

LAND IN ZICHT !

Thema Scoutingwedstrijden 2005



Scouting

Inhoudsopgave

Voorwoord	blz. 1
Thema	blz. 2
Het organiseren van Scoutingwedstrijden.....	blz. 6
Communicatie	blz. 9
Scoutingwedstrijden en de punten.....	blz. 11
Deelname aan de LSW 2005.....	blz. 16

Colofon

Deze spelbrochure is tot stand gekomen door:

Samenstellers

Harald van Antwerpen
Peter Cools
Floris van Erk
Rob Kraan
Ronald van Pijkeren
Thema-ploeg LSW

Vormgeving

Rosaly Tijmenssen

Voorwoord

Hoewel het ieder jaar weer opnieuw een uitdaging is om te komen tot een leuk en spannend thema voor de Scoutingwedstrijden, is het ook dit jaar weer gelukt. In deze thema-map vind je de uitwerking van het thema voor de Scoutingwedstrijden 2005. Het thema was al geïntroduceerd tijdens de VIP-dag voor RSW-organisatoren op de LSW in mei 2004. Mede dankzij hun suggesties en reacties ligt er nu deze thema-map.

Wij hopen dat de thema-suggesties een leidraad kunnen zijn voor de organisatoren van Regionale Scouting Wedstrijden om te komen tot een leuk en uitdagend programma voor de deelnemers.

Daarnaast hopen we met deze thema-map ook handvaten en suggesties te kunnen bieden voor het organiseren van Scoutingwedstrijden in regio's. Ieder jaar is het behoorlijke klus om deze organisatie goed op te zetten en de uitvoering tot een succesvol einde te brengen. Daarom zijn er naast het thema in deze map ook zaken verwerkt rondom het organiseren van Scoutingwedstrijden en bijvoorbeeld het opzetten van een jury-systeem.

Mocht je suggesties of aanbevelingen hebben voor het komende jaar dan zouden wij dit graag vernemen.

Aan deze themamap werkten mee:

Harald van Antwerpen
Peter Cools
Floris van Erk
Rob Kraan
Ronald van Pijkeren
Thema-ploeg LSW



Thema

Introductie

Aan de hand van de volgende tips en (advies) verhaallijn kun je de regionale wedstrijden vorm geven. Belangrijk punt is dat de wedstrijden eindigen op een eiland. De LSW pakt het thema vanaf dit eiland weer op en geeft zijn eigen unieke onverwachte speciale wending aan het verhaal.

Tijdens de tocht naar het eiland met de zeilschepen mag alles worden overgelaten aan jullie eigen creativiteit. Aangezien niet iedereen zo creatief is (of gewoon graag aansluit aan het LSW-thema) bij deze ook een verhaallijn die gevolgd mag worden. Let wel, alle namen die we gebruiken zijn vrij om aan te houden. Tijdens de LSW werken we met andere figuren, maar dat blijft natuurlijk nog een verrassing.

Kleine tip van de sluier lichten we wel op. De scouts die op het eiland aankomen in de "Gouden Eeuw" (anno 1705) zijn altijd in de juiste thema aankleding.

Thema setting

Het thema van de scouting wedstrijden 2005 gaat over de grote zeilschepen van weleer. Iedereen kent natuurlijk de V.O.C., de Nederlandsche trots van vroeger. In deze tijd spelen dan ook de wedstrijden zich af. Zeilschepen, gouden eeuw, ontdekkingsreizen, scheurbuik, specerijen, Kaap de Goede Hoop, kapers, Heeren 17, schipbreuk, munterij, etc. etc.

Voorbeeld thema verhaal RSW

Het is het jaar 1705. De VOC heeft het monopolie op de reizen naar de Oost. Deze reizen worden gemaakt met grote zeilschepen. De reis zal vele maanden duren. Onderweg kunnen de bemanningen van alles verwachten. Natuurlijk dient er gezorgd te worden voor een schip wat uitgerust is voor de reis. Het schip zelf dient in goede conditie te zijn, maar ook de kanonnen, de zeilen. En natuurlijk moeten er de nodige voorraden meegenomen worden aan proviand, drinkwater en munitie. Onderweg kan er zo af en toe wel het nodige aangevuld worden.

Als alles in gereedheid is, kan er afgevaaren worden. Natuurlijk wordt elk schip uitgezwaaid door de lokale leden van het bestuur van de VOC. Het eerste gedeelte van de reis gaat door het kanaal, langs Engeland en Frankrijk richting Spanje. Al dit eerste gedeelte liggen de nodige gevaren op de loer. Als de Engelse admiraliteit lucht krijgen van deze onderneming kunnen ze het kanaal blokkeren dus is het zaak zo snel mogelijk door het kanaal gevaren te zijn.

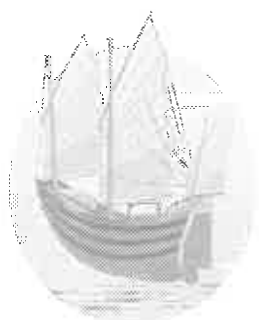
Na een korte schermutseling met enkele Engelse schepen, die we gelukkig achter ons hebben kunnen laten, kunnen we verder richting Spanje. In Spanje zijn we in staat kort aan land te gaan. Hier brengen we de nacht door en kunnen we onze voorraden aanvullen.

Hierna gaan we verder langs de kust van Afrika. Hier passeren we een voor alle zeelieden belangrijke mijlpaal en wel: het passeren van de Evenaar. Met de nodige ceremonie komt Neptunes zelf aan boord. We drinken de speciaal voor deze gelegenheid meegebrachte vaatjes drank leeg en vervolgen onze weg.

Nadat we enkele dagen hebben rondgedobberd omdat er een totale windstilte heerste zijn we nu al weer een heel eind in de richting van Kaap de Goede Hoop. Als we bij de Kaap kunnen aanmeren, kunnen we enige tijd op het land doorbrengen wat voor een aantal van de bemanningsleden wel goed zou zijn na zo'n tijd op zee. Tijdens ons bezoek aan Kaap de Goede Hoop vieren we volgens de gebruiken een goed Afrikaans feest. We laten ons de drank en het voedsel goed smaken.

Na een goed feest en onze voorraden aangevuld te hebben lichten we het anker en zetten koers richting de Indische oceaan. Hier dienen we goed op te letten. Zowel met het navigeren, er zijn verraderlijke rotsen op sommige stukken onder water en we moeten de goede koers blijven varen naar het juiste eiland. Ook dienen we goed op te passen voor vijandelijke schepen.

Zo komen we wanneer we op volle zee zijn in het zicht van een Engels oorlogsschip. We proberen er nog snel vandoor te varen, maar de Engelsman is helaas voor ons een stuk sneller. Kanonschoten vliegen over en weer. We proberen om hem zo ver mogelijk van ons vandaan te houden. Gelukkig werkt onze tactiek en druipt de Engelsman af. Helaas voor ons hebben we te maken met zware verliezen. Het schip is flink beschadigd en een aantal bemanningsleden hebben het gevecht met de dood moeten bekopen. En dat terwijl een gedeelte van de bemanning al met de nodige ziekteverschijnselen te kampen heeft. Voor al deze zieken hebben we helaas te weinig medicijnen mee kunnen nemen. Ook de watervoorraad begint op te raken omdat een gedeelte verloren is gegaan in het gevecht met de Engelsman. Een groot gedeelte van de nog gezonde bemanning ziet het dan niet meer zitten om met deze kapitein de reis te vervolgen. Er volgt een bloederige muiterij waarbij een hoop gewonden vallen en zelfs enkele doden. De "kapitein" wordt in het ruim opgesloten. Om hem te vermoorden durven ze toch niet aan aangezien deze kapitein door de VOC zelf aan het roer is gezet. Het schip toch nog enigszins beschadigd vervolgt zijn weg richting de werf van de VOC in de Oost. Nu met een andere kapitein. Met het navigeren gaat het echter helemaal mis. Het schip loopt op een zandbank. Met man en macht probeert de bemanning het schip er weer uit te loodsen. De stemming slaat echter helemaal om. De nieuwe kapitein kan zijn beloften niet waarmaken. Met behulp van enkele getrouwe bemanningsleden komt de echte kapitein weer aan het roer. Nu is het tijd de eindsprint in te zetten.



Voorbeeld dagindeling RSW

Vrijdag:

Het is feest aan wal. Morgen staat het grote vertrek gepland. Vanavond nog de slaappleaatsen klaarmaken en dan groot feest.

Zaterdag:

Deze dag worden de selectiewedstrijden gehouden. 's Avonds komt het schip aan bij Kaap de goede Hoop. Hier wordt proviand, water, e.d. ingeslagen. Nu we toch aan wal zijn maken we een grote verkenningstocht op het land. Verder is iedereen deze dag bezig met het verzamelen van zoveel mogelijk Ducaten.

Zondag:

In de ochtend gaan we verder met handelen om zo veel mogelijk Ducaten te verzamelen. In de middag zal er net voor het einde, net voor het bereiken van het eiland waar we moeten zijn, een muiterij plaatsvinden. De nieuwe kapitein wil echter niet aan land op het eiland. Omdat we toch aan land willen zullen we deze kapitein moeten afzetten en met een nieuwe kapitein (of toch weer de oorspronkelijke kapitein) aan land kunnen op het eiland.

Spel ideeën

Je kunt hierbij natuurlijk allerlei zaken bedenken die je kunt gebruiken in het RSW programma. Hieronder willen we je alvast een aantal tips geven, die je zou kunnen gebruiken.

- ❑ Om te foerageren moeten we met onze sloep aan land om in de binnenlanden op zoek te gaan naar voedsel.
- ❑ Er moet onderweg handel gedreven worden om voedsel binnen te krijgen.
- ❑ Handelsspel: De bemanningsleden krijgen van de kapitein gouden dukaten/handelswaar om een halfproduct te gaan kopen (maximaal aantal producten wordt bepaald door dobbelsteen of rad). Dat moet echter elders in de binnenlanden nog verwerkt worden. Dat kan legaal of illegaal gebeuren. Uiteraard voor een

- andere prijs. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk gereed product aan boord te krijgen bij de foeragemeester. Er lopen wachters rond om er op toe te zien of je wel eerlijk (legaal) handelt. (te denken valt aan graan dat gemalen moet worden tot meel, graan dat gebrouwen moet worden tot bier, vlas dat geslagen moet worden tot touw o.i.d. Je kunt er ook voor kiezen meerdere grondstoffen te gebruiken) Zorg voor voldoende leveranciers, legale en illegale verwerkers (molens) die af en toe ook af en toe spontaan kunnen wisselen. Leuk is het om de stand centraal zichtbaar te maken op een grote schaal aanduiding.
- Een ontmoeting met Neptunes op de Evenaar, ontgroening van de nieuwelingen, bv. in de vorm van kampvuuracts, een feestavond met zeemannsliederen en acts. Laat eens iemand op een accordeon of viool begeleiden, dat geeft een heel speciale sfeer.
 - Als je op tocht gaat zul je ook flink moeten kunnen navigeren. Gebruik een keer scheepsvaart termen en technieken, ankertekens, o.i.d. Je zou de binnenlanden van Afrika kunnen gaan ontdekken op zoek naar proviand of een nieuwe mast voor je schip. Of ga op zoek naar schoon water en stop hier een stukje educatie in over de vervuiling van onze rivieren.
 - Zeelieden zijn dol op spelletjes. Zeker als er een lange tijd geen wind staat doen ze spelletjes om zich niet te vervelen. Tijdens één van die momenten wordt door de admiraal een grote fancyfair georganiseerd om de bemanningsleden bezig te houden. Voorafgaand aan de RSW of bij aanvang krijgt iedere ploeg de opdracht één spel te verzinnen en aan te bieden tijdens deze fancyfair. De helft van de ploeg bemant het spel en de rest gaat bij de anderen spelen. Geef als subopdracht eens mee dat het spel van hout moet. Dat levert leuke en creatieve dingen op.
 - Kolonisten van Catan biedt voldoende mogelijkheden om een variatie te bedenken waarbij er handel gedreven moet worden met een aantal eilanden op de route naar de Oost
 - Een ganzenbord met opdrachten klinkt afgezaagd maar kan ook uitdagend gepresenteerd worden, gecombineerd met handels, spel en/of sportopdrachten. Bouw het eens in het groot, met lichtjes of met zelf gevouwen bootjes
 - Bootje vouwen in het groot. Plak wat banen krantenpapier aan elkaar en vouw hiervan een bootje van 1,5 m lengte.
 - Onderweg kom je vast een eiland tegen waar een bar met casino is. Probeer het casino eens aan te passen aan het eiland door bijvoorbeeld alles mega-groot te maken (grote kaarten, roulettetafel op de grond met lint uitzetten, darten met speren) of door het bij kaarslicht (mysterieus) of Black-Light te laten spelen. Een kleine variatie kan deze standaard activiteit een extra dimensie geven.
 - Escape from the jail: Onderweg wordt je overvallen door een groep piraten en gevangen gezet in een kerker. Elke persoon krijgt een kogel aan de voet en de ploeg komt om hun middel aan elkaar vast te zitten met een ketting. Met behulp van één van de piraten die je weet om te kopen, kan elke ploeg proberen te ontsnappen. Hiervoor moeten ze een hindernisparcours afleggen: krattenrace, apenbrug, evenwichtsbalk, door banden, onderweg kunnen ze de sleutel van de ketting verdienen, daarna verder, onder zeil door, touwnet, touwslingeren over beek, e.d. Op het eindpunt komen ze bij de smid die de kogel van hun voet kan vrijmaken. Uiteraard alleen als je niet teveel strafpunten hebt opgelopen.
 - Het huis dat je gek maakt: Bij het rondenvan Kaap de Goede Hoop is je schip op de klippen gelopen

en vergaan. Je hebt alleen nog een monsterbriefje van de VOC bij je. Eenmaal aan land gekomen wil je weer aanmonsteren op een nieuw schip. De kapitein wil je echter alleen meenemen als je een goed gevulde scheepskist mee neemt. Met een monsterbriefje moet dat wel lukken. Ga aan land en zoek het juiste loket waar je een scheepskist kunt krijgen. Een tiental loketten vragen echter telkens een ander formulier. Uiteindelijk als je in de juiste volgorde bij de juiste loketten bent geweest is je scheepskist compleet en kun je aanmonsteren. Dat kost wel de nodige doorzettingskracht. (spelidee van subkamp Wright van de Nationale Jamboree).

Tips voor aankleding en dergelijke

- ❑ Loopplank naar het theater of de ontmoetingsplaats
- ❑ Verhoogd achterstevan maken met stuurwiel, scheepslamp en trappen aan beide zijden.
- ❑ Contouren van schip maken van partij afgekeurde laminaat of schaaldelen.
- ❑ Scheepslantarens
- ❑ Dikke touwen, ankers, reddingsboeien, houten vaten
- ❑ Boegbeelden voor subkampen
- ❑ Elk subkamp is een schip.
- ❑ Een idee is om de behaalde punten tijdens een RSW om te laten zetten in Ducaten. Op deze manier kunnen de ploegen als bemanningen Ducaten verdienen om zich in te kopen op de "LSW-boot".
- ❑ Met iedereen aan boord naar de Oost Indische eilanden. Iedereen komt op het eiland aan en de beste bemanning (met de meeste Ducaten) kunnen op de "LSW-boot" inschepen.
- ❑ Als extra rode draad verhalen kunnen een aantal vaste medewerkers als Admiraal, Kapitein, enz. extra avonturen beleven.

Meer informatie

Denk eens aan boeken als:
"Scheepsjongen van Bontekoe"

Sites:

<http://voc-Kenniscentrum.nl>

<http://mediatheek.thinkquest.nl/~voc/nl/index.php3>

http://www.rnw.nl/kids/Nederland/Geschiedenis/VOC/VOC_home.htm

<http://www.holland.com/voc/>



Het organiseren van Soutingwedstrijden

Scoutingwedstrijden: een 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,
- ☐ kunnen samenwerken,
- ☐ zijn sfeermakers,
- ☐ verdelen taken goed,
- ☐ kunnen lekker eten koken,
- ☐ zijn creatief,
- ☐ kunnen improviseren,
- ☐ zijn inventief,
- ☐ beheersen scoutingtechnieken,
- ☐ zijn sportief,
- ☐ nemen initiatief,
- ☐ gaan tot het uiterste, maar niet ten koste van anderen en alles,
- ☐ nemen verantwoordelijkheid.

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.

Groei en promotie van de RSW

Al vele jaren worden in de regio's scoutingwedstrijden 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

kan 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.
- ☐ 35 RSW-organisatoren kwamen in 2004 naar de VIP-dag. Sommigen moesten hier uren voor reizen.
- ☐ de afgelopen jaren is de deelname aan de RSW met meer dan 10% gestegen.

Toch zijn er nog veel 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 beslist 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."

Bezoekersdag

Op de LSW wordt een VIP dag voor regio-organisatoren gehouden. 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 vóór, maar ook ná 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 doet het ook altijd goed. Dit kost natuurlijk tijd, maar dan staat er ook een goed promotiemedium.

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.

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.*
- ❑ *Invoeren van een jongerenklassement. Uiteraard mag de winnaar hiervan ook naar de LSW.*
- ❑ *Aanmoedigingsprijs voor jonge ploegen.*
- ❑ *Invoeren van een wedstrijd en een trainingsvariant.*

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. Probeer ook tijdig af te stemmen met de admiraliteit vanwege eventuele bak- of zeilwedstrijden.

Medewerkers

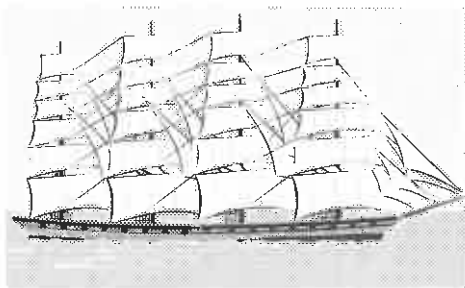
Een RSW is ook sterk afhankelijk van de medewerkers. Om te kunnen groeien zal een stevig team van medewerkers moeten meegroeien met de organisatie.

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.

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 onttrekken. Tevens moet je de er bij de groepen op blijven hameren dat het voor hun scouts is en dat enige medewerking gewenst is. Die boodschap werkt doorgaans wel.

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

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.



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 vaak een erg leuke scoutingactiviteit.

Onderstaand een overzicht van onderwerpen waarmee 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 regionale scoutingwedstrijden boven een eigen speltakweekend;
- ☐ dat de toppers van de regio worden afgevaardigd naar de LSW;
- ☐ wat de LSW zijn, wanneer en waar deze worden gehouden en dat de LSW zeker de moeite waard zijn. Deze brochure kan je hierbij goed van pas komen.
- ☐ wat zijn de regels rondom deelname aan de scoutingwedstrijden. Denk aan leeftijdsgrenzen, ploegsamenstelling en NJR.

Geef extra aandacht aan groepen die in 2004 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 kamperrein:* Waar is het? Telefoonnummer?
- ☐ *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?
- ❑ *Kampkrant* Maken we 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 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 m.b.t. 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 gaslangen. 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

Voorafgaand aan de LSW worden door de LSW-organisatie persberichten verspreid naar de lokale media. In 2004 werden er circa 300 persberichten verspreid welke veel krantenartikelen en aandacht bij lokale radiostations opleverden. Ook in 2005 zal dit initiatief worden voortgezet. Voorafgaand aan de RSW kan de publiciteit verzorgd worden door de regio-voorlichters.

Scoutingwedstrijden en de punten

Geen wedstrijd ter wereld en er worden op een of andere manier punten toegekend. Bij sporten als hardlopen is de tijd meestal bepalend, bij voetbal zijn er spelregels en bepaald het aantal doelpunten wie heeft gewonnen. Bij Judo, karate en ook boksen bepaald het type worp stoot of trap wie wint. Een correct uitgevoerde worp of stoot levert afhankelijk van de moeilijkheidsgraad een bepaald aantal punten op. Degene met het meeste aantal punten heeft gewonnen. Zo ook bij de Scoutingwedstrijden.

Bij wedstrijden gaat het om winnen of verliezen. Het gevoel van winnen en of verliezen geeft emoties. Emoties zijn slecht meetbaar daarom moet hetgeen waarop deze emoties zijn gebaseerd inzichtelijk en eerlijk gebeuren. Vanuit de Landelijke Scoutingwedstrijden is daarom onderstaand model ontwikkeld om punten te kunnen geven. Het is inzichtelijk en er kan door de deelnemers, "de sportmannen en vrouwen" in gestuurd worden.

Wat zijn de kenmerken van de winnende ploeg?

- ☐ Kunnen samenwerken en taken verdelen
- ☐ Zijn sfeermakers, Gezellige en enthousiaste ploeg
- ☐ Tonen initiatief en nemen verantwoordelijkheid
- ☐ Bezitten de "juiste" scoutingkennis. (te meten aan start- en vervolgactiviteiten)
- ☐ Heeft tijd besteed aan de voorbereidingen
- ☐ Creatief
- ☐ Kunnen improviseren en zijn inventief
- ☐ Zijn sportief / fysiek sterk
- ☐ Gaan tot het uiterste, maar niet ten kosten van anderen / alles

Wat zijn kenmerken van een wedstrijd?

- ☐ Duidelijke spelregels
- ☐ Duidelijke puntentelling
- ☐ Duidelijk speelveld
- ☐ Er is een winnaar
- ☐ Er is een rust in iedere wedstrijd

- ☐ Je moet je vaardigheden en techniek goed ontwikkelen
- ☐ Teamsamenstelling evenredig op aantal
- ☐ Evenredig op niveau
- ☐ Je moet een tactiek kunnen bepalen
- ☐ Er is een coach
- ☐ Je moet risico kunnen nemen
- ☐ Er kan een jury beoordelen
- ☐ Een goede wedstrijd is tot het laatst toe spannend
- ☐ Een wedstrijd moet veilig gespeeld kunnen worden
- ☐ De materialen moet helder zijn
- ☐ Er moet een tijdslimiet aan verbonden zijn
- ☐ Een onpartijdige scheidsrechter

Uit welke programmaonderdelen kan een RSW bestaan?

- ☐ Opening
- ☐ Opdrachtenspel
- ☐ Themamaaltijd
- ☐ Themapresentatie
- ☐ Sport & Spel
- ☐ Creatief programma
- ☐ "Spelenmarkt"
- ☐ Tocht / Hike
- ☐ Kampvuur
- ☐ Avondspel
- ☐ Workshops voor het leren van / kennismaken met niet alledaagse dingen
- ☐ Kamperen
- ☐ Aandacht op zondagmorgen

Activiteitengebieden

Het Scoutsprogramma (Zakboekje & Werkboek Scouts) kent 14 activiteitengebieden. Wanneer deze 14 activiteitengebieden in het RSW programma worden verwerkt draagt dit bij tot een veelzijdig programma en alle scoutingaspecten komen tijdens de RSW aanbod. Bij de LSW zijn de 14 activiteitengebieden als volgt gegroepeerd. Door deze groepering ontstaat ook een bewaking dat alle 14 activiteitengebieden in het programma vertegenwoordigd zijn.

a. CREATIEF	expressie
	pionieren/schiemannen
	koken (themamaaltijd)
b. SOCIAAL MAATSCHAPPELIJK	Scouting
	natuur & milieu
	samenleving
c. SCOUTING TECHNIEKEN	veiligheid
	roeien/kanoën
	zeilen
	vliegen
	luchtvaart/ruimtevaart
	pionieren/schiemannen
	zwerven/navigeren
d. SPORT & SPEL	sport & spel
	roeien/kanoën
	zeilen
	vliegen
	luchtvaart/ruimtevaart
e. KAMPEREN	pionieren/schiemannen
	kamperen
	koken

Hoe zorg je ervoor dat de 14 activiteitengebieden in het programma verwerkt worden?

Om alle 14 activiteitengebieden aan bod te laten komen is het handig je te houden aan onderstaande uitgangspunten:

- Bij iedere activiteit, programmaonderdeel of post aangeven in welk activiteitengebied deze hoort. Daarna turven hoe iedere activiteitengebied is vertegenwoordigd.
- Bij het samenstellen van programma's proberen om uit iedere activiteitengebied iets in het programma te verwerken.
- De "lastige" activiteitengebieden kun je juist tijdens een RSW extra uitgebreid in het programma verwerken.
- Per te organiseren programma een aantal activiteitengebieden toewijzen die zeer nadrukkelijk in dat programma moeten voorkomen.

Hoe organiseer je de jurering?

- Laat de jurering ontwikkelen of minimaal doorlichten door een aparte groep personen, deze zijn ook niet bij de voorbereidingen betrokken. Bijvoorbeeld: groepsvoorzitters, groepsbegeleiders of leden uit andere regio's.
- De juryleden zijn altijd duidelijk herkenbaar.
- Deelnemers moeten van tevoren, bijvoorbeeld door een deelnemers informatieboekje, worden geïnformeerd over de manier van beoordelen.
- Met een standaard beoordelingsformulier zorgen voor een eenduidige jurering. De schaal 1 tot en met 10 is hiervoor heel geschikt.
- Door de jury wordt een juryrapport ingevuld zodat iedere ploeg aan het einde van de RSW ook weet wat zij wel of niet goed gedaan hebben. Hiermee wordt bijgedragen aan een stuk kwaliteitsverbetering.
- Wissel de jury regelmatig, zodat ploegen door veel juryleden worden beoordeeld. Bijvoorbeeld geen jury per subkamp.
- Voor de te beoordelen onderdelen worden van te voren gezamenlijk beoordelingscriteria opgesteld. Deze worden zeer gedetailleerd uitgewerkt, zodat geen misverstanden kunnen ontstaan. Bijvoorbeeld:

Kamp achtergelaten				
	Ja	nee	Punten maximaal	Punten Behaald
tent dicht		X	20	0
gasfles dicht	X		10	10
Afwas gedaan	X		30	30
opgeruimd		X	15	0
kampterrein schoon	X		35	35
Totaal			100	75

OF

Kamp achtergelaten							
	S	M	O	V	G	Punten Max.	Punten Behaald
tent dicht	X					20	4.0
gasfles dicht		X				10	4.0
Afwas gedaan				X		30	24.0
opgeruimd		X				15	6.0
kampterrein schoon			X			35	10.5
Totaal						100	48.5

S = slecht
M = matig
O = onvoldoende
V = voldoende
G = goed

OF

Kamp achtergelaten										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
tent dicht		X								
gasfles dicht					X					
Afwas gedaan						X				
opgeruimd			X							
kampterrein schoon									x	x
Totaal										

Punten Max.	Punten Behaald
20	4.0
10	5.0
30	1.8
15	4.5
35	35.0
100	50.3

Ps. Deze 2 kolommen horen uiteraard naast de tabel hierboven

Om te zorgen dat de individuele onderdelen met elkaar in de totale puntentelling vergeleken kunnen worden is het aan te raden aan elke individuele activiteit bijvoorbeeld 100 punten toe te kennen. Door deze 100 punten met een bepaalde factor te vermenigvuldigen kan de waardering van activiteiten ten opzichte van elkaar worden vastgesteld.

Basisprincipe beoordeling

Als basis wordt de verdeling naar activiteitengebieden gehanteerd. 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:

- ☐ programmaonderdeel (dagdeel);
- ☐ titel van de activiteit;
- ☐ beschrijving activiteit;
- ☐ activiteitengebied waarop de activiteit betrekking heeft;
- ☐ pluspunten voor beoordeling;
- ☐ minpunten voor beoordeling.

Hierna volgen de beoordelingscriteria van de algemene - niet spelgebonden – beoordelingselementen zoals die kunnen worden gehanteerd. De beoordeling voor de niet spelgebonden onderdelen is onderverdeeld in de volgende groepen:

- ☐ uniform;
- ☐ kampopbouw: het opbouwen van het kampje van de ploeg;
- ☐ themamaaltijd;
- ☐ kampement;
- ☐ kampafbraak;

Uniform

- ☐ Ontbrekende uniformblouse
- ☐ Ontbrekende groepsdas
- ☐ Niet allemaal dezelfde Scouting- of blauwe broek
- ☐ Niet allemaal hetzelfde hoofddekseel

Kampopbouw/afbraak

Samenwerking

- ☐ Heeft ieder een eigen toebedeelde taak
- ☐ Is de sfeer goed

Materiaalzorg

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

Themamaaltijd

Smaak

- ☐ Is het eten goed op temperatuur
- ☐ Is het eten gaar
- ☐ Is er goed gebruikgemaakt van kruiden en zout

Hygiëne

- ☐ Is de tafel schoon
- ☐ Is de kookplaats schoon
- ☐ Liggen er geen etensresten op de grond
- ☐ Zijn de handen gewassen

Voedingswaarde

- ☐ Er is geen vers vlees verwerkt in de gerechten
- ☐ Zijn alle delen van de voedingsschijf aanwezig in de maaltijd

Thema

- ☐ Is er een menukaart
- ☐ Is er een verklarend verhaaltje
- ☐ Passen de gerechten binnen het thema
- ☐ Is er een thema-aankleding van de gerechten/tafel

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
- ☐ Meer dan 9 palen
- ☐ Keukenkist op slot
- ☐ Rolblad niet schoon
- ☐ Geen zitgelegenheid
- ☐ Geen keukenzeil of keukenzeil overdekt niet de zitgelegenheid
- ☐ Een of meer sjorringen niet juist
- ☐ Keukenkist niet netjes ingericht of niet schoon
- ☐ Keukengerei niet schoon
- ☐ Kist(en) staan op de grond
- ☐ Gaskraan staat open
- ☐ Gasslang ouder dan 5 jaar
- ☐ Kookplaats niet schoon

Tent

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

Terrein

- ☐ De humuslaag is niet beschadigd
- ☐ De materialen en terrein zijn netjes opgeruimd
- ☐ Het wasgoed is netjes opgeruimd
- ☐ De afvalbak(ken) staan van de grond
- ☐ Er is geen terreinafrastering of de afrastering is niet gevaarlijk
- ☐ Er is gescheiden afvalinzameling, minimaal GFT en overig

Thema

- ☐ Aankleding in de keuken
- ☐ Thema-aankleding in de keuken
- ☐ Aankleding van het terrein
- ☐ Thema-aankleding van het terrein
- ☐ Thema-aankleding van de tent
- ☐ Thema-aankleding van de gescheiden afvalinzameling

Verdeling van activiteitengebieden

De verdeling van de activiteitengebieden, misschien ook het aantal spelen, kan verschillend zijn voor de programma onderdelen (zie hieronder). Het programma onderdeel 'kamperen' wordt beoordeeld bij de onderdelen: kampopbouw, kampaftrek, kampeervaardigheid en maaltijden.

Welkomspel		(zaterdag) avondspel	
Creatief:	10%	Creatief:	40%
Sport & Spel:	25%	Sport & Spel:	25%
Soc. Maatsch.:	45%	Soc. Maatsch.:	15%
Scoutingtechn.:	20%	Scoutingtechn.:	0%
Kamperen:	0%	Kamperen:	20%
Hike (zondag)			
Creatief:	10%		
Sport & Spel:	25%		
Soc. Maatsch.:	5%		
Scoutingtechn.:	40%		
Kamperen:	20%		
Postenspel (maandag)		Kamperen	
Creatief:	25%	Creatief:	15%
Sport & Spel:	25%	Sport & Spel:	0%
Soc. Maatsch.:	25%	Soc. Maatsch.:	10%
Scoutingtechn.:	25%	Scoutingtechn.:	15%
Kamperen:	0%	Kamperen:	60%

Een andere benadering is om alle activiteitengebieden gelijkwaardig in alle programma's terug te laten komen.

Verdeling van punten

Jurering hangt natuurlijk nauw samen met het bovenstaande. Op de Scoutingwedstrijden 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 bijvoorbeeld 5000 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
TOTAAL	5000

De geest van de tijd

In bovenstaand voorbeeld wordt er vanuit gegaan dat ieder activiteitengebied even zwaar meeweegt in de punten telling. Er kan ook voor gekozen worden om per jaar een accent te leggen op bepaalde activiteitengebieden, bijvoorbeeld door de onderdelen scoutingtechnieken en kamperen zwaarder te laten meewegen. De verdeling zal er dan zo uit kunnen zien:

	punten
a. creatief	750
b. sociaal / maatschappelijk	500
c. Scoutingtechnieken	1500
d. sport en spel	750
e. kamperen	1500
TOTAAL	5000

Deelname aan LSW 2005

Inleiding

De Landelijke Scouting Wedstrijden zullen plaatsvinden in het Pinksterweekend van zaterdag 14 tot en met maandag 16 mei 2005 op het Scouting Buitencentrum Buitenzorg in Baarn.

Afvaardiging

Voor de LSW 2005 is binnen de LSW organisatie de beslissing genomen om gezien de capaciteit van Scoutcentrum Buitenzorg terug te gaan naar een maximum van 100 deelnemende ploegen. Aangezien er in voorgaande jaren tussen de 115 en 120 ploegen deelnamen, zal dit voor sommige regio's betekenen dat zij minder ploegen mogen afvaardigen dan vorig jaar.

Om de overgang van 120 naar 100 deelnemende ploegen geleidelijk te laten verlopen is er dit jaar voor gekozen om de totale afvaardiging op 105 ploegen (5% extra) te zetten. Hierbij gaan we er vanuit dat sommige regio's net als voorgaande jaren niet van hun deelnamerecht gebruik zullen maken, en we uiteindelijk ergens tussen de 95 en 105 ploegen uit zullen komen.

Voor de LSW 2005 geldt in principe de onderstaande verdeling van ploegen per regio. Deze verdeling is in eerste instantie gebaseerd op het aantal scouts in een regio per 1 september 2004. Vervolgens zijn de volgende correcties toegepast:

1. Regio's die nog nooit hebben meegedaan aan de LSW mogen maximaal 1 ploeg afvaardigen, ongeacht de hoeveelheid scouts in de regio;
2. Regio's mogen voor de LSW 2005 maximaal 1 ploeg meer afvaardigen dan het aantal ploegen dat de afgelopen LSW 2004 heeft deelgenomen;
3. Ongeacht de hoeveelheid scouts in de regio mag een regio altijd minimaal 1 ploeg afvaardigen;

4. Indien het verschil tussen de maximale afvaardiging voor LSW 2005 en de afvaardiging naar LSW 2004 groter is dan twee ploegen mag de regio 1 ploeg extra afvaardigen t.o.v. het vastgestelde maximum;
5. De restplaatsen worden toegewezen naar inzicht van de LSW organisatie, per jaar verschillend.

Met bovenstaand indelingsprincipe is de variatie in af te vaardigen ploegen voor elke regio maximaal 1 ploeg meer of minder ten opzichte van vorig jaar. We hopen hiermee zowel recht te hebben gedaan aan de wens van de regio's voor een zo gelijk mogelijk blijvende afvaardiging als aan de organisatorische wensen van de LSW organisatie.

Bij de voorinschrijving kunnen regio's aangegeven of zij meer ploegen willen afvaardigen dan toebedeeld. Mochten er na sluiten van de voorinschrijving plaatsen over zijn dan zullen deze extra plaatsen naar inzicht van de LSW organisatie worden toegekend aan regio's die daar om verzocht hebben.

Nr. regio	Naam regio	Afvaardiging LSW 2005
10	Groningen	1
12	Fryslan	1
14	Drenthe	1
16	Noord Holland Noord	3
17	Noord Holland Midden	2
18	Haarlem	2
19	Amsterdam / Amstelland	3
20	Het Gooi	2
25	Overijsselse Vechtstreek	3
26	Rondom de IJssel	3
27	Twenteland	3
28	Essnlaand	2
32	Vlietstreek	1
33	Hollands Midden	5
34	Den Haag	1
35	Delfland	2
36	Westland	1
37	Lek en IJsselstreek	1
38	Rond de Biesbosch	1
39	Alva	1
43	Maasdelta	4
44	Rond de Rotte	3
45	Oude Maas	2
48	Drie Rivieren	3
49	Utrechtse Heuvelrug	3
51	Noord Veluwe / Flevoland	3
52	Neder Veluwe	2
53	Klein Gelderland	1
54	Oude Graafland	3
55	Rivierenland	1
56	ZON	4
60	Zeeland	3
62	De Meierij	2
63	West Brabant	3
64	De Baronie	3
65	De Langstraat	2
66	Hart van Brabant	4
67	Noord-oost Brabant	2
68	Helmond	3
69	Eindhoven	2
70	Zuidoost Brabant	2
74	Maasven	2
75	Weert	1
76	Roermond	1
77	Westelijke Mijnstreek	2
78	Maastricht en Mergelland	2
79	Carboonland	1
80	Scouting Parkstad	2

Voorinschrijving

Alle RSW organisatoren ontvangen uiterlijk 1 december 2004 informatie voor de voorinschrijving. Daarmee kan per email 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 (1 februari 2005) worden eventuele overgebleven plaatsen verdeeld. Dit betekent automatisch dat er 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 op 1 februari 2005.

Bij de voorinschrijving kunnen de regio's ook de badges voor de RSW's bestellen.

Definitieve inschrijving

Per 1 maart 2005 ontvangt iedereen die een voorinschrijving heeft ingestuurd, informatie over de procedure voor het definitief aanmelden van de afvaardiging naar de LSW. Hierbij wordt ook bekend gemaakt of eventueel extra aangevraagde plaatsen zijn toegewezen.

De aanmelding van ploegen voor de LSW zal verlopen via internet middels het Shanti programma.

Gegevens bij de 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 geadministreerd 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?*
- ☐ *Eventueel T-shirt maat*

Kosten

De deelnemerskosten voor de LSW 2005 bedragen € 135,00 per ploeg van 5 of 6 personen. Een ploeg die bestaat uit 7 leden betaalt € 19,50 meer. Voor dit jaar is er geen stijging van de deelnamekosten voorzien.

Bij de prijs inbegrepen is de LSW badge die elke deelnemer aan de LSW na afloop van de LSW ontvangt. Dit heeft als voordeel dat we niemand meer teleur hoeven te stellen. Daarnaast blijft de LSW hierdoor exclusief voor deelnemers en medewerkers.

Bij de definitieve inschrijving is er de mogelijkheid een T-shirt met LSW logo te bestellen. De kosten hiervan zijn niet inbegrepen bij de deelnemersprijs en zullen apart in rekening gebracht worden.

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.

Annulering

Bij annulering van een individuele deelnemer door onvoorziene omstandigheden kan de groep een vervangende deelnemer afvaardigen.

Bij annulering van een volledige ploeg na 7 mei 2005 zullen de kosten voor badges, T-shirts en 25 euro administratiekosten in rekening gebracht worden.

Leeftijdsgrenzen en ploegsamenstelling

Binnen scouting kennen we een aantal leeftijdsgroepen. Elke leeftijdsgroep heeft een spelaanbod dat aangepast is aan de mogelijkheden van kinderen in die leeftijd. De RSW en LSW zijn voor padvindsters, gidsen en verkeners (scouts dus!) en zijn 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 niet ouder zijn dan 15 jaar, en niet jonger zijn dan 10 jaar. Concreet houdt dit in dat alle deelnemers geboren zijn na 14 mei 1989 en voor 14 mei 1995.
- ☐ 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.
- ☐ Een ploeg moet uit minimaal 5 en maximaal 7 personen bestaan.
- ☐ Ploegen die een of meer leden hebben die te oud zijn of een onevenwichtige leeftijdsverdeling kennen, worden van deelname uitgesloten !!!

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!

Deelnemersboekje

Er komt een apart deelnemersboekje voor ploegen die gaan deelnemen aan de LSW. Daarin wordt dieper ingegaan op allerlei zaken die in dit hoofdstuk aan de orde zijn. In dit deelnemersboekje 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 vervolgvacaties kunnen presteren. Dat betekent onder meer:

- ☐ *de eigen tent opzetten;*
- ☐ *een keuken pionieren;*
- ☐ *warme maaltijden bereiden;*
- ☐ *kampeervaring hebben;*
- ☐ *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 de LSW te komen. Voor hen is het LSW programma dan extra zwaar en dat vermindert misschien het plezier tijdens de wedstrijden. Voor deze ploegen zouden de eigen RSW natuurlijk een goede voorbereiding moeten zijn. Let erop dat veel ploegen het programma tijdens de LSW als drukker ervaren dan tijdens de RSW.

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 2005 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 themakleding

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 2005: "Land in Zicht". Meer informatie hierover volgt in het deelnemersboekje.

Bezoekers

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 halers en brengers van de deelnemende ploegen in beperkte mate welkom. Wel geldt hiervoor een toegangsregeling. Informatie over de toegangsregeling ontvangen de deelnemende ploegen na de definitieve inschrijving.

Belangstellenden kunnen de LSW volgen via de internetsite:

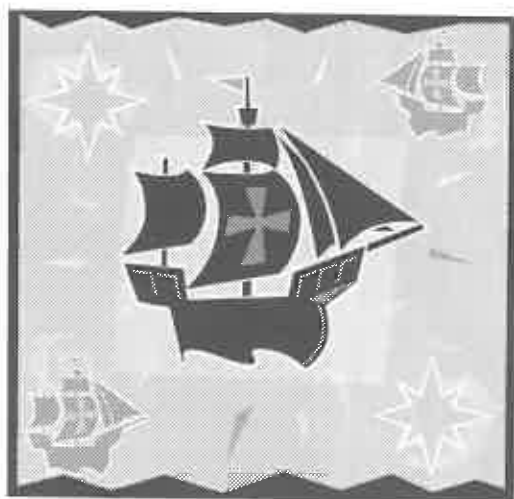
<http://www.scoutingwedstrijden.nl>

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. Natuurlijk ben je als medewerker wel welkom.

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 over het meewerken als medewerker aan de LSW vinden op de LSW internetsite www.scoutingwedstrijden.nl of door een email te sturen aan medewerkers@lsw.scouting.nl.





Scouting

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