

De wedstrijden van Wakkerdam



District Scouting Wedstrijden

20, 21 & 22 mei 2011

Voorwoord

Beste Scout,

20, 21 en 22 mei worden de District Scouting Wedstrijden (DSW) gehouden en daar ga jij naar toe! Samen met jouw patrouille of ronde strijd je tegen andere patrouilles en rondes uit Enschede en omstreken. Tijdens de DSW kunnen jullie punten verdienen met onder andere het opzetten van jullie tent, het bouwen van een keuken en het lopen van een tocht. Maar natuurlijk is er ook een thema, waarmee jullie punten kunnen verdienen.

Daarnaast wordt het heel gezellig en kun je scouts van de andere scoutinggroepen ontmoeten. Kortom, het wordt een super leuk kamp!

De patrouille of ronde die de meeste punten haalt, mag naar de LSW (Landelijke Scouting Wedstrijden) in Baarn!

In dit boekje vind je alle informatie om je goed voor te bereiden op de DSW. Lees het boekje dus goed door! Mocht je na het lezen van dit boekje nog vragen hebben, dan kun je die stellen aan de leiding van je eigen groep.

Veel succes en plezier met de voorbereidingen,

Organisatie DSW 2011.

Inhoud

Algemene informatie	blz. 3
Thema en themaopdrachten	blz. 4
Bagage	blz. 5
Maaltijden en drinken	blz. 6
Programma	blz. 7
Beoordeling	blz. 8
Kampregels	blz. 9



Algemene informatie

Waar

Buitencentrum "de Voshaar"
Oude Boekelerdijk bij Usselo

Wanneer

20, 21 & 22 mei 2011

Aankomst

Vrijdag 20 mei om 19.00 uur mogen jullie het terrein op. Zorg dus dat je op tijd aanwezig bent.

Prijsuitreiking en sluiting

Zondag 22 mei om 15.00 uur beginnen we met de prijsuitreiking. Na de prijsuitreiking sluiten we het kamp. Vanaf 14.30 uur is familie welkom op het terrein. Na de sluiting neemt iedereen zijn eigen afval mee.

Noodnummer

Jeroen Koch (06-41506910)

Eisen voor deelname

- Een patrone bestaat uit minimaal 5 en maximaal 7 deelnemers.
- Deelnemers mogen op de eerste dag van de DSW niet ouder zijn dan 15 jaar.
- Deelnemers mogen op de eerste dag van de DSW niet jonger zijn dan 10 jaar.
- Voor een evenwichtige verdeling binnen de ploegen mag maximaal de helft van een ploeg 15 jaar 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.
- Patrondes die uit te weinig of te veel deelnemers bestaan, doen mee buiten mededinging. Zij komen dus niet in het eindklassement. Dit geldt ook voor patrondes die één of meer leden hebben die te oud zijn, of die een onevenwichtige leeftijdsverdeling kennen.



Thema en thema opdrachten

Wakkerdam, een gezellig dorpje, afgesloten van de buitenwereld. Vroeger gingen er geruchten rond dat er weerwolven zouden wonen, maar daar hebben wij als bewoners al eeuwen geen last meer van.

20 t/m 22 mei zal er in Wakkerdam weer een wedstrijd worden gehouden. Van alle windstreken worden er mensen uitgenodigd. Het wordt een manifestatie van hier tot ginder! En voor als je het nog niet doorhad, jij bent ook uitgenodigd!



We zullen dit weekend allemaal waanzinnige dingen gaan doen, die jullie niet willen missen. De mensen van Wakkerdam kunnen niet wachten! Mijn kok Floris is zelfs de dagen aan het wegstrepen.

Voordat we jullie zullen verwelkomen in Wakkerdam, moeten jullie nog een aantal dingen doen. Namelijk:

- Bouw een katapult, die een kogel af kan vuren. De katapult moet groot zijn, maar ook verplaatsbaar! Wij zorgen voor de kogel. Deze heeft een diameter van 5 cm en weegt een halve kilo.
- Maak je eigen supergave themakleding.
- Maak dingetjes waarmee je je kampterrein aan kunt kleden.
- Bedenk een gerecht, dat past bij Wakkerdam en neem de ingrediënten mee. Kijk hiervoor ook op pagina 6.
- Bedenk een sketch voor bij het kampvuur, van maximaal 5 minuten. Er is een cd-speler aanwezig, die jullie mogen gebruiken.

Succes met jullie voorbereidingen en neem een goed humeur mee!

Met vriendelijke groet,

De burgermeester van Wakkerdam.

Bagage

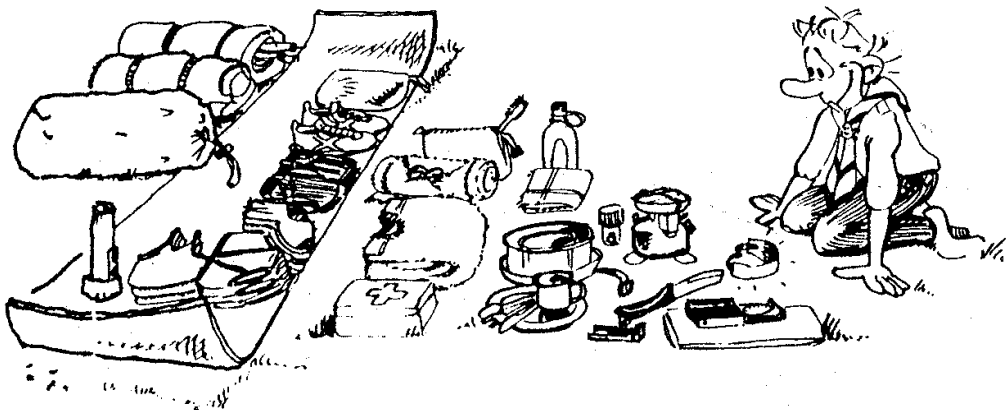
Iedere patrone moet de volgende spullen meenemen:

- Tent, haringen en tenthamer
- Keukenzeiltje
- Touwen voor de keuken
- Kooktoestel en gasfles
- EHBO doos
- Zaklamp 1x minimaal
- Kompas en kaarthoekmeter
- Schrijfgerei en papier
- Kampkist met inhoud;
afwasborstel, afwasmiddel, wasbak, theedoeken, emmer, jerrycan, lucifers, vuilniszakken, pannenklemmen, pannen en kookbestek
- Themakleding
- Terreinaankleding in thema
- Ingrediënten voor je themamaaltijd
- Katapult

Daarnaast moet je zelf de volgende spullen meenemen:

- Persoonlijke bagage (voldoende reserve kleding)
- Stevige schoenen voor de hike
- Regenkleding
- Compleet uniform
- Bord, mok en bestek
- Een rugtas en een fles/bidon voor drinken tijdens de hike
- Matje en slaapzak
- Eventueel medicijnen (inleveren bij subkampleiding)

Pak je bagage in een degelijke weekendtas of hike tas (géén vuilniszakken!) en voorzie je bagage van naam en groepsnaam.



Maaltijden en drinken

Tijdens de DSW worden de maaltijden verzorgd door de organisatie (kookstaf), met uitzondering van de themamaaltijd.

De organisatie zorgt er ook voor dat er gedurende het hele kamp voldoende te drinken is. Als jullie veel dorst hebben of gewoon tussendoor wat willen drinken, is het handig om een fles siroop mee te nemen. *Energiedrank is tijdens het kamp verboden!*

Themamaaltijd

- Op zaterdag zorgen jullie zelf voor een warme maaltijd, in thema. Wat je gaat eten mag je zelf bedenken maar het moet natuurlijk wel origineel zijn en bij het thema passen.
- De ingrediënten voor de themamaaltijd moeten jullie zelf meebrengen.
- Bedenk dat bij warm weer voedsel snel kan bederven. Houd daar rekening mee. Een mogelijkheid is om bederfelijk eten diepgevroren mee te nemen, zodat het nog een lange tijd koel blijft. Ook kun je vleesproducten thuis voorbakken.



Programma

Vrijdag

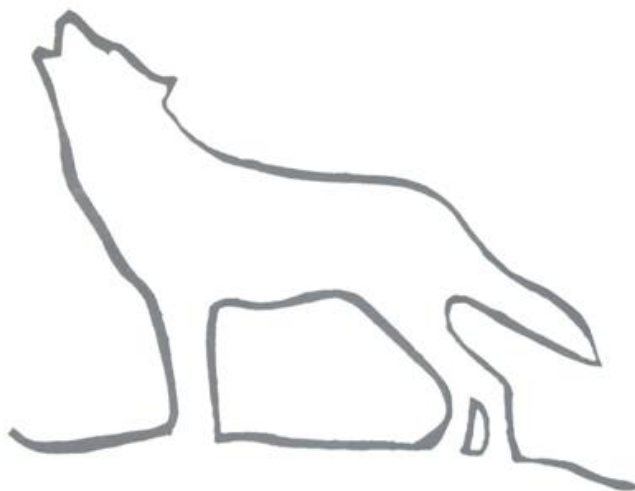
- Ontvangst
- Spullen naar jullie terrein brengen
- Korte opening
- Kampopbouw
- Avondspel

Zaterdag

- Opstaan en ontbijten
- Opening met presentatie thema (Jullie worden in themakleding verwacht en presenteren jullie katapult)
- Afmaken kampopbouw
- Verzamelen in uniform
- Hike (voor vertrek uniforminspectie)
- Themamaaltijd koken
- Kampvuur en sketches

Zondag

- Opstaan en ontbijten
- Sport en spel
- Gezamenlijke lunch in de kampvuurkuil
- Afbreken kampterrein
- Eventueel film in de tent
- Prijsuitreiking en sluiting



Beoordeling

Tijdens de wedstrijden zullen verschillende onderdelen worden beoordeeld, door juryleden. Hieronder kun je zien hoe er beoordeeld wordt. In totaal zijn er met alle beoordelingen 590 punten te verdienen. Achter de hoofdpunten staat het maximaal aantal punten dat te verdienen is vermeld:

- Kamperen: 150 punten
 - Kamp opbouw en afbraak
 - Koken

- Themaverwerking: 75 punten
 - Thuisopdrachten

- Tochttechnieken: 50 punten

- Scoutingtechnieken: 140 punten
 - Vuur maken
 - Hakken en zagen
 - Knopen
 - EHBO
 - Scouting- en natuurkennis

- Dienstverlening: 100 punten
 - Samenwerking
 - Uniform

- Sport en spel: 75 punten



De juryleden zijn altijd duidelijk herkenbaar, als ze aan het jureren zijn.

Kampregels

- Volg de aanwijzingen van de subkampstaf altijd op.
- Zorg voor de natuur. Hak niet in levend hout, wees bij het pionieren voorzichtig met de bomen en doe afval in een vuilniszak.
- Het afval neem je na het kamp met je patrone mee naar huis.
- Geluidsapparatuur, mobiele telefoons en andere communicatiemiddelen zijn niet toegestaan.
- Energiedrank, roken en gebruik van alcohol of drugs is verboden.
- Wees voorzichtig met vuur. Koken op houtvuur is niet toegestaan.
- Ga niet van het terrein af zonder toestemming van de subkampstaf.
- Om 0:00 uur moet het stil zijn op het terrein. Het is 's nachts niet toegestaan om te lopen over het terrein, behalve voor het gebruik van het toilet.
- Gebruik de waterkraan buiten bij het toilethuisje alleen om water te halen. Voor wassen en tanden poetsen kunnen de kranen in het toilethuisje gebruikt worden.
- Heb respect voor anderen en hun eigendommen.
- Als je iets vindt, dan geef je dit af bij de subkampstaf.

Veiligheidsregels

- Er is tijdens het kamp een EHBO post op het subkamp. Ben je gewond, dan kun je daar naartoe gaan of iemand sturen.
- De gasfles draai je dicht, wanneer je deze niet gebruikt.
- Het gastoestel moet horizontaal en niet te hoog geplaatst worden. In geval van nood moet je erbij weg kunnen springen.
- In de keuken is een gevulde emmer met water aanwezig, om snel mee te kunnen blussen.
- Weet hoe je omgaat met 'vlam in de pan' (vraag je leiding).
- Ga voorzichtig om met je zakmes. Onveilig omgaan betekent inname.