

EXCALIBUR

**HANDREIKING VOOR HET
REGIOSPEL SCOUTS EN DE
RSW 2007**



Scouting



Dit is een uitgave van
Scouting Nederland. Deze
uitgave kwam tot stand in
samenwerking tussen de
Landelijke Scouting
Wedstrijden en het
Landelijk Beleidsteam
Scouts.
Aan deze uitgave werkten
mee:

Rob Kraan
Arij van Berkel
Peter Cools

Voor meer informatie, zie:
www.scouting.nl
scoutsleiding.scouting.nl
www.scoutingwedstrijden.nl

Vragen over deze uitgave kunt u
richten aan:
scoutsleiding@scouting.nl

© Scouting Nederland 2007

VOORWOORD

Voor jullie ligt de themamap voor het regiospel 2007. Door omstandigheden is het later beschikbaar dan we hadden gehoopt, maar hij is zeker de moeite waard, vinden wij. Dit document is bedoeld voor alle regio's die een uitdagende activiteit willen organiseren voor de scouts in hun regio. Hiervoor bieden we een themaverhaal, suggesties voor activiteiten en een aantal tips voor de organisatie. Een groot aantal regio's gebruikt deze activiteit ook als voorselectie voor de LSW. Dat hoeft niet, maar wij juichen het wel toe, want de LSW is een fantastische activiteit. Het is voor scouts een eer en een geweldige ervaring om daaraan deel te mogen nemen. Hoe dan ook, ook voor regio's waar de groepen niet naar de LSW willen biedt deze brochure een leuke activiteit. Voor de regio's die zich richten op de LSW zijn er nog een aantal publicaties van belang. Op www.scoutingwedstrijden.nl kun je nog de volgende documenten vinden:

1. Een themawijzer die uitlegt hoe het themaverhaal uit deze brochure aansluit op de LSW
2. Een brochure over de voorinschrijving voor de LSW
3. Een brochure over jurering die jullie helpt om de beoordeling op dezelfde manier te organiseren als de LSW.

In deze brochure vind je de volgende zaken: een themaverhaal dat je kunt gebruiken om de rode draad van je activiteit vorm te geven. Daarbij horen ook wat tips over de aankleding van je kampterrein. Vervolgens vind je wat speltips. Deze zijn niet uitputtend. De basis van het programma kunnen jullie natuurlijk als scoutsleiders heel goed vormgeven. Wij willen jullie inspireren om een aantal extra avontuurlijke en uitdagende elementen in het programma in te bouwen. Daarna volgen wat praktische tips voor het organiseren van de activiteit. Opnieuw gaan we niet in op de details van het organiseren van een weekend. De foerage en het reserveren van het kampterrein e.d. kunnen jullie wel. De tips in deze brochure gaan in op de specifieke problemen die je tegenkomt als je met de hele regio op stap gaat. Aan de orde komen vragen als "Hoe kom ik aan deelnemers en staf?" en "Hoe informeer ik iedereen?" Tenslotte volgen nog een paar tips over

communicatie, met een paar handige checklists.

We wensen jullie een fantastisch weekend

Het landelijk beleidsteam Scouts en de LSW organisatie.

THEMA

VERHAALLIJN

Koning Arthur bereidt een expeditie voor om op zoek te gaan naar de Heilige Graal. Alleen de beste ridders kunnen mee, want het zal een zware en gevaarlijke expeditie worden. Bovendien worden dit de ridders van de ronde tafel. Arthur wil zijn land besturen met de beste ridders van het land. Tussen deze ridders bestaat geen hiërarchie. Ze hebben allemaal evenveel in te brengen bij de belangrijke beslissingen. Daarom zitten ze aan een ronde tafel; niemand zit aan het hoofd.

Om uit te zoeken wie mee kunnen op de expeditie heeft Arthur de hulp ingeroepen van zijn trouwe druïde Merlijn.

Arthur is de zoon van Uther Pendragon, de koning van de Britten. Uther sterft als Arthur nog heel jong is. Het is een gevaarlijke tijd, zeker voor de jonge troonopvolger. Daarom verzint Merlijn een list samen met Uther. De gewonde koning slaat, met zijn laatste krachten het magische zwaard Excalibur in een steen en verklaart dat degene die het zwaard daar weer uit kan halen de nieuwe koning zal worden. Natuurlijk is het zwaard door Merlijn betoverd, zodat het Arthur zal herkennen.

De druïde brengt Arthur onder in een uithoek van het koninkrijk waar hij veilig opgroeit bij een lage edelman. Het zwaard staat vijftien jaar in de steen; niemand krijgt het eruit. Het land wordt bestuurd door een stadhouder. Als Arthur 15 jaar is, komt hij bij toeval (?) bij het zwaard. Hij trekt het zwaard eruit en wordt koning.

Arthur heeft nu besloten dat hij opnieuw Excalibur zal gebruiken. Dit keer om zijn ridders te selecteren. Het heeft het zwaard weer in de steen geslagen en gevraagd of Merlijn het weer wil betoveren, zodat het alleen door de beste ridders van het land weer uit de steen getrokken kan worden.

DE VERHAALLIJN OP JE RSW

Je kunt het themaverhaal over verschillende manieren gebruiken op je RSW. Denk eens aan de volgende verhalen.

DE WEDSTRIJD

Merlijn komt persoonlijk bij jullie de wedstrijd leiden. Hij gaat toetsen of jullie ritterlijk genoeg zijn en of jullie geschikt zijn om aan de ronde tafel plaats te nemen. Daarvoor heeft hij een heel programma samengesteld met onder andere een loodzware tocht met onderweg allerlei beproevingen en een opdracht die 's nachts uitgevoerd moet worden. Die laatste opdracht heeft te maken met het zoeken naar de graal. Merlijn wil zeker weten dat jullie in het donker en in moeilijk terrein de graal kunnen vinden. Ook Arthur heeft natuurlijk een verlanglijstje meegegeven aan Merlijn. Hij wil bijvoorbeeld zeker weten dat zijn ridders zich een beetje kunnen redden. Kunnen jullie bijvoorbeeld koken en kamperen? Merlijn vindt dat allemaal niet zo interessant, maar goed Arthur wil het en dus hoort het bij de wedstrijd, al moppert Merlijn daar wel wat over.

HET RAADSEL

Merlijn heeft Excalibur betoverd, zodat alleen de beste ridder het uit de steen kan trekken. Maar ja, wat is nou volgens Merlijn de beste ridder? Tijdens de RSW gaan de ridders met hun teams op zoek naar aanwijzingen. Wat zou Merlijn in de toverspreuk gestopt hebben. De zoektocht leidt naar allerlei kennis en vertrouwelingen van Merlijn, maar die geven hun informatie niet zomaar natuurlijk. Daar moet voor gewerkt worden! De ploeg die de meeste aanwijzingen verzamelt wint natuurlijk, want die ploeg weet precies wat er van ze van ze verwacht als ze het zwaard uit de steen proberen te krijgen.

DE KEUZE

Merlijn komt bij de opening uitleggen dat iedereen het zwaard uit de steen kan trekken, als hij het maar echt wil. Om het echt te willen moet je er wel over nagedacht hebben, wat het betekent als je het zwaard uit de steen trekt. Het zwaard zelf bied je een keus: neem mij op of gooi me weg. Tijdens de RSW gaan de ridders op zoek naar wat het betekent om met Arthur mee te gaan. Ze beleven allerlei avonturen en ontdekken hoe moeilijk het wordt om met Arthur op pad te gaan. Zo moeten ze een moeilijke tocht afleggen met onderweg allerlei uitdagingen. Ze moeten zelf voor hun eten zorgen, zelf voor onderdak zorgen enz. Dat geeft te denken: wil ik dit echt wel of blijf ik toch liever veilig thuis? De ploeg die de avonturen het beste doorstaat is natuurlijk het meest vastbesloten om het zwaard uit de steen te trekken. Zij winnen.

Overal in het land worden de ridders, met hun gevolg, opgeroepen om hun kwaliteiten te tonen en te proberen of zij het zwaard uit de steen kunnen krijgen.

ACHTERGROND

In dit deel vind je wat achtergrondinformatie over ridders, de ronde tafel, Merlijn, Galahad en natuurlijk Excalibur. Die informatie kan je helpen tijdens de RSW bij

het verzinnen van een thema-invulling voor de verschillende programma onderdelen. We gaan niet in op Lancelot en Mordred. Daarover is veel informatie te vinden op het internet, maar het is moeilijk om deze figuren in de verhaallijn voor de RSW in te passen. Je zou Lancelot kunnen introduceren als een vertrouweling van Arthur die het riddertournooi komt leiden. Mordred is de zoon van Arthur, die later zijn vader zal verraden. In dit verhaal zal hij nauwelijks een rol spelen.

RIDDERS

Niet iedere edelman was een ridder in de vroege middeleeuwen. De ridders vertegenwoordigden een ideaal: het ideaal van ritterlijkheid.

Een goede ridder gebruikt zijn macht en wapens om de zwakken te beschermen en om te zorgen voor vrede en rechtvaardigheid in zijn land. Kenmerk van een goede ridder is dan ook dat hij zeven deugden heeft:

1. Moedig

Een ridder ziet niet op tegen moeilijke of gevaarlijke taken. Integendeel hij accepteert ze als een uitdaging ook al vereisen ze opoffering.

2. Rechtvaardigheid

Een ridder maakt geen misbruik van zijn machtspositie of wapens. Hij zorgt ervoor dat iedereen krijgt wat hem toekomt: straf of beloning.

3. Vrijgevig

Een ridder deelt zijn rijkdom met iedereen, maar hij is ook genereus met aandacht, humor, complimenten.....

4. Barmhartig

Een ridder kan zich verplaatsen in de huid van de ander. Hij weet dus dat iedereen

onder druk soms wel een foutje kan maken.

5. Betrouwbaar

Op een ridder kun je rekenen. Hij is dus ook voorzichtig met wat hij beloofd

6. Integer

Een ridder doet wat hij zegt, ook als je even niet kijkt

7. Hoopvol

Ook in de meest benarde situatie weet een ridder nog te lachen en de mensen om hem heen te inspireren.

Elke ridder had een gevolg. Dat was ook wel nodig, want als ridder had je nogal wat materiaal. Alleen al voor het aantrekken van het harnas waren soms twee assistenten nodig. Vaak was het gevolg wel beperkt tot maximaal tien of twintig man, zeker tijdens reizen. Een groter gezelschap was in de Middeleeuwen moeilijk te onderhouden. De ridder met zijn gevolg vormde dus een klein maar hecht team!

DE RONDE TAFEL

De historische koning Arthur was waarschijnlijk een Keltische koning in het westen van Engeland en Wales rond het jaar 500. In die tijd werden de Kelten geleidelijk verdreven uit Engeland door de Angelen en Saksen. De historische Arthur heeft tijdelijk kans gezien dat tij te keren. Er zijn archeologische bewijzen dat rond 500 de Angelen en Saksen ver teruggedreven zijn naar het Oosten van Engeland.

Het land dat deze Arthur bestuurde was bepaald niet makkelijk. De Kelten waren verdeeld in een groot aantal stammen die onderling voortdurend ruzie maakten. Het succes van Arthur berust erop dat hij die stammen wist te verenigen. Doordat de stammen wat voor elkaar over hadden, konden ze gezamenlijk succes boeken. Het is niet zeker of de ronde tafel echt bestaat heeft, maar wel waarschijnlijk. Om de stammen te verenigen was het belangrijk dat ze allemaal even belangrijk waren. Er mocht geen hiërarchie tussen de

stammen bestaan. De ronde tafel is daarvan het symbool. Als alle ridders aan de ronde tafel samenwerken, is Arthur onverslaanbaar. Als er aan de ronde tafel onenigheid ontstaat, is het rijk hopeloos verloren. De ridders moeten elkaar wat gunnen en op elkaar kunnen rekenen.

MERLIJN

Merlijn is een mysterieuze figuur. Hij is een druïde, een bard, een tovenaarsadviseur. Niemand weet ook precies hoe oud hij is. Hij was adviseur van Uther Pendragon, maar ook van Arthur en is dus zeker al heel oud.

Merlijn is bepaald niet zweverig. Hij is ongeduldig en eigengereid. Hij kan er niet zo goed tegen als mensen hem niet direct snappen en dat gebeurt natuurlijk nogal eens. Hij kan niet tegen mensen die steeds maar doorvragen. Mensen die hem niet zo goed kennen vinden hem eigenlijk een zuurpruim.

Zelf weet hij precies wat hij wil en ook zijn plannen met het koninkrijk van Arthur zijn maar al te duidelijk. Hij heeft wel respect voor de koning en zal dus niet tegen zijn bevelen ingaan, maar hij kan behoorlijk uit zijn humeur zijn als hij zijn zin niet krijgt. Toch houdt hij wel van een feestje. Als bard (zanger, dichter) verstaat hij de kunst om mensen te vermaken en tijdens feestjes is hij bepaald een vrolijke kerel.

EXCALIBUR

GEBRUIK MERLIJN IN JE THEMAYERHAAL!

Merlijn is een kleurrijke figuur, die tot de verbeelding spreekt. Je kunt een staffid tijdens de hele RSW Merlijn laten spelen. Denk eens aan de volgende mogelijkheden.

Als bard en dichter is Merlijn natuurlijk geïnteresseerd in verhalen. Hij wil dan ook graag jullie logboeken of kampkrant lezen.

Merlijn is als bard ook een muzikant en acteur. Laat hem jullie kampvuur leiden.

Merlijn is de adviseur van Arthur en van de ronde tafel. Je kunt hem inzetten als joker. Elke ploeg mag één opdracht overslaan, door advies te vragen aan Merlijn. Hij lost het dan op en de ploeg krijgt voor die opdracht de volle punten zonder er iets voor te doen!

Als druïde heeft Merlijn ook leerlingen. Laat elke ploeg één van zijn leden aanwijzen als leerling van Merlijn. Als leerling mag hij natuurlijk niet ouder zijn dan 12 jaar. De ploeg krijgt bij sommige opdrachten extra punten als hij door de leerling van Merlijn wordt uitgevoerd.

Het zwaard van Arthur is het koningszwaard van de Britten. In het zwaard staat op beide zijden een inscriptie. Op de ene kant staat "Neem mij op" en op de andere kant staat "Gooi me weg". Het zwaard is het symbool voor de koning en dus ook voor verantwoordelijkheid. Als je het zwaard opneemt is dat niet vrijblijvend. Bij het zwaard horen grote verplichtingen. Daarom biedt het zwaard je een keuze aan: neem mij op of gooi me weg.

GALAHAD

Galahad is een ridder van de ronde tafel. Hij is degene die de eerste keer voor Arthur de Heilige Graal heeft gevonden. Alleen de beste ridder kan dat. In ons themaverhaal is Galahad verdwenen. We weten niet precies waarom. Hij is weg, net als de graal. Daarom heeft Arthur de wedstrijd met Excalibur uitgeschreven. Hij heeft een nieuwe Galahad nodig. In de legende is Galahad vooral onbaatzuchtig, misschien zelfs wat naïef. Hij gedraagt zich als de ideale ridder (zie de deugden hierboven), zonder daar verder bedoeling bij te hebben. Hij lijkt geen eigenbelang te hebben. Toch legt die houding hem geen windeieren. Hij maakt een bliksemcarrière van herder en landloper naar ridder van de ronde tafel.

ONE WORLD, ONE PROMISE

Naast het thema Excalibur, willen we nog even de aandacht vestigen op het wereldwijde jaarthema voor Scouting in 2007. Scouting bestaat dit jaar wereldwijd 100 jaar! Het centrale thema tijdens het hele jaar, wereldwijd is: "One world, one promise". Eigenlijk spreekt dit thema voor zich. Precies 100 jaar nadat op Brownsea Island het eerste Scoutingkamp gehouden werd met 21 jongens, heeft Scouting nu wereldwijd 28 miljoen leden in 155 landen. En al die leden

GEBRUIK DE DEUGDEN IN JE PROGRAMMA

De deugden die hier zijn opgesomd kun je gebruiken in sommige programma onderdelen. Zo kun je bij sommige opdrachten bijvoorbeeld vrijgevigheid of barmhartigheid extra belonen. Verderop in deze map vind je daarvoor wat tips.

DE RIDDER EN ZIJN PLOEG

Het gaat in het verhaal om het selecteren van een ridder, maar de RSW gaat over ploegen. Nu heeft elke ridder een ploeg om zich heen. Je kunt dus uitleggen dat de ploeg bestaat uit één ridder en zijn gevolg en dat dat een hecht team moet zijn.

Denk er eens over na of je wilt dat de ploeg één ridder aanwijst of dat je dat in het midden laat. Voor beide is iets te zeggen. Als je de ploeg één ridder uit hun midden laat kiezen, kun je dat gebruiken in spelen zoals levend stratego. Je kunt de ploegen ook vragen hun themakleding daarop aan te passen. Je zult dan wel vaak zien dat de ploegen hun p.l. of een oudere scout aanwijzen. Misschien voelen de jongere scouts zich dan wat minder bij het verhaal betrokken.

Als je het in het midden laat, zullen de oudere scouts soms wat sceptisch naar het themaverhaal kijken. Het klopt niet helemaal. Daar staat tegenover dat de jongere scouts zich weer makkelijker in het verhaal kunnen inleven.

zijn geïnstalleerd met (bijna) dezelfde belofte en scoutswet. Op je RSW zou je op de volgende manieren hier aandacht aan kunnen besteden:

1. Tijdens de opening kun je extra aandacht besteden aan het feit dat Scouting 100 jaar bestaat.
2. Lees elke ochtend bij de opening de scoutswet uit twee andere landen
3. Doe iets met het getal 100. Loof bijvoorbeeld een speciale prijs uit aan de ploeg die het eerst 100 punten heeft.
4. Herinner iedereen tijdens de sluiting aan het 100 jarig bestaan. Vertel over het thema One world, one promise en hernieuw met iedereen de belofte bij de sluiting.

Voor meer informatie, zie http://www.scout.org/en/information_events/events/2007

SPELIDEEËN

Het is natuurlijk de bedoeling om de ploegen een uitdagend en origineel programma te bieden. Enkele vaste onderdelen zijn zo'n programma zijn:

- Een hike met veel verschillende posten
- Een groot spel in het veld of in de stad

(een zogenaamde "wide game")

- Opdrachten die de ploeg in zijn eigen tijd kan doen, bijvoorbeeld tijdens het koken

In deze themawijzer zullen we niet uitleggen hoe je een hike of een groot spel organiseert. Dat kunnen jullie als doorgewinterde scoutsleiding zelf het beste. Elk spel is bovendien maatwerk voor de scouts in jouw regio. Als naslagwerk kun je de boeken "Hiken", "Pionieren" en "Op expeditie" gebruiken. Hierin staan ook de technieken die je scouts op de LSW kunnen verwachten. We willen je wel enkele algemene tips meegeven voor het organiseren van je programma. Daarna zullen we per onderdeel een aantal suggesties geven die aansluiten bij het thema.

ALGEMEEN

Het programma van de RSW moet uitdagend zijn, maar wel haalbaar. Het is dan ook belangrijk dat het niveau van het programma goed aansluit bij de groepen in de regio. Betrek de leiding bij het voorbereiden van het programma en zorg dat iedereen op de hoogte is van het soort van technieken dat ze tijdens de RSW kunnen verwachten.

Je kan overwegen om een speciale instructieavond voor de leiding te organiseren waar je een aantal technieken nog eens kort de revue laat passeren. Als je regio een (a)pl training organiseert voorafgaand aan de RSW kun je een aantal technieken tijdens die training aan de orde laten komen.

Een aantal regio's heeft een aparte competitie voor groepen die extra jonge scouts hebben of die nog niet alle technieken kennen. Ploegen in die "oefencompetitie" dingen niet mee naar een plaats op de LSW, maar zij hebben wel recht op extra hulp. Zo kun je bijvoorbeeld staf mee laten lopen tijdens de hike met die ploegen of je kunt ze extra aanwijzingen en instructie (laten) geven tijdens de RSW. Op die manier biedt je ook die groepen een leuk en uitdagend programma, zonder dat je de andere groepen tekort doet.

SUGGESTIES VOOR DE HIKE

ROUTETECHNIKEN

In de Middeleeuwen bestond nog geen kompas. Daar kun je bij de

routetechnieken gebruik van maken:

1. Laat de ploeg op een post een primitief kompas maken. Neem een naald en magnetiseer die met behulp van een sterke magneet (bijvoorbeeld uit een oude speaker of oude harddisk). Laat de naald nu drijven in een mok schoon water. Je kunt de naald op verschillende manieren laten drijven. De moeilijke methode is door hem in te vetten met een beetje zeep of vaseline en hem dan voorzichtig op het water te leggen. De makkelijke methode is de naald door een stukje kurk prikken.
2. Laat de ploeg op een post of tijdens de route proberen het noorden te vinden zonder kompas, bijvoorbeeld aan de hand van de stand van de zon of aan de hand van mos op bomen e.d.

Als de ploeg eenmaal heeft vastgesteld waar het noorden is, kun je een kompasrichting opgeven. In die richting ligt een voorwerp verstopt (de volgende aanwijzing in de route). Dus: ergens in de richting 234° O.O. op een afstand van 100 meter.

In de Middeleeuwen was lezen niet voor iedereen weggelegd. De beste ridders van het land moeten natuurlijk wel kunnen lezen. Sterker nog, ze moeten ook vreemde talen kunnen lezen. De ideale gelegenheid voor een geheimschrift!

Als je het geheimschrift iets moeilijker wil maken, ga je uit van het Middeleeuwse alfabet. In dat alfabet is er geen 'v'; die valt samen met de 'u'. Er zijn dus maar 25 letters.

De kaart was in de Middeleeuwen lang niet altijd betrouwbaar. Grote delen van het land waren niet in kaart gebracht of onbetrouwbaar in kaart gebracht. De kaarten werden natuurlijk ook niet al te vaak bijgewerkt. Geef de ploegen tijdens een deel van de route een kaart waarin stukken zijn uitgewist of zoek in de bibliotheek een historische topografische kaart van het gebied en laat de ploegen daarop lopen. Als je op deze kaart een aantal punten aangeeft is er meestal nog wel goed op te lopen, hoewel veel wegen natuurlijk niet meer kloppen! Zorg wel dat je het terrein zelf goed verkend hebt.

POSTEN

Je bent bij een woeste rivier aangekomen die zeker 6 meter breed is. Aan de

overkant ligt een belangrijke aanwijzing. Je kunt de rivier niet over. Verzin een manier om toch de aanwijzing te pakken te krijgen zonder de rivier over te steken.

Zet de ploeg achter een lijn. Zet een "traditionele" muizeval (verkrijgbaar bij de meeste gemeenten) op 6 meter afstand van de lijn en zet hem op scherp. De ploeg krijgt nu een aantal pionierlijnen en een paar pionierpalen van 1 meter. De opdracht is om de muizeval in handen te krijgen van achter de lijn.

Als ridder ben je steeds op weg. Je moet dus goed kunnen pakken. Geef ieder ploeglid een leeg lucifersdoosje. De opdracht is om elk doosje met zoveel mogelijk verschillende zaken te vullen. De ploegen mogen de spullen uit hun eigen bagage of uit de omgeving halen. Het gaat niet om het nut van de spullen, alleen om zoveel mogelijk verschillende dingen in één lucifersdoosje.

Over het paard getild. Ridders in harnas kunnen niet zo makkelijk op hun paard komen. Deze ridder heeft bovendien een behoorlijk onrustig paard dat er niet zo goed tegen kan als het wordt aangeraakt. Pionier een balk op ongeveer 2 meter hoogte. De ploeg moet nu één van de ploegleden op deze balk zetten, maar: De ploegleden mogen de gepioneerde constructie niet aanraken, behalve natuurlijk degene die op de balk moet gaan zitten. Degene die op de balk moet zitten mag zelf niet meehelpen. Hij is bovendien geblinddoekt (je ziet haast niets door het vizier van zo'n ridderhelm). Omdat het een ridder is, beschikt hij natuurlijk ook over de ridderdeugden. Hij blijft dus gedurende het hele spel glimlachen.

Ringsteken. Hang een ring in een boom en geef één van de ploegleden een bezemsteel. Laat twee andere ploegleden als volgt een paard vormen. Eén van de twee wordt beblinddoekt en gaat rechtop staan. De ander gaat gebogen daarachter staan, met de handen op de heupen van de geblinddoekte. De ridder met de bezemsteel gaat op de rug van het tweede ploeglid

zitten. De ridder mag niets zeggen, want dat kan niet door zijn helm heen. Ook het paard kan natuurlijk niet praten. Een vierde ploeglid is de schildknaap. Hij moet het paard aanwijzingen geven. Laat het paard op ongeveer 6 meter van de ring starten. De schildknaap geeft het paard aanwijzingen om bij de ring te komen. De ridder probeert de bezemsteel in de ring te steken. Het gaat om de tijd en de samenwerking. Iedere keer dat iemand anders dan de schildknaap praat krijgt de ploeg een aantal strafseconden. Je kunt de ploeg na de speluitleg een minuut de tijd geven om de strategie af te spreken.

TIJDENS DE HIKE

Ridders van de ronde tafel moeten wat

voor elkaar over hebben. Laten we dat eens testen. Koppel op de route tussen twee posten twee ploegen aan elkaar. Ze moeten de route tussen de twee posten gezamenlijk afleggen en dus ook tegelijk op de volgende post aankomen.

Op de volgende post vraag je de ploegen om elkaar punten te geven voor: behulpzaamheid en gezelligheid. Natuurlijk vertel je dat niet van te voren. De punten moeten eerlijk gegeven. Ze moeten elkaar dus ook vertellen hoeveel punten ze geven en waarom.

Een ridder van de ronde tafel beschikt over alle ridderdeugden. Hij is dus ook vrijgevig en barmhartig. Om dat te laten zien, helpen de ridders elkaar graag. Zet op elke post een

AANKLEDING VAN JE SPEL

Je kunt met een paar eenvoudige trucs je spel een stuk Middeleeuwer maken. In plaats van de traditionele start- en eindsignalen kun je proberen een trompet te regelen (en iemand die daarop kan spelen).

Aan de rand van het veld kun je een troon pionieren waarop de koning samen met Merlijn naar het spel kijkt.

Als je genoeg staf hebt, kun je een aantal stafleden in themakleding laten rondlopen. Je kunt hiervoor ook een explorerafdeling vragen

Zorg voor een drinkpost met de aankleding van een Middeleeuwse herberg. Misschien kan een lokale slijterij je aan grote pullen helpen.

emmertje. In dat emmertje mag de ploeg nadat ze de opdracht hebben gedaan een tip of aanwijzing voor het oplossen van de post achterlaten. Ze schrijven de aanwijzing op een briefje met de naam (of nummer) van hun ploeg erbij. Elke ploeg die op de post komt mag gratis een aanwijzing uit het emmertje halen voordat ze de opdracht gaan doen. Na afloop van de opdracht mogen ze punten geven voor het nut van de aanwijzing. Het gemiddelde van de punten die de ploeg krijgt voor zijn aanwijzingen telt mee in de puntentelling.

SUGGESTIES VOOR EEN SPEL

MASSAAL VLAGGENROOF

Iedere ridder heeft zijn eigen standaard natuurlijk en die moet verdedigd worden. Kies een groot en relatief overzichtelijk veld uit (open bos of een groot grasveld). Aan de rand van het veld krijgt iedere ploeg zijn eigen basis, met zijn eigen vlag. De vlag moet duidelijk in het zicht worden opgehangen. Iedereen krijgt een "leven" in de vorm van een wasknijper die je op je rechtermouw tussen schouder en elleboog moet dragen. Als de knijper wordt afgetrokken ben je uit het spel. Je mag niet meer meedoen. Je kunt een nieuwe knijper krijgen bij je eigen ploeg. Elke ploeg heeft een voorraad van zes reserveknijpers gekregen en verder mag je als ploeg de veroverde knijpers weer inzetten. Er is dus geen centrale post die levens uitdeelt. Als een ploeg helemaal geen knijpers meer heeft, kan de ploeg een nieuwe set knijpers halen bij de centrale post, maar daar worden dan wel strafpunten genoteerd. Het doel van het spel is zoveel mogelijk vlaggen te veroveren. In het begin heeft iedere één vlag op zijn eigen post. Iedereen met een leven mag nu een vlag bij een andere ploeg pakken. Als je knijper wordt afgetrokken terwijl je met een vlag loopt, moet je de vlag bij je tikker inleveren. Je mag veroverde vlaggen op je centrale post bewaren. Dan moet je ze naast je eigen vlag hangen. Je mag niet meer dan één vlag hebben. Leiding loopt rond om naleving van deze regels te controleren en iedereen die

AANKLEDING VAN JE KAMPTERRAIN

In de tijd van Arthur waren de meeste kastelen nog van hout. Als je genoeg pionierhout hebt kun je een houten palissade op je kampterrein zetten.

Je kunt een partytent relatief eenvoudig aanpassen om hem op een Middeleeuwse tent te laten lijken. Leuk voor je centrale post. Een legertent kun je verbouwen tot een grote Middeleeuwse tent.

's Nachts kun je een middeleeuwse sfeer oproepen door veel met fakkels te werken.

Het is vrij eenvoudig om grote banieren te maken. Knip een paar oude lakens in repen van 0,5 bij 2 meter. Verf deze repen in verschillende kleuren. Als je tijd en zin hebt kun je nog een wapen op de repen schilderen. Hang deze repen verticaal op aan een gepioneerd kruis (één paal in de grond met daarop een dwarsbalk). Leuk voor je centrale opening of voor op je subkamp.

In de Middeleeuwen waren er geen klokken. Je kunt afspreken dat je kamptijd hanteert met een zandloper en een grote bel. Er is een wacht bij de zandloper die hem op tijd moet omdraaien. Iedere keer als de zandloper wordt omgedraaid luidt hij de bel. Je spreekt tijden met elkaar af in de vorm van: "Opening bij de derde bel vandaag" of "Het avondspel begint bij de vijftiende bel" enzovoort. Als je het consequent hanteert en niet verdraagt welke echte tijden erachter zitten (die weet jij natuurlijk wel), dan zul je zien dat het de hele sfeer op het kamp in positieve zin beïnvloedt.

meer dan één vlag heeft wordt uit het spel gehaald en mag niet meer meedoen.

Het spel is dus iedere ploeg voor zich. Als je het iets interessanter wilt maken kun je de volgende variant toevoegen. Ploegen mogen samenspannen. Dat moeten ze officieel laten registreren. Aan het begin van het spel noteert de spelleiding de allianties. Daarvoor gelden de volgende regels: ploegen van dezelfde groep mogen niet samenwerken en er mogen maximaal drie ploegen samenwerken. Verder verloopt het spel hetzelfde. Een alliantie van drie ploegen heeft dus ook drie eigen posten. Ze mogen de vlaggen niet samen hangen. Ze mogen natuurlijk wel afspreken dat ze de veroverde vlaggen naar één punt brengen. Ze mogen ook knijpers onderling wisselen. Aan het eind van het spel worden de vlaggen die de alliantie veroverd heeft opgeteld en gedeeld door het aantal ploegen in de alliantie. Elke

ploeg krijgt dus het gemiddelde aan vlaggen.

POSTENSPEL RONDOM DE RIDDERDEUGDEN

Een groot postenspel waarbij op elke post een ridderdeugd wordt getest

1. Moed

Een trappersbaan

2. Rechtvaardig

De ridders raken betrokken bij een ruzie over een varken. Twee varkens zijn weggelopen van hun boerderij: een mooie vette en een mager scharminkel. Allebei de boeren claimen allebei hetzelfde varken (het vette). Op deze post moet de ridder zorgen voor een rechtvaardige oplossing van deze zaak. Daarvoor moet worden uitgezocht wie van de twee boeren gelijk heeft. Om dat te doen moeten de ridders het spoor van het varken terug volgen, zodat ze kunnen zien van welke boerderij het komt.

Je kunt de sporen maken met twee geuren of bijvoorbeeld met twee sets pootafdrukken die iets van elkaar verschillen.

3. Vrijgevig

Soms loopt het een beetje uit de hand met de vrijgevigheid en ontstaat er een competitie tussen ridders. Twee ploegen staan tegenover elkaar. Tussen hen in is een afstand van ongeveer 20 meter. Elke ploeg heeft een emmer halfvol met water en één beker. De beide ploegen gaan elkaar nu hun water geven door in estafettevorm water van hun eigen emmer naar de emmer van de tegenpartij te brengen. De ploeg met het minste water in de emmer is het vrijgevigst en wint natuurlijk. Je kunt het spel moeilijker maken door hindernissen toe te voegen of door er een samenwerkingsopdracht van te maken.

4. Barmhartig

Je komt onderweg een zwaargewonde man tegen. Die kun je natuurlijk niet laten liggen. Verzorg hem zo goed mogelijk en verplaats hem naar een herberg waar hij verder kan opknappen. Op deze post worden de EHBO vaardigheden getest, gevolgd door een brandcardrace. Denk aan de vijf punten van de EHBO.

5. Betrouwbaar

Op een ridder kun je rekenen. Op deze post gaan we dat eens testen. We gaan

speerwerpen (of kogelstoten of boomstamwerpen of), maar niet om het verst. Iedereen mag van te voren aangeven hoe ver hij gaat gooien. Dat moet wel minimaal 2 meter zijn. Daarna krijgt ieder ploeglid drie pogingen om zo nauwkeurig mogelijk de door hem aangegeven afstand te gooien. Het kleinste verschil tussen de gegooide afstand en de opgegeven afstand telt. Dus als Piet opgeeft dat hij 4 meter zal gooien en hij gooit 5, 3 en 4,5 meter, dan noteer je 0,5 meter. Het gaat natuurlijk om de laagste score.

6. Integer

Een integere ridder geeft altijd het goede voorbeeld. Hij doet wat hij zegt. Op deze post gaan we de voorbeeldfunctie van de ridder testen. De ploeg wijst één lid aan. Dit is de ridder. Hij gaat zitten op ongeveer 3 meter afstand van de rest van de ploeg. De rest gaat ook zitten en krijgt allemaal een pen en papier. De ridder krijgt nu een tekening te zien. Hij moet nu zorgen dat de rest deze tekening op papier zet. Dit doet hij door de tekening in de lucht te tekenen. Tijdens het spel mag niet gesproken worden. De andere ploegleden mogen wel gebaren en bij elkaar spieken, maar niet met elkaar of met de ridder praten.

Je kunt deze opdracht ook met knopen doen. De ridder moet dan zonder touw de gebaren maken die horen bij het maken van de knoop. De rest van de ploeg probeert de knoop in een touw te leggen door goed te kijken naar de ridder.

7. Hoopvol

Een ridder weet zelfs in de meest benarde situatie nog anderen te inspireren. Op deze post is de situatie wel heel benard. Je bent onderweg gestrand. Struikrovers hebben je uitrusting en paarden gestolen. Tijdens de overval ben je bovendien in de rivier gevallen. Je bent drijfnat. Onder deze omstandigheden probeer je een vuur aan te steken met je laatste twee lucifers. Het gaat om de tijd waarin het de ploeg lukt een vuurtje te stoken dat langer dan 30 seconden zelfstandig blijft branden.

SUGGESTIES VOOR OPDRACHTEN DIE DE PLOEG ZELFSTANDIG KAN DOEN

Het is een goed idee om een aantal opdrachten te hebben die de ploeg gedurende het weekend zelfstandig kan uitvoeren, bijvoorbeeld als ze wachten op een post of tijdens het koken. Een paar suggesties:

- Laat de ploeg een ridderlogboek bijhouden. Dit logboek moeten ze op tijd inleveren zodat het nog voor de sluiting beoordeeld kan worden.

motiverend. Eigenlijk zijn de scoutingwedstrijden een drietrapsraket die zich afspeelt in:

1. de groep
2. de regio
3. het land

In de groep kunnen de ploegen zich voorbereiden op de wedstrijden. Sommige groepen houden eerst nog binnen de groep wedstrijden. Dat hoeft niet. Het is ook leuk

EEN ECHTE UITDAGING

Je kunt de ploegen echt uitdagen door de hike naar het kampterrein te laten leiden. Je maakt dan de locatie van de wedstrijden niet bekend in de deelnemersinfo, maar vraagt de deelnemers om naar een bepaald centraal punt te komen. Daar krijgen ze een hike, die uitkomt op het kampterrein.

Met de leiding heb je natuurlijk geregeld dat het materiaal rechtstreeks naar het kampterrein wordt gebracht en daar klaar staat voor de kampopbouw.

De uitnodiging om naar het startpunt van de hike te komen ziet er natuurlijk heel officieel uit. Denk eens aan het gebruik van zegellak en een stempel. Daarmee kun je onder iedere brief heel eenvoudig een officieel "koninklijk" stempel zetten.

- Elke ridder van de ronde tafel moet natuurlijk een eigen wapen hebben. Vraag elke ploeg om tijdens de RSW een wapenschild voor zichzelf te ontwerpen. Bij de sluiting worden deze wapens opgehangen. Vraag de ploeg eventueel om hiervoor zelf het materiaal mee te brengen.
- Laat de ploeg een Middeleeuwse kaart maken van het kampterrein.
- Laat de ploeg een Middeleeuws heldendicht maken over hun belevenissen tijdens het weekend.

als alle ploegen de kans krijgen om de RSW mee te maken. Je spreekt in de regio af hoe je daar mee omgaat. In ieder geval is een goede voorbereiding in de groep belangrijk, zodat de ploeg tijdens de RSW goed kan meekomen en niet de helft van het programma mist doordat de scouts de technieken niet voldoende beheersen of niet goed voorbereid zijn.

Voor alle regio's van Scouting Nederland bestaat de mogelijkheid om de winnaars van de regionale wedstrijden af te vaardigen naar de Landelijke Scouting Wedstrijden. Dit is een geweldige belevenis voor de deelnemers en een echte beloning voor de winnende ploeg.

De LSW worden elk jaar met Pinksteren georganiseerd in Baarn.

HET ORGANISEREN VAN EEN REGIOACTIVITEIT VOOR SCOUTS

SCOUTINGWEDSTRIJDEN: EEN DRIETRAPSRAKET

In tegenstelling tot de regiospelen voor Bevers en WEK, start deze regioactiviteit voor scouts al binnen de eigen opkomsten. Voor de scouts werkt de vorm van een wedstrijd heel goed. Scouts zijn competitief ingesteld en als we zorgen voor een sportieve en eerlijke wedstrijd werkt dat extra

DUUR EN OPZET VAN DE WEDSTRIJDEN

Verschillende regio's gaan verschillend om met de duur en de opzet van de regiowedstrijden. De duur van de wedstrijden moeten jullie in de regio zelf bepalen. Toch zouden we hier een lans willen breken voor het organiseren van een weekend. Bedenk dat je als regio meerwaarde kan bieden doordat:

1. Je de deelnemers een kans biedt om

andere scouts te ontmoeten

2. Je als regio een extra uitdagende activiteit kan bieden

Vanuit dat uitgangspunt verdient het de voorkeur om een weekend te organiseren en niet alleen een dag of middagactiviteit. Het regiospel scouts kan een uitdagende en avontuurlijke activiteit worden die de scouts zich hun leven lang zullen herinneren, maar dat lukt alleen als je ook de tijd neemt om de sfeer op te bouwen en de scouts te laten mengen. Een weekendkamp is daarvoor de ideale opzet.

Als het mogelijk is begin je op vrijdagavond met kampopbouw en een kennismakingsspel. Eventueel houd je bijvoorbeeld een kampvuur waarbij het thema in een toneelstuk geïntroduceerd wordt.

Op de zaterdagochtend is dan de opening. Die mag best een beetje serieus. Het gaat tenslotte om de start van wedstrijden. Daarna begint het avontuur met een hike. 's Avonds moeten de ploegen een eigen maaltijd bereiden en daarna volgt een groot avondspel. Op zondag is er een groot postenspel met daarna de feestelijke sluiting en natuurlijk de uitslag.

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.

DEELNEMERS

PROFIEL VAN JE DEELNEMERS

Voordat je een regio activiteit 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 deze redenen weg te nemen of op te lossen?

Intern

- Wat vinden de groepen die wel aan de RSW meedoen van de activiteit?
- Wat zouden we kunnen verbeteren t.o.v. vorig jaar?
- Wat zouden we kunnen leren van andere regio'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."

PROFIEL VAN JE PLOEGEN

De deelnemers doen uiteindelijk niet individueel mee aan de RSW, maar in ploegen. 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,

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. Als je zo'n boekje hebt, stuur het dan ook eens naar Leusden: scoutsleiding@scouting.nl Misschien kunnen meer regio's van jullie ervaring en harde werken profiteren.

- 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.

De ervaring op de LSW dat ploegen die aan dit profiel voldoen de meeste kans hebben om de LSW te winnen. Hoe zit dat met de RSW? Is jullie wedstrijd zo opgezet dat deze ploegen de meeste kans maken?

Het beleidsteam scouts heeft in 2006 een boekje uitgebracht over werken met ploegen. Dit boek biedt een aantal goede handvatten, ook voor hoe je tijdens de RSW met ploegen kunt omgaan. Enkele tips:

- Daag ploegen uit om zoveel mogelijk zelfstandig te zijn. Stuur bijvoorbeeld de laatste uitnodiging rechtstreeks naar de pl's van de deelnemende ploegen (met een kopie naar de leiding)
- Houd tijdens de RSW regelmatig een vendelraad met alle pl's van de deelnemende ploegen. Gebruik dit om tijdens de RSW het programma uit te leggen en de activiteiten te evalueren. Je hoort dan rechtstreeks van de scouts hoe het gaat. Dit komt de kwaliteit van je volgende RSW ten goede en zorgt ervoor dat de scouts zich direct betrokken voelen bij je programma.
- Een ploeg heeft een eigen identiteit. Probeer tijdens de RSW iets bijzonders te ontdekken over iedere ploeg. Schakel daarbij je subkampstaf in. Dit kun je bij de sluiting gebruiken: "En op de dertigste plaats met 723 punten, de ploeg waar het koken misschien niet zo lekker maar wel heel gezellig was, de Arenden van de Baden Powellgroep."

JONGE DEELNEMERS

De samenstelling van vendels schommelt vaak in de tijd. Binnen elke groep komt het regelmatig voor dat er veel jongere scouts zijn (10, 11, 12 jaar). Deze relatief

jonge vendel kunnen problemen hebben om mee te doen aan de RSW, omdat ze nog onvoldoende zelfstandige ploegen hebben of nog onvoldoende technieken beheersen. Daarvoor zijn wel oplossingen te vinden. Het hoeft geen reden te zijn om niet mee te doen. 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.

MEDEWERKERS

Een RSW is ook sterk afhankelijk van de medewerkers. Voor het werven van medewerkers moet je als centrale staf altijd alert blijven. Als je een signaal opvangt dat iemand 'misschien wel iets wil doen' dan moet je daar natuurlijk gelijk op inspringen. In de regel werkt direct benaderen van staf het beste, zeker voor de vitale posten in je organisatie.

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.

Je kunt makkelijker medewerker werven als je de taken waarvoor je mensen nodig hebt duidelijk en concreet kunt omschrijven. Zorg daarom voor een goede organisatiestructuur waarin iedereen een duidelijke en afgebakende taak heeft. Op die manier kun je er ook voor zorgen dat iedereen kan doen waar hij / zij goed in is.

COMMUNICATIE

Het spreekwoord 'onbekend maakt onbemind', geldt ook voor de scoutingwedstijden. 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.

DOE WAT EXTRA'S VOOR DE MEDEWERKERS.

Voor de medewerkers is de RSW ook een goede gelegenheid om oude bekenden te zien en nieuwe contacten aan te knopen. Dat is ook goed voor je regio.

Regel 's avonds wat extra's voor de medewerkers. Zorg bijvoorbeeld voor een hapje en drankje bij het kampvuur 's avonds. Natuurlijk maak je van tevoren wel duidelijke afspraken over alcoholgebruik. Tenslotte zijn er ook nog altijd kinderen op het terrein.

Je kunt in de voorbereiding misschien een cursus aanbieden aan de medewerkers. Dit kan je in overleg met je regiobestuur organiseren.

Na afloop van de RSW kun je een gezellige avond organiseren voor de evaluatie van de RSW. Als je foto's of een video hebt kun je die aan het begin van de avond vertonen.

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 de inschrijving bij Scouting Nederland

Geef extra aandacht aan groepen die in 2006 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?

1. Aankomst: Hoe laat en waar worden de deelnemers verwacht?
2. Adres kampterrein: Waar is het? Telefoonnummer?
3. Bagage Waar moeten de ploegen rekening mee houden bij het inpakken en verzamelen van persoonlijke bagage en ploegenbagage?
4. Beoordeling Wat moeten ploegen weten over de wijze waarop beoordeeld wordt? Bijvoorbeeld hoe de jury herkenbaar is en dat subkampstaf niet beoordeeld.
5. Bezoekregeling Wanneer zijn ouders en leiding wel en niet welkom?
6. Checklist Een lijstje met zaken die men absoluut niet mag vergeten.
7. Contactpersoon Waar kunnen scouts en

- leiding terecht als ze vragen hebben?
8. Hike Wat kan een ploeg verwachten van de hike / tocht? Kan men iets voorbereiden?
 9. 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?
 10. Kampregels Welke regels gelden er tijdens de wedstrijden?
 11. Kosten Wat zijn de kosten per ploeg of deelnemer? Wanneer en hoe moeten deze worden voldaan?
 12. Leeftijdseisen Bij voorkeur de leeftijdsgrenzen overnemen zoals deze voor de LSW worden gehanteerd, zie www.scoutingwedstrijden.nl.
 13. 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.
 14. Voorbereiding Opdrachten die de ploegen van tevoren moeten uitvoeren.
 15. Organisatie Waaruit bestaat de organisatie van de RSW? Een voorstelronde.
 16. Persoonlijke bagage ...
 17. Plattegrond kampterrein ...
 18. Ploegbagage ...
 19. Programma Wat is het programma van de wedstrijden. Welke activiteiten staan op het programma en wat moet een ploeg hiervoor voorbereiden?
 20. Puntentelling Wat moeten de ploegen weten over de puntentelling?
 21. Routebeschrijving Hoe komt de ploeg bij het kampterrein?
 22. Scorelijst Sommige regio's kiezen ervoor om in het deelnemersboekje ook de scores bij te houden.
 23. Subkampstaf Wat moeten ploegen weten over de subkampstaf?
 24. 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 themakleding hebben?

25. Uniform Wat wordt er van de deelnemers verwacht op het punt van uniform?

26. Verzekering Zijn deelnemers tijdens de wedstrijden verzekerd? Zo ja, wat is verzekerd? Advies over het afsluiten van een reis-/bagageverzekering voorkomt discussie achteraf.

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.

De afgelopen jaren 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.
- 40 RSW-organisatoren kwamen in 2006 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".

Om nu voor de RSW's een groter deelnameveld te creëren, hebben we in de loop der jaren een aantal tips uit verschillende regio's verzameld:

- 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.

PUBLICITEIT

Voorafgaand aan de LSW worden door de LSW-organisatie persberichten verspreid naar de lokale media. In 2006 werden er circa 300 persberichten verspreid welke veel krantenartikelen en aandacht bij lokale radiostations opleverden. Ook in 2007 zal dit initiatief worden voortgezet. Voorafgaand aan de RSW kan de publiciteit verzorgd worden door de regio-voorlichters.

WE KUNNEN ELKAAR OOK HELPEN

Stuur je draaiboek en deelnemersinfo naar scoutsleiding@scouting.nl Wij zullen ze volgend jaar op de website van Scouting Nederland zetten, zodat we van elkaar kunnen leren!

Oh ja, en geef je op voor de VIP-dag op de LSW natuurlijk. Het is een leuke dag en je krijgt een hoop tips van je collega organisatoren. Kijk op www.scoutingwedstrijden.nl