



Regio Neder Veluwe entertainment
A PADVINDER MEDIA & THEMATEAM PRODUCTION

12

PAUL LEIDSMAN SAAR SOARGJE NAOMI PIONIER MAAN CHITARA BAS(JE) SHY

PREMIERE 12 APRIL 2019
4D BIOSCOOP
LUNTERSCHÉ BUURTBOSCH

STEAM TRAIN AND INDIAN PHUNK



BEST
ACTRESS

BEST
DIRECTOR

BEST
FEATURE
FILM

EDITING BY VOS EVERTSSON

PRODUCTION DESIGN HAAS, MIRANDA, ESTHER

DIRECTOR MAUREEN

SET DIRECTOR JOJANNEKE & BOB

SCREENPLAY BY BAS

CASTING HARRO

PRODUCED BY DANIELLE

STYLING VERONIQUE

MUSIC BY HARRO

RSW2019
REGIO NEDER VELUWE
Steamtrain and indianpunk 4D



sterkbeeld



DEELNEMERSBOEKJE
REGIONALE SCOUTING WEDSTRIJDEN
REGIO NEDER VELUWE
12, 13, 14 april 2019

In dit deelnemersboekje vind je alleen de informatie die je nodig hebt tijdens het weekend!

Alle informatie checken? Check de site:



www.nederveluwe.nl/rsw

Inhoudsopgave:

Inhoudsopgave.....	2
Welkom.....	2
Programma.....	3
Themaverhaal.....	4
Jury en Puntentelling.....	4
RSW ABC.....	5
Aankomst.....	5
Ereraad.....	5
Foerageren.....	5
Hike.....	5
Kampement.....	7
Klachten.....	8
Koken.....	8
Postenspel.....	9
Plattegrond.....	9
SKL'S.....	9
Themapresentatie.....	9
Thuisopdracht.....	10
Uniforminspectie.....	10
Vertrek en sluiting.....	10

Welkom:

Voor je neus ligt het deelnemersboekje van de regionale scouting wedstrijden van 2019. Het deelnemersboekje is dunner dan vorige jaren. In dit boekje vind je namelijk alleen de informatie die nodig hebt tijdens het weekend de rest van de informatie vind je op de website. Jazeker de RSW heeft tegenwoordig een website. Je checkt de site via www.nederveluwe.nl/rsw. Of scan de Qrcode op de voorpagina van dit boekje.

Tijdens het weekend kunnen de volgende nummers in geval van nood bereikt worden:

Menno van Holland : 06- 449 519 81

Wilrik Sinia: 06- 502 067 23

We wensen je veel succes met de voorbereiding van deze RSW! Mocht je nog vragen hebben dan kan je ons mailen via scouts@nederveluwe.nl.

Tot dan!

Martin, Jeroen, Wilrik en Menno
Projectteam RSW.



Programma:

Vrijdag	Zaterdag	Zondag
17:00 – 20:00 Aankomst: Vanaf 17:00 uur zijn jullie van harte welkom op het RSW terrein. Houd je bij aankomst aan de aanwijzingen van de werkstam en de SKL's. Is iedereen van je ploeg aanwezig kom je dan gelijk aanmelden bij het projectteam! Bij aankomst lever je ook je USBstick van de thuisopdracht in. Tip: eet van te voren alvast iets, of neem avondeten (brood) mee. 17:00 – 21:20 Kampopbouw: Tot 21:20 uur heb je de tijd om je kamp op te bouwen. Zorg er in ieder geval voor dat je slaaptent staat en je keuken een heel eind af is. Op zaterdagochtend heb je nog een beetje tijd om je kampje verder af te maken. <i>Tip: hoe vroeger je komt, hoe meer tijd je hebt om je kamp op te bouwen.</i> 21:30 – 22:00 Opening: Om 21:30 uur verzamelen we (in themakleding) op het centrale terrein voor de thema-opening. Na de opening is er nog wat te drinken (neem dus ook je mok mee). 22:15 – 22:30 Ereraad: Twee personen per ploeg komen naar een centraal punt waar we de volgende dag doorspreken. Ook heb je hier de kans om vragen te stellen over de afgelopen dag. 22:30 Slapen: Tijd om te slapen het is helemaal stil op het kampterrein.	07:00 Opstaan. 09:15 – 09:30 Opening: We verzamelen op het centrale terrein voor de dagopening. Dit doen we in compleet Uniform Ploegjes die daarna als eerste mogen starten met de hike, moeten ervoor zorgen dat ze al hun spullen voor de uniforminspectie en de hike meenemen naar de opening. Welke ploegen dit zijn hoor je van je subkampleiding (SKL). <i>Tip: na de opening is er voor iedereen wat te drinken, neem je mok dus mee.</i> 09:45 Uniforminspectie: De snelle uniforminspectie voorafgaand aan de hike. Hier wordt ook de ploegfoto gemaakt. 10:00 – 17:00 Hike: De hike loop je in twee gelijke groepen, een jongste groep en een oudste groep. Je hoort bij de uniforminspectie waar je heen moet om te starten. Voor de hike heb je in totaal 6 uur, dat is inclusief lopen, basis posten, bonus posten, post opdrachten en je hike -opdracht. Let op: als je eerder terug bent, mag je wel werken aan je hikeverslag-opdracht, maar nog niet gaan koken. 17:15 – 20:15 Koken en eten: Het is tijd om te gaan koken. Je hoort van je SKL wanneer mag gaan beginnen met koken. 20:15 – 22:15 Avondspel: Op het centrale terrein is er een avondspel. Dit is geen verplichting en je kan er geen punten mee verdienen. We vinden het wel gezellig als je hier bij aanwezig bent. 22:30 Ereraad en slapen	07:00 Opstaan. 09:00 Aandacht Nu is de tijd om stil te staan bij de zondag. De locatie van de aandacht krijg je te horen van je SKL. 09:30 Opening: We verzamelen op het centrale terrein in Themakleren. 10:00 – 11:00 Themapresentaties: De themapresentaties houden we per subkamp. Van je SKL hoor je de volgorde waarin de presentaties worden gegeven. 11:30 – 13:00 Postenspel: Het postenspel is misschien wel het meest onderschatte onderdeel van de RSW. Hier kan je samen met je ploeg nog veel punten mee verdienen. Tijdens het postenspel ga je langs verschillende posten. 13:15 Lunchen. 14:00 Bezoek: Vanaf 14:00 kunnen je ouders, opa's, oma's en vrienden komen kijken op je kampterrein. 14:30 Sluiting: Sluiting verzamelen op je centrale terrein voor de uitslag en de afsluiting. 15:00 Opruimen: Na de sluiting mag je met je ploeg het kamp helemaal afbreken en opruimen. Volg ook bij het verlaten van het terrein de aanwijzingen van de werkstam en organisatie. Nadat je je hebt afgemeld bij je SKL mag je weer naar huis.



Themaverhaal:

Wow, die nieuwe vette film is eindelijk uit. Wij als patrouille staan te springen om deze film te gaan bekijken. En hij is ook nog in 4D. Vol spanning zitten we in de bioscoopzaal, maar deze 4D film is wel erg realistisch...

Al snel merken we dat we in een trein zitten en worden we ontvoerd door steampunk indianen. We belanden in hun kamp en lijken wel in de film te zitten... Jullie komen ook, als steampunk indianen in dit kamp en dus in de film terecht.

Hoe zal dit aflopen? Bekijk snel de trailer en kom naar de première op 12 april 2019!

Dit jaar is de RSW in het thema van de nieuwe 4D film 'Steam Train and Indian Phunk'. De filmposter en de filmtrailer vind je op nederveluwe.nl/rsw of scan de QRcode.

Jury en Puntentelling

Naast een gezellig weekend, draait het bij de Regionale Scouting Wedstrijden uiteraard ook om punten verdienen. Degene die aan het einde van het weekend de meeste punten heeft verdiend, is de winnaar.

Om punten te verdienen word je op verschillende onderdelen beoordeeld tijdens het weekend. In totaal kun je 1000 punten verdienen. De punten worden gegeven door juryleden die je kunt herkennen aan hun gele petten. Alle andere leiding tijdens het weekend geeft geen punten, denk bijvoorbeeld aan de subkampleiding.

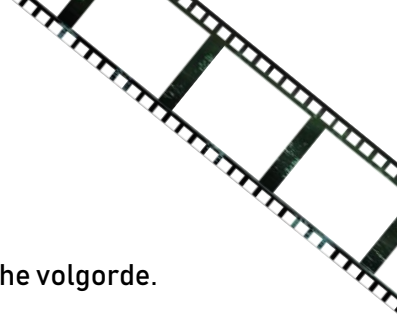
Waar kun je punten mee verdienen?:

Hike	225 punten
Kampopbouw	200 punten
Koken	200 punten
Nachtinspectie	30 punten
Postenspel	150 punten
Themapresentatie	125 punten
Thuisopdracht	50 punten
Uniforminspectie	20 punten
Totaal	1000 punten

Alle technieken en vaardigheden die je op de RSW nodig zult hebben, staan in de boekwerken van Scouting Nederland (zoals het Werkboek Scouts, Pionieren en Expeditie in Nederland). Wij gebruiken ook de naamgeving uit die boeken.

Tip: Neem de boeken mee! Je mag ze altijd gebruiken (tenzij van te voren iets anders wordt gezegd).

Let op: In het boekje en op de website kun je bij elk onderdeel vinden waar je aan moet voldoen om zoveel mogelijk punten te verzamelen. In het ABC vind je precies waaraan je moet voldoen wil je hoog scoren. Dat is makkelijk punten scoren!



RSW ABC

In de RSW ABC vind je alles wat je tijdens het weekend nodig hebt op alfabetische volgorde.

Aankomst:

Bij aankomst is het belangrijk dat je de instructies van de werkstam opvolgt. Van elke ploeg mag er 1 auto met kar het terrein op rijden. Deze kar wordt op het terrein afgekoppeld. De werkstam/SKL's wijzen een plek aan waar de kar kan staan dat weekend.

Ereraad:

Aan het einde van elke dag is er een ereraad. Tijdens deze ereraad komen twee ploegleden (de PL en APL) naar de keukentafel die de SKL's hebben uitgekozen. De ereraad is de plek om je vragen te stellen over de RSW.

Foerageren:

Op de RSW krijg je op een aantal moment eten/drinken, maar moet je ook veel zelf meenemen. Het foerageteam zorgt voor brood en melk bij de broodmaaltijden. Beleg en thee o.i.d. moeten jullie zelf meebrengen. Het foerageteam zorgt ook voor iets lekkers op vrijdagavond en zaterdagavond; ook regelen zij de limonade en een extraatje tijdens de hike. Het avondeten op zaterdagavond neem je zelf mee (met uitzondering van het vlees).

Hike:

De hike is dit jaar een oriëntatietocht. Jullie gaan in twee groepen een tocht lopen die je helemaal zelf kunt bepalen. Het komt in deze tocht aan op heel goed kaartlezen, maar ook op slimheid, inventiviteit en goede keuzes maken. Kortom: een verrassende tocht waar je veel eigen beslissingen zult moeten nemen.

Twee groepen: Je patrouille/ronde/ploeg wordt verdeeld in twee gelijke groepen, een jongste groep en een oudste groep. Iedere groep loopt een eigen hike en kan daarmee 112.5 punten verdienen. Samen ben je dus 225 punten waard!

Keuzes maken: Iedere groep krijgt een eigen stafkaart. De oudere groep een normale kaart, de jongste groep een wat makkelijkere kaart. Op die kaart staan verschillende posten. Er zijn:

- ☐ 10 basisposten
- ☐ 5 bonusposten
- ☐ 1 extra bonuspost

Je krijgt van ons te horen naar welke basispost je als eerste moet lopen, daarna ben je helemaal vrij om zelf te bepalen welke posten je gaat doen en in welke volgorde. Je kunt bijvoorbeeld besluiten om alleen de 10 basisposten te gaan lopen. Je hebt dan al 30 punten verdiend. Je kunt het jezelf ook wat moeilijker maken door op een basispost te kiezen voor het lopen van een bepaalde hike-techniek naar een bonuspost waar je dan ook extra punten voor krijgt. Maar: dat kost je natuurlijk ook tijd.....

Op sommige basisposten is een alternatieve opdracht te doen die punten oplevert. Je kunt ook nog kiezen om de extra bonuspost op te zoeken, dat levert weer wat meer punten op.

Op de kaart kun je aan de symbolen zien wat voor soort post het is:

- ☐ Een basispost
- ☐ Een basispost met route naar een bonuspost

- ☐ Een basispost met een alternatieve opdracht
- ☐ Extra-bonuspost (soms moet je die zelf intekenen)

Iedere groep krijgt een postenkaart mee. Bij iedere post hangt een bordje met een sjabloon dat je moet overtrekken op je postenkaart. Je kunt daarmee laten zien dat je de bewuste post ook werkelijk hebt bezocht.

GPS: De groep met de oudste scouts neemt tijdens de hike ook een GPS mee. oefen vantevoren hiermee, zodat het lopen naar een gegeven waypoint je geen probleem geeft.

Eindopdracht: Als je terug komt in je kamp ga je met je eigen loopgroepje een eindopdracht maken die te maken heeft met de gelopen tocht. De eindopdracht is geen traditioneel hikeverslag.

Tijd: Je krijgt voor de hike – inclusief het maken van je eindopdracht – 6 uur de tijd. Tijdens de looptocht moet je dus de tijd goed in de gaten houden bij het nemen van je beslissingen. “Heb ik nog tijd om een bonuspost te doen of kan ik beter de laatste posten laten zitten en naar het kamp teruglopen.....”

Uitleg: Op de vrijdagavond van de RSW – tijdens de kampopbouw – komt iemand van het hike-team naar je subkamp om jullie daar nog een extra uitleg te geven over deze tocht. Daar heb je dus nog alle gelegenheid om vragen te stellen als je dingen nog niet helemaal begrijpt.

Dus: De hike is een oriëntatietocht door de mooie bossen van Lunteren waarbij het vooral aankomt op: goed kunnen kaartlezen, zowel de oudere als de jongere groep. Zelf beslissingen nemen onderweg en nadenken over de consequenties van wat je beslist. Geen hikeverslag, wel een alternatieve eindopdracht.



Kampement:

Als ploeg heb je natuurlijk ook een plek nodig waar je kunt uitrusten, je eten bereiden en vooral waar je eventueel kunt schuilen voor gevaar en de weersomstandigheden. In je kamp moet in ieder geval aanwezig zijn:

- ☐ Tent(en)
- ☐ Een overdekte verblijfplek om te eten en te ontspannen.
- ☐ Onder de overkapping een gepioneerde keukentafel met een zit mogelijkheid. Je mag een tafelblad of een rolblad gebruiken.
- ☐ Een krib- of tafelvuur waarop je een maaltijd kan bereiden.
- ☐ Een veilige hakplaats.
- ☐ Een veilige plaats waar jij je gasstel/benzinebrander kunt neerzetten. Tijdens het koken moet je deze daar dan ook gebruiken.
- ☐ Een slimme voorziening voor het opbergen van keukengerei.
- ☐ Een bergplaats voor (gescheiden) afval.
- ☐ Thema-verwerking: we willen graag zien welk stam hier zijn kamp heeft opgezet. Maak daarvoor in ieder geval een vlag of ander markeringsteken dat je gebruikt om te laten zien van welke indianenstam je bent. Denk hierbij aan een vlag, een totem, een monument etc....

Kijk voor alle correcte technieken op de volgende plekken:

- ☐ Zakboekje Scouts
- ☐ Werkboek Scouts, Scouting Nederland
- ☐ Op Kamp, Scouting Nederland
- ☐ Ideeënboek Pionieren

Let op de volgende regels die gelden op het kampterrein:

1. Gebruik maken van bomen op het terrein mag niet. Ook niet voor het vastmaken van scheerlijnen.
2. Je keukentafel moet stevig, hoog en veilig zijn.
3. Je mag je kampement niet afrasteren of omheinen.
4. Je mag niet graven op het kampterrein. Alleen voor het stevig plaatsen van een pionierpaal mag je een grondboor gebruiken.





Klachten:

Als je het gevoel hebt dat jullie niet eerlijk zijn beoordeeld, dan mag je altijd bij de jury of je SKL langskomen. Je moet er dan ook vooraf wel aan denken dat de jury vaak op erg veel dingen let. Dus bijvoorbeeld eten dat is aangebrand, maar verder heel goed is bereid, kan nog meer punten op leveren dan je misschien had verwacht. Terwijl heel lekker eten dat niet in het thema past en dat door één persoon is klaargemaakt terwijl de rest zat te niks, soms minder gewaardeerd wordt dan je zou denken.

Als je klachten hebt, laat het dan direct weten tijdens het weekend. Dan kunnen we samen naar een oplossing zoeken. Met klachten en vragen kun je naar leden van het Projectteam of naar je SKL. Na de uitslag kunnen we niks meer aan de puntentelling veranderen.

Koken:

Op zaterdagavond koken jullie met je ploeg, met behulp van de zelf meegebrachte ingrediënten, een maaltijd. Natuurlijk verwerk je het thema van de RSW in deze maaltijd. Je bereidt de maaltijd op een houtvuur. Het kan zijn dat het te droog weer is om op houtvuur te mogen koken. Als dit zo is, krijg je dit tijdens de RSW te horen. In dat geval bereid je je eten op je eigen kooktoestel. De maaltijd bestaat uit een hoofdgerecht en een toetje. Dit maken jullie uiteraard helemaal zelf. Let hierbij wel op de volgende punten:

Hoofdgerecht:

De ingrediënten voor het hoofdgerecht neem je per ploeg zelf mee, behalve het vlees.

Het foerageteam van de RSW vult de door jullie meegebrachte ingrediënten namelijk aan met gehakt (dit i.v.m. hygiëne en voedselveiligheid). De jury let bij het beoordelen uiteraard op smaak en gaarheid, maar ze letten zeker ook op originaliteit. Dus zorg voor een verrassende maaltijd in stijl van het thema!

Toetje:

Ook in het toetje kun je helemaal je eigen creativiteit kwijt. Je krijgt daarvoor geen ingrediënten van ons en je mag volledig je eigen creatie maken, uiteraard wel in thema. Je moet alles op het kampterrein zelf klaarmaken.

Recept:

Maak van tevoren thuis een recept, waarin je de gebruikte ingrediënten vermeldt. Deze overhandig je aan de jury.

Diëten / Allergieën:

Het foerageteam kan zorgen voor vervangende producten voor vegetariërs, en lactosevrije en glutenvrije diëten. In andere gevallen zorgt het betreffende jeugdlid voor vervangende producten. Leiding kan in dat geval contact opnemen met scouts@nederveluwe.nl. Er kan dan een deel van de inschrijfkosten worden geretourneerd.

Aandachtspunten:

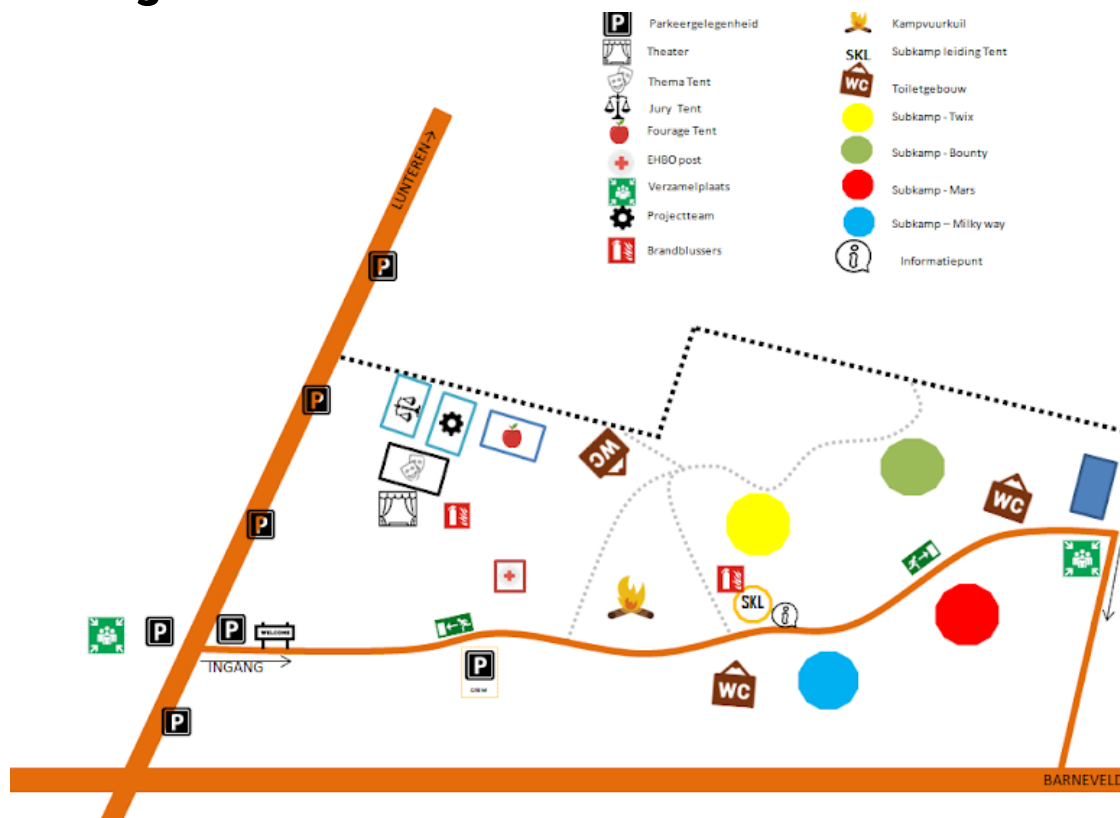
1. Lever een recept in van je hoofdgerecht en toetje bij de jury. Dit doe je op 1 of 2 A4tjes. Het recept bevat alle ingrediënten en de bereidingswijze van de gerechten. Zet op het recept ook de naam van je groep.
2. Maak het hoofdgerecht en toetje volgens jullie eigen recept dat past bij jullie themaverhaal.
3. De ingrediënten die je koopt moeten genoeg zijn voor je hele groepje.

4. Er komen minimaal 2 gasten (juryleden) een hapje proeven, want de maaltijd wordt natuurlijk beoordeeld.
5. Wat helemaal leuk is, is als je het thematisch aankleedt (bonuspunten).

Postenspel:

Het postenspel op zondag is dé kans om te laten zien dat jullie als ploeg de beste zijn. Zoals elk jaar zijn er weer ontzettend veel punten met het postenspel te verdienen die het verschil kunnen maken. De puntentelling verloopt in de vorm van een “laddercompetitie”. Daarbij neem je het telkens op tegen een andere groep. De volledige uitleg krijg je tijdens de ereraad op de zaterdagavond.

Plattegrond:



SKL's:

Alle deelnemende ploegen aan de RSW worden verdeeld over vier subkampen. Ieder subkamp heeft een eigen kleur en subkampleid(st)er, bij wie je met vragen en/of problemen terecht kunt. Er gaan geruchten dat de subkampleiding ook enorm goed is in het schrijven van liefdesbriefjes.

De subkampleiding is nooit jury; integendeel! Zij zijn er speciaal voor jullie om je te helpen met het vinden van een oplossing bij een probleem. De subkampleiding heeft een draaiboek met het hele programma van het weekend en weet dus precies wat er wanneer gebeurt. Op deze pagina kan je zien bij welk subkamp je bent ingedeeld.

Themapresentatie:

Jullie zijn ook in de 4D film beland. Laat zien hoe het leven in jouw steampunkstam eruit ziet. Jullie zijn dus allemaal steampunk 'indianen'. Jullie stam heeft natuurlijk bepaalde gebruiken

en gewoonten, die wij graag willen zien van jullie. Hoe komen jullie bv aan energie en hoe begroeten jullie andere indianen.

De eisen:

- ☐ Thema presentatie duurt minimaal 3 en maximaal 5 minuten.
- ☐ Iedere patrouille of ronde lid heeft een zichtbare en duidelijke rol in de presentatie.
- ☐ De verschillende rollen zijn herkenbaar aan hun kleding.
- ☐ Laat minimaal 1 en maximaal 3 specifieke materialen zien van jullie stam.
- ☐ Presenteer hoe jullie energie genereren (bijvoorbeeld je eigen energie, energie voor voertuigen enz.)
- ☐ Demonstreer hoe jullie begroeting is als er andere indianen op bezoek komen.



Thuisopdracht:

De thuisopdracht lever je bij aankomst in bij de aanmeldbalie. Wat de thuisopdracht inhoud kan vinden op nederveluwe.nl/rsw of scan de QR-code hiernaast.

Uniforminspectie:

Na de opening op de zaterdagmorgen is er een uniform inspectie. Dit uniform houd je aan tijdens de hike. Onder een volledig uniform verstaan wij het volgende:

- ☐ Blauwe (spijker)broek
- ☐ Scoutfit beige (landscouts) / blauw (waterscouts) of Scouting Nederland T-shirt/ Sweater. Dit dient dan wel bij elk jeugdlid hetzelfde te zijn.
- ☐ Groepsdas en dasring
- ☐ Baret en/of hoed zijn niet verplicht, echter wel bij elk ploeglid gelijk.

Speciale trui, sokken of riem worden niet beoordeeld. Uniform betekent ook "gelijk". Zorg er dus voor dat alles bij de hele ploeg gelijk is. Als je hieraan denkt moet het geen probleem zijn om het maximum van 20 punten te halen.

Vertrek en sluiting:

De sluitingsceremonie start zondagmiddag om ongeveer 14.30 uur. De RSW is bijna afgelopen en de grootste vraag is nu wie de beste van de regio is. Met andere woorden: wie heeft deze editie van de RSW gewonnen en mag de eer vertegenwoordigen tijdens de LSW in Baarn? Bij de sluiting mogen je familie, vrienden en vriendinnen natuurlijk komen kijken. Het wordt zeker weer spannend. Na de sluiting kun je verder gaan met afbreken en opruimen. Als je helemaal klaar bent met afbreken en inpakken meld je je af bij de subkampeiding. Hierbij controleer je samen met hen je kampterrein en neem je je eigen afval en as/plaggen mee naar huis.

**Met dank aan de vele medewerkers van de Regionale
Scouting Wedstrijden!**

**Mis je iets of heb je een vraag? Check de site of mail naar
scouts@nederveluwe.nl.**