

Scoutingwedstrijden 2019

Steam train and Indianpunk 4D

Beste scouts,

Er draait een nieuwe avonturenfilm in de bioscoop. Ditmaal niet in 2D, 3D of IMAX, maar in 4D! Met deze revolutionaire techniek word je echt meegenomen in het verhaal. Je ziet en hoort het niet alleen, je ruit het en voelt het ook.

De film 'Steam train and Indianpunk' speelt zich in het Wilde Westen van Amerika in de 19e eeuw. Een ploeg scouts spreken na de opkomst af dat ze daar naartoe gaan. De bioscoop is helemaal in thema en ziet eruit als een oude stoomtrein uit het Wilde Westen. De film begint, voor de scouts lijkt het alsof de trein vertrekt vanaf station Amsterdam CS, vervolgens gaan ze met trein en al op de boot en maken de lange overtocht naar Amerika met de bijbehorende 4D technieken: van schudden in de trein naar schommelen over de golven van een storm.

En dan, geheel onverwacht, gebeurt er iets. De trein stopt en we worden 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.

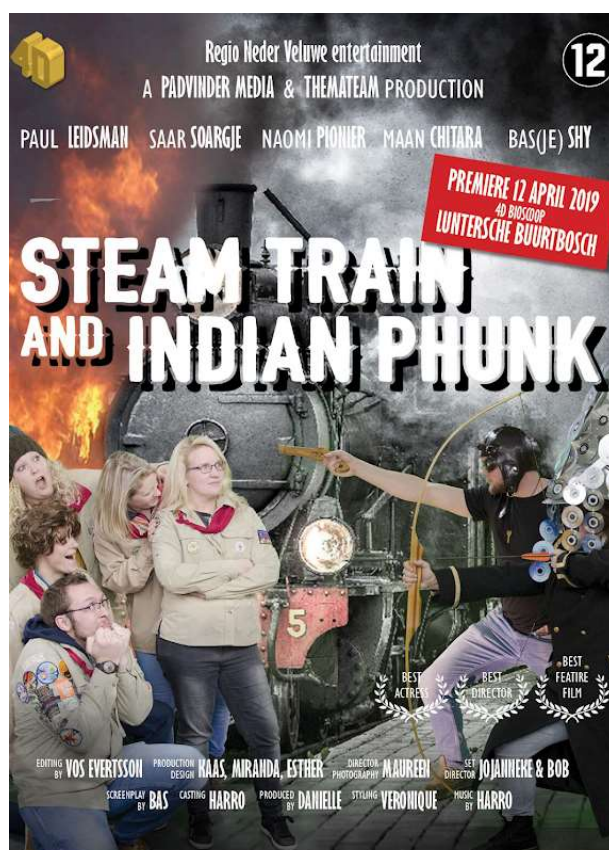
Hoe zal dit aflopen? Bekijk snel de trailer en kom naar de première op 12 april 2019!

Tijdens onze scoutingwedstrijden op 16 maart en het weekend van 23-24 maart 2019 zijn jullie dus een groep Steampunk indianen. Tijdens de wedstrijden laten jullie zien hoe je woont, leeft, eet en wat je gewoonten en tradities zijn.

De patrouille/ronde die zich het beste inleeft in deze wonderlijke wereld mag onze groep gaan vertegenwoordigen op de RSW in het weekend van 12-13-14 april.

Voor verdere informatie zie de website van de RSW:

<https://sites.google.com/nederveluwe.nl/rsw-nederveluwe/thema-2019>



sterkbeeld



Hieronder lees je hoe het programma van de scoutingwedstrijden er dit jaar uit zal zien en wat jullie allemaal moeten doen.

Programma:

Zaterdag 16 maart: Hike

tijd	Activiteit	Opmerkingen
09.15	De patrouilles/rondes komen aan op Trappershorst. Voor tijden zie "opmerkingen"	• Tijgers (Sam) 09.15 u • Vossen (Tess) 09.30 u • Arenden (Lars) 09.45 u • Wolven (Anne) 10.00 u • Panters (Yarmo) 10.15 u • Uilen (Annebeth) 10.30 u • Leeuwen (Valentijn) 10.45 u
9.30	Start hike	Lees voor alle info over de hike het stukje "Hike", verderop in het boekje
17.00	Einde hike voor alle groepen	

Zaterdag 23 maart

tijd	Activiteit	Opmerkingen
11.00	Patrouilles/rondes komen aan op de Waterberg Iedere patrouille/ronde zelf vervoer regelen!	• Voor adres Waterberg zie routebeschrijving • zelf thuis eten of lunchpakket meenemen
11.30	Start kampopbouw	Lees voor de eisen het stukje verderop: "Kampopbouw"
12.30	Lunch	• samen lunchen, leiding zorgt voor drinken • kinderen hebben eigen lunchpakket
13.00	Afmaken kampopbouw	
16.00	• Einde kampopbouw • Iets drinken en kort spel • Uniforminspectie	Jury kampopbouw start met beoordeling
17.00	Start warme maaltijd	Lees ook het stukje "koken warme maaltijd"
20.30	Start avondprogramma	Telt niet mee voor uitslag
22.30	Einde spel	
22.45	Naar bed en eraad	

Zondag 24 maart

tijd	Activiteit	
08.00	Opstaan en ontbijt • Ook: inpakken persoonlijke bagage	Leiding regelt ontbijt
10.00	Vorbereiden themapresentatie	
11.00	Themapresentatie voor eigen jury • per patrouille/ronde minimaal 5 en maximaal 8 minuten	Lees het stukje "Themapresentatie"

12.00	Ouders arriveren • nogmaals themapresentatie opvoeren, nu voor ouders	
13.00	Afbreken • alles moet afgebroken • ouders mogen helpen	Alle spullen meteen naar aanhanger
14.00	Uitslag SW	na afloop: kort gesprek met winnende patrouille/ronde
14.30	Naar huis toe!	

Bagage en materiaallijst

- tent
- alle kampeermateriaal, inclusief kookmateriaal voor je ploeg.
- gasstel met volle gasfles. Gasslangen mogen niet ouder zijn dan 5 jaar.
- pioniertouw
- eetgerei = bord, mok en bestek
- emmer voor in je keuken.
- 1 volle jerrycan met water.
- ingrediënten voor het avondeten (behalve vlees, dit krijg je van het fourageteam. Zie voor meer informatie het kopje **Koken**!
- knutselmateriaal voor een hikeverslagopdracht.
- compleet uniform (scoutfit, groepsdas, dasring)
- themakleding
- spullen voor de themapresentatie op zondag.
- je persoonlijke bagage
- zaklamp



Je loopt de Hike in twee groepjes. Hier moet je het volgende voor meenemen:

- 2 rugtassen/ploegtassen voor alle spullen.
- 2 kompassen
- 2 kaarthoekmeters
- 2 mobiele telefoons (volle accu): voor de oudere en jongere loopgroep. Zorg ook dat je de nummers van de telefoons weet.
- schaar, plakband, pen, papier en kleurpotloden.
- het boek Hiken of een document van waarin de routetechnieken in zijn uitgelegd. Je kan ook de zakboekje-app gebruiken.
- goede loopschoenen en kleding die op het weer zijn afgestemd.

Verboden:

Er mag een hele hoop op de SW maar het volgende mag niet.

- levende dieren zijn NIET toegestaan!
- mobiele telefoons zijn alleen met de hike toegestaan



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 wordt verdeeld in twee gelijke groepen, een jongste groep en een oudste groep. Iedere groep loopt een eigen hike en kan daarmee 100 punten verdienen. Samen ben je dus 200 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:

- 8 basisposten
- 3 bonusposten

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 8 basisposten te gaan lopen. Je hebt dan al 40 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 van tevoren hiermee, zodat het lopen naar een gegeven waypoint je geen probleem geeft.

Eindopdracht: Als je terugkomt 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.....”

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



JURY EN PUNTENTELLING

Tijdens de SW kun je 800 punten verdienen met verschillende onderdelen. Op verschillende tijdstippen tijdens het weekend komen er juryleden langs om punten te geven.

Je kunt de volgende punten behalen:

- Hike 200
- Kampopbouw 200
- Koken 200
- Themapresentatie 150
- Nachtspectie 20
- Uniforminspectie 20
- Presentatie bij intro 10

Totaal te behalen punten 800

HIKE (TOTAAL 200 PUNTEN)

80 punten - basisposten
60 punten - bonusposten
30 punten - extra bonus
30 punten - verslag



KAMPOPBOW (TOTAAL 200 PUNTEN)

60 punten - voor de inrichting, themaverwerking en algemene indruk van je kampterrein
60 punten - voor techniek en originaliteit keuken & kribvuur
30 punten - voor techniek en netheid tent
30 punten - voor netheid en veiligheid in je kamp
20 punten - samenwerking

KOKEN (TOTAAL 200 PUNTEN)

50 punten - voor aankleding en presentatie
65 punten - voor samenstelling, smaak & recept
30 punten - voor de hygiëne en veiligheid
55 punten - voor taakverdeling, samenwerking en opruimen

THEMAPRESENTATIE (TOTAAL 150 PUNTEN)

30 punten - voor je begroeting
30 punten - voor ieder heeft een eigen rol
30 punten - voor de presentatie van je materiaal
30 punten - voor de presentatie van je energie
30 punten - voor je themakleding



Kampopbouw

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. Daaronder een gepioneerde tafel met zit mogelijkheid. Een tafelblad of roltafelblad gebruiken mag;
- ★ Een krib- of tafelvuur waarop je je maaltijd kunt koken;
- ★ Een hakplaats;
- ★ Een veilige plaats waar je je gasstel/benzinebrander kunt neerzetten. Tijdens het koken moet je deze daar dan ook kunnen gebruiken;
- ★ Een voorziening voor het opbergen van keukenmateriaal en kookgerei;
- ★ 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....



Koken zaterdagavond



Op zaterdagavond koken jullie met je ploeg, met behulp van de zelf meegebrachte ingrediënten, een maaltijd. Natuurlijk verwerk je het thema van de SW 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 SW 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.

De leiding 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.

Aandachtspunten:

- 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.
- Maak het hoofdgerecht en toetje volgens jullie eigen recept dat past bij jullie themaverhaal.
- De ingrediënten die je koopt moeten genoeg zijn voor je hele groepje.
- Er komen minimaal 2 gasten (juryleden) een hapje proeven, want de maaltijd wordt natuurlijk beoordeeld.
- Wat helemaal leuk is, is als je het thematisch aankleedt (bonuspunten).
- Voor het inkopen van de ingrediënten voor het koken mag je per persoon €3,- besteden. Bonnetjes gaan naar Mark en Anouk

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.



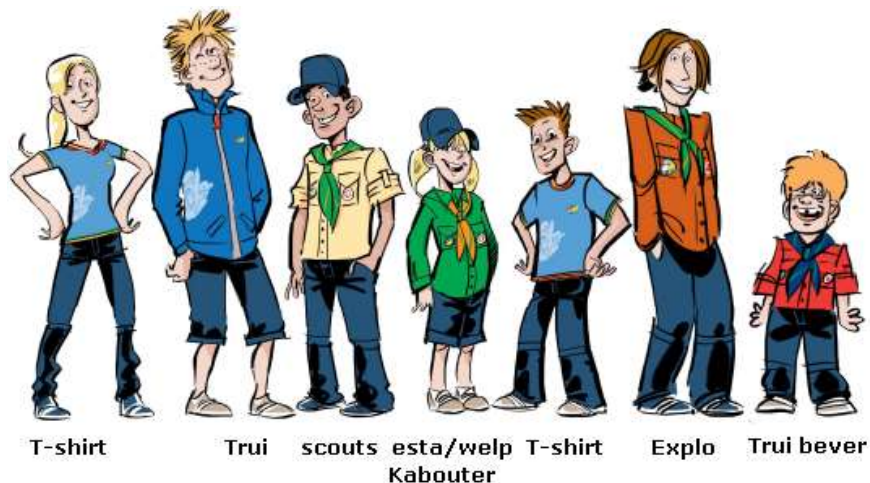
De eisen:

- 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.

Uniforminspectie:

Na de kampopbouw op zaterdagmiddag is het tijd voor de uniforminspectie. Onder dat uniform verstaan wij:

- ★ Blauwe (spijker)broek.
- ★ Blouse beige met scoutingtekens, insignes en naambandjes op de juiste plaats
- ★ Groepsdas en dasring (een dasring is niet een simpel touwtje of luciferdoosje)
- ★ fluitekoord (alleen padvindsters)



Informatie voor ouders:

KAMPLOCATIE

De SW zijn dit jaar op Scoutingterrein "De Waterberg" aan de Deelenseweg in Arnhem. Per auto te bereiken via:

- ★ Vanuit Oosterbeek de Schelmseweg rijden richting Velp
- ★ Amsterdamseweg recht oversteken
- ★ Na de stoplichten bij restaurant Trix sla de 2^e weg links in, dit is de Deelenseweg.
- ★ Na de weg van rechts is zo'n 200 meter verder aan de rechterkant het scouting kampeerterrein De Waterberg. Dit is 150 meter voor het viaduct van de A12

NOODNUMMERS

Tijdens de SW zijn wij in geval van nood bereikbaar op twee 06 nummers:

- ★ Lex Aalbers: 06 – 28 337 283
- ★ Emma Verlinden: 06 – 11 566 181

Jurering door ouders en andere belangstellenden

We nodigen alle ouders, grootouders, familie, vrienden, burens en andere belangstellenden uit om het laatste deel van onze scoutingwedstrijden mee te maken.

Iedereen is om 12 uur welkom op De Waterberg. Na een kop lekkere koffie gaan alle gasten de themapresentatie van de verschillende patrouilles/rondes jureren. Deze punten worden opgeteld bij alle reeds behaalde punten en dan is er omstreeks 14.00 uur de einduitslag.