000
extra door inzet joker bij A, B, C, D of E	1000
TOTAAL	6000

Voor het postenspel was gekozen voor 'een vrije-keus-spel'. Dit heeft als consequentie dat er een gelijke verdeling van de activiteiten over de jokergebieden moesten zijn. Met andere woorden de spelvorm kan invloed hebben op de verdeling van de activiteiten over de jokergebieden.



Aansluiting Scoutsprogramma en Scoutingwedstrijden

De RSW en LSW zijn voor de deelnemende Scouts sfeervolle en spannende evenementen, waar de vele facetten van het Scouts-programma aan bod komen in een andere dimensie dan op groepsniveau. Realiseer je bij de voorbereidingen van jullie RSW, dat deze activiteit één van de middelen is om het Scoutsprogramma onder de aandacht te brengen. Het Scoutsprogramma (o.a. werkboek en zakboekje) biedt op een heel breed terrein activiteiten en zal dan ook het vertrekpunt van alle LSW-activiteiten zijn, om zo tot zeer gevarieerde wedstrijden te komen.

Concreet betekent dit het volgende :

- De indeling in de 14 activiteitengebieden die in het Werkboek Scouts is uitgewerkt, vormde het fundament voor het programma van de LSW '99.
- Een van de doelstellingen uit het meerjaren-beleidsplan is de overgang naar een kwalitatief hoogstaand programma. Daarom is afgesproken dat de activiteiten van de LSW 2000 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 teamleiding 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 verlopen.
- Het werken met een thema is een van de pijlers van de LSW. In het eerste deel van deze brochure lees je uitgebreid over de vele mogelijkheden om ook tijdens de RSW in thema te werken.

Communicatie

Het spreekwoord 'Onbekend maakt onbemind' geldt ook voor de Scoutingwedstrijden. Maar al te vaak blijkt dat leiding en deelnemers onvoldoende weten wat de Scoutingwedstrijden inhouden. Het gevolg is onder andere dat Scouts niet aan regiowedstrijden deelnemen.

Daarmee missen zij een erg leuke Scoutingactiviteit. Een ander voorbeeld is dat in 1999 drie ploegen voor deelname aan de LSW werden ingeschreven zonder dat de Scouts wisten waarvoor ze waren ingeschreven. Bij nader inzien besloten deze ploegen niet te komen, waardoor op het laatste moment, andere ploegen deze deelnameplaatsen graag innamen. Een goede communicatie kan een bijdrage leveren om een en ander te verbeteren.

Onderstaand een overzicht van onderwerpen waar mee je de communicatie rondom jullie wedstrijden wellicht kunt verbeteren. Deze informatie is samengesteld uit alle materialen zoals draaiboeken, informatieboekjes en dergelijke, die aan de LSW-organisatie zijn verstrekt bij de bezoeken aan de RSW's van 1999.

Communiceren met leiding

Zorg dat vanuit de RSW-organisatie duidelijk wordt gecommuniceerd naar de leiding van de Scouts-speltakken in de regio. Laat duidelijk en tijdig weten:

- wanneer jullie wedstrijden worden gehouden;
- wat er van deelnemende groepen en hun leiding wordt verwacht;
- dat deelname minder werk betekent dan voor de eigen speltak een weekend organiseren;
- wat het thema is;
- wat de extra's zijn van de Regio scoutingwedstrijden boven een eigen speltakweekend;
- dat de toppers van de regio worden afgevaardigd naar de LSW;
- wat de LSW zijn en wanneer en waar deze wordt

gehouden en dat de LSW zeker de moeite waard is. Deze brochure over de LSW 1999 kan je hier bij vast helpen.

- wat zijn de regels rondom deelname aan de Scoutingwedstrijden. Denk aan leeftijdsgrenzen, ploegsamenstelling en NJR.

Geef extra aandacht aan groepen die in 1999 niet aan jullie wedstrijden deelnamen. Bedenk dat het vaak een traditie is om wel of niet deel te nemen. Tradities worden doorgegeven. Wellicht is de huidige leiding van niet-deelnemende speltakken niet bekend met de Scoutingwedstrijden. Goede informatieverstrekking kan de traditie in deze groepen wellicht veranderen.

Communiceren naar deelnemers

Voor deelnemers is deelname aan activiteiten buiten de eigen groep altijd spannend. Dit geldt dus ook voor de Scoutingwedstrijden. Het heeft de voorkeur om voor iedere deelnemende ploeg een boekje samen te stellen waarin alle ins en outs van jullie wedstrijden staan vermeld. Als het goed wordt vormgegeven en overzichtelijk wordt gerubriceerd geef je niet gauw teveel informatie. Als basis zijn wellicht delen van de tekst van de LSW-informatie voor deelnemers te gebruiken. Deze tekst is te vinden op de LSW-Internetsite.

Welke onderwerpen kunnen zoal aan bod komen in de deelnemersinformatie?



Aankomst	Hoe laat en waar worden de deelnemers verwacht?
Adres kampterrein	
Afval	Hoe wordt omgegaan met afval? Afvalscheiding?
Bagage	Waar moeten de ploegen rekening mee houden bij het inpakken en verzamelen van persoonlijke bagage en ploegenbagage?
Beoordeling	Wat moeten ploegen weten over de wijze waarop beoordeeld wordt? Bijvoorbeeld hoe de jury herkenbaar is en dat subkampstaf niet beoordeeld.
Bezoekregeling	Wanneer zijn ouders en leiding wel en niet welkom?
Checklist	Een lijstje met zaken die men absoluut niet mag vergeten.
Contactpersoon	Waar kunnen Scouts en leiding terecht als ze vragen hebben?
LSW	Wat is de LSW? Waar en wanneer wordt de LSW gehouden? Wie worden afgevaardigd? Wie betaald de deelnamekosten van de LSW?
E.H.B.O.	Hoe is de E.H.B.O. geregeld? Waar kunnen de deelnemers terecht voor eerste hulp.
Financiën	Wat kost de deelname aan de RSW? Wanneer moet dit betaald worden?
Hike	Wat kan een ploeg verwachten van de hike / tocht? Kan men iets voorbereiden?
Joker	Als een joker kan worden ingezet, vermeld dan hoe het systeem werkt. Zorg dat de ploegen de juiste keuzes kunnen maken.
Kampkrant	Maken wij een kampkrant?
Kamplied RSW	Zorgen we voor een RSW-kamplied?
Kampopbouw	Waar moeten ploegen rekening mee houden bij de kampopbouw. Wat zijn de regels? Wat moet er allemaal in het kampje van een ploeg te vinden zijn?
Kampregels	Welke regels gelden er tijdens de wedstrijden?
Kosten	Wat zijn de kosten per ploeg of deelnemer? Wanneer en hoe moeten deze worden voldaan?
Leeftijdseisen	Bij voorkeur de leeftijdsgrenzen overnemen zoals deze voor de LSW worden gehanteerd, zie elders in deze brochure.
Maaltijden	Welke regels gelden voor eten en etenswaren? Hoe wordt omgegaan met bederfelijke waar? Wat moeten ploegen meenemen? Wat verzorgt de organisatie? Wat staat er op het menu? Sommige regio's geven een aantal recepten waaruit gekozen kan worden. Zijn er vaste recepten? Bereidingswijze vermelden.
Opdrachten	Opdrachten die de ploegen van tevoren moeten uitvoeren.
Organisatie	Waaruit bestaat de organisatie van de RSW? Een voorstelrondje.
Persoonlijke bagage	
Plattegrond kampterrein	
Ploegbagage	

Programma	Wat is het programma van de wedstrijden. Welke activiteiten staan op het programma en wat moet een ploeg hiervoor voor bereiden?
Puntentelling	Wat moeten de ploegen weten over de puntentelling?
Routebeschrijving	Hoe komt de ploeg bij het kampterrein?
Scorelijst	Sommige regio's kiezen ervoor om in het deelnemersboekje ook de scores bij te houden.
Sluiting	Hoe laat is de sluiting? Is bezoek toegestaan?
Subkampstaf	Subkampstaf
Thema	Wat is het thema? Wat kunnen de deelnemers verwachten? Wat wordt er van de deelnemers verwacht over het thema? Moeten de deelnemers een themapresentatie voorbereiden?
Tijdsindeling	Wat is de globale tijdsindeling van de wedstrijden? Wanneer kunnen de deelnemers wat verwachten en wanneer worden ze waar verwacht?
Uniform	Wat wordt er van de deelnemers verwacht op het punt van uniform?
Veiligheid	Aandacht voor veiligheid. Veiligheid van kooktoestellen en de eventuele gaslang. Kwaliteit van zagen, messen en bijlen.
Verzekering	Zijn deelnemers tijdens de wedstrijden verzekerd? Zo ja, wat is verzekerd? Advies voor het afsluiten van een reis-/bagageverzekering. Voorkomt discussie achteraf.
Vorbereiding	Tips voor de ploegen wat zij moeten / kunnen doen om de deelname aan de wedstrijden goed voor te bereiden.



Publiciteit

Zonde om geen gebruik van te maken...

De voorlichter

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

De handleiding

Evenals voorgaande jaren zal door de Unit Communicatie in 2000 weer een handleiding worden samengesteld voor de voorlichters. De handleiding bevat informatie over de diverse landelijke-/districts-/regio-activiteiten, waaronder de RSW en LSW. Deze bieden mooie aanknopingspunten voor publiciteit: je eigen Scoutingwedstrijden en de belevenissen van jullie deelnemende ploeg op de LSW. Als ergens 'landelijk' voor staat, happen kranten veel sneller. Die handleiding 'publiciteit 2000' zal medio maart 2000 bij de voorlichters in de bus vallen.

Collectief persbericht

De laatste jaren zijn voorafgaand aan de LSW op initiatief van de LSW-organisatie centraal persberichten gefaxt naar lokale media. Deze actie heeft veel krantenartikelen en aandacht bij lokale radiostations opgeleverd. De deelname aan de LSW leent zich goed voor een dergelijke mailing omdat lokale informatie over deelnemers, groep en regionale wedstrijden, gecombineerd kan worden met informatie over de landelijke activiteit waaraan deelgenomen gaat worden. Ook in 2000 zal dit initiatief worden voortgezet.

Naar de LSW

De Regionale Scoutingwedstrijden 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. De winnende ploeg mag naar de wedstrijd der wedstrijden: de LSW. Daarvoor moeten alleen nog een aantal dingen geregeld worden.

Vóór de LSW

Inschrijving

De wedstrijden van 2000 worden, zoals de traditie voorschrijft, gehouden in het Pinksterweekeinde. In 2000 op **10, 11 en 12 juni**. De locatie waar de wedstrijden worden gehouden was bij het ter perse gaan van deze brochure nog onbekend.

We hanteren de volgende inschrijfprocedure:

Alle RSW-organisatoren ontvangen een voorinschrijfformulier. Daarop kun je invullen hoeveel ploegen je zeker naar de LSW zult sturen. Je kunt natuurlijk niet meer ploegen sturen dan de regio-indeling achter in deze brochure aangeeft. Daarnaast is het mogelijk aan te geven hoeveel ploegen je eventueel extra zou willen sturen. Niet alle regio's sturen een ploeg. Na het verstrijken van de voorinschrijvingsperiode tot 1 februari 2000 worden eventuele overgebleven plaatsen verdeeld. **Dit betekent automatisch dat geen deelnameplaatsen worden vrijgehouden.** Wil je zeker zijn van de mogelijkheid tot deelname voor je RSW-winnaar, stuur dan tijdig het voorinschrijfformulier in, maar uiterlijk **vóór 1 februari 2000**. Medio april ontvangt iedereen die een voorinschrijving heeft ingestuurd, informatie over de procedure voor het definitief aanmelden van de afvaardiging naar de LSW. Momenteel wordt onderzocht welke de mogelijkheden zijn om de aanmeldprocedure en het verzenden van informatie te verbeteren. De uitkomst hiervan kan zijn dat de volledige aanmelding via Internet gaat verlopen. Organisatoren van regiowedstrijden worden hierover tijdig geïnformeerd.

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 geadministreerd staan bij de NJR en dat je beschikt over de juiste gegevens van de afvaardiging(en) aan de LSW. **Conform het beleid van het Landelijk Bestuur geldt dat deelname alleen nog mogelijk is voor NJR-leden.**

Kosten

De deelnemerskosten voor de LSW 2000 bedragen f 260,00 per ploeg van 5 of 6 personen. Een ploeg die bestaat uit 7 leden betaalt f 35,= meer. De organisatie van de LSW adviseert de kosten voor de deelnemende ploeg(en) reeds in de begroting van de 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 te staan.

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 Verkenners (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 2000 NIET OUDER ZIJN DAN 15 JAAR, DUS NOG GEEN 16 JAAR**
(geboortedatum na 10 juni 1984 !!)
- Geen enkel ploeglid mag op de eerste dag van de LSW 2000 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 vijf 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 inschrijving volledig en juist te verzorgen. Dit is in het belang van de deelnemers. Het is een grote teleurstelling om tijdens de wedstrijden te moeten horen niet mee te mogen doen.

Veel problemen kunnen worden voorkomen als tijdens de RSW's ook de bovengenoemde regels worden gehanteerd. Mocht onverhoopt bij controle blijken dat een deelnemer toch te oud is, dan wordt contact opgenomen met de leiding van de desbetreffende groep. We vinden het correct hanteren van de leeftijdsgrenzen een verantwoordelijkheid van de leiding én de RSW-organisatie. 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! Het past helemaal binnen onze filosofie dat regionale en landelijke wedstrijden samen de Scoutingwedstrijden vormen. Je kunt informatie aanvragen over het meewerken als jury-medewerker aan de LSW door te bellen met het Landelijk Bureau, telefoon 033 - 4960911, door een e-mail te sturen aan lsw@scout.net of je aan te melden via de LSW-Internetsite.

RSW-bezoek

De LSW-organisatie probeert ieder jaar een aantal RSW's te bezoeken. De RSW's zijn voor de LSW-organisatie een onontbeerlijke activiteit. Naast dat het leuk is, is het ook leerzaam en doen we altijd een schat aan

ideeën op. In 1999 is aan ruim de helft van de regionale wedstrijden een bezoek gebracht. Het doel is om dit aantal in 2000 nog iets groter te laten zijn.

Op de LSW

Ploeginfowijzer

Er komt een aparte Infowijzer voor ploegen die gaan deelnemen aan de LSW. Daarin wordt dieper ingegaan op allerlei zaken die in dit hoofdstuk aan de orde zijn. In deze ploeginfowijzer 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

Van deelnemers wordt minimaal verwacht dat zij op het niveau van vervolg-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 kompastech-nieken;
- een creatieve geest hebben;
- over enig improvisatie-talent beschikken.

Dit is natuurlijk niet alles. Het belangrijkste is misschien wel dat ploegleden goed met elkaar kunnen samenwerken.

Op zich klinkt bovenstaande 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. Voor deze ploegen zouden de eigen RSW natuurlijk een goede voorbereiding moeten zijn.

Kwaliteit kampeermateriaal

Ieder jaar is de staat van vele kampeermaterialen die worden meegenomen teleurstellend. Bijvoorbeeld gasstellen zonder koppen, overjarige gasslangen, incomplete tenten en slecht pioniertouw. In de Infowijzer voor ploegen van de LSW 2000 zal hieraan aandacht besteed worden. Hierbij alvast het verzoek om ook vanuit de RSW-organisatie dit aspect naar de groepen indringend 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 mee moeten nemen is themakleding en materiaal voor de aankleding van hun kampterrein. Uiteraard is het thema van de LSW gebaseerd op het in deel 1 van deze brochure beschreven themaverhaal. Meer informatie hierover volgt in de Ploeginfowijzer.

Bezoekregeling

Om de wedstrijden voor iedereen hetzelfde te laten verlopen, kunnen tijdens de LSW geen bezoekers worden toegelaten. De LSW heeft een zeer druk programma zodat er geen ruimte is om bezoekers rond te leiden. Bij de opening op zaterdag en de sluiting op maandagmiddag zijn bezoekers van harte welkom. Belangstellenden kunnen de LSW volgen via de Internet-site <http://lsw.scout.net>. Tijdens de LSW zal deze homepage regelmatig worden bijgewerkt.

Vaak vragen leidinggevend en of het mogelijk is om tijdens het LSW-weekend op het LSW-kampterrein te kamperen. Door de vele deelnemers aan de LSW is hiervoor echter geen ruimte, bovendien geldt ook voor leidinggevend en bovenstaande bezoekregeling.

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 het afval gescheiden MOETEN worden aangeleverd. Het zou plezierig zijn als ook al tijdens de RSW het afval gescheiden wordt ingezameld.

Afvaardiging per district/regio

Voor de LSW 2000 geldt in principe de onderstaande verdeling van ploegen per district/regio.

Daarnaast geldt:

- Ieder DWS/RSW die wordt georganiseerd mag minimaal één ploeg afvaardigen. Wanneer in een regio verschillende DSW/RSW's worden georganiseerd, b.v. per cirkel of sub-regio, dan mag iedere wedstrijd een ploeg afvaardigen ook al wordt hiermee het aantal ploegen uit onderstaande tabel voor die 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. Voorzover bekend is de regiovorming verwerkt in onderstaand overzicht. Indien je vragen of correcties hebt over deze indeling kunt je contact opnemen met de LSW-organisatie.



District / Regio

Amsterdam (regio)	4	Haagse Randstad	1
Drenthe (regio)	2	Den Haag Sorghvliet	1
Friesland (regio)	2	Vlietstreek	1
Groningen (regio)	3	West-Brabant (regio)	3
Salland	2	Etten	1
Midden Twente	1	Eindhoven	3
Zuid Oost Twente	1	de Baronie (regio)	2
Oldenzaal	1	Geldrop	1
Almelo	1	Gilze	1
Overijsselse Vechtstreek	2	Oosterhout	1
Arnhem	1	Helmond	1
Veluwezoom	1	Den Bosch	2
Apeldoorn	2	Kempenland	1
Noord-Veluwe / Flevoland	3	Kwartier v. Oisterwijk	1
De Graafschap	1	Land van Cuijk	1
Hamaland	1	Maasland	1
Neder-Veluwe	2	De Langstraat	1
Nijmegen	2	Tilburg	1
Rivierenland (regio)	2	Veghel	1
De Liemers	1	Peel	1
Oude IJssel	1	Parkstad Limburg (regio)	4
Utrecht-Oost (regio)	4	Westelijke Mijnstreek (regio)	3
Rijn- en Vechtstreek	1	Weert	1
Utrecht	1	Maasven (regio)	3
Haaks Hoek	1	Zeeland (regio)	3
West-Friesland	1		
Noorderkwartier	1		
Kennemerland	1		
Zaanstreek Waterland	1		
Amstelland (regio)	2		
Haarlem (regio)	2		
Het Gooi (regio)	2		
Rond de Rotte (regio)	2		
Rotterdam Zuid	2		
Oude Maas (regio)	2		
Maasdelta (regio)	2		
Al-blasserwaard/Vijfheerenlanden	1		
Rond de Noord	1		
Lek- & IJsselstreek (regio)	3		
Delftland	2		
Westland	2		
Hollands-Midden (regio)	3		
Bollenstreek	1		

Een terugblik op de LSW 1999

Hierna een verslag, een sfeertekening, van de LSW van 1999. Dit is de activiteit waar de afvaardigingen van jullie regio aan hebben deelgenomen.

Baarn here we come...

Zaterdag: wildbeschilderde wagens met uitstekende tentakels waren er vanochtend in overvloed. Hele rijen 'starships' stonden te wachten om Clouddcity te mogen binnen gaan. De overheersende kleuren waren net glimmend zilver en fluorescerend geel. Langssnellende joggers vielen op maar de Scouts bekeken hen zo vreemd als zichzelf bekeken werden

De opening

De spanning is volbaar. Toch is de kampvuurkuil nog erg leeg. Trotse leiding komt binnen en kijkt vragend om zich heen. Dus hier gaat het gebeuren? En hoelang duurt het voordat de kampvuurkuil nou vol is?

Ineens die muziek... het Clouddcity-lab met daarin de twee proefkatten Co en Ad(hesie). De muziek wordt spannender. De katten Co en Ad(hesie) beginnen zich langzaam af te vragen wat er toch allemaal met ze gaat gebeuren...

Subkamp geel arriveert. Annemieke van de Ariënsgroep is als eerste in de kuil.

Ze voelt de spanning om wat komen gaat. "Ook Dongen is er dit jaar," roept nog een enthousiaste leider.

De kampvuurkuil stroomt vol. Subkamp groen laat nog even enthousiast hun yell horen.

Dan staat daar ineens professor Hypothesis in het lab. Hij kijkt omhoog en schrikt. Zoveel mensen... en dat is veel als je 45 jaar geen mens hebt gezien.

Hypothesis heeft een robot Flexor en de twee proefkatten. De professor heeft in 2054 een ei gevonden waar hij al die jaren voor heeft gezorgd. Het ei is de afgelo-

pen jaren gegroeid en gegroeid...

Als donderslag bij heldere hemel roept Flexor dat hij een berekening heeft over het uitkomen van het ei en draait deze berekening uit. Professor Hypothesis kijkt naar de berekening en schrikt zich het apelazerus. Het ei moet nu uitkomen. Volgens de berekeningen moet het ei NU uitkomen. En jawel, het ei begint te bewegen en er ontstaat een barst... en die wordt groter en groter... Een monster, er komt een echt monster uit het ei!

Welkomstspel

Net aangekomen in Clouddcity moest gauw kennisgemaakt worden met alle mogelijkheden en eigenschappen van de planeet en haar manen en het ei van de professor.

Zo was er een examen over de ei-productie en werd de vliegwaardigheid van vouwvliegtuigen getest.

Verder werd gekeken hoe goed eieren een frontale aanval met een hand of ander lichaamsdeel van een Scout overleefden. En het kennen van de Scoutingwet is natuurlijk altijd belangrijk.

Het creatieve avondspel

Het verhaal was dat er verschillende onderzoeken uitgevoerd moesten worden.

Nadat een onderzoek was gedaan, moest dit voorgelegd worden aan de o.i.o. (onderzoeker in opleiding).

Na aftekening moesten de deelnemers op zoek naar de echte onderzoeker. Als die gevonden werd, was er een punt verdiend.

Een van de onderzoeken was het nakleien van een dino-pootje. Er kwamen de raarste gedrochten uit.

Ook moest er een vragenlijst ingevuld worden met de



meest uiteenlopende vragen, zoals: wie is de kampeider, waarom is het kabinet demissionair. Ook werden de overblijfselen van het avondmaal opgeruimd.

Theater...

Weet je het nog, het monster uit het ei, de professor met het water en het vluchtende monster en de professor die op zoek gaat ?

Ad en Co(hesie) zien het wel zitten, zij kunnen nu een mooi feestje gaan bouwen...

Terug op het lab...

Ad en Co(hesie) zitten nog steeds vast, maar proberen uit hun hokje te komen, want dat heeft de professor heel erg goed dichtgemaakt.

Na een beetje gefriemel, kunnen ze zich bevrijden uit het hokje. Flexor probeert de katten nog te waarschuwen, maar het is te laat, het feest kan beginnen.

De sfeer zit er al goed in, maar wordt toch nog een beetje opgewekt door een spelletje: 'Het gevoel van...de LSW.'

Ineens waarschuwt Flexor de twee katten, want daar komt de professor weer aan.

De professor is helemaal overstuur. Door het water dat hij op het monster heeft gespoten, heeft het monster 'Epo-argo' gekregen. Dit betekent dat het agressief is geworden door het water.

Alles wat het monster tegenkomt, wordt vernield of steekt hij in brand.

De professor heeft vanachter een boompje proberen te filmen wanneer het monster met een hakbijl alles in elkaar slaat.

Voordat de professor gaat slapen, wordt iedereen gewaarschuwd voor het monster dat nu hier tussen en op de manen rondloopt.

Er moet zondag worden gezocht naar het beest, zodat de tenten van de deelnemers niet worden vernield. Wie zal hem vinden ...???

Spacequest 'De hike'

Een gemakkelijke route leidde zondags de Scoutsploegen ieder naar hun eigen sector, waar gezocht moest worden naar het monster. Binnen dat afgebakende gebied waren twee posten waarvan de locatie exact bekend was.

Bij de ene post werden raketten op nachtzicht (dus geblinddoekt) verplaatst met behulp van een door

touwtjes te bedienen elastiek. De PL gaf aanwijzingen: "Melvin trekken, maar wel met beleid graag".

Bij de andere post moest een ontvoerd ploeglid op de rug van zijn ploeggenoten gered worden. Het moeilijkste aan de opdracht was het verbod te overleggen.

Degenen die een stuk met het te redden ploeglid moesten rennen, hadden het beslist niet gemakkelijk. Op iemands rug zitten of in iemands armen liggen, is overigens ook weinig idyllisch en ook zeker niet de meest comfortabele manier van transport.

Galactica Academy

Na een inspannende tocht door de ruimte was er zondagavond dan toch tijd voor wat ontspanning.

Bij de attracties die her en der over het terrein verspreid stonden, vielen geen punten te verdienen, maar de lol was des te groter.

Zo konden de ploegen bij ene Noor spaghettiknopen.

Blijkbaar waren er nog zoveel slierten over van de, overigens overheerlijke maaltijd, dat ze op een andere wijze 'nuttig' besteed konden worden.

Aanvankelijk namen enkele nog echt de moeite om een zo lang mogelijke slinger te knopen van spaghetti. Later op de avond waren enkelen echter zo melig, dat ze liever op hun kop in de enorme spaghettiplan gingen staan om hier één macaroni-elleboogje uit te vissen, zonder de handen te gebruiken uiteraard.

De Galactica Academy bleek ook uitermate geschikt om na te praten over de hike.

Alle frustraties kwamen er nu uit. Een ploeg van Scouting vond het begin van de tocht niet moeilijk, maar op het einde werd het allemaal wel erg 'vaag.' "Er waren een heleboel kleine weggetjes en we wisten niet of die meetelden."

Natuurlijk was er 's avonds nog van alles te beleven. Zo was er karaoke met Doubla Data, zonder Data maar met Marieke en Jeroen.

Meedoen aan de Galactica Academy bleek trouwens niet helemaal risicoloos te zijn. Leonie van de Titus Brandsma-groep uit Medemblik viel bij het optillen van een balk en zakte door haar enkel. Gelukkig was een van haar teamgenoten zo helder van geest om haar meteen naar de E.H.B.O. te vervoeren. Deze 'aardige mensen' boden alle nodige hulp.

Theater: we arriveren ergens op Cloudcity...

Dan ineens vijf dreutels, de oorspronkelijke bewoners van Cloudcity. Het zijn Solar, Pokon, Matrix, Beaix, Maniac.

Ze proberen een sfeertje op te bouwen in de kampvuurkuil.

Dit doen ze door stil te staan en om zich heen te kijken, behalve Maniac, die staat te dansen en te springen en ziet het leven als een feestje.

Daar heb je Joske, om de dreutels toch maar te vertellen dat je door stil te staan geen feestje bouwt. Dreutels zijn maar teletubbies en echte grote zilveren bloemkolen.

Dan maar de professor erbij halen. Die weet wel hoe je een feestje moet bouwen. Maar...dan moet de professor eerst de dreutels onderzoeken, want hij weet zeker dat ze niet helemaal goed zijn. En het klopt, na een onderzoek en een operatie om nieuwe chips in te brengen, is het dan toch gelukt. De dreutels hebben gevoelens erbij gekregen en kunnen er nu wel een superfeest van maken. Ze bedanken de professor en gaan genieten van de gevoelens.

Dan ontstaat er een lichte electriciteits-schok tussen Solar en Pokon. Durft Solar hem mee uit te vragen en zal hij dan mee gaan???

Samen gaan ze naar de sterren kijken en gaan steeds dichtert tegen elkaar aan zitten. Ze kijken elkaar aan... en dan... komt de professor er ineens aangerend.

'Het verkeerde tijdstip, professor!'

De dreutels hebben een oplossing voor het monster... de oplossing is het KONINGINNEN-EI.

Maandag wordt het ei gezocht en gaan we kijken of de oplossing echt gevonden kan worden...

De aandacht

Maandagochtend was er een momentje van rust tijdens de aandacht. Iedereen moest zijn ideale ploeg samenstellen.

Er moesten toch wel wat gewetensvragen worden opgelost door de bewoners van de verschillende planeten. Vragen als: "Ben jij belangrijk in je groep?" en "Laat je ook een ander wel eens aan het woord?", moesten worden beantwoord.

Na een uurtje zwaar filosoferen, was het weer tijd voor ontspanning tijdens de sport & spelochtend.

Sport & Spel

Alle spelletjes die in het hele heeal maar te vinden waren, konden maandagmorgen worden gespeeld.

Er waren spellen in vier categorieën, waarvoor de ingezette joker kon worden ingezet.

De meeste ploegen gingen dan ook eerst naar de opdrachten waar de punten door de joker verdubbeld werden.

Omdat er geen onderdeel kamperen was, zochten de ploegen die daar hun joker op hadden ingezet, maar gewoon de leukste spellen uit.

De opdrachten en vragen gingen over van alles, je moest er slim, snel en behendig voor zijn en ook nog goed kunnen samenwerken.

Ofwel: alles wat een Scout is en doet.

Hoe leuk was de LSW ?

Tijdens de LSW 1999 streden in totaal 346 jongens en 306 meisjes om de LSW-trofee. Er waren 103 ploegen, waarvan 38 jongensploegen en 34 meisjesploegen en 31 gemengde ploegen.

Er zijn het hele weekend enquêtes gehouden, waarvan de resultaten gebruikt zullen worden om de LSW volgend jaar nóg leuker te maken.

Hier een aantal resultaten:

Bijna alle deelnemers zijn dit jaar voor het eerst op de LSW (90%).

Ongeveer een op de drie Scouts heeft van tevoren de Internetsite bekeken.

De jongens vonden de katten Co en Ad(hesie) extra leuk.

De meisjes hielden minder van de katten, misschien wel omdat ze jaloers waren. Flexor, de computer, heeft inmiddels een fanclub.

Van reisbureau Galaxy was het eieren overgooien veruit het populairst.

De virtuele LSW is nabij!

Aan de bosrand staat op een stoel een wondertje van techniek. Scouts staan er dichtgepakt omheen en geven aanwijzingen over wat de medewerker over de ploeg moet doorgeven.

Het stukje zal op de homepage van de groep geplaatst worden, samen met de digitale foto die even later gemaakt wordt.

De reportages van de activiteiten en homepages van de



deelnemende ploegen op Internet worden goed bekeken. Waren er vorig jaar over een héél jaar genomen 3.000 'hits', nu waren er in twee dagen al 1.500 'hits' geregistreerd. Er werd ook vanuit Zweden, Australië en Engeland naar gekeken.

Ruim 400 e-mailtjes zijn ontvangen van de thuisblijvers, en ook de deelnemers hebben in ruime mate om steun gemaild. Zeker 120 berichtjes zijn vanuit Baarn verzonden door het hele land...

[Http://www.lsw.scoutnet.nl](http://www.lsw.scoutnet.nl) is te gek

Het einde

Aan alles komt een eind, zo ook aan de laatste LSW van de 20ste eeuw. De spanning in de kampvuurkuil was voelbaar. Met zo'n 1200 deelnemers, medewerkers en belangstellenden was de kampvuurkuil in Baarn weer overbevolkt. Alle deelnemende ploegen passeren de revue met het behaalde resultaat. Pas echt spannend werd het bij de eerste drie ploegen. Helemaal vooraan stonden drie ploegen te trillen van de zenuwen. Zijn we het nu wel, of niet? Tenslotte is het Ronald van Pijkeren, de eindcoördinator die het verlossende antwoord geeft: "De winnaar van de LSW '99 is geworden: De Liftgirls van de Maketgroep uit Alblasterdam (district Rond de Noord) met 3849 punten!".

Het 'We are the champions' klinkt van alle kanten en een spontaan feest barst los als 'Samen zijn' van Willeke Alberti klinkt.

Een zeer geslaagde LSW '99 dus.

De voorbereidingen voor de LSW 2000 zijn al weer in volle gang.

Alle programma's van de LSW 1999 zijn op Internet (<http://lsw.scout.net>) te vinden. Wellicht kunnen deze dienen als inspiratiebron voor spelideeën voor groepen, districten en regio's.

De afgelopen drie Landelijke Scoutingwedstrijden zijn gewonnen door:

- 1999 De Liftgirls, Maketgroep, Alblasterdam, district Rond de Noord**
- 1998 De Knotsburgers, Scouting Bennekom, Bennekom, district Neder-Veluwe**
- 1997 Gelriant, Scouting Bennekom, Bennekom, district Neder-Veluwe**

Resultaten enquête vooraanmelding LSW 1999

Hieronder volgen de vragen en bijbehorende resultaten van de enquête die onderdeel was van de vooraanmelding voor de LSW van 1999. Wellicht aardig om de feiten en voorkeuren van de diverse regiowedstrijden te lezen.

Wat is het thema van jullie Scouting-wedstrijden?

- 38** Starwars of vergelijkbaar
- 3** anders

Welke ploegen nemen deel aan jullie wedstrijden?

- 24** vrij
- 8** afvaardiging
- 6** alle
- 2** maximaal 2 per speltak
- 1** 2 ploegen per speltak

Hoe hoog is de deelnemersbijdrage aan jullie regionale wedstrijden per ploeg van 6 personen?
gemiddeld f. 91,74

Hanteren jullie de LSW-leeftijdsgrenzen?

- 35** ja
- 5** nee

Door wie wordt de deelnemersbijdrage van de LSW betaald?

- 4** RSW-budget / groep
- 3** RSW-budget / deelnemers
- 3** deelnemers
- 2** groep
- 6** anders

Naar wie zou volgens jullie het beste de LSW-deelnemersinformatie gestuurd kunnen worden? Hou bij je antwoord rekening met het organisatorische aspect maar ook met wat het beste is voor de deelnemers?

- 22** RSW- organisatie
- 9** leiding speltak
- 5** deelnemers
- 6** RSW-organisatie / leiding speltak

Indien tijdens de LSW '99 weer een dag voor DSW/RSW-organisatoren wordt georganiseerd zou jij daar in principe bij aanwezig willen zijn?

- 36** ja
- 5** nee

Welke onderwerpen zou je willen bespreken met de LSW-organisatie en andere DSW/RSW-organisatoren?

- 1** Subjectiviteit beoordeling
- 1** Leiding betrekken bij spel / DSW/RSW
- 1** aankleding DSW-terrein
- 1** hike
- 1** info over thema 2000
- 1** jury, programma, themakeuze
- 1** kijken en info verzamelen / uitwisselen
- 2** samenwerking DSW/RSW & LSW
- 1** organisatie, thema, puntentelling
- 1** Thematisch werken, spelideeën uitwisselen, tips over organisatie etc.
- 2** Thematische invulling activiteiten, beoordeling presentatie van thema
- 1** Watervierdaagse, waterwerk
- 1** Meer groepen zo ver krijgen dat ze aan de RSW deelnemen

Thema-ideeën voor de LSW 2000

- 17** route 66
- 7** popgroep
- 13** anders

Zou het een goed initiatief zijn om naast de huidige Scoutingwedstrijden voor Scouts ook Scoutingwedstrijden voor Explorers te organiseren?

- 26** ja
- 10** nee



Scouting

- Landelijk Bureau Scouting Nederland • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
- Telefoon (033) 496 09 11