

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2026

Legends of Robanië



De scouts gaan tijdens de RSW op avontuur in de mysterieuze wereld van Robanië om hun zuurverdiende insignes terug te verdienen die door de zwarte tovenaars zijn afgepakt.





Inhoudsopgave

Voorwoord	5
1 Legends of Robanië	6
1.1 Inleiding	6
1.2 Korte versie van het verhaal	6
1.3 De rollen	7
1.4 Het themaverhaal: Legends of Robanië	8
1.5 Tips en trucs voor bij het theater	13
2 Weekendverloop	15
2.1 Inleiding	15
2.1 Kampopbouw	16
2.2 Voorbeeldactiviteit kampopbouw: <i>Questbord</i>	17
2.3 Opening	17
2.4 Ren- of ruilspel	17
2.5 Hike	18
2.6 Koken	20
2.7 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)	20
2.8 Postenspel	21
2.9 OKO (overkoepelende kampopdracht)	22
2.10 Insigne Navigeren niveau 1	22
3 Activiteitengebieden in thema	23
3.1 Internationaal	23
3.2 Expressie	23
3.3 Identiteit	24
3.4 Samenleving	24
3.5 Veilig & Gezond	25
3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken	25
3.7 Sport & Spel	26
3.8 Buitenleven	27
3.9 Extra voorbeeldactiviteiten	28
4 Organisatietips	30
4.1 Tips	30
4.2 Werken in ploegen	30
4.3 Regio-organisator	30
5 Maak je regioactiviteit toekomstproof	32
6 Laat je zien	33
6.1 Invloedrijke personen	33
6.2 Pers	33

7	Tips om groepen te betrekken.....	34
7.1	Tips	34
7.2	Voorbeelduitnodiging	34
8	Colofon.....	36

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW). Tijdens de jaarlijkse RSW komen scouts uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen en te strijden om als winnaar naar de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW) te mogen. Hier wordt gestreden om de nationale titel van het jaar. Het belangrijkste doel van de RSW is echter om de scouts een geweldig weekend te bezorgen en kennis te laten maken met de diversiteit van Scouting, waarbij ze zich door het doen van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen. Daarnaast is de RSW een goed moment voor publiciteit, tijdens de RSW kun je aan iedereen laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel jeugdleden genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert dit op eigen wijze. Deze spelbrochure biedt ideeën voor thema en activiteiten en geeft inzicht in hoe je de RSW kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, het aantal deelnemende groepen en de menskracht voor de organisatie, kunnen jullie als regio het beste zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

Spelthema

Deze spelbrochure voor regioactiviteiten staat dit jaar in het teken van het nieuwe insignewerk en heeft als thema "Legends of Robanië". Het spelthema is gekozen om ook op deze manier het nieuwe insignepakket te promoten. Het thema dient daarbij als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van de landelijke en regionale Scoutingwedstrijden. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven.

Naast een themaverhaal bevat deze brochure onder andere informatie over de regioactiviteiten, een organisatieopzet en inspiratie voor activiteiten tijdens de RSW.

Heb je als regio nog vragen over de RSW, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldig weekend van te maken!

1 Legends of Robanië

1.1 Inleiding

Voor je ligt het verhaal voor de RSW 2026. Dit themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de RSW en de nodige competitievrije ontspanning tijdens gezamenlijke themamomenten. Het verhaal is een leidraad en vooral bedoeld om te helpen bij het maken van leuk theater. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan nog beter te maken. Zoals altijd ben je als theater-/themateam vrij om het verhaal zo aan te passen dat het past binnen de visie die jullie hebben op het thema van de RSW. Onder het verhaal vind je tips voor verschillende scènes, aankleding, maar ook voor het aanpassen van het theater aan een wisselend aantal theatermomenten.

Zowel tijdens als voorafgaand aan de RSW kun je het thema natuurlijk ook op andere manieren uitdragen. Denk aan artikelen/nieuwsberichten over gebeurtenissen in de intro of het verhaal zelf die deelnemers vooraf online, bij de laatste uitnodiging en/of tijdens de RSW in de kampkrant kunnen lezen of bekijken. Of maak bijvoorbeeld eens een (YouTube-)filmpje ter kennismaking vooraf of als onderdeel van het theater zelf (ook handig om bij gebrek aan acteurs, ruimte of tijd toch verschillende locaties en/of karakters tegelijk te kunnen laten zien). Dit kan je ook helpen als je minder theatermomenten tot je beschikking hebt, of de scouts vooraf al wil enthousiasmeren voor het thema van dit jaar.

Voor de scouts is het leuk als het begin- en eindpunt van het verhaal wel gebruikt worden omdat hierin de aansluiting met de LSW zit. Daarnaast komen op de LSW de themafiguren terug zoals deze in dit RSW-themaverhaal worden beschreven. Voor scouts die naar de LSW gaan wordt het daarmee herkenbaar en één geheel. Meer tips en de aansluiting naar de LSW vind je onderaan dit hoofdstuk. Heel veel plezier!

1.2 Korte versie van het verhaal

Twee scouts komen thuis van de opkomst en gooien hun Scoutfit in de hoek. Ze hebben allebei net een insigne gehaald en daar zijn ze heel trots op. Terwijl ze zich een beetje beginnen te vervelen vinden ze een spel in de kast, "Hé wat grappig, daar staan dezelfde symbolen op als op onze insignes. Zullen we eens kijken wat voor spel het is?".

Ze pakken een dobbelsteen met wel twintig vlakken en ook nog een met 8 zijdes uit de doos. Wat een rare dobbelstenen! "Hier staan de twintig symbolen van onze insignes op" zegt ze en rolt de dobbelsteen achteloos over de tafel. Deze komt neer met het symbool van het insigne Samenleving naar boven en op hetzelfde moment gloeit het insigne op beweegt het insigne richting het spelbord en neemt de plek van het symbool in. Direct begint dát symbool op het spelbord te gloeien. Verbaasd pakt Milan de dobbelsteen op, maar laat hem onmiddellijk weer vallen. "Hij is warm," zegt hij verschrikt. De dobbelsteen komt deze keer terecht met het symbool van insigne Navigeren naar boven. Ook die afbeelding op het spelbord begint te gloeien. Nog voordat ze beseffen wat er gebeurt, bewegen hun twee net behaalde insignes richting het spelbord en nemen precies dezelfde plekken in. Milan en Luz reiken naar hun insignes op het bord. Zodra ze die aanraken, ontstaat een werveling, alles begint te draaien en Milan en Luz worden een portaal ingezogen.

Wanneer ze door het portaal en rondkijken, zien ze hun insignes voor het oprapen liggen. Maar als ze naar zichzelf kijken zien ze dat ze er wel erg gaaf uit zien. Milan is veranderd in een Ranger en Luz is veranderd in een echte ridder compleet met harnas en zwaard. Bijgekomen van hun gedaanteverandering willen ze hun insignes pakken, maar net wanneer ze hun insignes willen oprapen vliegt er een zucht wind langs hen heen en staat er ineens een vreemd persoon voor ze die hun insignes voor hun neus weggrist.

De scouts moeten nu hun zwaar verdiende insignes gaan terugverdienen. Hoe gaan ze dat aanpakken en wie is die vreemde figuur?

1.3 De rollen

Milan

Milan is de beste vriend van Luz. Ze zitten samen op scouting. Milan is soms wat lomp en onhandig maar hij bedoelt het altijd goed. Hij is dol op de natuur en in bomen klimmen. In een groep houdt hij zich liever wat op de achtergrond. Echter als er een actie nodig is, is hij de persoon die opstaat om de klus te klaren. Zijn beste vriendin Luz neemt hem geregeld op sleeptouw als hij niet weet waar hij moet beginnen. Op scouting heeft hij net zijn insigne "Navigeren" gehaald. Op het moment dat hij in Robanië terecht komt verandert hij in een jager.

Luz

Luz is de beste vriendin van Milan. Ze is altijd haantje de voorste en staat graag in de kijker bij iedereen. Ze help graag en bemoeit zich graag (ook ongevraagd) met andermans problemen. Als ze zich weer eens in een situatie heeft gepraat waar ze zich geen uitweg in weet komt Milan haar altijd te hulp. Samen zijn ze een super team. Op scouting heeft ze net haar insigne "Samenleving" gehaald. Op het moment dat ze in Robanië terecht komt verandert ze in een Ridder.

Zwarte tovenaars

De zwarte tovenaars zijn de slechterik van het rijk Robanië. Hij kent vele namen: "Duistere heerser", "Schaduw meester", "Evil lord" "slechte tovenaars", "Hij die niet genoemd mag worden". Iedereen in Robanië is bang voor hem. Al weten ze eigenlijk niet zo goed waarom. Hij woont in een eng kasteel boven op een klif waar het altijd dondert en bliksemt.

Uiteindelijk blijkt hij Robin te heten. Om Robanië te kunnen verlaten en terug te keren naar de echte wereld waar hij 10 jaar geleden uit is gekomen heeft hij magische insignes nodig. Alleen het insigne identiteit ontbreekt nog. Hij heeft aan bijna alle eisen voldaan. Om aan de andere insignes te komen heeft hij deze afgepakt van de scouts die in zijn rijk komen. Zo kan hij de magische krachten van de insignes voor zichzelf gebruiken.

Elvira

Elvira is het hulpje van de zwarte tovenaars. Met haar lange elvenoren en lange zwarte haren en gekleed in het zwart ziet ze eruit als een echte huurmoordenaar. Ze bespioneert iedereen vanuit de schaduwen en manipuleert iedereen om te doen wat ze wil. Met Robin heeft ze een aparte band. Eigenlijk is ze zijn trouwe helper, maar ze zijn al zo lang samen dat ze ook hele goede vrienden zijn geworden. En zij zou graag willen dat het meer wordt nog dan vrienden.

Glenda

Glenda woont in Robanië. Ze noemt zichzelf graag een "beoefenaar der magische kunsten". Met haar bezem, zwarte puntmuts, ketels en zwarte kat zien mensen haar geregeld aan voor "Heks". Iets wat ze niet kan waarderen. Glenda is behoorlijk eigenwijs en doet dingen graag op haar manier. Als ze het ergens niet mee eens is laat ze dat luid en duidelijk merken.

Maximilianus van Richthofen tot Velikia III (kortweg: Max)

Max woont in Robanië. Van buiten ziet hij eruit als een echte barbaar, met zijn bontvest, lange haren en grote bijl. Maar eigenlijk is hij een zeer bespraakte adellijke barbaar die strijdt tegen de opvatting dat iedereen hem maar dom vindt. Want ondanks zijn grote, sterke, ruige uiterlijk is hij wel degelijk erg slim. Hij spreekt met een keurig adellijk Engels accent en spreekt alleen wanneer hij echt iets zinnig heeft toe te voegen. Hij werkt samen met Glenda om de helden op het goede spoor te zetten en te zorgen dat ze getraind worden. Onder alle omstandigheden blijft hij beleefd en houdt hij het hoofd koel.

Axel

Axel is de barman van de Herberg: "de Vrolijke Draak". Hij helpt graag iedereen met hun problemen en biedt een luisterend oor. Hij is een gezellige forse vent, waarvan mensen zeggen dat hij zelf wel wat weg heeft van een echte draak. Zijn dat nou schubben in zijn nek?

1.4 Het themaverhaal: Legends of Robanië

Scène 1: Aankomst in Robanië

Luz zet net haar gloednieuwe fiets netjes in het fietsenrek thuis als Milan met piepende banden komt aangereden. “Hé, we zouden toch afspreken na het draaien? Was dat je vergeten?” roept hij, terwijl hij zijn fiets nog half rijdend in de hoek van de oprit smijt. Aan zijn fiets kun je wel zien dat hij dit vaker doet. “Jawel, maar ik zag je niet meer bij de blokhut, dus ik ben maar vertrokken,” antwoordt Luz. “Ik moest nog even mijn laatste eis voor het insigne Navigeren laten aftekenen” zegt Milan. Triomfantelijk houdt hij zijn insigne omhoog. “Navigeren niveau 2 afgerond, op naar Niveau 3!” Ik kreeg trouwens ook jouw insigne mee: Samenleving niveau 1 afgerond. Netjes gedaan hoor, ik vond dat altijd zo’n lastig insigne, geen idee waar Samenleving precies over gaat.” “Ah, nice!” zegt Luz. “Die had ik inderdaad vorige week laten aftekenen, maar de bestelling van de Scoutshop was toen nog niet binnen.” Tevreden en trots gaan de twee scouts het huis van Luz binnen. “Eerst die blouse maar uit, je bent een echte noob in die blouse” grijnst Milan. Ze gooien hun scoutfitblouses in een hoek en duiken de spellenkast in.

“Wat zullen we spelen?” vraagt Luz. Ze pakt Weerwolven uit de kast. “Deze kan niet” zegt ze teleurgesteld, “daarvoor moeten we met meer spelers zijn.” “We kunnen Jag vragen om mee te doen?” stelt Milan voor. “Die is altijd wel in voor een spelletje.” “Nee, ik heb geen zin dat mijn broertje meedoet, hij is pas welp” zegt ze resoluut. “Hé, wat is dat voor spel?” vraagt Milan als hij achter de doos Weerwolven een donkergroen gevamd doosje ontdekt. “Dat spel ken ik niet.” Luz pakt het uit de kast. “Twee tot tweehonderd spelers staat erop, dus het lukt wel.” “En hetzelfde plaatje als op mijn insigne navigeren,” stelt Milan verrast vast. “Mijn insigne staat er ook op!” roept Luz uit. Ze openen het doosje en Luz duikt enthousiast in de spelregels terwijl Milan een tutorial zoekt op YouTube. “Vreemd, er is niets over dit spel te vinden op internet” stelt hij teleurgesteld vast. Na intensief lezen en discussiëren over de regels ligt het spelbord volledig opgebouwd klaar.

“Bijzondere dobbelstenen zitten bij dit spel: een d20 en een d8,” constateert Milan. “Wat bedoel je daar nu weer mee?” vraagt Luz. “Dat de dobbelstenen twintig en acht zijdes hebben in plaats van zes,” verklaart Milan. Luz bekijkt de d20 aandachtig. “Hier staan de twintig symbolen van onze insignes op,” zegt ze en rolt de dobbelsteen achteloos over de tafel. Hij blijft stilliggen met het symbool van insigne Samenleving naar boven. Direct begint dát symbool op het spelbord te gloeien. Verbaasd pakt Milan de dobbelsteen op, maar laat hem onmiddellijk weer vallen. “Hij is warm,” zegt hij verschrikt. De dobbelsteen komt deze keer terecht met het symbool van insigne Navigeren naar boven. Ook die afbeelding op het spelbord begint te gloeien. Verbijsterd kijken de twee scouts elkaar aan. Nog voordat ze beseffen wat er gebeurt, bewegen hun twee net behaalde insignes richting het spelbord en nemen precies dezelfde plekken in. Milan en Luz reiken naar hun insignes op het bord. Zodra ze die aanraken, ontstaat een werveling en alles gaat draaien. Als alles weer tot stilstand komt, kijken ze naar zichzelf. Luz draagt ineens een helm en een echte riddercape; Milan oogt als een jager. Waar eerst hun insignes zaten, liggen nu magische stenen met runensymbolen.

Voor hun neus staat een indrukwekkend figuur: een tovenaars in een zwarte mantel. Hij maakt een gebaar en de magische stenen van Milan en Luz vliegen naar hem toe. “Dank voor jullie insignes,” buldert hij. “Dat waren de laatste magische stenen die ik nog nodig had. Gaan jullie ze zelf maar weer verdienen!” En puff: weg is hij. Verbaasd kijken Milan en Luz om zich heen. Wie was dat nou weer? En waar zijn hun insignes naartoe? Op dat moment komt er een rare vrouw uit de bosjes tevoorschijn. “Eindelijk, daar zijn jullie!” roept ze uit. “De beloofde helden die het kwaad zullen overwinnen!” De scouts kijken verbaasd naar deze vrouw en dan naar zichzelf en hun nieuwe outfits. Helden? Wat bedoelt zij?

Scène 2: Herberg 'De Vrolijke Draak'

De vreemde vrouw blijkt de heks Glenda te zijn, hoewel ze ontkent een heks te zijn, ziet ze er wel helemaal uit als een heks. Glenda brengt hen naar herberg 'De Vrolijke Draak', waar Luz en Milan even bij kunnen komen. Bij de deur staat Axel, de herbergier: een goedlachse, forse man. Hij roept: "Draak, gnoom of dwerg, welkom in mijn herberg! Kom je hier eens of kom je hier vaak, iedereen is welkom in De Vrolijke Draak." Binnen leidt hij hen naar een tafeltje in een donkere hoek, waar een grove man met lange baard zit. Een grote, scherpe bijl ligt dreigend dwars over de tafel. "Gaan we hier zitten?" vraagt Milan, terwijl hij angstig naar Luz en Glenda kijkt. "Ach, schijterd." zegt Luz stoer. "Loop gewoon door." Ze duwt Milan onopvallend voor zich uit, zodat zij niet als eerste bij het tafeltje komt. "Dit is mijn maat" stelt Glenda gerust. "Hij ziet eruit als een barbaar, maar hij is mijn beste vriend." De barbaar staat op en strekt zijn hand uit. "Ik ben Maximilianus van Richthofen tot Velikia III, maar zeg maar Max," stelt hij zich voor.

Max steekt van wal: "Jaren geleden kwam hier een zwarte tovenaars aan de macht. Langzaam veranderde onze mooie wereld in een angstige plek waar onverdraagzaamheid de overhand kreeg." "Zijn naam wordt hier niet uitgesproken" vult Glenda aan. "Elke keer dat zijn naam wordt genoemd, brokkelt er een stukje verdraagzaamheid af. Ik heb jullie in een glazen vaas als visioen gezien," verklaart Glenda enthousiast. "Een ridder en een jager die het kwaad te lijf gaan en hem kunnen verslaan." "Wow, een echte glazen bol, zoals een echte heks!" roept Luz enthousiast. "Ik ben geen heks!" bijt Glenda fel. "Maar wij zijn hier vooral om onze insignes terug te halen" zegt Milan. "Ja, we hebben er hard voor gewerkt en ineens waren ze van steen met vreemde symbolen er op." "En die rare tovenaars pakte ze af" klaagt Luz. Max wijst naar een bord aan de andere kant van de herberg. "Insignes?" bromt hij "Als je ze terug wil moet je ze verdienen." Verbijsterd lopen Luz en Milan naar het bord. Daar staan diverse quests, waarmee ze hun insigne-eisen kunnen behalen. De scouts lezen: "Laat Poekie uit" en "Help een oud dametje." "Dat moet te doen zijn," stelt Milan. "Poekie uitlaten!" roept Luz enthousiast. "Dat is echt iets voor mij!" De route naar Poekie staat in een routetechniek aangegeven. "Dat lukt mij wel," zegt Milan zelfverzekerd. De twee rennen enthousiast De Vrolijke Draak uit. Max lijkt hen nog iets toe te willen roepen, maar voor hij daartoe komt, zijn de scouts al vertrokken.

Elvira komt bij de zwarte tovenaars en deelt mee dat de helden zijn begonnen met verschillende quests. De tovenaars wrijft in zijn handen en buldert: "Perfect, mijn plan is begonnen". Elvira buigt en wil weggaan, maar net voordat ze de deur uitloopt. Zegt hij ineens op veel vriendelijkere toon: "Trouwens hij is af, ik heb eindelijk mijn persoonlijke logo af, wil je hem zien?" Opeens straalt er enthousiasme uit Elvira en ze roept: "Je hebt hem af, gaaf!" Toveraar Robin, zoals zijn echte naam is, trekt een doek van zijn troon, waar een grote draak op een schild staat. "Hij is prachtig," zegt Elvira. "Vind je? Je zou er vast ook wel eentje willen hebben," terwijl hij een doek met eenzelfde logo voor haar vasthoudt. "Misschien deze wel" zegt hij plagerig en houdt het doek net buiten bereik. Elvira springt naar voren en kan het doek net vastpakken, het is een cape, speciaal voor haar gemaakt. Ze bloost en hij doet de cape om bij haar. Ze zegt plagend: "Ja, mooi is hij wel, maar heb je ook al je lied af?" Robin bromt wat, "Ja bijna, komt nog wel." Daarna krijgt Elvira de missie om onze helden in de gaten te houden en het niet te makkelijk voor ze te maken, ze moeten het wel echt verdienen anders werkt het niet.

Scène 3: Een heldenteam

Buiten blijkt de route naar Poekie toch moeilijker dan gedacht. "De noordpijl verandert steeds bij deze routetechniek" moppert Milan. "Hoe heb jij in hemelsnaam je navigatie-insigne gehaald?" snauwt Luz. "De regels voor tochttechnieken bij ons zijn echt anders" verdedigt Milan zich. Even later zien ze een oud vrouwtje bij de weg. "Hé, dat was toch een quest?" merkt Luz op. Ze lopen op de vrouw af, maar zodra Luz vraagt of ze kan helpen, trekt de vrouw haar hoofddoek naar achteren en snauwt: "Helpen?"

Julie hebben zelf hulp nodig!" Voor hen staat plotseling een tot de tanden bewapende bendeleider. Luz en Milan vluchten hals over kop terug. "Oef, daar zijn we goed weggekomen" zucht Luz. "Ja, jij stapte wel érg brutaal op haar af. Met die lompe houding halen we onze quests nooit" geeft Milan terug. Ze slaan een hoek om en staan voor een gigantisch hondenhek met bordje 'Poekie.' "Hé, we hebben Poekie gevonden, maar niet dankzij jouw speurwerk" merkt Luz op. Dan komt een wolk rook uit de opening en verschijnt een grote groene drakenkop. Poekie blijkt geen lief hondje, maar een levensgevaarlijke draak.

Teleurgesteld druipen de scouts af en melden zich terug in De Vrolijke Draak. Glenda en Max wachten hen al op. "Dus, helden" zegt Max, "jullie moeten eerst nog trainen." "Wij kennen wel mensen die jullie kunnen trainen en wegwijs maken in deze wereld," vult Glenda aan.

Elvira komt terug bij de tovenaars om verslag uit te brengen. "Ze bakken er nog niet veel van" meldt ze. "Hoe bedoel je?" onderbreekt Robin. "Elk geluk hebben ze, maar ze missen nog kracht en kennis, en ze kennen de regels van het land niet eens." "Dankjewel, Elvira, goed gewerkt" zegt Robin. "Oh ja" zegt Elvira, "bijna vergat ik te zeggen: ze ruziën constant en kunnen nergens overeenstemming over vinden. Samenwerken moeten ze nog leren." Robin schudt zijn hoofd. "In mijn tijd wisten we als scouts beter." "Scouts?" vraagt Elvira verbaasd. "Was jij een scout?" Robin schrikt en stamelt: "Eh, nee! Dat gaat je niets aan." In koelere toon: "Ga verder met je werk. Zorg dat ze gaan samenwerken, anders is alles voor niets geweest." Elvira knikt en vertrekt. Robin roept haar nog na: "Zorg dat je heel terugkomt, ik kan het niet veroorloven een nieuwe handlanger op te leiden." Elvira roept nonchalant: "Tuurlijk, tuurlijk" terwijl ze wegloopt. Robin kijkt haar lang na.

Scène 4: Samenwerking en Ontvoering

Glenda heeft twee brieven in haar handen, ze roept iedereen bij elkaar. "Milan, Luz, ik heb nieuws!" roept ze opgewonden "ik heb bericht van de Jagers en Leeuwenridders. Ze hebben ruimte, jullie kunnen nu echt gaan trainen!" Milan en Luz reageren enthousiast. "Wow, de Leeuwenridders, dat klinkt echt heel prof. Ik kan niet wachten om met échte ridders te gaan trainen!" roept Luz. Milan vervolgt "Klinkt goed! Ik denk dat het goed is dat we even uit elkaar gaan, we kunnen van anderen ook veel leren." Voordat Luz kan reageren op Milan komt Max tussenbeide. "Dan zal ik met jou meegaan Luz en Glenda gaat met Milan mee om jullie gezelschap en uit de problemen te houden." Glenda vult aan: "We zullen elkaar hier weer ontmoeten tijdens volle maan. Dat geeft jullie voldoende tijd om alle vaardigheden te leren." De scouts zeggen gedag tegen elkaar, beide even enthousiast om te beginnen met hun training en even uit elkaars gezelschap te zijn. Ze splitsen op en de duo's lopen elk een andere kant op. De training is uitdagend, maar na veel oefenen krijgen Luz en Milan de basis onder de knie. Vlak voor volle maan, een dag nadat ze beiden hun training hebben afgerond, ontvangt Luz een brief. "Huh, een brief? Voor mij? Van wie?" Max antwoord: "Geen idee, hij kwam van een boodschapper, die wist het ook niet, misschien staat er een naam in. Het is wel heel onbeschoft om een brief zonder afzender te sturen, straks is die verkeerd bezorgd en weet je niet waar die naar terug moet." "Ehhh... deze is niet verkeerd bezorgd" zegt Luz. Ondertussen had ze de brief opengemaakt en met angst in haar stem gaat ze door. "Milan en Glenda zijn ontvoerd door het grote kwaad! Als we ze ooit nog levend terug willen zien moeten we om middernacht naar de bergen gaan om ze daar te ruilen voor 1000 gouden munten!" Luz begint in paniek te raken. "Maar, maar, dat kan toch niet? Ze zijn bij de jagers toch? Ooohh, hoe zou het met ze gaan! Hoe lang zijn ze al gevangen? Oh nee, dit kan toch niet nu gebeuren?" Max probeert zelf kalm te blijven terwijl hij Luz kalmeert. "Oh nee, wat erg, maar ze zullen vast nog oké zijn. Als iemand dit zou aankunnen zijn het Glenda en Milan wel. Ga maar even zitten Glenda." Het lukt Max echter niet om Luz te kalmeren. "Nee, ik ga niet zitten als zij in de problemen zijn!" Roept ze. "Wat als we ze moeten redden?!" Luz ijsbeert door de ruimte. "Hoe precies weet ik nog niet, maar we gaan ze redden. Heb jij 1000 gouden munten, Max?" "ehhh... nee" antwoord Max. "Oke" vervolgt Luz, "dan verzinnen we onderweg wel hoe we daar aan komen. We kunnen nu geen tijd verliezen." Max kijkt toe hoe Luz haar spullen gehaast in een zak probeert te proppen terwijl de helft eruit valt. Hij loopt naar de zak toe en begint de spullen te ordenen. "Als we

Milan en Glenda willen redden is het belangrijk dat je je tas goed inpakt en er voor zorgt dat je je hoofd een beetje koel houdt. We kunnen ons nu geen fouten veroorloven." Luz lijkt wat gekalmeerd door de woorden van Max. Een uur later hebben ze alles ingepakt en nemen ze afscheid van de leeuwenridders.

Luz en Max komen aan op de afgesproken plek, op een richel langs een ravijn. De plek is alleen te bereiken via twee wankelende trappen. "Luz?" klinkt het. Luz schrikt op. "Milan, ben jij dat?" roept Luz terug. De twee duo's staan tegenover elkaar aan weerszijden van de richel. "Ben je oké?" vragen ze tegelijk. "Oh, wat ontroerend, ik zou bijna spijt krijgen van wat ik nu ga doen" roept een stem van boven. De helden kijken op, het is Elvira. Glenda en Max herkennen haar. Elvira begint te lachen en op hetzelfde moment zijn er twee explosies bij de trappen. Als het stof is neergedaald ziet de groep dat de enige twee manieren om uit het ravijn te komen zijn vernietigd en op de rand van het ravijn staat een lachende Elvira. "Nee!" roepen ze in koor. "Snel Max, pak alle touwen uit de tassen en knoop ze aan elkaar!" roept Milan. "We kunnen mijn zwaard gebruiken als steun" vervolgt Luz. Milan vult aan: "Precies, en dan zetten we druk op die stenen waardoor ze op de juiste plek blijven..." "... en via die rots klimmen we omhoog" zegt Luz. Luz en Milan geven elkaar een high five en gaan gelijk aan de slag, ze hebben geen tijd te verliezen. Het kost wat moeite, maar ze staan binnen de kortste keren boven aan het ravijn, oog in oog met Elvira, die ondertussen is gestopt met lachen. "Oh oh" fluistert ze in zichzelf. "Als we samenwerken kunnen we haar pakken" zegt Milan. "En ondervragen" vult Luz aan. Het duo stormt op Elvira af met de wapens getrokken, maar vlak voordat ze bij haar zijn verdwijnt Elvira in een zwarte rookwolk. "Nee, ze is ontsnapt!" Milan en Luz kijken elkaar verwaast aan en zeggen weer tegelijk: "Maar jij was toch ontvoerd?" "Nee ik dacht juist dat jij ontvoerd was, daarom kwam ik hier heen." "Kwam jij hier om mij te redden, wat sweet van je," zegt Luz nog half sarcastisch. "Nou ja, jij dan! bitch Milan terug. "Jij was toch ook zeker hier om mij te redden?" Dat kon Luz niet ontkennen. Blijkbaar geven ze toch meer om elkaar dan ze dachten. Samen gaan ze verder als besties.

Nu ze getraind zijn en samen werken kiezen ze een goed beschreven quest, die makkelijker blijkt te zijn dan ze ingeschat hebben. Om te vieren dat hun missie is geslaagd en iedereen weer vrienden is heeft Axel een feest georganiseerd in 'De Vrolijke Draak.' Er is zelfs een heuse avondmarkt! De groep komt samen in 'De Vrolijke Draak' en maakt plannen voor morgen. Het is tijd om de zwarte tovenaars te verslaan en hun insignes terug te krijgen. Proost!

Scène 5: Identiteit

De groep gaat op weg naar het kasteel. Daar waar de zwarte tovenaars te vinden is. Milan en Luz proberen Glenda en Max zoveel mogelijk uit te horen over het grote kwaad. Wie is die persoon eigenlijk? Glenda vertelt dat deze tovenaars 10 jaar geleden zomaar in hun land zijn verschenen. Eigenlijk weet niemand waar hij precies vandaag kwam, maar hij ging wonen in een creepy kasteel op een berg. Door een betovering onweert en bliksemt het daar altijd! Nou als dat niet kwaadaardig is...? De tovenaars gingen heersen over alle dorpen in de omgeving en noemde het land Robanië. Milan onderbreekt het verhaal. "Ja oké, maar waarom is hij eigenlijk nou zo slecht?" Glenda vertelt verder dat er soms mensen in Robanië worden ontvoerd en gevangengenomen in het kasteel. Ja oké, ze worden ook weer vrijgelaten maar ja, dat toch is dat raar? En het grote kwaad heeft natuurlijk zwarte kleren en een zwarte mantel aan. Ook vertelt Glenda dat de zwarte tovenaars voor ongeluk zorgt. Hij laat spullen van iedereen verdwijnen! "Hij heeft mijn favoriete toverketel gestolen!" roept Glenda boos. Max onderbreekt haar. "Die heb je laatst toch weer teruggevonden onder je bed tussen al je sprekenboeken?" lacht hij. Glenda moppert dat 'die slechterik' dan vast wel iets anders gestolen heeft. Dat is nou eenmaal wat slechteriken doen. Maar gelukkig is er nu een groep helden om het grote kwaad voor eens en altijd te verslaan en Robanië te redden! Ze zijn inmiddels bij het kasteel aangekomen en maken hun wapens klaar.

Met getrokken wapens stormt de groep naar binnen. Robin is duidelijk niet onder de indruk. "Welkom, ik had jullie nog niet verwacht, maar pak een stoel en ga zitten, ik wilde net mijn plan in werking gaan zetten, ik heb alleen nog een lied nodig." De helden dreigen met hun wapens "We zijn hier niet voor een musical, we zijn hier om je te verslaan!" Ze rennen naar voren, maar Robin knipt met zijn vingers en laat ze in slaap vallen. "Helden, tja de lat ligt laag tegenwoordig" lacht hij. Elvira bindt de helden vast op een stoel en dan wachten ze tot de helden weer wakker worden. "En dan kunnen we eindelijk beginnen" verzucht hij. Robin plaatst de twee insignestenen in een portaal waar er duidelijk plek is voor nog een derde. Luz en Milan vragen zich hardop af wat hij allemaal aan het doen is. Glenda zegt boos dat de duistere heerser vast niet zomaar zijn plan gaat verklappen. Robin onderbreekt haar. "Ja natuurlijk wel! Aan suffe helden zoals jullie moet natuurlijk het plan even uitgelegd worden."

Robin vertelt, met zijn meest evil stem, zijn kwaadaardige plan. Hij heeft een portaal gemaakt naar een andere wereld. Het portaal wordt aangedreven door 3 magische stenen. Daarom heeft hij de twee helden naar deze wereld gelokt en hun stenen afgepakt. En de helden hebben braaf hun quests uitvoert om de magie te activeren. Want kijk maar! De insignestenen van Navigeren en Samenleving gloeien mooi in het portaal. Milan en Luz balen. Ze beseffen dat ze de tovenaars juist hebben geholpen.

Elvira begint te lachen. "Ja het is maar goed dat ik een beetje heb meegeholpen, anders was het jullie nooit gelukt!" Robin vraagt Elvira om het kistje te halen. Daar haalt hij een derde steen uit. Deze heeft een ander symbool. Hij plaatst de steen in het portaal. "Zo bijna klaar. Het portaal heeft drie stenen nodig om te werken en voor de laatste steen is er nog maar een taak te gaan. Een lied!"

Robin zingt een lied over zichzelf waarin hij alle slechte kanten van zichzelf benadrukt. En na de laatste noot kijkt iedereen verwachtingsvol naar het portaal. Maar er gebeurt niets. Wanhopig herhaalt Robin de laatste zin. Niets! Robin wordt ontzettend kwaad. Waarom werkt het nou niet? Hij pakt zijn lijstje uit de kist. Hardop gaat Robin door zijn lijst heen. Hij heeft een stamboom gemaakt. Een vlag met een logo, jazeker! Hij heeft zelfs van alle culturen en rassen in zijn land één iemand ontvoerd om ze te leren kennen. Weet je wel hoeveel moeite dat kost!? Vraagt hij aan de helden. Een compliment verzameld. "Elvira... Ik ben geweldig toch? TOCH?" Vraagt Robin geërgerd aan Elvira die alleen maar ja durft te knikken. "En ik heb zelfs een lied gemaakt over mezelf!" Kwaad smijt Robin de lijst op de grond en gaat op zijn troon zitten. Hij zegt tegen Elvira de helden maar vrij te laten want het heeft toch allemaal geen zin meer. Als iedereen weer los is pakken Milan en Luz de lijst van de grond. Hé dit herkennen ze! Het is een Scouting lijst met insigne eisen! Milan en Luz confronteren de tovenaars. Hoe komt hij aan deze lijst en die steen? "Ja die is gewoon van mij hoor! En je hoeft me ook geen tovenaars, slecht of heerser te noemen want ik heet gewoon Robin." Robin legt uit dat hij zelf ook een scout is en dat hij in deze wereld terecht is gekomen en een weg naar huis zocht. De wezens in deze wereld leken allemaal te denken dat hij slecht was dus daar heeft hij maar geprobeerd zijn voordeel mee te doen. Alle eisen van zijn insigne Identiteit heeft hij de afgelopen jaren hier gedaan. Milan maakt nog een opmerking "Pfff Identiteit. Dat is toch dat stomme insigne dat niemand ooit kiest!" Luz stoot hem aan. "Dat jij nou iets moeilijk vindt betekend nog niet meteen dat het stom is Milan." Als Milan en Luz door de lijst kijken besluiten Glenda en Max om Robin te helpen, want dan kunnen Milan en Luz ook naar huis. Ondertussen probeert Elvira om Robin te troosten.

Dan ineens heeft Luz de oplossing "Ik weet het! Het compliment! Dan werkt natuurlijk alleen als je het van een ander krijgt en niet van jezelf. Dus we hoeven Robin alleen maar een compliment te geven!" Glenda protesteert nog. Over die slechte tovenaars valt echt niets goeds te zeggen toch? Luz en Max gaan naar Elvira. "Jij kent Robin toch het langste van ons allemaal. Kun jij misschien wat liefs zeggen?" Elvira twijfelt. "Maar als ik nou iets goeds zeg... dan gaat het portaal open toch?" vraagt ze aan Robin, "en dan ga je weg?" Robin knikt. Elvira slaat haar handen over elkaar. "Dan zeg ik lekker niks! Ik wil niet dat je gaat!" Robin is erg verbaasd. Dit had hij niet verwacht. Hij probeert Elvira uit te horen. Waarom wil ze niet dat hij gaat? Hij is toch maar een stomme slechte tovenaars die niets kan? "Dat is niet waar!" roept Elvira boos. "Je bent juist een hele slimme tovenaars! En ook nog eens super creatief en muzikaal en lief..." ze overlaadt Robin met complimenten. Dan gebeurt waar Robin zo lang

op heeft gewacht. Door al die complimenten van Elvira springt het portaal aan. Elvira slaat haar handen voor haar mond, maar het is al te laat.

Milan en Luz zijn blij. Ze kunnen eindelijk naar huis. "Ga je ook mee Robin?" vragen ze. Maar Robin kijkt naar Elvira en bedenkt zich. Hij besluit toch in Robanië te blijven tot grote blijdschap van Elvira. Want tja, wie moet anders het land regeren? Robin legt uit dat er veel oorlogen en ruzies waren voordat hij Robanië stichtte en dat hij bang is dat dat weer gebeurd als hij weggaat. Nu is er tenminste vrede. Ook Glenda en Max zijn het daar eigenlijk wel mee eens. Al wil Glenda wel wat suggesties doen voor het verbeteren van Robanië. Max gaat daarover nog met haar in discussie. Een land regeren blijkt nog niet zo makkelijk te zijn.

Iedereen neemt afscheid van elkaar. Robin, Elvira, Max en Glenda zwaaien de helden uit als ze door het portaal gaan.

After credit scène:

Luz en Milan hangen wat op een stoel. Pfff dit is echt saai" klaagt Milan. Luz is het met hem eens. In die andere wereld was alles veel spannender. Ze besluiten dat ze nog wel even terug willen. Misschien zijn er nog wel meer insignes te behalen! Luz wil wel een insigne van Sport & Spel. Milan wil eigenlijk ook wel een lied over zichzelf en een eigen vlag. Waarom niet ook een eigen koninkrijk? Ze staan snel op en springen samen weer terug het spelbord in.

1.5 Tips en trucs voor bij het theater

1.5.1 Tips specifiek voor dit thema

Er zijn enkele magische elementen zoals een portaal en verdwijnende mensen in het verhaal. Wees creatief en kijk welke spullen jullie hebben die je kan gebruiken! Voor de portalen zou je met doeken kunnen werken, in het decor verwerken of je kan ook een rookmachine gebruiken.

Voor een 'quick change' van de acteurs kan je de rookmachine ook gebruiken, daarnaast zou je hier ook 'tear away' kleding voor kunnen gebruiken. Deze kan je met een soepele beweging van je lichaam af trekken.

1.5.2 Tips voor theater algemeen

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat hard om de zelfbedachte grappen kan lachen is essentieel. Scouts zijn in een hele leuke leeftijd: platte humor mag!
- Timing is alles: geef grapjes de tijd om gesnapt te worden. Dat betekent niet meteen doorpraten maar even een pauze laten vallen.
- Vaak gaat veel van je theatertijd verloren in het introduceren van je figuren in het verhaal. Meestal wordt het dan een heel gedoe om dat voor elkaar te krijgen. Dit los je op door een line-up aan het begin te maken. De figuren komen een voor een op, een voice-over vertelt iets over ze en als alle figuren zijn geïntroduceerd begint het verhaal pas.
- Als de mensen die je voor het thema beschikbaar hebt minder bedreven zijn in toneelspelen en teksten onthouden of als er geen tijd is om het toneel van tevoren uitgebreid te repeteren, kun je er ook voor kiezen om het themaverhaal in voorleesvorm te schrijven en door een verteller te laten lezen terwijl anderen op het toneel uitbeelden wat wordt verteld.
- Maak van tevoren wat filmpjes, hierin kun je thema introduceren maar kun je natuurlijk ook gebruiken om alle figuren vast bekend te maken bij de scouts.
- Let op: wat heel vaak gebeurt, is dat acteurs door elkaar praten, dat is niet te volgen voor publiek. Daarnaast is het heel belangrijk om niet met de rug naar het publiek toe te staan. Ook dit maakt het verhaal niet te volgen.
- Wanneer je wil dat iemand boos speelt, komt het vaak krachtiger over om niet te gaan schreeuwen maar juist heel ingehouden en zacht te praten.
- Vaak is decor een moeilijk iets. We beschikken nu eenmaal niet allemaal over een toneel dat automatisch alle verschillende decors of sets tevoorschijn tovert. Kortom: wees creatief. Een

hoop gereedschap en een stuk van een auto of een speelgoedauto worden een werkplaats om te sleutelen. Een infuuspaal wordt een ziekenhuiskamer. Zorg met een donker doek voor een achterwand waar je achter kunt verdwijnen en ook spullen achter kunt zetten en weer bijhalen.

- Maak van meer dan alleen acteren gebruik: zang en zelfs dans maken theater levendiger! Wel alleen doen als de zang redelijk zuiver is en de dans redelijk strak.
- Tot slot komen we nog een keer terug op het plezier: houd ruimte voor last-minute dingen om die tijdens het kamp gebeuren nog te verwerken in het theater maar ook om grappen die niet in het script staan maar wel tijdens het repeteren op komen borrelen ruim baan te geven.
- Kom je er echt niet uit? Vraag om hulp, denk aan de lokale theatervereniging, of mail de spelspecialisten (spelspecialisten@scouting.nl). Via de spelspecialisten kan je ook in contact komen met het theaterteam van de LSW.

2 Weekendverloop

2.1 Inleiding

Er zijn twee opties: een compleet weekend vanaf vrijdag tot en met zondag of een weekend van zaterdag en zondag. Hieronder staat een voorbeeld van beide versies van de RSW uitgewerkt. Op verschillende momenten vinden beoordelingsmomenten van het kampterrein plaats. Ook kunnen scouts punten verdienen met bijvoorbeeld de hike en overige activiteiten.

Dit jaar willen we ook aandacht geven aan het nieuwe insignepakket. In het thema verhaal volgen we Luz en Milan die hun insigne weer moeten (terug) verdienen en we willen het mogelijk maken dat ook de scouts een groot deel van de insigne eisen voor insigne Navigeren - niveau 1 kunnen halen.

Sommige activiteiten zijn hierdoor gekenmerkt met een insigne teken, als je deze activiteit meeneemt in je RSW dan kun je de scouts de bijbehorende eis laten aftekenen. De regio en/of de groepen kunnen er dan voor kiezen om dit te gebruiken voor hun eigen insignewerk.

Aan het einde van dit hoofdstuk (zie 2.10) is nog een overzicht van welke activiteiten onderdeel uitmaken van de insigne-eisen voor het insigne Navigeren – niveau 1.

3-daagse RSW:

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Vrijdag	Avond		Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Opening thematheater		
			Kennismakingsspel of renspeel	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts en hun (subgroep) uniek maakt.	Identiteit / Sport en Spel
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag		Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury.	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond		Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel

	Middag	 	Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

2-daagse RSW:

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Zaterdag	Ochtend	 	Opening thematheater		
			Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag	 	Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken.	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury.	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond	 	Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend	 	Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag	 	Kampafbraak Thematheater		Uitdagende Scoutingtechnieken

2.1 Kampopbouw

2.1.1 Algemene kampaankleding

Probeer je kampaankleding in een middeleeuwse stijl te doen, gebruik vooral ook fantasie elementen. Zoals draken, kantelen bij tenten en wapenschilden per subkamp.

2.1.2 Subkampen

Voor de subkampen zou je kunnen kiezen voor gildes/beroepen die ook terugkomen in het theaterverhaal of er op aansluiten zoals:

- Ridders.
- Barbaren.

- Heksen.
- Rangers.

Extra tips voor verwerken activiteiten gebieden bij de kampopbouw:

- Maak per subkamp (of over de hele RSW) een posterbord, waar de ploegen of afzonderlijke scouts iets kunnen achterlaten (ook handig voor de RSW-krant).
- Weersvoorspellingen doen zonder informatie van buitenaf.

2.2 Voorbeeldactiviteit kampopbouw: Questbord

Beschrijving

Zoals de herberg een questbord heeft met alle quests in de buurt, kan je er ook eentje maken voor je ploeg met alle taken die je kan doen op de RSW. Iedereen kan een taak oppakken door zijn/haar naam er op te schrijven.

Vorbereiding (1 uur)

Van tevoren de verschillende activiteiten/taken indexeren.

Materiaal

- Prikbord.
- Punaises.
- Post-it notes.
- Pennen/potloden.

Tips en veiligheid

- Zet er ook naast de standaard taken zoals afwassen, ook leuke dingen op zoals elkaar complimenten geven, of grappen maken. Of hou de status bij van bijvoorbeeld de OKO.
- Je kan ook kijken naar een uitgebreidere variant, zoals een [Kanban bord](#).

2.3 Opening

Alle scouts verzamelen rond de vlaggenmast en openen zoals gebruikelijk. Eventueel scouts per subkamp/staat bij elkaar laten staan.

Na de officiële opening wordt het thema verder geïntroduceerd en wordt vast uitleg gegeven over de overkoepelende kampopdracht (OKO). Zie voor mogelijke OKO-spellen hoofdstuk 2.10.

2.4 Ren- of ruilspel

Beschrijving

Duur: ± 2 uur.

Spelvorm: Live Action Role Playing (LARP) meets D&D.

Doel: Werk samen als team om missies te voltooien, monsters en de eindbaas te verslaan.

Scouts spelen als avonturiers die door een fantasiewereld reizen. Elk team is een "party" (groep helden) die samen het land doorkruist op zoek naar de Kristallen van de zwarte Tovenaar.

Onderweg komen ze obstakels, puzzels, NPC's (posten in thema bemand door thema figuren) en monsters tegen die ze moeten verslaan door acties, dobbelstenen en samenwerking.

Spelmechaniek:

- Elk team krijgt een karakterkaart met 3 rollen en ieder lid van het team kiest een rol:
 - Strijder (kracht)
 - Verkenner (sneaky en snel)
 - Wijze (slim en goed met puzzels/magie)
- Teams krijgen een d20 (twintigzijdige dobbelsteen) om acties te doen:
 - 1-7 = Mislukt
 - 8-14 = Gedeeltelijk gelukt
 - 15-20 = Gelukt

- Je kiest welke rol de actie doet → elk roltype is beter in sommige opdrachten.

Spelindeling (locatie als fantasiewereld):

1. Hoofddorp – Startgebied + uitleg + marktkraam
2. Veld van de Vuurgeest – Behendigheid + vuuropdracht (denk aan een +2 op dobbelstenen voor Strijders, en bonussen voor als het vuur echt brand)
3. Grotten van de Wijsheid – Puzzelkamer of raadselruimte (denk aan een +2 voor de Wijze en als puzzels heel snel worden opgelost aan een soort geheim dat wordt vrijgespeeld)
4. Het Verdwaalde Woud – Oriëntatie-opdracht (kompas/route) (denk aan +2 voor Verkenner en het verkrijgen van extra kaartstukken om je kaart uit te breiden oid)
5. Het Verloren Moeras – Wateropdracht + evenwicht (Denk aan een dobbel gevecht met moeras monsterd die het bij verlies moeilijker en bij winst makkelijker maken om bijvoorbeeld samen te werken)
6. De Donkere Toren – Eindmissie met eindbaas (hier zou je meerder teams kunnen samenvoegen om samen de strijd aan te gaan maar je kunt ook elk team los een kans geven).

Je draait teams door deze “locaties” (met begeleiding per zone) in tijdsblokken van ±15 minuten per zone. Per zone is er een game master die de tijd in de gaten houdt, de scores bijhoudt...

Punten & Winnaars: Elk team verzamelt Kristallen van Scouting/Thema (1 per voltooide zone)

Bonuspunten voor dingen als teamwork, goed je rolspelen en op creatieve manieren de quest in een zone oplossen. De eindscore bepaald welke team “het Koninkrijk redt”, maar iedereen heeft ook een eigen eindscore.

Vorbereiding (1-2 uur)

Zones indelen en klaarzetten, denk aan eventueel posten in zones dubbel uitvoeren om meer teams tegelijkertijd te kunnen laten spelen.

Materiaal

- D20's voor elk team.
- Kaarten per team: karakterkaarten + kristal-invalkaart.
- Zones met alle post onderdelen (touw, vuursetjes, kompas, raadsels, enz.).
- 6-10 begeleiders als gamemasters/NPC's.
- Sfeermuziek/ versiering voor zones (optioneel maar leuk!).
- Scoreformulieren en D8 dobbelstenen (voor bonus rollen) voor GM's.

Tips

In D&D –achtige spellen is een karakter aan het begin van het spel nog niet zover ontwikkeld als later in het spel. Gedurende het spelen krijgt iemand meer ervaring (XP) en kan bijvoorbeeld bij de marktkraam betere hulpmiddelen daarvan kopen of speciale eigenschappen vrijspelen. Dit is een manier om meer verschil tussen de spelende teams te krijgen en zo duidelijker tot een winnaar te komen.

2.5 Hike

2.5.1 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken: Drakenspoor (blinde lijn) (Insigne Activiteit)

Beschrijving

Een draak heeft een spoor getrokken over de kaart, we hebben gelukkig er een afdruk van kunnen maken. Dit spoor zou naar de volgende post gaan.

Vorbereiding (1/2 uur)

Maak een blinde lijn die de scouts moeten volgen.

Materiaal

- Blinde lijn /kaart.

Tips en veiligheid

- Controleer de route van tevoren.

2.5.2 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken: Dungeonmap (kruispunten route) (Insigne Activiteit)

Beschrijving

De ploeg heeft een dungeon map gevonden, het is een groot doolhof, maar als de juiste afslagen nemen moeten ze de uitgang kunnen vinden.

Vorbereiding (1 uur)

Uitwerken van de route techniek (kruispunten route in de vorm van een doolhof).

Materiaal

- Route techniek.

Tips en veiligheid

- Controleer de route van tevoren.

2.5.3 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Drakenherder (Insigne Activiteit)

Beschrijving

Als drakenherder heb je een kudde wyrmings (baby draakjes) deze zijn blind en moeten door de herder naar de voerbak gestuurd worden.

Een van de ploeg is de drakenherder en de overige leden zijn de wyrmings, de herder stuurt deze aan door de naam van de wyrmeling en windrichtingen, of andere aanwijzingen, te roepen.

De wyrmings (geblindeerde scouts) volgen de aanwijzingen aan en wanneer ieder draakje bij de voederbak is zijn ze klaar.

Vorbereiding (15 minuten)

Blindeer de scouts en zet ze verspreid door een gebiedje.

Materiaal

- Blindoeken.
- Kompas.
- Iets om de voederbak aan te duiden.

Tips en veiligheid

- Zorg dat het gebied waar de geblindeerde scouts staan, vrij van obstakels is.
- Laat de scout die aan de beurt is om de leiden, het kompas gebruiken om de richtingen te meten.
- Dit is een post die onderdeel is van de Insigne Navigeren eisen.

2.5.4 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Routetechniek memory (Insigne activiteit)

Beschrijving

Een memory spel met de verschillende route technieken en namen van de techniek, de ploeg moeten de juiste plaatjes bij de juiste benamingen vinden.

Vorbereiding (1 uur)

Kaartjes maken voor de verschillende route technieken.

Materiaal

- Memory kaartjes.

Tips en veiligheid

- Deze activiteit kan zou je kunnen gebruiken om de kennis van de ploeg te testen.
- Als de kaarten geplastificeerd zijn kan je ze vaker gebruiken.

2.5.5 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Robanië prik(Insigne activiteit)

Beschrijving

Iemand van de ploeg heeft kaartjes van plekken/locaties op de grote kaart van Robanië. De overige leden moeten aan de hand van aanwijzingen de juiste lek op de kaart markeren.

De hintgever heeft een andere kaart, bijvoorbeeld een wegen kaart en de rest van de ploeg gebruikt bijvoorbeeld een topografische kaart.

Laat de ploeg achteraf de verschillende elementen van de kaart benoemen, legenda etc.

Vorbereiding (1 uur)

Maak verschillende kaarten van een hetzelfde gebied. Een grote voor de ploeg en een kleine voor de hintgever.

Materiaal

- Locatie kaartjes.
- Grote en kleine kaart.

Tips en veiligheid

- Zorg voor verschillende soorten type (lucht, topografische, etc.) kaarten en laat de scouts juist door de verschillen van de kaart de juiste locaties aan doorgeven.

2.6 Koken

2.6.1 In de vrolijke draak

Beschrijving

Axel is zijn favoriete stoofpot recept kwijt, kunnen jullie nieuw recept bedenken en koken. Probeer er een echt herberg recept van te maken.

Vorbereiding

Laat de ploeg van tevoren een gerecht bedenken wat ze willen koken.

Materiaal

- Ingrediënten voor het gerecht.

Tips en veiligheid

- Zorg dat alles gaar is.
- Let op hygiëne.
- Voor extra uitdaging kan je de ploeg een bepaald apart ingrediënt geven die ze in de stoofpot moeten verwerken.

2.7 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)

2.7.1 Het marktplein

Beschrijving

Het is markt en deze wordt gehouden op het grote plein voor de "De Vrolijke Draak" er zijn allemaal verschillende kraampjes met leuke posten. Op de deze middeleeuwse markt kan je allemaal leuke activiteiten doen en spelen.

Denk bijvoorbeeld aan:

- Karaoke.
- Kaarsen maken.
- Karakter sheet maken.
- Wapenschild maken.
- snelcursus zwaardvechten/boogschieten .

Vorbereiding (1 uur)

Klaarzetten van de posten.

Materiaal

- Materiaal en benodigheden voor de posten

Tips en veiligheid

- Je kan kijken of je een middeleeuwse vereniging/reënactors kan uitnodigen om te helpen voor echte middeleeuwse posten te bemannen.

2.8 Postenspel

2.8.1 Het questbord

Beschrijving

Net zoals Luz en Milan moeten de scouts beter worden en levelen. Dit doen ze door bij quests uit te voeren en monsters te verslaan.

De ploegen halen bij de centrale post een questkaart geschikt voor hun level (1 t/m 5, 5 t/m 10, 11 t/m 15) en gaan deze bij de bijbehorende post oplossen. Wanneer ze 2 à 3 quests hebben opgelost en hun ingevulde questkaart weer bij de centrale post inleveren, dan stijgen ze een level en kunnen ze een nieuwe questkaart krijgen. Het uiteindelijke doel is om de sterke lvl 20 draak (Pookie) te verslaan, een monster verslaan kunnen ze doen door naar een monster post te gaan en hier een willekeurig monster kaart te trekken en een dobbelsteen te gooien. Indien het level van de ploeg en de dobbelsteen worp + eventuele schatten hoger is als het level van het monster, dan winnen ze en verdienen ze een of meer schatten.

Qua posten zou je kunnen denken simpele spelletje voor de lage levels, bv koekjes sjoelen en complexere wedstrijden tussen verschillende ploegen voor de hogere posten, hier zouden ze bv ook hun schatten kunnen inzetten.

Vorbereiding (2 uur)

Opzetten van de centrale quest post, questspel posten en monsterposten.

Materiaal

Centrale post:

- Questkaarten, afstreekkaarten voor de quests.
- Per ploeg een karaktersheet om hun level en schatten bij te houden.
- Potloden/pennen

Spelposten:

- Materiaal voor de afzonderlijke posten.

Monsterposten:

- Stapel van monster en schatkaarten
- Dobbelstenen

Tips en veiligheid

- Het spel Munchin (meerdere versies) hebben een boel monsters en schatten, deze kan je goed gebruiken als schatten en monsters voor het spel.
- In plaats van questspel posten voor verschillende levels kan je er ook voor kiezen om hogere levels ploegen, langere questkaarten te geven, dus dan moeten ze bijvoorbeeld bij level 1 t/m 5, twee quests per level oplossen, wanneer ze level 5 zijn moeten ze 4 quests oplossen om een level te stijgen, level 10 en hoger 5 quests per level. Dus op een gegeven moment is het misschien slimmer om betere schatten te willen gaan verdienen.

- Om in de sfeer van Munchkin te blijven, schatten hebben een bepaalde waarde en je zou ervoor kunnen kiezen dat ze een combinatie van schatten met een minimale waarde van 1000 kunnen verkopen bij de centrale post om een level te stijgen.

2.9 OKO (overkoepelende kampopdracht)

2.9.1 Kaart van Robanië (Insigne activiteit)

Beschrijving

Maak een landkaart van Robanië waarop minimaal de volgende onderdelen opstaan: noordpijl, legenda, schaal, (water)wegen, symbolen uit de legenda en een positieaanduiding.

Zorg ook dat herberg “De Vrolijke Draak”, de Toren van de Zwarte Tovenaar en andere belangrijke locaties erop staan.

Vorbereiding

Geef de ploegen een beschrijving van Robanië en vermeld wat er allemaal minimaal op moet.

Materiaal

- Knustelmateriaal
- Krurken
- Lijm/schaar
- Touw

2.10 Insigne Navigeren niveau 1

Zoals al genoemd bovenaan in dit hoofdstuk, zijn er voorbeeld activiteiten in deze map die aansluiten bij de eisen voor Insigne Navigeren. Als jullie RSW deze voorbeeld activiteiten aanbiedt aan de scouts, dan hebben ze een groot deel van de eisen voor dit insigne op niveau 1 gehaald.

- Laat zien dat je de onderdelen van een kompas (plaat/huis, richtingspijl, naald, roos, hulplijnen) en de 8 windrichtingen (N, O, Z, W, NO, ZO, ZW, NW) kent. Dit komt aan bod in 2.5.3 Drakenherder (Insigne Activiteit).
Deze activiteit maakt onderdeel uit van de insigne-eis ‘*Magnetisch kompas en GPS*’
- Kennen van de volgende tochttechnieken: lintjesroute, bolletje-pijltje route, kruispuntenroute, ogenroute. Dit kan je verwerken als tochttechnieken en of posten voor de hike, zie bijvoorbeeld 2.5.1 Drakenspoor (blinde lijn), 2.5.2 Dungeonmap (kruispunten route) en 2.5.4 Routetechniek memory.
Deze activiteit maakt onderdeel uit van de insigne-eis ‘*Routetechnieken begrijpen*’.
- Lopen/varen van een hike van minimaal 5km gebruik makend van genoemde tochttechnieken. Wanneer je de hike langer dan 5km maakt, voldoe je hieraan.
Deze activiteit is onderdeel van de insigne-eis ‘*Routetechnieken gebruiken*’.
- Benoemen onderdelen van een kaart: noordpijl, legenda, schaal, (water)wegen, symbolen uit de legenda, gebruik van kleuren voor vlakken, positieaanduidingen (RijksDriehoek grid, WGS84, UTM, etc). Inplaats van het benoemen van de onderdelen moeten de scouts bij de OKO een kaart van Robanië maken waar deze opstaan. Zorg ervoor dat je er genoeg van gebruikt. Zie 2.9.1 Kaart van Robanië.
Deze activiteit maakt onderdeel uit van de insigne-eis ‘*Kaart*’.
- Benoemen van de verschillen tussen verschillende kaarten: wegenkaart, topografische kaart, waterkaart, luchtkaat. De verschillen tussen kaarten komen aan bod in 2.5.5 *Robanië prik*. Hier zou je nog wat extra aandacht aan de verschillen tussen de type kaarten kunnen geven. Deze activiteit maakt onderdeel uit van de insigne-eis ‘*Kaart*’.

3 Activiteitengebieden in thema

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met een thema. Aan het einde van het hoofdstuk staan nog wat voorbeeldactiviteiten uit verschillende activiteitengebieden.

3.1 Internationaal

Binnen dit activiteitengebied komen de scouts in aanraking met andere culturen en Scouting wereldwijd. Wereldwijd wisselen scouts ideeën en ervaringen uit met andere scouts. Door deelname aan internationale kampen of jamborees kunnen scouts contact leggen met scouts uit het buitenland.

3.1.1 *Activiteitengebied in thema*

Scouting wereldwijd/Internationale uitwisselingen

In de herberg komen wezens van heel Robanië bij elkaar, dwergen, elven, mensen, orcen ontmoeten hier elkaar, er ontstaan vriendschappen, wordt handelgedreven en samen getraind.

Culturen

Elk ras heeft zijn eigen cultuur gebaseerd op de omgeving en levensomstandigheden waar ze mee zijn opgegroeid, dit uit zich in eten en (spreek)taal. De scouts kunnen kijken wat de verschillen zijn, maar belangrijker ook wat de overeenkomsten zijn tussen de verschillende wezen.

3.1.2 *Verwerken in activiteiten*

Koppel verschillende programmaonderdelen aan een ras, wat zouden de dwergen nu doen voor plezier bijvoorbeeld. Voor de activiteiten kun je inspiratie halen uit de scènes in het themaverhaal of via Fantasy verhalen.

3.2 Expressie

In dit activiteitengebied gaat het over jezelf uiten in vele vormen. Deze vormen kunnen tegengesteld zijn aan elkaar, maar het mooie van expressie is dat het ook weer nieuwe creatieve dingen op kan leveren.

3.2.1 *Activiteitengebied in thema*

Dansen en muziek maken

In de herberg komen de verschillende rassen bij elkaar en ze hebben natuurlijk allemaal verschillende dans en muzieksoorten, dit kan je goed gebruiken om een leuke (non-competitieve) post te maken.

Grafische technieken en handvaardigheid

Dit komt goed van pas tijdens het maken van versieringen voor kampementen, wapenschilden van de ploegen of de opmaak van de kampkrant.

Filmen en fotograferen

Hoewel fotografie redelijk onbekend is voor de mensen uit Robanië, hebben Luz en Milan natuurlijk wel hun mobieltje bij en maken ze veel foto's en filmpjes, dit kunnen ze natuurlijk ook voor de kampkrant doen.

Schriftelijke expressie

Dit komt terug in het maken van de kampkrant.

Toneelspelen

Bij het koken moeten ze de gerechten opdienen aan de jury, als ze dit in thema doen, spelen ze ook toneel.

3.2.2 *Verwerken in activiteiten*

Laat medewerkers als reporters door het kampterrein heen lopen en nieuws vergaren. Dit kunnen natuurlijk verslagleggingen zijn voor de kampkrant of voor sociale media.

3.3 **Identiteit**

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groepsidentiteit en levensovertuiging. Scouts denken na over hun eigen identiteit. Wat maakt ze bijzonder, of anders dan anderen? Natuurlijk speelt levensovertuiging hier een belangrijke rol in. Durven ze zichzelf helemaal bloot te geven? Ook alle ploegen en subkampen hebben een eigen identiteit. Dat begint al met een passende (thema)naam voor het team en/of subkamp. Denk hierbij ook aan taalgebruik of uitdrukkingen die vaak gebruikt worden.

3.3.1 *Activiteitengebied in thema*

Zelfbeeld

Iedereen in je ploeg heeft een eigen persoonlijkheid die aansluit bij een bepaalde klas, ben je een Ranger, Barbaar, Tovernaar, Ridder of misschien een Dief. De scouts kunnen zich aan de hand van hun zelfbeeld kijken bij welke klasse zij het beste passen.

Groep

Een groep avonturiers met alleen vechters komt een eind, maar soms heb je ook toveraars nodig om moeilijke puzzels op te lossen. Als je een groep helden samenstelt met verschillende karaktereigenschappen kom je verder. Een gemende ploeg met alle karaktereigenschappen is stabiel en kan dingen vanuit meerderen kanten aanpakken, bekijk samen met de scouts hoe de verdeling is binnen de ploeg, zijn ze sterker in een bepaalde aanpak, of zwakker in een andere?

Levensovertuiging

Je levensovertuiging heeft ook invloed op hoe je in de wereld staat. Zo kan je uit levensovertuiging bijvoorbeeld geen vlees eten waardoor Orcen niet jou favoriete ras zijn. Andere rassen zoals elven of dwergen hebben hier misschien een andere kijk op. Het is een mooi onderwerp om samen over te kunnen praten.

3.3.2 *Verwerken in activiteiten*

Ga met de scouts in gesprek over identiteit en karaktereigenschappen, wat zijn de overeenkomsten en verschillen met je vrienden? Welke invloed hebben je karaktereigenschappen op je vriendschappen? Maak bijvoorbeeld een karaktersheet per scout en kijk waar jij het beste in bent.

3.4 **Samenleving**

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij horen in dit activiteitengebied. Scouts kunnen zelf nadenken over hun bijdrage aan de samenleving. Welke doelen willen ze bereiken in de samenleving? De scouts kunnen zich als groep inzetten om deze doelen te bereiken.

3.4.1 *Activiteitengebied in thema*

Je eigen omgeving

In Robanië zijn nog veel ruïnes te vinden van kastelen, ook de toren van de donkere toveraar is er niet opeens gekomen en staat er al vele honderden jaren. Hoe is dat met de omgeving van de scouts, zijn daar nog kenmerken te vinden van vroeger te vinden en hoe uit ziet dat er nu uit? Is er nog een beek in Beek, is er nog steeds goed contact tussen de Hanzesteden etc.

Cultureel erfgoed

Het cultureel erfgoed van Robanië is gebaseerd op legendes, epische en volksverhalen. Is in er in de omgeving van de scouts ook cultureel erfgoed te vinden en is dit ter herleiden of terug te vinden in

oude verhalen? Misschien is er zelfs iets op je groep dat gezien kan worden als cultureel erfgoed van je groep?

Maatschappij

De samenleving is georganiseerd in rassen en klassen die zich hebben gespecialiseerd in verschillende eigenschappen. Gezamenlijk willen ze het grote probleem, de donkere toeveraar aanpakken, ze organiseren zichzelf in de herberg. Hoe pakken jullie een probleem aan in jullie wijk of buurt?

Je kan een handtekeningenactie online opzetten om bijvoorbeeld het wijkbestuur of de burgemeester en wethouders te bewegen tot actie. Denk hierbij aan het plaatsen van ondergrondse afvalcontainers, het creëren van een trapveldje of het helpen bij het zoeken voor een nieuwe blokhut voor je Scoutinggroep.

3.4.2 Verwerken in activiteiten/kampaankleding

Alles staat in het belang van Robanië, hoe kunnen we het zo goed mogelijk promoten, presenteren en zichtbaar maken?

Maak posters, -vlaggen en -liederen voor jullie ploeg, met daarop aanmoedelingen voor jullie sterkste punten.

3.5 Veilig & Gezond

Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel).

3.5.1 Activiteitengebied in thema

Koken/voeding

Ploegen maken een maaltijd gebaseerd op hun klasse en presenteren dit in thema.

Veiligheid

Hoe ga je veilig om met draken? Elke verdediging heeft ook zijn gevaarlijke kanten, hoe ga je hier zo veilig mee om?

EHBO

Tijdens een quest, kom je bij gevaarlijke situaties, hier kan je gewond raken, hoe kan je hiervoor voorbereiden.

Omgaan met elkaar

Extra punten wanneer je een andere ploeg uitnodigt om samen te koken.

3.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema/ activiteiten

Dit activiteitengebied komt op verschillende plekken terug in het programma, onder andere tijdens de maaltijden. Daarnaast kan je het ook goed gebruiken als losse posten in een postenspel.

- EHBO-post
- Vuur post

3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken

Hieronder vallen de vaardigheden in overleving, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als 'typisch Scouting' zullen zien. Bij scouts draait het erom dat je deze technieken zelfstandig, op een goede manier leert beheersen en in samenwerking binnen je ploeg elkaar versterkt en dingen leert. Iedereen heeft wel iets waar hij of zij het sterkst in is.

3.6.1 Activiteitengebied in thema

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Of het nu primitief koken, houthakken, zagen of stoken is, het zijn belangrijke vaardigheden om te hebben bij een quest. De scouts kunnen hun ingrediënten en benodigdheden voor een primitief gerecht verdienen met een groot spel waar ze uit de handen van bandieten, dieven of goblins moeten blijven.

Kaart, kompas en routetechnieken

Om te reizen tijdens een quests moeten de scouts een bepaalde veilige route volgen, deze is uitgezet met routetechnieken.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren

De scouts zouden een brug kunnen pionieren, zodat ze veilig over een ravijn of rivier kunnen gaan, die ze anders in hun quest zou tegenhouden.

Kamp/bivak

Probeer je kampterrein te beveiligen tegen nachtelijke bandieten, zorg voor een goede afzetting en maak een alarmsysteem, zodat je niet onopgemerkt kunnen worden beslopen.

Seinen

Semafoor seinen kan gebruikt worden om te communiceren over redelijke afstanden, bijvoorbeeld tussen subkampen.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken

Sommige stukken van je quest gaat over het water, ook daar zijn ze gevaren, zoals krokodillen of andere gevaarlijke waterwezens, laat ze niet in je kajak of boot.

Luchtvaart, techniek en lijnbestuurd vliegen, spelen met lucht en modelbouw

Draken kunnen vliegen, maar vinden het niet fijn om tussen vliegers te vliegen, kunnen jullie genoeg vliegers maken om de draken tegen te houden.

3.7 Sport & Spel

3.7.1 Activiteitsgebied in thema

Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitsgebied. Denk daarbij aan denkspeel, teamspelen, renspeel en postenspeel. Scouts hebben zich al behoorlijk ontwikkeld en kunnen daardoor goed zelfstandig spelen uitvoeren. Scouts zijn daarbij inventief en zijn op zoek naar uitdaging en bij spelen willen ze de regels ook wel eens ter discussie stellen. De fysieke kracht en het coördinerend vermogen bij jongens en meiden in deze leeftijd ontwikkelt zich enorm. Het is daardoor leuk om ook strategische spelen in competitieverband te doen. Zo leren ze elkaar beter kennen en vertrouwen en ontdekken ze dat niet de individuele kwaliteiten, maar een goede samenwerking het succes van een groep bepaalt.

Sporten

Om draak eruit te kunnen rennen moeten we fit zijn, elke avonturier blijft fit door sportspelen te doen.

Posten/ renspeel

- Er is een recept voor een toverdrankje om mogelijk de donkere toveraar en zijn hulpjes te verslaan, maar daar moeten ingrediënten voor worden verdiend, elke post levert een ingrediënt aan en met genoeg kan je het drankje maken.
- Nieuws gaat van herberg naar herberg en wordt meegebracht door onder andere de avonturiers, soms is het belangrijk om snel te doen en worden er moeilijkere routes door oude vervallen dungeons genomen, hier moeten ze onder lage plafonds duiken, over valkuilen springen en grote rollende stenen eruit lopen die achter ze aankomen. Je kan het zelfs als verschillende hindernisbanen zien. De scouts moeten nieuws van de ene herberg naar de

centrale post brengen en doen dat door verschillende dungeons (hindernisbanen bij posten) te doen.

Teamspelen

Drakenbal: De draak heeft alle gouden ballen bij zijn verzameling schatten gestopt, jullie. Elk team probeert voorbij de hulpjes van de draak te komen om de ballen (terug) te stelen, maar als je door de hulpjes wordt getikt raak je betovert en ga je ze helpen. De ballen zijn te zwaar om mee te lopen, maar gelukkig kan je overgooien naar je team genoten. Echter iemand van een ander team kan misschien ertussen springen en de bal naar zijn of haar team gooien.

Binnenspelen

- Op quest neem ik mee... (variant op ik ga op reis en neem mee, maar dan naast je naam ook je subkamp er in verwerken)
- Hoe overleef ik een dungeon, bedenk met je ploeg welke vaardigheden, skills, voorwerpen je nodig zou hebben om voor een gevaarlijke dungeon te overleven. Kunnen jullie het redden tot de schat en weer levend terugkeren?

3.7.2 *Verwerken in activiteiten*

Maak filmpjes van level up trainingen. De scouts kunnen deze zelfstandig doen.

3.8 Buitenleven

Activiteiten rondom het beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer, weer en sterrenkunde.

3.8.1 *Activiteitengebied in thema*

Buitensport

Om informatie over de donkere toveraar te winnen moet je onopvallend zijn, goed kunnen sluipen en een meester in camouflage zijn, kunnen jullie je kamp zou opbouwen dat het niet opvalt, maar toch veilig is? Hoe kan je snel weggkomen, welke paden kan je daarvoor gebruiken?

Kennis van plant en dier

Op een lange quest kan het zijn dat voorraden op gaan, dan moet je, je kunnen redden met wat de natuur biedt. Welke planten zijn eetbaar? Sporen van dieren kunnen leiden naar water, maar voor sommige moet je oppassen. Kan jij de juiste sporen volgen?

Milieu- en natuurbeheer

Houtwallen hebben naast schuilplaatsen voor kleine dieren ook nog het voordeel dat ze het de hulpjes van de toveraar wat tegenhouden, ook verdieping van beekje en riviertjes maakt het moeilijker voor ze om zonder brug (die te verdedigen) is over te steken. Wat zijn andere natuurbeheer manieren om je het leven makkelijker te maken?

Sterrenkunde

In de nacht reizen is een goede manier niet op te vallen tijdens je quest, maar dan kan je niet te veel licht maken (en dus niet op je telefoonscherm kijken). Kan jij van punt A naar punt B navigeren aan de hand van alleen de sterren en de maan?

Weer

De toveraar is fan van bliksem en donder spreken, gelukkig werken die alleen als het onweert, de bewoners van Robanië zijn goed geworden in het voorspellen van het weer, zodat ze weten wanneer ze uit de buurt van de toren moeten blijven.

Kan jij ook met de weerkaarten een voorspelling maken van wanneer het gaat regenen?

3.8.2 Verwerken in activiteiten

Aangezien de scouts met de activiteiten veel van de insigne eisen voor navigeren doen en buitenleven redelijk aansluit hierbij, kan je buitenleven ook benadrukken.

3.9 Extra voorbeeldactiviteiten

3.9.1 De Runen van de Bard

Beschrijving

Tijdsduur: ± 30 minuten

Type: Denkspel/ puzzelspel in groep

Doel: Ontrafel een reeks magische runen om een lied van kracht te activeren.

Verhaal: Een oude bard heeft een legendarisch lied gecomponeerd dat de draak Kal'Mur ooit tot rust bracht. Maar het lied is opgesplitst in runenpuzzels. Alleen wie de juiste volgorde en betekenis van de runen ontdekt, kan het lied opnieuw tot leven brengen.

Materiaal: Runenkaarten & puzzelbladen.

Spelverloop:

Teams krijgen een set runenkaarten met vreemde symbolen. Bij elke post moeten ze een puzzel of raadsel oplossen om de betekenis van een rune te ontcijferen. De runen vormen uiteindelijk een zin of liedregel. De eerste ploeg die de juiste volgorde van runen legt én de zin correct uitspreekt, activeert de Liedspreuk van de Bard en wint!

Ideeën voor puzzels:

Rune van Geluid: Decodeer een muziekcode (noten = letters)

Rune van Tijd: Rebus of klokpuzzel

Rune van Mystiek: Morsecodes of UV-inkt

Rune van Ritme: Tik een patroon correct na dat steeds langer wordt

Rune van Woord: Woordzoeker met verborgen zin en denk hier bijvoorbeeld aan iets met rijmwoorden, of de zin van een bekend lied afmaken.

Bonus: Als ze het lied samen zingen, verdienen ze extra punten of een beloning.

3.9.2 De Vlaggen van Robanië

Beschrijving

Tijdsduur: ± 30 min verzamelen, daarna nog tijd om te knutselen.

Type: Creatief + opdrachten

Doel: Verzamel vlagonderdelen door opdrachten te doen, en ontwerp daarna je eigen fantasievlag.

Verhaal: Het koninkrijk Robanië roept alle avontuurlijke ploegen op om zich te onderscheiden. Elke ploeg maakt een vlag die hun moed, magie en kracht vertegenwoordigt. Maar om vlagonderdelen te krijgen, moet je eerst opdrachten doen in het rijk.

Spelverloop:

1. Verzamelrondje (± 30 min):

Beweeg in teams langs 5 posten waar je onderdelen verdient, zoals:

- Draak-sjabloon (vaardigheidsproef met katapult of dobbelsteen)
- Glimmende runenstickers (opdracht over teamwork of kennis)
- Randversiering (zoektocht naar natuuritems)
- Symbool van kracht (mini-competitie boogschieten/werpen)
- Vlaggenstof in kleur (spelletje winnen)

2. Knutselgedeelte (± 30-45 min):

Gebruik alle verzamelde onderdelen om een unieke ploegenvlag te maken op stof/karton/papier.

Stimuleer:

- a. Verhaal (wat stelt je vlag voor?)
 - b. Creativiteit
 - c. Teamwork
3. Einde: Elke ploeg presenteert kort hun vlag aan het hof van Robanië (= jury/leiding), eventueel met een naam + yell.

Materiaal

- Ploegkaart + sjablonen (draak, ridder, zwaard, vuur, maan, enz.)
- Scoreformulier + opdrachtenboekje voor vlagonderdelen

4 Organisatietips

Bij het organiseren van de RSW is het van belang dat alle zaken goed geregeld zijn. Daarom vind je hieronder enkele tips die je kunnen helpen bij de organisatie van de RSW. Een complete checklist voor de organisatie van de regionale Scoutingwedstrijden vind je op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden.

4.1 Tips

- Start op tijd (september) met het werven van een kerngroep van medewerkers: de secretaris, penningmeester en voorzitter/coördinator. Vanuit deze kerngroep kun je de organisatie verder uitbouwen.
- Zorg ervoor dat de taken goed verdeeld zijn. Op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeld van een uitgebreide checklist voor taken rondom de RSW;
- Zet een tijdlijn uit met duidelijke deadlines.
- Communiceer op tijd (start seizoen) de datum van je RSW naar de groepen. Zo kunnen zij hier rekening mee houden in hun planning. Je kunt een promoronde organiseren langs de groepen in jouw regio waarin je mensen enthousiasmeert om deel te nemen aan de RSW.
- Reserveer op tijd je terrein, bij voorkeur aan het einde van de vorige RSW.
- Ga op zoek naar sponsors. Wanneer je bijvoorbeeld bij de supermarkt al je inkopen doet, willen ze vast wel een deel sponsors.
- Gebruik het thema als rode draad voor je RSW en koppel de activiteiten hieraan. Neem alle activiteitengebieden op in je programma en koppel hier de puntentelling aan.
- Deel je RSW bij voldoende ploegen in subkampen in, minimaal vier ploegen in een subkamp.
- Maak gebruik van een kampboekje waarin je alle nodige informatie bundelt voor de deelnemers.
- Een goed verloop van de aankomst en het vertrek is het visitekaartje van je organisatie naar de ouders en leiding en zorgt voor een hoop rust. Maak hiervoor een goed plan. Denk aan bagage drop-off, verkeersregelaars en verkeersstromen.
- Nodig bij de sluiting ook de ouders en leiding uit. Zo proeven ze een stukje van de sfeer van het kamp en kunnen ze helpen met het sjouwen van de spullen van de scouts.
- Spreek met de medewerkers af dat iedereen pas naar huis gaat als alles is opgeruimd en de coördinator de RSW sluit.
- Hanteer de LSW-regels voor de leeftijd van je deelnemers. Zo voorkom je teleurstellingen als ze naar de LSW mogen en toch niet aan de regels voldoen.
- Maak een duidelijk calamiteitenplan en zorg ervoor dat alle medewerkers dit hebben ingezien;
- Bereid je voor op de meest voorkomende situaties, zoals je die zelf ook op kamp hebt.
- Geef ook buiten Scouting bekendheid aan je activiteit (zie hoofdstuk 6 Laat je zien).
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

4.2 Werken in ploegen

In het spelaanbod voor de leeftijdsgroep scouts staat het werken in ploegen centraal. Bij het werken in ploegen gaat het erom dat scouts van elkaar leren en elkaar versterken. Door samen te werken en ieders kwaliteiten te gebruiken, bereik je meer met elkaar en heeft iedere scout meer kansen om zich te ontwikkelen. De RSW en de LSW kunnen hiervoor een heel goed voorbeeld zijn, omdat scouts hier in hun eigen ploeg samenwerken om zo de beste ploeg te kunnen worden.

4.3 Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie

kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. (Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie). Kijk voor meer informatie op <https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

5 Maak je regioactiviteit toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het **spelboeket**!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je volgens handvatten. In dit zakboekje staat bij elk aspect van een toekomstproof activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

Citaat van een regio-organisator: *“Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden!”*

6 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

6.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een RSW zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte hebben om het contact een vervolg te geven.
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid.
- Houd je aan de gemaakte afspraken.
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

6.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de RSW ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

Tip: Op <https://www.scouting.nl/downloads/ondersteuning/communicatie/invulpersberichten> staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een invulpersbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

7 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de RSW dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar de RSW komen.

7.1 Tips

- Geef tijdens een regionaal een thematische introductie op de RSW.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken, zie het voorbeeld hieronder.
- Persoonlijk contact geeft altijd meerwaarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle scouts en scoutsleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de RSW en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en scouts enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven om naast het voorbereiden op de wedstrijdonderdelen alvast een aantal activiteiten met het thema doen. Je kunt in de uitnodiging naar de groepen een paar uitgewerkte voorbeeldactiviteiten uit deze spelbrochure toevoegen die de leiding van de groepen met hun scouts kan doen als voorbereiding op de RSW.
- Geef groepen de volgende tip mee: betrek de scouts in het kader van jeugdparticipatie en toenemende zelfstandigheid ook bij de voorbereidingen.

7.2 Voorbeelduitnodiging

Bedenk een leuke manier om de scouts van jouw regio uit te nodigen, bijvoorbeeld dat ze zijn uitgenodigd voor de kampioenswedstrijden van hun subkamp. Je ziet hieronder een voorbeeld uitnodiging van de LSW 2025.

CARRIÈREBEURS; WIJ ZOEKEN TALENT

LSW 2025

GLOBAL TITAN

SHAPING THE FUTURE, LEADING THE WORLD

Uitnodiging: Ontdek Jullie Toekomst bij Global Titan!

Beste WINNAARS,
Zijn jullie klaar om je carrière naar het volgende niveau te tillen? Global Titan nodigt jullie uit voor de Carrièrebeurs 2025, waar innovatie, leiderschap en internationale groei samenkomen!

Locatie: Baarn

Datum: 7 tot en met 9 juni

Onze experts en recruiters staan klaar om jullie alles te vertellen over uitdagende carrièremogelijkheden, baanbrekende projecten en hoe jullie deel kunt uitmaken van een wereldwijd toonaangevend bedrijf.

- **Netwerk met professionals**
- **Volg inspirerende workshops**
- **Ontvang exclusieve carrièrekansen**

Meld jullie vandaag nog aan en word onderdeel van de toekomst!

 **Meer info?** <https://lsw.scouting.nl/>

**Met vriendelijke groet,
Het Global Titan Team**



@lsw_nl



@lswtheater



www.globaltitan.com

JUBILEUM 100 JAAR

Scouting Nederland viert 100 jaar als marktleider in avontuur, leiderschap en persoonlijke ontwikkeling. Met vestigingen in het hele land en een netwerk van duizenden actieve leden, heeft Scouting zich bewezen als dé toonaangevende organisatie voor talentontwikkeling. Door innovatieve programma's en strategische investeringen in outdoorbeleving blijft Scouting Nederland voorop lopen in de sector. Klanten ervaren een unieke mix van teamwork, zelfontplooiing en duurzaamheid. Met een bewezen trackrecord in het opleiden van toekomstige leiders en een ijzersterk merk dat generaties overstijgt, zet Scouting Nederland koers naar de volgende 100 jaar van groei en succes.

Global Titan is een toonaangevend multinational bedrijf dat gespecialiseerd is in strategisch management, technologische innovatie en wereldwijde logistiek. Met vestigingen op vijf continenten biedt het op maat gemaakte oplossingen voor bedrijven die willen excelleren in een competitieve markt.

Op deze carrièrebeurs slaan Global Titan en Scouting Nederland de handen ineen. Met de ervaren trainers van Scouting Nederland klaar om toekomstige talenten voor Global Titan, te inspireren met praktijkgerichte leiderschapstrainingen en avontuurlijke ontwikkelingskansen.

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeijer
Elja Coelman
Eric Lepelaar
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
Kim Fokkelman
Lieke van de Bildt
Linda Bothof
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sanne Vente
Tineke van der Ploeg
Veronica van de Ploeg
Wilmi Schoote-van der Neut

Illustraties: Flos Vingerhoets

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de regionale Scoutingwedstrijden 2026.

Herinneringsbadge

Voor de RSW 2027 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit weekend voor op je Scoutfit! Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.



Spelbrochure 2027

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de regionale Scoutingwedstrijden zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend Scoutingseizoen? Aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl.





**Download de brochure
en de bijlagen hier!**



Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee kinderen en jongeren worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland
Nulderpad 1, 3896 LV Zeewolde
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl