

Scoutingwedstrijden 2001

ASTERIX EN OBELIX IN BATAVIA



Scouting

COLOFON

Samenstelling themaverhaal en spelideeën

Harald van Antwerpen
Elian Bethlehem
Erwin Beuger
Floris van Erk
Martin Jacobs
Patrick Janssen
Thomas van de Gronden
Vincent van Oostrom
Theo Regtien
Ido Rood
Saskia Ruven

Samenstelling landelijke en regionale wedstrijden

Ronald van Pijkeren
Rocco Wammes

Tekstbewerking

Hans de Groot

Eindredactie

Ronald van Pijkeren
Saskia Ruven

Vormgeving

Sebastiaan Beterams

Illustratie voorpagina

Joost Eijkholt

»

INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING	4
2. SCOUTINGWEDSTRIJDEN: DRIETRAPSRAKET	5
Profiel Van Een Ploeg	5
Zelf Aan Zet	5
Aanpak	5
3. ZELF AAN ZET, HET SPEL!	6
4. RSW 2001: THEMA, ZAZ & SPELIDEEËN	7
Asterix En Obelix In Batavia	7
Spelideeën	8
Tips	12
5. RSW 2001: ORANISATIE	14
De Datum Van De Wedstrijden	14
Scoutingwedstrijden En De Regiovorming	14
Puntentelling	14
Communicatie	14
Publiciteit	16
6. SPECIAL: GROEI EN PROMOTIE RSW	17
Promotie en groei RSW	17
Deelnemers	17
Medewerkers	19
7. LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN	20
Afvaardiging per regio	20
Voorinschrijving	22
Definitieve Inschrijving	22
Gegevens Aanmelding	22
Kosten	22
Leeftijdsgrenzen En Ploegsamenstelling	22
Meewerken aan de LSW	23
RSW-bezoek	23
Ploegeninfowijzer	23
Vaardigheidseisen	24
Kwaliteit kampeermateriaal	24
Thema en -kleding	24
Bezoekregeling	24
Vast Vooruitkijken	24
8. BIJLAGEN	25
Bijlage 1: Statistieken Rsw's En Deelname Lsw 2000	25
Bijlage 2: Voorbeeld Aanmeldformulier Rsw	27

1. INLEIDING

Voor je ligt de brochure met ideeën en suggesties voor het organiseren van de Regionale Scoutingwedstrijden (RSW) 2001. Net als voorgaande jaren is het de bedoeling dat de thema's van de RSW en de Landelijke Scoutingwedstrijden (LSW) op elkaar worden afgestemd. Dit jaar gaan de Scouts Asterix en Obelix vergezellen op hun avonturen. Nieuw dit jaar is dat de Scouts zich ook al in de groep kunnen voorbereiden, uiteraard ook in het thema van Asterix en Obelix.

Thema SW 2001	:	Asterix en Obelix.
In de Groep	:	Asterix en Obelix in Egypte, spel 'Zelf aan Zet', zie bijlage 3.
In de Regio (RSW)	:	Asterix en Obelix in Batavia.
Landelijk (LSW)	:	Waar de reis tijdens de LSW heengaat, blijft nog een verrassing.

Op alle drie niveau's zijn de Scouts de Galliërs. Probeer deze rode lijn vast te houden. Alle onderdelen staan overigens ook op de gratis CD-rom die in oktober /november 2000 naar alle teamleiders Scouts is gestuurd.

In deze brochure kun je meer lezen over het themaverhaal Asterix in Batavia. Hieraan gekoppeld geven we wat suggesties voor spelen en programma's die je gemakkelijk in verband kunt brengen met het thema. Het zijn maar suggesties, de meeste lezers van de brochure zullen ongetwijfeld zelf nog veel meer kunnen verzinnen. Vooral doen, maar probeer wel enig relatie te houden met het themaverhaal. Dit maakt voor de winnaars in de regio's de stap naar het thema van de LSW eenvoudiger en, zo denken wij althans, leuker.

Achter het themaverhaal en de spelideeën vind je informatie over de organisatie van de RSW en LSW, met speciale aandacht voor groei en promotie van de RSW.

Ter afsluiting natuurlijk informatie over de deelname aan de LSW 2001.

Veel plezier met de voorbereidingen van jullie avontuur!

Deze brochure is bestemd voor iedereen, zowel speltakleiding als organisatoren, die betrokken is bij de Regionale Scoutingwedstrijden 2001. Wil je deze brochure doorsturen als ze bij jou aan het verkeerde adres is?

2. SCOUTINGWEDSTRIJDEN: DRIETRAPSRAKET

In tegenstelling tot de regiospelen voor Bevers en WEK, start deze regioactiviteit voor Scouts al binnen de eigen opkomsten. Eigenlijk zijn de Scoutingwedstrijden een drietrapsraket die zich afspeelt in:

- de groep,
- de regio,
- het land.

PROFIEL VAN EEN PLOEG

Hoe haalt een ploeg goede resultaten bij de Scoutingwedstrijden? Alleen excellent kunnen pionieren of culinair kunnen koken is niet genoeg. Nee, de echte goede en leuke ploegen hebben veel belangrijke aspecten aan boord. Zij

- | | |
|------------------------------------|--|
| • hebben een positieve instelling, | • zijn inventief, |
| • kunnen samenwerken, | • beheersen Scoutingtechnieken, |
| • zijn sfeermakers, | • zijn sportief, |
| • verdelen taken goed, | • nemen initiatief, |
| • kunnen lekker eten koken, | • gaan tot het uiterste, maar niet ten koste van anderen en alles, |
| • zijn creatief, | • nemen verantwoordelijkheid. |
| • kunnen improviseren, | |

Aandacht schenken aan deze aspecten draagt bij aan een goede sfeer en enthousiasme. Beide zijn noodzakelijk voor de wekelijkse opkomsten en de Scoutingwedstrijden en dragen bij tot een stevig fundament onder je speltak en Scoutinggroep.

ZELF AAN ZET

Ploegen die goed draaien, weten waarvoor ze staan en wat ze willen. Deze ploegen kunnen samenwerken en initiatief nemen. Het spel 'Zelf aan Zet' is ontwikkeld om aan deze twee aspecten aandacht te schenken. In het volgende hoofdstuk wordt een inleiding gegeven op Zelf Aan Zet. Het spel kan door leidingteams gebruikt worden als kant-en-klaar spelmateriaal. Daarnaast is het heel bruikbaar als voorbereiding op de deelname aan de RSW. Wordt het doel, zelfstandig opererende ploegen, bereikt dan heeft een groep daar ook na de RSW 'plezier' van.

AANPAK

Tijdens de eerste bijeenkomst van de RSW-organisatoren zal de nieuwe 'drietrapsraket' uitgelegd en toegelicht moeten worden. Tevens zullen er afspraken gemaakt moeten worden hoe de nieuwe opbouw concreet kan worden gerealiseerd binnen de groepen. Uiteraard is het spelaanbod 'Zelf aan Zet' geen verplichting voor de groepen, maar het biedt wel een handreiking voor maar liefst 10 leuke programma's. Deze programma's geven aanleiding tot het ontplooiën van voorbereidende activiteiten met de eigen speltak met als doel: de Scoutingwedstrijden.

3. ZELF AAN ZET, HET SPEL!

LEES HIER ALLES OVER HET SPEL, HET PROGRAMMA

Slechts een paar klikjes op je linker muisknop (als je de CD "Scoutingwedstrijden 2000/2001 in je PC hebt) en voor je ligt het spel 'Asterix en Obelix in Egypte'. Het lijkt op een gewoon gezelschapsspel over de Galliërs. Leuk om tijdens een regenachtige opkomst te spelen. Maar er zit veel meer achter. Dit onderdeel van de cd-rom heet natuurlijk niet voor niets 'Zelf aan Zet'. Het is meer dan een spel, het is een compleet programma. Scouts worden erdoor geprikkeld om *zelf aan zet* te zijn in hun eigen vendel. Dit kan op een heleboel verschillende manieren. *Zelf aan zet* kan betekenen dat....

- ... Scouts meewerken aan het programma voor het nieuwe seizoen
- ... de Scouts onderling zelf een probleem tijdens de dropping oplossen
- ... Scouts nadenken over de regels en afspraken in de groep
- ... de Ploegleider en de assistent Ploegleider van de Valken een nieuw ploeglid begeleiden
- ... Scouts hun nieuwe lokaal zelf inrichten
- ... en ga zo maar door

Zelf aan Zet is een uitdagend programma, dat is opgebouwd uit verschillende onderdelen. Het valt makkelijk in te passen in het programma van je vendel.

WAT STAAT ER OP DE CD-ROM?

Op de Cd-rom vind je alle materialen die je nodig hebt bij het programma 'Zelf aan Zet'. Dit zijn:

- De **Programma Werkwijzer**. Hierin staan alle aanwijzingen, tips en achtergrondinformatie bij het programma.
- Het **Meester Document**. Dit is de handleiding bij het spel 'Asterix en Obelix in Egypte'
- Het **Spel** zelf: een spelbord, rolkaarten en overige informatie.

Alle materialen kan je makkelijk uitprinten en direct gebruiken in je eigen vendel.

GRATIS BADGE EN KANS OP MOOI PRIJS.

Op de CD-rom vind je ook informatie hoe jouw Scouts in het bezit kunnen komen van een mooie gratis Zelf-Aan-Zet-badge.



4. Rsw 2001: THEMA & SPELIDEEËN

ASTERIX EN OBELIX IN BATAVIA

Zo'n 2000 jaar geleden was heel Batavia (zo heette Nederland toen) bezet door de soldaten van Caesar, de Romeinse veldheer. Heel Batavia? Nee, een kleine nederzetting boven de Rijn bleef moedig weerstand bieden aan de overweldigers en maakt het leven van de Romeinen aan de oevers van de Rijn bepaald niet gemakkelijk.

In het jaar XXVI was het in de lente heel erg mooi weer. Nu moet je weten: Batavieren zijn maar voor één ding bang... mooi weer. Want dan drogen de moerassen en landerijen uit en kunnen de Romeinse legioenen zó binnentrekken.

Nu is het zover, al weken schijnt de zon en de legioenen staan te trappelen om aan te vallen. De belangrijkste hoofden van de Batavierenstammen zijn bijeengekomen in het huis van Beatrix, de belangrijkste druïde in de noordelijke landen. Er is een noodtoestand! Spionnen hebben gemeld dat Caesar zelf onderweg is vanuit Rome om de aanval te leiden. Het is nog slechts een kwestie van dagen dat Caesar zal aankomen in Noviomagus, de meest noordelijke legerplaats van de Romeinen. Er moet iets gebeuren!

Tijdens de stammenbijeenkomst laat Beatrix de naam van een zekere Panoramix vallen, een goede vriend die ze heeft leren kennen tijdens een van de jaarlijkse internationale bijeenkomsten van druïden in het Maretakkenbos. Ze weet zeker dat hij hen kan helpen met zijn toverdrank. Er wordt besloten om de twee dappere krijgers Ritsma en Dijkstra naar het Gallische dorpje te sturen om toverdrank te vragen aan Panoramix.

Ritsma en Dijkstra gaan op pad met in hun zak een leisteek waarop Beatrix persoonlijk een brief aan Panoramix heeft geschreven met het verzoek om hulp van de Galliërs. Na een korte reis over de Noordzee, waarbij ze nog door enige piraten worden lastiggevallen, komen Ritsma en Dijkstra aan bij het Gallische dorpje.

Ondertussen is de sfeer in het Gallische dorpje gemoedelijk. De bewoners doen rustig hun werk, ondanks de aanwezigheid van enkele Romeinse nederzettingen in de directe omgeving. De bard Assurancetourix oefent zijn nieuwste liederen, de vrouwen keuvelen op de markt, Obelix is samen met Idefix zijn avondmaal, everzwijn, aan het vangen, Panoramix is aan het experimenteren met een nieuw drankje en Asterix en het dorpshoofd Abraracourcix bespreken het laatste wereldnieuws.

Ritsma en Dijkstra worden vriendelijk welkom geheten door de bewoners van het Gallische dorpje. Ze kijken nieuwsgierig naar de vreemdelingen die vooral heel raar gekleed gaan. Ritsma en Dijkstra overhandigen Panoramix de leisteek en lichten een en ander toe. In het huis van Abraracourcix wordt een vergadering belegd. Panoramix weigert toverdrank mee te geven, waarop de Abraracourcix besluit Panoramix, Asterix, Obelix en alle andere krijgers die hij kan missen naar Batavia te sturen om de legers van Caesar tegen te houden.

Met z'n allen aanvaarden ze de reis naar Batavia. De reis verloopt rustig, op een incident met enkele piraten na, en ze komen veilig aan in het huis van Beatrix.

Laat het avontuur maar beginnen!

SPELIDEEËN

Het themaverhaal is de basis voor de RSW. Op het moment dat Ritsma en Dijkstra trots hun reisgenoten aan Beatrix voorstellen begint de strijd tegen de Romeinen. En reken er maar op dat de Batavieren, uiteraard met de hulp van de Galliërs en het kleine, maar vooral ook slimme hondje Idefix, winnen.

In dit hoofdstuk staan een aantal suggesties voor het verloop van het verhaal. Bij elke suggestie zijn enkele spelideeën beschreven, die aansluiten bij de activiteitsgebieden, zoals deze genoemd staan in het Hand- en Werkboek Scouts. Gebruik deze suggesties als een start voor een brainstorm om zo je eigen verhaal voor de RSW uit te werken.

De toverdrank

Je begrijpt het al, de toverdrank staat centraal in het avontuur van de Galliërs en de Batavieren. Zonder toverdrank zijn ze nergens. De toverdrank zal gemaakt moeten worden, natuurlijk onder het strenge toezicht van Panoramix.

Koken:

Elke ploeg moet zelf z'n eigen toverdrank brouwen, bijvoorbeeld van verschillende keukenkruiden. Nog leuker is het om een toverdrank te maken van kruiden die in de natuur groeien en die op houtvuur te bereiden. Kijk voor ideeën in het boek 'Op Expeditie', verkrijgbaar in de Scoutshop. En de toverdrank moet niet alleen werken, hij moet vooral ook lekker zijn. Je kunt er ook een KIM-spel van maken, waarbij de deelnemers verschillende kruiden moeten herkennen door te proeven en te ruiken.

Zwerven / navigeren:

De ploegen moeten tijdens een hike op zoek gaan naar de ingrediënten voor de toverdrank. Deze zijn op de verschillende posten verkrijgbaar. Na de hike wordt met behulp van deze ingrediënten de toverdrank gemaakt.

Scouting:

Je kunt van het bereiden en drinken van de toverdrank een ceremonie maken. Deze vindt bijvoorbeeld elke keer voor een activiteit plaats waarbij de deelnemers van een ploeg elkaar veel succes en geluk toewensen.

Waterwerk

De Romeinen hebben weinig ervaring met varen. De specialiteit van de Batavieren is juist het varen. En natuurlijk het bouwen van degelijke bruggen.

Zeilen, kanoën en roeien:

De deelnemers moeten een rivier oversteken. Dat kan met een (lelie)vlet, roeiend zoals in de oude galeien, zeilend, op een boomstam zoals de Batavieren de Rijn kwamen afzakken of met een vlot dat ze zelf moeten bouwen.

Pionieren:

Laat de ploegen een brugconstructie bouwen. Hierbij kan gedacht worden aan een draai- of een klapbrugconstructie. Welke ploeg kan het snelst met de mooiste constructie aan de overkant komen?

Het moeras

De Romeinen zitten de Batavieren en de Galliërs op de hielen. Dat ziet er niet zo mooi uit. Gelukkig kennen de Batavieren de weg in het moeras erg goed. Voor de vreemdelingen, de Romeinen in dit geval, zal het erg moeilijk zijn om levend uit het moeras te komen. De Romeinen worden dus naar het moeras gelokt.

Zwerven / navigeren:

In dit thema past heel goed een hike, waarin je alle mogelijke kaart en kompastechieken kunt verwerken. Ook kun je geursporen of diersporen uitzetten. Uiteraard is met name Idefix daar heel goed in.

Pionieren / lucht- en ruimtevaart:

Mocht het ook voor de Galliërs en Batavieren te nat onder de voeten worden, dan zullen zij een andere manier moeten vinden om uit het moeras te komen. Elke ploeg moet een voertuig construeren waarmee ze of over water, dan wel via de lucht het vaste land kunnen bereiken.

Natuur en milieu:

Om tijdens de tocht aan drinkwater te komen, moeten de Galliërs weten welk water gedronken kan worden. Hiervoor doen ze verschillende proeven onder leiding van hun druïde Panoramix. Zie hiervoor ook de activiteiten die beschreven staan in de Waterkaternen, verkrijgbaar bij het Infocentrum.

De cultuurschok

Het leek zo eenvoudig, Ritsma en Dijkstra komen terug met die vreemdelingen die de Batavieren wel even zouden helpen. Samen verslaan ze de vijand en weldra: groot feest. Helaas, de werkelijkheid blijkt heel anders te zijn. Die Batavieren zijn namelijk wel hele rare jongens! De communicatie tussen de twee culturen verloopt dan ook niet helemaal soepel. Vooroordelen lijken soms de overhand te krijgen. Daar moet iets aan gebeuren.

Samenleving:

Vaak worden vooroordelen gebaseerd op het uiterlijk van mensen. Laat de Scouts ervaren hoe het is om mensen te herkennen op basis van tast in plaats van uiterlijk. Geef een Scout een blinddoek voor en laat hem of haar raden wie wie is.

Ook kun je de Scouts laten ervaren wat de impact kan zijn van vooroordelen. Geef de ploeg een eenvoudige samenwerkingsopdracht. Iedereen krijgt een sticker op het voorhoofd met daarop een typering, bijvoorbeeld een oordeel (zoals eigenwijs, humeurig, lui, schijnheilig, klef, opschepperig, vies, racist, leider, ongemanierd, agressief, intellectueel, geestig, dom) of een typetje (huisvrouw, feministe, versierder). De anderen moeten zich tegenover die persoon gedragen alsof het vooroordeel hun eigen oordeel is. Als ze klaar zijn met hun opdracht, bespreek je hoe ze de reactie van de anderen hebben ervaren.

Tijdens de aandacht kun je ook ingaan op overeenkomsten, verschillen en samenwerken tussen verschillende culturen

Aanvallen!

De Galliërs en Batavieren wachten natuurlijk niet af dat de Romeinen hen bestormen, ze houden er ook van zelf het initiatief te nemen. Aaaaaaanvaaaaaallen!!! En natuurlijk zo creatief en onverwachts mogelijk.

Pionieren:

Laat de ploegen een voorwerp pionieren waarmee ze de poorten van Noviomagus uit hun voegen kunnen beuken. Of kiezen ze voor iets waarmee ze ongemerkt over de omheiningen kunnen klimmen en zo de Romeinen overmeesteren? Of bereiden ze juist een grootse verkleedpartij voor om met een goed verhaal binnen te komen? Welke ploeg is creatief?

Veiligheid:

Helaas is niet iedereen heelhuids uit de strijd gekomen. Hoog tijd om de EHBO-kennis te laten zien. Een Galliër heeft bijvoorbeeld een been gebroken. Het been moet gespalkt worden en de gewonde vervoerd. De ploeg moet dus ook een brancard pionieren of de Galliër dragen en uiteraard zo snel mogelijk achter de eigen linies komen.

De nieuwsbrenger

De Batavieren wonen verspreid over het noorden van het huidige Nederland. Ze moeten wel op de hoogte blijven van elkaars doen en laten om samen de Romeinen te kunnen verslaan.

Expressie:

Laat elke ploeg een nieuwsbrief maken. Natuurlijk niet op papier maar juist in een vorm die past bij de tijd van de Batavieren. Dit kan zelfs het logboek vervangen.

Om te voorkomen dat de Romeinen, die af en toe de nieuwsbrieven onderscheppen, de berichten kunnen lezen, worden deze in geheimschrift geschreven. Welke ploeg kan een geheimschrift bedenken die niet door anderen te vertalen is?

De dijken breken door

Het water gaat stijgen en tot grote schrik van iedereen breken nu ook nog de dijken door. Dat kan het achterland niet goed verwerken. Hooggelegen stukken land opzoeken is van levensbelang.

Veiligheid:

Dit kan een denkopdracht zijn. Op een kaart van het oude Batavia staan dijken en een aantal hoogtelijnen. Er staat op aangegeven welke dijk is doorgebroken. Aan de ploeg de opdracht om op de kaart in te tekenen welk gebied onderloopt. Teken, om het moeilijker te maken, dorpjes op de kaart. De ploeg moet aangeven waar bewoners en vee heen moeten om veilig te zijn voor het water. Ook kunnen er op bepaalde tijden andere dijken doorbreken zodat er steeds een andere situatie ontstaat.

Sport en spel:

Om dijken te repareren, moet zand verplaatst worden. Welke ploeg kan het snelste een hoop zand verplaatsen?

Ook kan het probleem opgelost worden door water te verplaatsen. Organiseer een watertransportrace door water in emmers te verplaatsen. Ook kun je de ploegen van regenpijpen een systeem laten bouwen waarmee ze het water moeten verplaatsen.

In 't stikdonker

Om de Romeinen om de tuin te leiden, verplaatsen de Galliërs en de Batavieren zich ook in het donker. En dat is niet altijd eenvoudig.

Lucht- en ruimtevaart:

In het donker kun je je het beste verplaatsen op de sterren of met een maankompas. Zie hiervoor ook 'Op Expeditie', verkrijgbaar in de Scoutshop.

Sport en Spel:

Een donker en heel dicht bos, de beste plaats om overvallen te worden. Het toverdranksmokkelspel is dus niet te voorkomen. De Galliërs moeten de toverdrank overbrengen, de Romeinen proberen het te pakken te krijgen.

Kamperen:

De Galliërs gebruikten tijdens hun lange tochten natuurlijke materialen om een schuilhut te bouwen voor de nacht. Aan de ploegen de opdracht om met natuurlijke materialen een schuilhut te bouwen.

Natuur en milieu:

Tijdens hun soms dagenlange tochten was het voor de Galliërs belangrijk dat ze de dieren en planten, die ze onderweg tegenkwamen, konden herkennen en wisten welke eetbaar waren en welke niet. Ook toen ze aankwamen in Batavia, moesten ze de dieren en planten van dat land leren herkennen. Dit kan als een theoretische opdracht tijdens een hike of postenspel verwerkt worden. Ook kun je ter plekke naar planten, dieren en diersporen op zoek gaan.

De Batavierenrace

De Batavieren zijn tijdens het Romeins-Gallische avontuur zo onder de indruk gekomen van hun eigen krachten dat ze zich ook met elkaar willen meten. Wie is de sterkste? Wie is de slimste? Hiervoor wordt de enige echte Batavierenrace georganiseerd, met allerlei korte krachtmeet-, creativiteits- en denkspelen. Dit kan bijvoorbeeld gepland worden tijdens de telling van de punten. Uiteraard is het dan geen wedstrijdonderdeel.

Sport en Spel:

Denk aan een aantal korte spelen, zoals:

Everzwijn vangen.

Menhir werpen of boomstam gooien, waarbij de menhir of de boomstam zo ver mogelijk weggegooid moet worden.

Dorphoofdrace, waarbij vier deelnemers het dorphoof op z'n een schild dragen.

Kogelstoten met keien.

Strijdkarrenrace, waarbij de deelnemende ploegen zelf een rijdbare strijdkar pionieren. Zie hiervoor ook het boek 'Pionieren', verkrijgbaar in de Scoutshop.

Stenen ketsen, een soort jeu de boules maar dan met grote en kleine keien.

Toverdrank overbrengen op een lepel zonder een druppel te verliezen. Wie vervoert het meeste in korte tijd?

Hindernisbaan afleggen.

Munten slaan.

In zo min mogelijk slagen een stam doorhakken.

Uiteraard kun je ook Oud-hollandse spelen een plek geven, zoals hoepelen en tolleren. Het lijkt kinderachtig, maar als je het moet doen, valt het vies tegen.

Slotfeest

De Batavieren en de Galliërs hebben de Romeinen verslagen. Tijd dus voor een groot eetfeestijn, traditie in elk avontuur dat Asterix beleefd.

Koken:

Elke ploeg bereidt een deel van de maaltijd voor. Zorg ervoor dat niet iedereen hetzelfde maakt, bijvoorbeeld door zelf te bepalen wie welk gerecht klaarmaakt. Om het heel echt te laten lijken, kun je zelfs voor een speenvarken aan het spit boven een houtvuurtje zorgen.

Expressie:

Bij de Batavieren bestaat de slotmaaltijd niet alleen uit eten. Ook zang, dans en toneel vormt een belangrijk onderdeel. Geef de ploegen, bijvoorbeeld tijdens een postenspel, de opdracht om een lied, een yell of een dans te maken. Geef elke ploeg andere steekwoorden om iets in elkaar te draaien. Hierdoor voorkom je dat iedereen hetzelfde onderwerp kiest. Deze vorm kan het traditionele toneelstukje of themapresentatie vervangen.

Ook kan iedere ploeg een onderdeel van de aankleding van het slotfeest op zich nemen. Denk aan het opsieren van de tafel, het vouwen van de servetten, het opdienen van het eten en het maken van de menukaarten.

TIPS

Nog enkele tips voor het slagen van je RSW.

De rode draad

Zoals ook al in de inleiding is genoemd, is het thema Asterix en Obelix de rode draad door de drietrapsraket van groep via RSW naar LSW. Geef de Scouts daarom tijdens de RSW een rol als Galliërs. De rode draad blijft dan zichtbaar en tevens hoeven de deelnemende ploegen maar één keer themamateriaal te maken.

De aankleding

Het themaverhaal speelt zich af in de leefomgeving van de Batavieren. Hier kun je je terrein goed op aankleden. Denk aan uiterlijke kenmerken als blond haar en sproeten (???), primitieve kampvuurplaatsen, vuurstenen, primitieve wapens, aarden wallen, primitieve molens, klompen, tulpen en koeien.

Uiteraard kun je de Gallische en Romeinse invloeden niet wegdenken. Denk hierbij aan menhirs van piepschuim, wegwijzers met Romeinse getallen, grote leien van piepschuim, schilden, helmen en een Romeins kampement (palissade met wachttorens).

Naamgeving

In de stripboeken van Asterix eindigen alle Gallische namen op -ix. Zo kun je alle Batavierse namen die je gaat gebruiken, laten eindigen op -a, -ma, of -stra. Eventueel kun je, doorredenerend op Beatrix, ook Willem-Alexander en zelfs Maxima een rol geven.

Hieronder volgt nog een korte karakterschets van eventuele themafiguren

Asterix

Asterix is een grappige kleine man, die altijd zeer opgewekt is. Samen met zijn grootste vriend Obelix beleeft hij de wildste avonturen. Asterix is slim en erg snel. Hij houdt ervan om samen met Obelix met de Romeinen te stoeien. Asterix moet eerst toverdrank drinken, anders is hij heel slap. Zijn behendigheid helpt hem bij het klim- en klauterwerk.

Obelix

Obelix is een grote goeierd, die een beetje aan de dikke kant is (niet zeggen, dan wordt hij boos...). Hij is als kind in een ketel vol toverdrank gevallen en daarom is hij nu waanzinnig sterk. Helaas is hij niet altijd even slim. In Obelix zijn buurt vind je altijd zijn hondje Idefix.

Panoramix

Panoramix is de druïde van het dorp. Hij is de meest wijze man en ook de enige die de toverdrank kan maken. Ook kan hij allerlei drankjes maken als hij maar de goede ingrediënten heeft. Je kunt hem herkennen aan zijn lange baard en zijn witte gewaad. Vaak vind je hem in een boom op zoek naar maretakjes, die hij met zijn gouden sikkels afsnijdt.

Abraracourcix

Abraracourcix is het stamhoofd van de Galliërs en leider van het dorp. Hij is zeer moedig en creatief. Hierdoor is hij al vele malen als winnaar uit de strijd tegen de Romeinen gekomen. Het liefst is hij buiten zodat iedereen hem kan zien. Eigenlijk is hij bang voor kleine ruimtes. Wanneer er gevaar op komst is, weet Abraracourcix dit als eerste. Hij zegt dat hij voor niemand bang is, maar als zijn vrouw te keer gaat...

Assurancetourix

Assurancetourix is de bard van het dorp. Hij zingt en speelt verschrikkelijk vals. Wanneer hij dit doet, wordt direct zijn mond gesnoerd door hem vast te binden. Hij is een vriendelijke man die graag voor iedereen een liedje wil zingen. Zijn gouden harp heeft hij altijd bij zich.

Idefix

Idefix is het kleine hondje van Obelix en is voor niemand bang. Zeker niet als Obelix bij hem is. Idefix is dol op botten en zal er alles aan doen om er een te krijgen. De natuur is voor Idefix van veel waarde, vernielingen maken hem bijzonder kwaad. Zijn zintuigen wijzen hem vaak de weg.

Beatrix

Beatrix is de druïde van de Batavieren, een bijzondere positie voor een vrouw in die tijd. Ze is een wijze en statige dame die door alle Batavieren wordt aanbeden.

Ritsma

Ritsma, een jongen met echt rood haar, is een echte waterrat. Daarbij is hij ook sterk en niet snel bang. Hij heeft in het verleden al menige vijand verslagen. Boogschieten is z'n grootste hobby, iedereen daagt hij uit voor een wedstrijdje. Helaas is Ritsma niet al te slim en daarom wordt hij vaak met Dijkstra op pad gestuurd. Samen is het een heel goed koppel.

Dijkstra

Dijkstra is een slimme jonge vrouw. Ze sport veel, met name het hardlopen ligt haar erg goed. Ze heeft al menig mannelijke Batavier eruit gerend. Dijkstra kan met name in onbekende situaties met goede en creatieve oplossingen komen. Het is dan ook niet raar dat zij eropuit gestuurd wordt om de Galliërs om hulp te gaan vragen.

5. RSW 2001: ORGANISATIE

DE DATUM VAN DE WEDSTRIJDEN

Het is aan te raden de RSW's enkele weken voor de LSW te organiseren, zodat er genoeg tijd is om de winnaars op te geven en te voorzien van alle noodzakelijke informatie.

SCOUTINGWEDSTRIJDEN EN DE REGIOVORMING

Voor regio's waar meerdere wedstrijden worden georganiseerd geldt dat altijd minimaal 1 ploeg per gehouden wedstrijd mag worden afgevaardigd. De regio's zijn zelf verantwoordelijk voor de verdeling van de ploegen over de diverse RSW's,

PUNTENTELLING

Voor iedere organisatie van Scoutingwedstrijden is de puntentelling een belangrijk onderwerp. Door de LSW-organisatie is een EXCEL-spreadsheet ontwikkeld waarmee iedere RSW-organisatie de punten nauwgezet kan bijhouden. De spreadsheet kan gedownload worden van de LSW-Internetsite (mail: lsw@scout.net internetsite: <http://lsw.scout.net>).

Ook in het document 'Tips voor het organiseren van Scoutingwedstrijden' is veel informatie te vinden over jurering.

beoordelingscriteria

Deze zijn opgenomen in het Handboek Scoutingwedstrijden. De tekst is ook op aanvraag (mail: lsw@scout.net) beschikbaar en te vinden op <http://lsw.scout.net>

Aansluiting Scoutsprogramma en Scoutingwedstrijden

Het uitgangspunt van de LSW-activiteiten is te allen tijde het door Scouting Nederland aangeboden Scoutsprogramma (o.a. werkboek en zakboekje).

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. In 1999 werden 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.

Onderstaand een overzicht van onderwerpen waar mee je de communicatie rondom jullie wedstrijden wellicht kunt verbeteren.

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 aan de RSW minder werk vergt, dan zelf 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 word afgevaardigd naar de LSW;
- wat de LSW zijn, wanneer en waar deze worden gehouden en dat de LSW zeker de moeite waard is. Deze brochure over de LSW 2001 kan je hierbij goed van pas komen.
- wat zijn de regels rondom deelname aan de Scoutingwedstrijden. Denk aan leeftijdsgrenzen, ploegsamenstelling en NJR.

brochure Scoutingwedstrijden 2001

Geef extra aandacht aan groepen die in 2000 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 voorstelronde.
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 voorbereiden?
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	Wat moeten ploegen weten over de 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 gasslangen. 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

Evenals voorgaande jaren zal door de Unit Communicatie in 2001 weer een handleiding worden samengesteld voor de regio voorlichters. De handleiding bevat informatie over de diverse landelijke-/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 2001'** zal medio maart 2001 bij de voorlichters in de bus vallen.

Voorafgaand aan de LSW wordt door de LSW-organisatie persberichten verspreid naar de lokale media. In 2000 werden 250 persberichten verspreid welke veel krantenartikelen en aandacht bij lokale radiostations opleverden. Ook in 2001 zal dit initiatief worden voortgezet.

6. SPECIAL: GROEI EN PROMOTIE RSW

Al vele jaren worden in de Regio's Scoutwedstrijden gehouden, als leuke regioactiviteit en als voortraject voor de LSW. De RSW's zijn in vele regio's de enige activiteiten waar een groot deel van de groepen uit de regio aanwezig is. Scouting is meer dan alleen de opkomsten in de eigen groep en deelname aan de RSW's zou een leuke aanvulling zijn op de normale activiteiten binnen de groepen.

PROMOTIE EN GROEI RSW

De afgelopen 5 jaar zijn openheid en uitwisseling speerpunt geweest van de communicatie tussen RSW's en RSW/LSW. En daar zijn nu al resultaten van zichtbaar :

- 95% van de regio's neemt het landelijk thema over, vroeger was dit aanmerkelijk lager.
- 65 RSW-organisatoren kwamen in 1999 naar de VIP-dag. Sommigen moesten hier uren voor reizen.
- de deelname in aan de RSW is in 2000 gestegen naar 11.000 Scouts (1999 nog maar 10.000), dus + 10%
- in 1994 nog 74 ploegen uit de districten, in 2001 circa 120 verwacht
- systemen van beoordeling en puntentelling worden overgenomen, in regio's zie je ook 'de Joker' opduiken

Toch zijn er nog vele scouts die niet deelnemen aan de RSW's . Vanuit de diverse organisatoren van RSW's worden de volgende hoofdredenen naar voren gebracht als oorzaak van het niet deelnemen aan de RSW's:

De scouts zijn te jong en kunnen toch niet winnen van oudere deelnemende ploegen.

Onbekendheid van leiding met het fenomeen RSW en LSW.

Het zien van de RSW als een echte "wedstrijd"

De hoofdoorzaak valt te vinden in de leeftijd van de kinderen. Doordat leiding vaak onbekend is met het fenomeen RSW en de term "wedstrijd" al enige vorm van weerstand oproept bij jonge ploegen, worden ploegen niet ingeschreven.

Om nu voor de RSW's een groter deelnameveld te creëren, zijn een aantal tips samengevat:

DEELNEMERS

Voordat je een RSW organiseert zul je eerst een idee moeten krijgen van het aantal potentiële deelnemers in de regio. Hierbij kunnen de volgende vragen helpen bij het vergroten van het inzicht in de doelgroep:

Extern

- Hoeveel scouts zijn er in de regio ?
- Hoeveel groepen zijn er in de regio?
- Welke groepen doen altijd mee aan de RSW ?
- Welke niet deelnemende groepen zouden in principe wel mee kunnen doen ?
- Wat zijn de redenen van de groepen om niet mee te doen ?
- Zijn er mogelijkheden om een antwoord te plaatsen bij deze redenen ?

Intern

- Wat vinden we van de groepen die wel aan de RSW meedoen
- Wat zouden we kunnen verbeteren t.o.v. vorig jaar
- Wat zouden we kunnen verbeteren t.o.v. andere RSW's

Leiding bepaald uiteindelijk over de deelname van de kinderen, het is daarom belangrijk om binnen de speltakteams van de scouts meer bekendheid te scheppen over de RSW. Om maar heel kort door de bocht te zeggen : "Leiding moet overtuigd worden van het nut en de lol om mee te doen." Uiteraard is dit geen eenvoudig zaak, maar denk eens aan het volgende:

BEZOEKERSDAG

Op de LSW is een VIP dag voor regio-organisatoren. Dit is natuurlijk ook eenvoudig te realiseren op een RSW. Juist leiding van ploegen die nooit meedoen aan de RSW zouden eens een kijkje in de keuken moeten nemen om te zien hoe het er aan toe gaat op de RSW. Vaak is het geen onwil dat ze de scouts niet laten meedoen, maar eerder het onbekende.

BETREKKEN BIJ

Groepen die nooit meedoen met de RSW zouden ook benaderd kunnen worden om te helpen bij de organisatie, bij de kampkrant, route, waterwerk, jury etc.. Op deze manier raken de groepen meer bekend en ontstaat er een draagvlak voor deelname van de eigen scouts.

KRAP BIJ KAS?

Wat ook vaak ter sprake komt is het feit dat de groepen vaak geen ruimte hebben in speltakkas voor deelname aan de RSW. In de uitnodiging kun je hier al op inspelen door tips te geven over het opnemen van deelname in begroting van de stichting. Het deelnemen aan de RSW hoeft niet duurder te zijn dan een eigen weekendkamp. Deelname aan de LSW kan ook uit het budget van de RSW betaald worden.

COMMUNICATIE

Communiqueer niet alleen voor, maar ook na de RSW richting de groepen, stuur bijvoorbeeld een kampkrant op met de uitslagen naar alle groepen, plaats foto's op een internetsite, maak links naar de homepage's van de deelnemende groepen, schenk voor en na de RSW aandacht aan de activiteit in het blad van de regio. Een promotievideo met promoposters doen het ook altijd goed. Dit kost natuurlijk tijd, maar dan staat er ook een goed promotie medium. Zie ook pagina 14.

HANDLEIDING = HANDVAT

Schrijf eens een klein boekje voor de Scouts en de leiding. Waarin alles staat beschreven wat ze moeten kunnen en kennen om mee te doen. Tegelijkertijd is dit boekje een handleiding voor de leiding. Als ze het goed lezen hebben ze zeker vijf opkomsten een programma, makkelijker kan haast niet.

JOUW SPECIALE AANDACHT: JONGE DEELNEMERS

Jonge deelnemers, kunnen ook gewoon meedoen aan de RSW. Er zijn verschillende manieren om dit punt op te pakken. Binnen de verschillende regio's zijn de volgende ideeën aangedragen:

- Inschrijven op leeftijd, waarbij een oude en een jonge ploeg deelneemt. Op deze manier kunnen vanuit een alle ploegen deelnemen aan de RSW, zo kan groei gerealiseerd worden.
- Werken met jokers waardoor jongere deelnemers op hun sterke punten kunnen scoren.
- Invoeren van een jongeren klassement, uiteraard mag de winnaar hiervan ook naar de LSW
- Aanmoedigingsprijs jonge ploegen
- Invoeren van een wedstrijd en een trainingsvariant

BALOE

Vergeet tenslotte ook niet dat het mogelijk is de scouts zelf te benaderen met behulp van het CHIL registratie systeem. De scouts gaan dan zelf wel bij de leiding vragen waarom ze niet mee doen. De leiding kan er dan bijna niet meer omheen.

MEDEWERKERS

Een RSW is ook sterk afhankelijk van de medewerkers. Om te kunnen groeien zal ook een stevig team van medewerkers moeten meegroeien met de organisatie.

Werven van medewerkers

Voor het werven van medewerkers moet je als centrale staf altijd alert blijven. Als je een signaal opvang dat iemand 'misschien wel iets wil doen' dan moet je daar natuurlijk gelijk op inspringen.

OUD-LEIDING

Je kunt proberen om oud-leiding te interesseren om een programma onderdeel te organiseren. Het organisatiebloed zit nog in hun aderen. Vaak vinden deze mensen het nog wel leuk om een project te doen waar een eind aan zit. Bijkomend voordeel is, dat je groepen niet extra belast door leiding te ontrekken. Tevens moet je de groepen blijvend onder druk zetten dat het voor hun Scouts is en dat enige medewerking gewenst is. Die boodschap werkt doorgaans wel.

ORGANISATIESTRUCTUUR = FUNDAMENT

Tevens is het natuurlijk belangrijk om een goede organisatiestructuur op te zetten en zodoende een breed draagvlak onder de medewerkers te creëren.

EXTRAATJES

Doe wat extra's voor de medewerkers. Als 's avonds het gezellig samenzijn begint doen frikadellen, bitterballen, dozen marsen, snoep of bijvoorbeeld een karaoke-show het enorm goed.

7. LANDELIJKE SCOUTINGWEDSTRIJDEN

De Regionale Scoutingwedstrijden zijn geweest, 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. De landelijke wedstrijden worden altijd gehouden in het Pinksterweekende. In 2001 op 2, 3 en 4 juni.

AFVAARDIGING PER REGIO

Voor de LSW 2001 geldt in principe de onderstaande verdeling van ploegen per regio. Deze verdeling is gebaseerd op het aantal Scouts in een regio en de omvang van de deelname aan de RSW's. Dit heeft tot gevolg dat grote regio's waarin maar weinig ploegen aan de RSW deelnemen ook relatief minder ploegen mogen afvaardigen. Voor regio's die in 2000 geen RSW hebben georganiseerd is 1 deelnameplaats voor de LSW gereserveerd. Van regio's waar meerdere wedstrijden worden georganiseerd wordt verwacht dat zelfde verdeling van de LSW-afvaardigingen over de wedstrijden wordt behouden.

Daarnaast geldt:

Ieder RSW die wordt georganiseerd mag minimaal één ploeg afvaardigen. Wanneer in een regio meerdere 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 regio's gezamenlijk wedstrijden houden, mogen de aantallen opgeteld worden.

regionr	regionaam	aantal scouts	aantal deeln. ploegen 2000	af te vaardigen LSW 2001
38	Alblasserwaard en Vijfheerenlanden	447	14	2
19	Amsterdam/Amstelland	735	44	3
64	Baronie, de	934	44	3
79	Carboonland	473		1
35	Delfland	514	20	2
62	Den Bosch	323	23	2
34	DEN HAAG	393	36	3
14	Drenthe	519		1
48	Drie Rivieren Utrecht	1007	12	1
69	Eindhoven	707	47	4
12	Fryslân	505		1
20	Gooi	532	28	2
10	Groningen	593		1
18	Haarlem	532	25	2
66	Hart van Brabant	788	81	6
68	Helmond	349	35	3
33	Hollands Midden	1395	30	2
53	Klein Gelderland	589	30	2
65	Langstraat, de	327	32	3
37	Lek- en IJsselstreek	723		1
43	Maasdelta	665	70	5
78	Maastricht en Mergelland	502	30	2
74	Maasven	640	25	2

52	Neder-Veluwe	608	25	2
17	Noord Holland Midden	540	38	3
16	Noord Holland Noord	825	38	3
51	Noord Veluwe / Flevoland	715	20	2
67	Noordoost Brabant	511	30	2
54	Oude Graafland	732	22	2
45	Oude Maas	449	40	3
25	Overijsselse Vechtstreek	578	20	2
80	Parkstad Limburg	454	40	3
55	Rivierenland	166		1
76	Roermond	428		1
44	Rond de Rotte	767	28	2
26	Rondom de IJssel	887	52	4
27	Twente Land	794	50	4
49	Utrechtse Heuvelrug	711	31	3
32	Vlietstreek	388	20	2
75	Weert	319		1
63	West-Brabant	793	24	2
85	West-Duitsland	36		1
77	Westelijke Mijnstreek	505	10	1
36	Westland	448	30	2
60	Zeeland	868	35	3
56	ZON	1161	40	3
70	Zuid Oost Brabant	861	119	8
28	Zuid-Oost Twente/Oldenzaal	628	30	2

VOORINSCHRIJVING

Alle RSW-organisatoren ontvangen een voorinschrijfformulier. Daarop kan worden aangegeven hoeveel ploegen je zeker naar de LSW zult sturen. Je kunt natuurlijk niet meer ploegen sturen dan de hieraan voorgaande regio-indeling aangeeft. Het is wel mogelijk aan te geven hoeveel ploegen je eventueel extra zou willen afvaardigen. Na het verstrijken van de voorinschrijvingsperiode tot 1 februari 2001 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(s), stuur dan tijdig het voorinschrijfformulier in, maar uiterlijk **1 februari 2001**.

DEFINITIEVE INSCHRIJVING

Medio april 2001 ontvangt iedereen die een voorinschrijving heeft ingestuurd, informatie over de procedure voor het definitief aanmelden van de afvaardiging naar de LSW. De aanmelding van ploegen voor de LSW zal verlopen via Internet.

GEGEVENS AANMELDING

Bij de aanmelding van een ploeg voor de LSW worden veel gegevens gevraagd. Om te zorgen dat een ploeg snel kan worden aangemeld is het wenselijk dat ook bij de aanmelding van ploegen voor de RSW bepaalde gegevens worden gevraagd.

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 regio goed geadmistreerd staan bij de NJR en dat je beschikt over de juiste gegevens van de afvaardiging(en) aan de LSW. Hou hier rekening mee bij het opstellen van het aanmeldingsformulier voor de RSW. Zie ook het voorbeeld in de bijlage.

Welke gegevens heb je nodig voor het aanmelden van een ploeg voor de LSW?

- contactpersoon speltak
- factuuradres (met NJR-nummer)
- lidnummers ploegleden en bijzonderheden (diëten, medicijngebruik e.d.)
- groepsnummer, ploegnaam
- moet meteen bij de aanmelding een reisverzekering worden afgesloten?

KOSTEN

De deelnemerskosten voor de LSW 2001 bedragen f 265,00 per ploeg van 5 of 6 personen. Een ploeg die bestaat uit 7 leden betaalt f 37,50 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 2001 NIET OUDER ZIJN DAN 15 JAAR, DUS NOG GEEN 16 JAAR (geboortedatum na 2 juni 1985 !!)

- **Geen enkel ploeglid mag op de eerste dag van de LSW 2001 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 2000 is aan ruim de helft van de regionale wedstrijden een bezoek gebracht. Het doel is om dit aantal in 2001 nog iets groter te laten zijn.

PLOEGENINFOWIJZER

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 kompastechnieken;
- een creatieve geest hebben;
- over enig improvisatietalent beschikken.

Dit is natuurlijk niet alles. Het belangrijkste is misschien wel dat ploegleden goed met elkaar kunnen samenwerken. Om dit te bevorderen kan gebruik worden gemaakt van het programma Zelf Aan Zet.

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 gaslangen, incomplete tenten en slecht pioniertouw. In de Infowijzer voor ploegen van de LSW 2001 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 thema van de Scoutingwedstrijden, voor 2001: "Asterix & Obelix". Meer informatie hierover volgt in de Ploegen Infowijzer.

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, wel geldt hiervoor een toegangsregeling. Informatie over de toegangsregeling ontvangen de deelnemende ploegen. 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.

VAST VOORUITKIJKEN

De LSW wordt altijd gehouden met Pinksteren. De data van de Pinksterdagen in de komende jaren zijn:

Za 2 juni 2001 - Ma 4 juni 2001

Za 29 mei 2004 - Ma 31 mei 2004

Za 18 mei 2002 - Ma 20 mei 2002

Za 14 mei 2005 - Ma 16 mei 2005

Za 7 juni 2003 - Ma 9 juni 2003

8. BIJLAGEN

BIJLAGE 1: STATISTIEKEN RSW'S EN DEELNAME LSW 2000

Voor de liefhebbers van cijfers hierbij wat kentallen over de regio's en RSW's. Onderstaand overzicht geeft de gegevens per regio. In sommige regio's worden meerdere wedstrijden gehouden, in die gevallen zijn de gegevens van de RSW's opgeteld. Bij het bestuderen van het overzicht zul je forse verschillen tussen regio's zien. Vanuit de LSW-organisatie bestaat de wens om deze verschillen in de toekomst kleiner te laten zijn. Dit kan door aanpassing van het aantal ploegen wat een regio mag afvaardigen en nog belangrijker het vergroten van het aantal deelnemers aan de RSW's.

TOELICHTING BIJ DE KOLOMMEN

# plgn	aantal ploegen wat deelneemt aan de RSW('s) in deze regio
# RSW's	het aantal RSW's wat in deze regio wordt gehouden
# scouts	het aantal scouts in deze regio
ploegen LSW	het aantal ploegen dat door de RSW('s) in deze regio naar de LSW wordt afgevaardigd
Kans LSW	de kans voor deelnemende ploegen uit deze regio op een afvaardiging naar de LSW
%deelname	het % van het totaal aantal scouts in de regio wat aan de RSW('s) deelneemt
%scouts LSW	het % van het totaal aantal scouts in de regio wat wordt afgevaardigd naar de LSW

Regionaam	# plgn	RSW's in regio	# scouts	ploegen LSW	kans LSW 1 op n	% deelname in regio	%scouts LSW
Alblasserwaard & Vijfheerenlanden	14	1	447	2	7	19	3%
Amsterdam/Amstelland	44	2	735	4	11	36	3%
Baronie, de	44	1	934	3	15	28	2%
Delfland	20	1	514	2	10	23	2%
Den Bosch	23	1	323	2	12	43	4%
DEN HAAG	36	1	393	1	36	55	2%
Drie Rivieren Utrecht	12	1	1007	2	6	7	1%
Eindhoven	47	1	707	3	16	40	3%
Gooi	28	1	532	2	14	32	2%
Haarlem	25	1	532	2	13	28	2%
Hart van Brabant	81	3	788	4	20	62	3%
Helmond	35	1	349	2	18	60	3%
Hollands Midden	30	1	1395	4	8	13	2%
Klein Gelderland	30	1	589	1	30	31	1%
Langstraat, de	32	1	327	3	11	59	6%
Maasdelta	70	1	665	6	12	63	5%
Maastricht en Mergelland	30	1	502	3	10	36	4%
Maasven	25	1	640	3	8	23	3%
Neder-Veluwe	25	1	608	2	13	25	2%
Noord Holland Midden	38	2	540	2	19	42	2%
Noord Holland Noord	38	3	825	3	8	18	2%
Noord Veluwe / Flevoland	20	1	715	2	10	17	2%
Noordoost Brabant	30	1	511	2	15	35	2%
Oude Graafland	22	2	732	3	7	18	2%
Oude Maas	40	2	449	6	7	53	8%

Regionaam	# plgn	RSW's in regio	# scouts	ploegen LSW	kans LSW 1 op n	% deelname in regio	%scouts LSW
Overijsselse Vechtstreek	20	1	578	2	10	21	2%
Parkstad Limburg	40	1	454	5	8	53	7%
Rond de Rotte	28	1	767	3	9	22	2%
Rondom de IJssel	52	2	887	4	13	35	3%
Twente Land	50	2	794	3	17	38	2%
Utrechtse Heuvelrug	31	1	711	4	8	26	3%
Vlietstreek	20	1	388	1	20	31	2%
West-Brabant	24	1	793	2	12	18	2%
Westelijke Mijnstreek	10	1	505	1	10	12	1%
Westland	30	1	448	2	15	40	3%
Zeeland	35	2	868	3	12	24	2%
ZON	40	1	1161	2	20	21	1%
Zuid Oost Brabant	119	3	861	8	10	55	6%
Zuid-Oost Twente/Oldenzaal	30	2	628	3	10	29	3%

BIJLAGE 2: VOORBEELD AANMELDFORMULIER RSW

AANMELDINGSFORMULIER RSW

GROEPS-/PLOEGGEGEVENS

Groepsnummer	
Groepsnaam	
Groepsplaats	
Officiële ploegnaam	

CONTACTPERSOON SPELTAK

NJR-nr	
Naam	
Adres	
PC/Woonplaats	
Telefoon	
Email	

DEELNEMERS

	Lidnummer	Naam	Geb.datum
ploegleider			
lid 2			
lid 3			
lid 4			
lid 5			
lid 6			
lid 7			

Voor deelname aan de RSW gelden de volgende leeftijdscriteria en eisen aan ploegsamenstelling. Deze eisen zijn conform de eisen voor deelname aan de LSW:

DEELNEMERS MOGEN OP DE EERSTE DAG VAN DE LSW 2001 NIET OUDER ZIJN DAN 15 JAAR, DUS NOG GEEN 16 JAAR (geboortedatum na 2 juni 1985 !!)

- Geen enkel ploeglid mag op de eerste dag van de LSW 2001 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

Handtekening:

(naam: _____)



Scouting

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