RSW 2024 Lochem Kamp - Infoboekje

Harry Potter

en het Dreuzel Toverschooltoernooi

De arena van het Toverschooltoernooi

SCOUTING REGIO RONDOM DE IJSSEL

De organisatie dankt bij voorbaat alle groepen en individuen, leidinggevenden en uitvoerenden die een rol spelen bij de voorbereiding en uitvoering van deze RSW. Jullie hebben de magische combinatie van inzet, samenwerking en lol, waardoor iedereen een supertof weekendkamp kan beleven. Uiteraard hopen we iedereen ook weer terug te zien tijdens de RSW 2025!

Scouting

ZWEINSTEIN MET ANDERLINGS PATRONUS

Zweinstein, Hogeschool voor Hekserij en Hocus-Pocus

Uitnodiging Toverschooltoernooi

19-20-21 april 2024

Hallo dreuzels!
Jullie zijn, ondanks dat jullie dreuzels zijn, vast allemaal wel bekend met de toverwereld. Het verhaal van Harry Potter die Voldemort versloeg is zelfs buiten de toverwereld bekend geraakt. En dat is prima. Vroeger moest voor dreuzels alles geheim gehouden worden, want ze zouden het toch niet snappen. Maar dat hoeft niet meer. Sterker nog: het Ministerie van Toverkunst heeft er zelfs op aangedrongen om wat vaker dingen te ondernemen samen met de dreuzels.

Daarom heeft de directie van Zweinstein, Hogeschool voor Hekserij en Hocus-Pocus, besloten om een speciaal toverschooltoernooi te organiseren. Een toernooi speciaal voor dreuzels: jullie dus! Maar jullie gaan niet als individuele spelers naar Zweinstein. Het is een toverschooltoernooi, dus er moeten scholen tegen elkaar strijden. Er zijn 5 scholen buiten Zweinstein gevonden die jullie onderdak willen geven en waarvoor jullie mogen strijden.

Zweinstein is gastschool en wil zich volledig richten op de organisatie, dus zij zullen geen team afvaardigen. De scholen waar jullie ingedeeld worden stellen zich verderop in deze magische handleiding aan jullie voor. De indeling geschiedt door de Sorteerhoed, die we een Magische Artificiële Intelligente aanpassing hebben gegeven om uit de aanmeldingslijst af te lezen waar een ploeg het beste zou passen.

"Maar hoe doe ik mee aan een toverschooltoernooi zonder dat ik kan toveren?" hoor ik jullie al denken. Geen probleem, we organiseren de avond voor het toernooi een megasnelle bloedspoed-tovercursus voor jullie, zodat jullie de basis voldoende beheersen voor het toernooi. En misschien halen jullie wel een S.L.IJ.M.B.A.L. (Schriftelijke Loftuiting voor IJver, Magische Bekwaamheid en Algeheel Leervermogen) na het afronden van de P.U.I.S.T. (Proeve van Uitzonderlijke Intelligentie en Superieure Toverkunst) die we speciaal voor deze spoedcursus gaan opstellen.

En wat kunnen jullie nog meer verwachten? Dat blijft voorlopig een geheim, zoals dat hoort, maar bedenk vast dat een toverschooltoernooi zonder magisch doolhof geen echt toverschooltoernooi mag heten. Oefen dus vast op het niet verdwalen in doolhoven… En als het jullie lukt om de weg te vinden, dan vinden jullie zeker ook de weg naar Zweinstein en dan ontvangen wij jullie graag in het weekend van **19-20-21 april**, gehuld in de outfit van je gastschool en met de bagage die op je magische paklijst staat.

En of je nu via perron 9¾ met de Zweinsteinexpress komt, met de Collectebus of via de Lekke Ketel en de Wegisweg reist, Zweinsteins poorten staan open voor jullie! Pas alleen op als je met de vliegende auto komt, de Beukwilg is de aanvaring met de Ford Anglia van de familie Wemel nog niet vergeten!

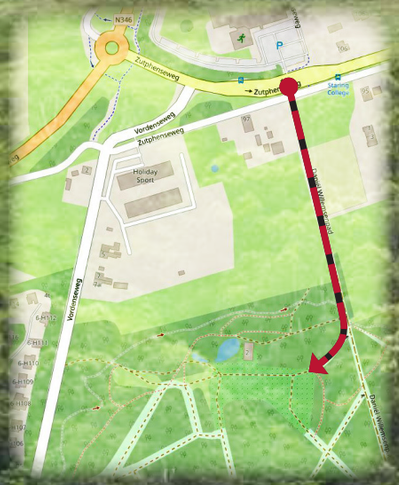
Met waardige toverachtige groet namens alle leraren en medewerkers van Zweinstein,

Minerva Anderling

Professor Minerva Anderling, schoolhoofd van Zweinstein

DAILY PROPHET
THE WIZARD WORLD'S BEGUILING BROADSHEET OF CHOICE
WIZARDING WORLD OPE
CLAIM YOUR FREE BUTTERBEER AT THE THREE BROOMSTICKS
VOUCHER ON PAGE 11
In het kader van een wederzijdse goede verstandhouding worden steeds meer toverzaken beschikbaar of zichtbaar gemaakt voor dreuzels. De tovertoeristenindustrie draait op volle toeren en zowel dreuzels als tovenaars vermaken zich prima!
MUGGL
MAGIC PASSES ROWLING'S PROPOSA
AIR BNB
DREUZEL ARRANGEMENT
IT'S NOT MUCH, BUT IT'S HOME
THE BURROW
OTTERY ST. CATCHPOLE, DEVON
* SLAPEN OP DE OUDE ZOLDERKAMER VAN GINY
* ONTBIJTJE VAN MOLLIE
* JE EIGEN WIJZER OP DE WEMEL-HUISKLOK
* ROND"RIT" MET DE FO ANGLIA DOOR ARTHUR
* DRAKEN SPOTTEN MET CHARLIE
VIJF GALJOENEN PER NACHT
MELD JE AAN PER UIL
COLLECTEBUS
HOP-ON-HOP-OFF TOURS
VOOR DREUZELS
ALL DESTINATIONS
(Nothing Underwater)
GOOF BLIKSCHA RIJDT JE VAN DE LIGUSTERLAAN TOT DE LEKKE KETEL
SJAAK STUURMAN KNIPT JE KAARTJE
KOOP EEN GEKROMPEN HOOFD VOOR AAN JE EIGEN AUTOSPIEGEL
MAGIC
ORS
WELCOME
DREUZEL
RONDLEIDINGEN
IN HET MINISTERIE VAN TOVERKUNST
BEKIJK VOOR MAAR TWEE GALJOENEN DE GROTE HAL, GA MET DE HORIZONTALE LIFT LANGS DIVERSE KANTOREN EN NEEM PLAATS IN DE BEKLAAGDENSTOEL VAN DE WIK- EN WEEGSCHAAR.
TOEGANG VIA TOILET OF TELFOONCEL!

Hoe bereik ik Zweinstein?



De RSW 2024 wordt van vrijdag 19 april t/m zondag 21 april gehouden in Lochem, tegenover Camping Ruighenrode, op het terrein van Scoutinggroep 'de Witte Wieven'. Gezien de beperkte aanwezigheid van stookplekken is het reizen met Brandstof via het haardennetwerk niet toegestaan, dus raden we aan om met je dreuzelvoertuig naar Zweinstein af te reizen. De via-via hiervoor kun je op de volgende locatie vinden:
Navigatie-adres: Daniel Willemsenpad - kruising Gageldijk, Lochem

Vanaf de A1: Borden richting Lochem volgen, ga bij Lochem de brug over en volg de rondweg rond Lochem. Ga bij de rotonde links af (je rijdt voor een caravanbedrijf langs). Bij de vluchtheuvel rechtsaf het zandpad op. Eerste zandpad rechtsaf. Volg de aanwijzingen van de parkeerwachten.

Vanuit Zutphen: Ga bij de rotonde rechts af (je rijdt voor een caravanbedrijf langs). Bij de vluchtheuvel rechtsaf het zandpad op. Eerste zandpad rechtsaf. Volg de aanwijzingen van de parkeerwachten.

In verband met de beperkte parkeerruimte worden degenen die jullie wegbrengen verzocht om zo snel mogelijk weer te vertrekken. Leiding die blijft overnachten wordt verzocht om de auto's te parkeren op een nog nader aan te wijzen plek en om met zo min mogelijk auto's te komen. Ook de plek waar je als leiding je tentje mag opzetten wordt ter plekke aangewezen. Zondag kunnen de ophalers hun auto's parkeren op de zandvlakte, op aanwijzing van de parkeerwachten.

Brengen en Halen

Op vrijdag 19 april zijn jullie om **18.00 uur** van harte welkom op het terrein voor de opbouw van jullie kampement en om vast de eerste toverspreuken te oefenen. Bij aankomst meld je je als *complete ploeg* bij de staf van de school waar jullie voor strijden (subkamp waar je bent ingedeeld). Elke school heeft een plekje op het terrein van Zweinstein. De locatie daarvan vind je op de plattegrond. Zorg dat iedereen vooraf voldoende gegeten heeft. Als je wil, neem dan een extra broodje, wat chocolade kikkers en Smekkies in alle smaken mee. Het opbouwen kost energie, zeker als je nog niet kan toveren.

Zondag 21 april omstreeks **14.00 uur** begint de sluiting – waarbij ouders van harte welkom zijn – met als hoogtepunt de huldiging van de winnaars van het toverschooltoernooi en de bekendmaking welke ploegen de meeste punten voor hun school verzameld hebben. De beste ploegen mogen als beloning naar de LSW 2024. De sluiting is rond **15.00 uur** afgelopen. Daarna meld je je met je hele ploeg af bij je subkampstaf en krijg je een herinnering aan dit mooie themaweekend. Let op, de tijden zijn indicatief!

Aanhangers mee? Let op!!

Wij verzoeken de bestuurders om de aanwijzingen van de organisatie op te volgen voor een vlotte doorstroming. Doe je dit niet, dan kan het zijn dat Dwaaloog Dolleman je omtovert in een fret… (verbanning naar Azkaban vinden we een nét wat te zware sanctie)

Aanhangers mogen op aanwijzing van de parkeerwachten zelf naar subkamp gereden worden. Bij minder goed bereikbare kampterreinen of bij een modderig terrein is het mogelijk dat de organisatie de aanhanger naar en van het subkamp rijdt (alleen indien echt noodzakelijk en altijd in overleg met parkeerwacht).

Noodnummer

De centrale organisatie heeft een noodnummer:

06 – 45 73 64 39
Ronald Lansink

Alleen voor noodgevallen! (en niet voor verloren spullen, gebroken toverstaf etc.)
In andere gevallen eerst contact opnemen met je subkampstaf en daarna eventueel met je eigen leiding.

THE JACOBITE STEAM TRAIN FORT WILLIAM TO MALLAIG

Vind je school en je verblijfplaats...

Er zijn vijf toverscholen die tegen elkaar strijden: Castelobruxo, Klammfels, Ilvermorny, Mahoutokoro en Uagadou. Deze scholen hebben een plek op Zweinstein toegewezen gekregen, waar zij te gast zijn. Bij aankomst ga je met je complete ploeg naar de plek van jouw school. Zie op de Sluipwegwijzer op de volgende bladzijde waar jouw school is geplaatst. Daar worden jullie ontvangen en van de subkampstaf krijgen jullie te horen waar jullie je tent en keuken mogen opzetten. De tent moet staan vóór de kampopening, zodat jullie vrijdagnacht kunnen slapen. Natuurlijk draag je tijdens het opbouwen het uniform van jouw school, dat je gekocht hebt op de Wegisweg.

De school waar je wordt ingedeeld zal het hele kamp jouw subkampstaf, oftewel jouw leiding zijn. Zij zorgen dat je op tijd naar de programmaonderdelen gaat, ze geven aan wanneer je mag koken, moet slapen, moet verzamelen en zo meer. Ook als je wat te vragen hebt, een pleister nodig of wat kwijt wil, dan ga je naar je subkampstaf.

Vanwege het grote aantal verwachte deelnemers zullen we de Sorteerhoed moeten laten kiezen wie er bij welke school mag aansluiten. Dat hoor je snel na je inschrijving. Geef je ploeg dus snel op, dan weet je voor wie je moet juichen en voor welke school je je voorbereidingen moet gaan doen (kleding, maaltijd, aankleding kampement en zo)! De scholen stellen zich hier vast aan jullie voor, zodat je meteen wat inspiratie mee krijgt.

Mahoutokoro

Ilvermorny

Uagadou

Klammfels

Castelobruxo

Sluipwegwijzer

Harry

Ron

Hermelien

Castelobruxo
Hagrids hut

Grote zaal

Klammfels
Jammelende Jenny's toiletten

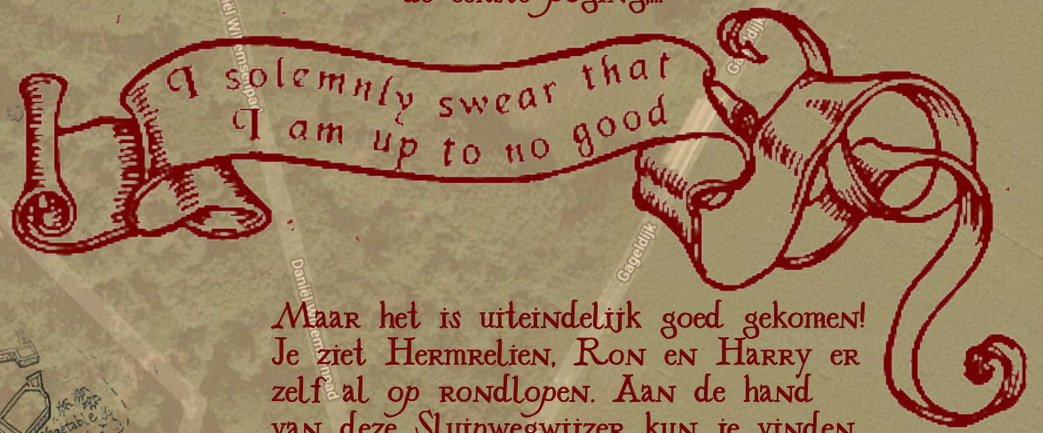
Vagadou
Zwerkbalarena

Mahoutokoro
Zweinsteins keukens

Lerarenkamer

Ilvermorny
het trappenhuis met
de bewegende trappen

De plattegrond van Zweinstein is behoorlijk complex. Daarom hebben Harry, Ron en Hermelien speciaal voor het Toverschooltoernooi deze kleine Sluipwegwijzer gemaakt. Het heeft een aantal nachten in de geheime sectie in de schoolbibliotheek gekost voordat ze de informatie hadden om hem te maken. En uiteraard mislukte de eerste poging....



Maar het is uiteindelijk goed gekomen! Je ziet Hermrelien, Ron en Harry er zelf al op rondlopen. Aan de hand van deze Sluipwegwijzer kun je vinden op welke locatie van Zweinstein jouw school is gestationeerd. Daar mag je je bij aankomst dus melden.

Er zijn twee speciale locaties.

<u>De grote zaal</u>
Net als in de verhalen de verzamelplaats voor iedereen. Daar ga je naar toe als er een programmaonderdeel begint.

<u>De lerarenkamer</u>
Overleg met de organisatie en leiding vindt hier plaats. Geen toegang voor scholieren!

het trappenhuis met de bewegende trappen

De keukens van Zweinstein

Wij koken
ook Japans,
Makoutokoro!!

FEENKY, BELANGRIJKE HUISELEEN IN DE KEUKEN

de toiletten van Jammerende Jenny

Klammfels, er is hier genoeg water voor jullie schip.
En komt Kruml ook mee?

JENNY ELIZABETH WARREL

De Zwerkbalarena

Hagrids hut

HEy CASTELOBRUXO, IK HEB EEN MOOIE MAGISCHE MOESTUIN DIE JULLIE MOGEN GEBRUIKEN!
EN HEBBEN JULLIE M'N NIEUWE DRAAK AL GEZIEN?
OH, DAT LAATSTE HAD IK NIET MOETEN VERTELLEN...
HAGRID

Houd je van oerwoud, tempels en geest-beesten? Dan is het Braziliaanse Castelobruxo jouw school! Wij komen uit het Amazoneregenwoud van Brazilië en je spreekt onze naam uit als:

Kas - tel - o - *broe* - sjoe

Castelo is Portugees voor Kasteel en Bruxo betekent Tovenaar. Letterlijk heet onze school dus Tovenaarskasteel!

Voor dreuzels lijkt onze school nog het meeste op een oude Inca-ruïne. Dat komt door de vele anti-dreuzelbezweringen die om de school zijn uitgesproken. Onze school is in werkelijkheid een imposant vierkant gebouw van gouden rotsen, met prachtige lokalen en binnentuinen. Bovendien heb je vanuit de vele verdiepingen een schitterend uitzicht op de jungle.

Wij zijn trots op ons schooluniform, dat bestaat uit een felgroen gewaad met daarop het wapen van onze school. En zie je ons motto “Honra, Nobreza e Lealdade” op ons schild? Dat betekent Eer, Adel en Loyaliteit. We mogen best een geintje uithalen, maar we laten nooit iemand vallen!

Onze studenten staan bekend om hun goede kennis van Kruidenkunde en Magizoölogie. Ook het vak Verweer tegen de zwarte kunsten heeft een goede reputatie. Er is een breed uitwisselingsprogramma voor Europese studenten. Daarom zijn we ook blij dat onze school mee mag doen aan het Dreuzel-toverschooltoernooi! En we zijn ook nog eens te gast bij Hagrids hut. Een mooie gelegenheid om onze Magizoölogische kennis uit te breiden met zijn fabeldieren en om eens rond te neuzen in zijn magische moestuin!

Onze school en het omliggende terrein worden beschermd door Caipora’s. Dat zijn kleine, harige geest-beestjes die buitengewoon ondeugend en soms lastig kunnen zijn. Zij komen in het holst van de nacht tevoorschijn om te waken over de studenten en de wezens die in het bos leven.

Een leuke anekdote: Tijdens Armando Wafelaar’s termijn als Schoolhoofd van Zweinstein, werd hij bezocht door Benedita Dourado, toenmalig Schoolhoofd van Castelobruxo. Toen Wafelaar klaagde over de capriolen van Foppe de Klopgeest, bood Dourado aan hem een paar Caipora’s te sturen om hem te laten zien “wat echte problemen zijn” (het aanbod werd niet aanvaard). Dus loop niet te klooien met de Caipora’s! (Overigens houden ook zij zich bij serieuze situaties gewoon aan het schoolmotto)

CASTELOBRUXO

UAGADOU

Wij verwelkomen jullie graag bij de universiteit van Uagadou. Deze Afrikaanse school is de grootste school van magie ter wereld, hoe gaaf! De studenten van Uagadou zijn fantastisch in astrologie, alchemie en transfiguratie. Dat laatste betekent dat ze kunnen veranderen in elk beest dat je kunt verzinnen. Welk dier is jullie lievelingsdier om in te veranderen? Ons kasteel lijkt te zweven in de lucht, dus dat betekent dat de Uagadou's heel goed kunnen vliegen! Lijkt me dat we dat wel eens kunnen testen in de zwerkbalarena op Zweinstein, waar jullie school te gast is.

De school is opgericht door vier tovenaars: Achebe, Rashidi, Nichelle en Karela. Net als Zweinstein heeft Uagadou 4 afdelingen (huizen), met prachtige namen. Zij zijn vernoemd naar de dieren waarin elk van de 4 oprichters van de school kon veranderen. Elk dier heeft ook nog een eigenschap, kenmerkend voor elke student van dat huis.

MOYO WA SIMBA – de moedige leeuwin
NJIA YA HEKIMA – de wijze olifant
LUGHA YA NYOKA – de creatieve slang
VIPAJI VYA CASSOWARY – de onafhankelijke kasuaris

Jullie mogen zelf kiezen bij welk huis jullie passen. Kies je voor moed, wijsheid, creativiteit of onafhankelijkheid? Dat zullen we wel zien in jullie naam of op het bord.

MOYO WA SIMBA

NJIA YA HEKIMA

LUGHA YA NYOKA

VIPAJI VYA CASSOWARY

Elk huis heeft ook z'n eigen kleuren. Deze zie je terug in de mooie kleurrijke gewaden die als schooluniform gedragen worden. Ook dat zien we natuurlijk graag terug in jullie eigen kleding.

Ilvermorny

Dondervogel

Gehoornde slang

Welkom, Ilvermorny's, bij het dreuzel-toverschooltoernooi, hier op Zweinstein! Wij ontvangen jullie in het magische trappenhuis. Als tijdelijke bewoners van dit mystieke toevluchtsoord betreden jullie een wereld vol wonderen, avontuur en natuurlijk magie.

Jullie studeren allen aan Ilvermorny, een toverschool in de Verenigde Staten, eens opgezet door Isolt Sayre met haar man James Steward!

Laat je betoveren door de geheimen die achter elke draaiende trap en krakende deur schuilen. Ontdek de verborgen hoekjes en mysterieuze gangen die dit subkamp te bieden heeft. Hier, te midden van toverspreuken en betoveringen, zullen jullie een onvergetelijk avontuur beleven dat jullie verbeelding zal prikkelen maar bovenal jullie moed zal testen.

De school heeft vier huizen:

- Dondervogel: de ziel van een tovenaar, wordt geassocieerd met lucht.
- Wampus: het lichaam van een tovenaar, wordt geassocieerd met aarde.
- Gehoornde slang: de geest van een tovenaar, wordt geassocieerd met water.
- Pukwudgie: Het hart van een tovenaar, wordt geassocieerd met vuur.

Studenten van alle huizen zijn meegereisd naar Zweinstein, en samen hebben we alle elementen om een magisch resultaat op de RSW neer te zetten in huis!

Helpen jullie met het omtoveren van ons subkamp tot een magisch trappenhuis, vol met Ilvermorny-versieringen? Kleed je kampement en jezelf in thema aan!

Wampus

Pukwudgie

KLAMMFELS

Welkom, jonge tovenaars en heksen, op het betoverende subkamp van Toverschool Klammfels! Jullie zijn niet zomaar op een kamp; nee, dit is een reis ver weg uit het bekende Zweedse land. Onze beroemde Zweedse gehaktballetjes met lingonbessensaus zullen we moeten achterlaten in ruil voor de Nederlandse stroopwafels!

Jullie zijn hier niet toevallig beland. Nee, dit keer brengt het magische portaal jullie naar een subkamp op een wel heel bijzondere locatie: de Toiletten van Jammerende Jenny. Hier in deze mysterieuze sanitaire ruimte, waar het gekletter van water de melodie van het onverklaarbare vormt, begint jullie betoverende avontuur. In deze ruimte, mag onze toverschool gedurende de RSW vertoeven, wat een geluk!

Dus, mijn jonge tovenaars en heksen, Het is tijd om jullie rode tovenaarsgewaden aan te trekken en de rode strijdvlaggen mee te nemen. Maak je klaar voor het avontuur, waar de toiletten van Jammerende Jenny jullie toegangspoort zullen vormen tot een wereld vol magie, vriendschap maar ook vol met uitdagingen. Laat de rode draad van jullie avontuur jullie leiden naar onvergetelijke momenten en ga de strijd aan namens de Klammfels!

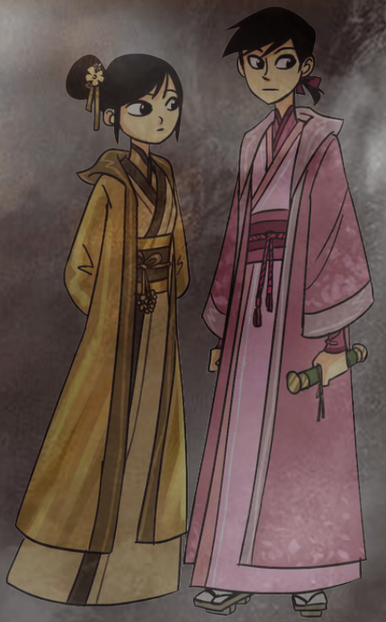
Mahoutokoro

Welkom in de keukens van het mooie Zweinstein, net als jullie zijn wij hier te gast. Wij de tovenaars en heksen van de Japanse toverschool 魔法処 of Mahoutokoro magische school. De huiselfen hebben een mooi plekje voor ons gemaakt hier. En er is ook ruimte genoeg voor alle dreuzelgasten.

Mahoutokoro is een van de oudste toverscholen van de wereld en ligt op een eiland in Japan genaamd Minami Iwo Jima. Hier ligt een prachtig paleis, waar onze school in is gevestigd.

Onze school staat ook bekend om onze skills in het Zwerkbal, dit komt door dat we op een vulkanisch eiland zitten waar het nogal eens slecht weer is kunnen we veel in slecht weer vliegen oefenen, ook dreuzel vliegtuigen (van de militaire basis op het buureiland) ontwijken is een goede oefening.

Op onze school krijg je een uniform dat verandert van kleur naarmate je beter wordt in magie. Je begint met roze, en aan het einde van je schooltijd is het goud. Dus we zien aan het gewaad dat jij meeneemt hoe goed jij er in bent. Maar als je zwarte magie beoefent, of de wet overtreedt, dan zal je uniform wit worden. Dit is een enorme schande en je zal gelijk geschorst worden. Zorg er dus voor dat je schooluniform de juiste kleur heeft en zeker niet wit is!



Wij van Mahoutokoro hebben een hele kudde koeien rondlopen. Naast de koe zijn er nog een paar dieren belangrijk voor ons. Op Mahoutokoro beginnen leerlingen al op hun 7e aan hun studie. De leerlingen van 7 tot 11 wonen nog niet op het paleis, maar worden elke dag door een groep gigantische stormvogels gehaald en weer naar huis gebracht. Naast de stormvogel is ook de HoHo-vogel belangrijk voor ons, deze ken je misschien wel van het dreuzel computerspel Pokemon.

Hoe win je de toverschoolbokaal?

Het toernooi gaat natuurlijk om de winst voor de school waar jullie voor strijden. Alle punten die jouw ploeg verzamelt tellen dus mee voor je school. Maar, de enige echte winnaar van het toverschooltoernooi is de ploeg die de meeste punten weet te verzamelen. Die krijgt de toverschoolbokaal! En de ploegen die de meeste punten binnengesleept hebben mogen door naar de LSW.

Punten scoren kan in drie categorieën: kampthema, kamptechniek en de wedstrijdelementen. Wat moet je doen, waar let de jury op? Op de volgende bladzijdes vind je tips en zaken die je voor elkaar moet hebben voor punten, telkens aangegeven in welke categorie ze vallen. Doe er wat mee en win die reis naar de LSW!

Een jury (waaronder de subkampstaf en een centrale jury) beoordeelt alle onderdelen vakkundig en rechtvaardig. Omkoopbaar zijn ze niet (of probeer het toch eens, met magische chocolade kikkers of een 0.0 boterbiertje bijvoorbeeld…;)). We maken een eerlijke verdeling tussen creativiteit (thema), sport & spel en scoutingtechnieken. Ben je niet zo goed in het één, dan vast wel in het andere. Als je je verdiept in de thema-uitleg en er iets leuks van maakt en bij de spellen lekker meedoet, dan komt dat met jullie puntenaantal wel goed! En kom je niet voor de winst, maak er dan gewoon een leuk en GEZELLIG weekend van door lekker mee te doen. Want gezelligheid is natuurlijk het allerbelangrijkst!

HET MAGISCHE DOOLHOF

JULLIE BETOVERENDE KAMPEMENT...

opbouw

TECHNIEK

Jullie ploeg is ondergebracht bij één van de deelnemende scholen. Elke school is welkom op een plek op het terrein van Zweinstein, waar ze hun kampement mogen opslaan. Op vrijdagavond, na het aanmelden bij de subkampstaf van je eigen school, beginnen jullie met het opbouwen van het kamp op Zweinstein. Dit bestaat over het algemeen uit een slaaptent en een gepionierde keuken met keukenzeil. Er wordt o.a. gekeken naar hoe jullie met het materiaal en met elkaar omgaan, of iedereen een taak heeft, en of deze taken eerlijk verdeeld zijn. Daarnaast word er gekeken of je gepast gekleed gaat, dus doe vooral je schooluniform aan!

aankleding

THEMA

Zorg ervoor dat jouw team gehuld is in schoolkleding. Er is geen vast uniform, maar verzin zelf wat er bij jouw school past aan de hand van de stukjes waarin elke school zich voorstelt. Ook je kampement (keuken, tent en wat je eventueel nog meer wil bouwen) levert extra punten op als het aangekleed is in thema. Verzin een “zwevende tafel” een magische tent waarin alles automatisch wordt opgeruimd, kijk of je accessoires kan maken die te maken hebben met het stukje Zweinstein waar je komt te staan. Hoe magischer het is aangekleed, des te hoger de jurywaardering!

beoordeling

THEMA TECHNIEK

De kwaliteit van jullie kampement wordt pas beoordeeld op zaterdag, als jullie de opdrachten van het Toverschooltoernooi aan het vervullen zijn. ’s Ochtends zal je nog tijd hebben om je kampement af te maken. Zorg dat alles dan écht af is! Bij de kampbeoordeling wordt er gekeken of jullie de tenten op de juiste manier hebben opgezet en of dit netjes is gebeurd. Denk hierbij aan strakke tentdaken en haringen en tentpalen op de juiste plaats en of scheerlijnen geen valgevaar vormen.

En als je bijvoorbeeld magische scheerlijnen hebt gebruikt, zorg dan dat je magie werkt en dat ze strak staan. Daarnaast worden jullie beoordeeld op hygiëne en veiligheid en of afval wordt gescheiden in rest/PMD/GFT. Er wordt ook gekeken naar de constructie van de keuken. Zijn er maximaal 12 palen gebruikt? Is er goed en stevig gepionierd? Zijn de juiste knopen gebruikt? Kloppen de verhoudingen? Denk bijvoorbeeld aan hoogte bank t.o.v. tafel, zodat iedereen fatsoenlijk aan zijn/haar bord zit. Kan iedereen bij het kooktoestel, inclusief de huiself, in de pannen kijken?

af braak

TECHNIEK

Dit gebeurt op zondagochtend. Er wordt wederom gekeken naar samenwerking en taakverdeling. Daarnaast is het belangrijk dat je het kampterrein netjes achterlaat en dat alle afval wordt meegenomen. Zweinstein kan alles wel wegtoveren, maar het is de bedoeling dat jullie daar zelf de verantwoordelijkheid voor nemen. De beoordeling wordt gedaan door de subkampstaf.

MASCOTTES TER AANMOEDIGING

THEMA

Elke school heeft een mascotte of totem die ze altijd meenemen bij schoolaangelegenheden. Ook jouw team moet een mascotte hebben. Vanzelfsprekend past die bij de school waarin je bent gesorteerd. Deze mascotte wordt door de jury apart van de thema-aankleding beoordeeld. Maak er dus een mooi stukje werk van! De afmetingen zijn minimaal 20 x 20 x 50 cm. Materialen mag je zelf kiezen. Stof, hout, staal, gebruiksvoorwerpen: alles mag, als 't maar mooi wordt! Hieronder zie je per school een korte omschrijving van de mascottes:

Mahoutokoro

Zoals je al hebt kunnen lezen zijn op Mahoutokoro 3 dieren belangrijk: de HoHo-vogel, de Stormvogel en de koe. Dit zijn dan ook de totemdieren van de school. Daarvan mag jouw ploeg er één kiezen om een Mahoutokoro-waardige mascotte te maken.

Ilvermorny

Hoe kan het ook anders: de Ilvermorny mascottes zijn de vier elementen van Ilvermorny's huizen, te weten Dondervogel, Wampus, Gehoornde Slang en Pukwudgie. Waar deze voor staan lees je in het hoofdstuk over Ilvermorny. Laat de Amerikaanse trots van jullie mascotte afstralen!

Uagadou

De mascottes van Uagadou zijn de dieren die bij de vier huizen horen. Dat zijn de leeuwin, olifant, slang en kasuaris. Neem het dier van het huis waar jij voor gekozen hebt en maak hier een schitterende mascotte van. Creatief wint van kopen, maar dat snap je zelf vast ook wel.

Klammfels

Klammfels heeft een bijzondere gelegenheidsmascotte gekozen. Omdat we te gast zijn bij Jammerende Jenny willen we graag zo veel mogelijk mooie toiletpotten zien. Gouden pot, bronzen urinoir, maakt niet uit, als 't maar sanitair verantwoord is, dan zal Jenny blij zijn.

Castelobruxo

Castelobruxo heeft natuurlijk zijn Caipora's als mascottes. Lees even bij onze schoolinfo wat dat ook weer zijn! Hoe ziet jullie Caipora er uit? Maak deze zo mooi mogelijk en neem 'm overal mee!

HYPOGRIEF SCHEURBEK BOVEN HET MEER VAN ZWEINSTEIN

HET MAGISCHE DOOLHOF WEDSTRIJD

Eén van de wedstrijdonderdelen is de hike door het Magische Doolhof. Deze hike stelt onder andere de kennis van tochttechnieken op de proef en als je niet verdwaalt of jezelf verliest, kom je op plekken waar opdrachten en uitdagingen gedaan moeten worden. Je hebt hier per ploeg een GPS voor nodig*. Zorg dat je die hebt en dat hij is ingesteld op positieweergave hddd° mm,mmm' en kaartdatum WGS 84**. De ploegen moeten weten hoe je een coördinaat invoert, en hoe ze hier naartoe moeten navigeren). Ken ook zo veel mogelijk andere routetechnieken, zoals bijvoorbeeld kruispunt, bolletje-pijltje, stripkaart en kompasschieten (oost-om en west-om).

* heb je niet voldoende GPS-en, neem dan even contact op met de organisatie.
** verantwoordelijkheid van je eigen leiding dat dit voor elkaar is.

Loena's Leipe Longsleeves EXTRA

Loena Leeflang heeft speciaal voor de gelegenheid een mooi T-shirt ontworpen. Met een speciale dreuzeltechniek kan zij dit op elk shirt laten zetten. Bij een abonnement op de Kibbelaar krijg je dat gratis. Maar dat hebben jullie waarschijnlijk niet, dus daarom is hier een voucher voor een gratis opdruk op je eigen shirt. Neem zelf ***wit*** T-shirt (of longsleeve) mee, in je eigen maat, dan drukt Loena de afbeelding daar gratis op. Jullie toverkunsten zijn nog niet dusdanig dat jullie de shirts automatisch naar hun eigenaar kunnen laten terugkeren, dus zet in het label je ***naam*** en je ***subkampnummer***, dan regelt Argus Vilder dat de shirts bij het juiste subkamp afgeleverd worden. De shirts leveren geen punten op, maar zijn voor jullie ter herinnering aan dit unieke toernooi.

"Je zult uitdagende, spannende hindernissen tegenkomen"

"Focus, moed en doorzettingsvermogen leiden naar de prijs"

"Sommige mensen verliezen zichzelf in het doolhof"

Quotes: Albus Parcival Wolfram Bertus Perkamentus

HET MAGISCHE DOOLHOF

de Heksenketel: maaltijd in stijl

THEMA, TECHNIEK

De maaltijd van zaterdagavond is een maaltijd in thema, die meetelt voor de einduitslag. Deze maaltijd wordt op gas klaar gemaakt, dus **niet** op houtvuur. Wat je gaat eten mag je zelf bedenken, maar het moet voldoen aan minimaal één van de volgende criteria:

- Het is natuurlijk een magische maaltijd
- Je maaltijd is te herkennen als voedsel uit het land waar je school staat.
- Je gebruikt dingen van de locatie op Zweinstein waar jouw school bivakkeert

Dus start het vuur onder je heksenketel op en haal ingrediënten op de Wegisweg of in Zweinsveld. Ga onderzoeken hoe ze in de Lekke Ketel hun erwtensoep maken (je weet wel: die waarvoor je moet zorgen dat je hem opeet voor 'ie jou opeet), of plunder de kas van professor Stronk voor betoverend lekkere kruiden en groenten… Brouw je eten tijdens kamp in je ketel, en dien het op een bij Harry Potter passende manier op in thema.

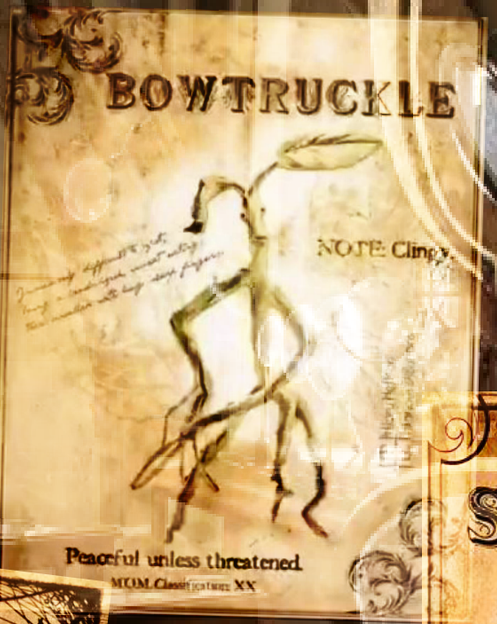
Hoe origineler je themapresentatie, des te meer punten. Hoe lekkerder, nog meer punten! Je eigen subkampstaf zal de maaltijden beoordelen en zullen ter plekke aangeven hoe dit gebeurt. Maak hiervoor een extra, maar niet te grote portie. Je mag één persoon extra budget rekenen voor de jurymaaltijd.

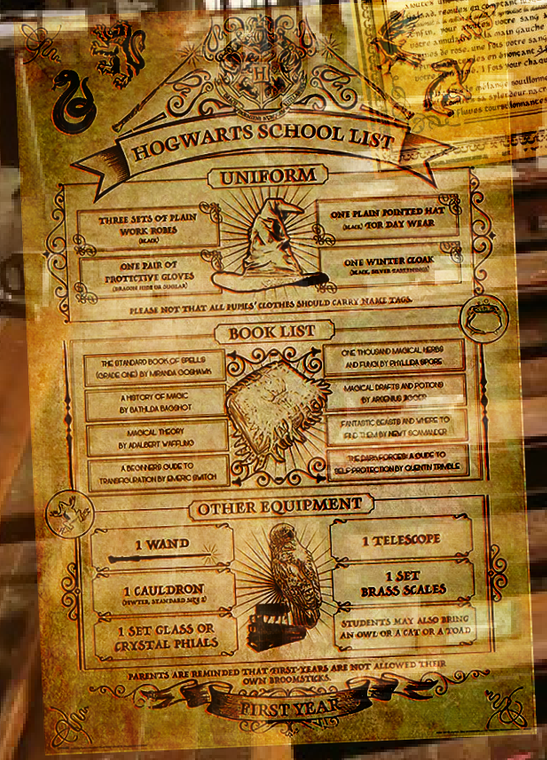
Jullie moeten verder zelf je *broodmaaltijden* en *drinken* verzorgen. Neem bijvoorbeeld flessen ranja mee. Voor de ontbijten en lunches (4 broodmaaltijden totaal) kunnen jullie gezamenlijk brood en beleg mee nemen (zie ook de bagagelijst).

– EISEN –

- Je maaltijd heeft een voorgerecht, hoofdgerecht en nagerecht. Wees creatief!
- De ingrediënten voor je maaltijd moet je zelf meebrengen.
- Deze maaltijd moet bereid worden van bestanddelen die tijdens het weekend niet bederven. Bedenk dat bij warm weer voedsel sneller kan bederven en houd daar rekening mee. Een mogelijkheid is om bederfelijke etenswaren diepgevroren en in een koelbox mee te nemen, zodat het nog een lange tijd koel blijft. Voorgaren kan ook, maar zorg dat het dan lekker blijft en geen taaie droge kost wordt.
- Je moet met je ploeg (of een afvaardiging daarvan) de maaltijd presenteren aan de subkampstaf. Voor-, hoofd- en nagerecht in één keer. Zorg dat je deze drie onderdelen tegelijkertijd klaar hebt en laat daarbij je eigen eten niet koud worden of aanbranden. Kom vooral in je themakleding je maaltijd aanprijzen!
- Bij de maaltijd hoort een menukaart, uiteraard in thema. Uit je menukaart blijkt wat we eten (hoe heten je themagerechten?), van welk team het is (denk ook aan je school en wat ze daar eten). Ook moeten je ploegnaam + nummer er op staan. De menukaart wordt als onderdeel van de presentatie beoordeeld.
- Verwerk de bonnetjes van je maaltijd in de menukaart, of geef ze er los bij. De maximale kosten per persoon zijn € 6,-. We snappen dat potjes kruiden e.d. misschien niet in dit budget passen, maar als je graag een paar theelepels van 't een of ander wil gebruiken: plunder gerust je moeders keukenkastje en, zoals al gezegd de kassen van professor Stronk. Daar zullen we soepel mee omgaan, als de belangrijkste en grote bestanddelen netjes in je bonnen verantwoord worden.

Zomaar wat lesmateriaal...





LOKAAL VERWEER TEGEN DE ZWARTE KUNSTEN

Wat zit er in Hermeliens handtas?

ploegbagage

- EHBO-setje
- pennen & papier
- enkele stiften in verschillende kleuren
- kleine dagrugzak
- een plastic mapje/kaartenmap om routebeschrijvingen te beschermen
- een tent
- voldoende pionier- en sisaltouw
- max. twaalf gemerkte(!) pionierpalen, voor het maken van een keuken
- een tafelblad
- een keukenzeil met stokken
- aankleding voor tent en keuken, passend bij de school en / of plek op Zweinstein waar je ingedeeld bent
- je mascotte (zie hoofdstuk 'mascotte' voor de eisen)
- potje of flesje met biologisch afbreekbaar afwasmiddel
- keukengerei / pannen enz.
- ingrediënten voor de themamaaltijd (zie bij 'magische maaltijd' voor meer info)
- fles met ranja, of ander drinken voor het weekend
- boterhamzakjes en clipjes (of milieubewuster: een broodtrommel per persoon)
- toiletpapier
- een gasstel met volle gasfles of primusbrander met voldoende brandstof/ doorprikkers (zie ook bij hoofdstuk 'Veiligheid').
- vuilniszakken
- jerrycan
- emmer
- voor elk ploeglid een reflecterend hesje voor tijdens de hike. Zonder hesjes mag je niet op pad!
- kompas
- een kaarthoekmeter (en kennis hoe deze te gebruiken!)
- een GPS (en kennis hoe deze te gebruiken!). *Kun je echt niet (voldoende) gps-en regelen, neem even contact op met de organisatie, dan kijken we of we er een mouw aan kunnen passen. Je GPS dient op positieweergave hddd° mm.mmm' te staan en kaartdatum WGS 84 (de laatste is meestal standaard ingesteld bij deze positieweergave)*
- Setje reservebatterijen voor de GPS (zorg dat er in je GPS volle batterijen zitten)

individuele bagage

- persoonlijke bagage (zoals slaapzak, matje, schone kleren, etc.)
- drinkfles, bord, mok, bestek
- scherp zakmes
- extra theedoek
- themakleding (bedenk: je bent een schoolteam, dus maak je iets met z'n allen?)
- je toverstaf en andere magische persoonlijke bezittingen als uilen, geheugenstenen, je Nimbus 2000 bezem enzovoort
- een gestreken wit T-shirt, zonder opdruk, met je naam en ploegnummer op het label
- goede en ingelopen wandelschoenen
- 4 broodmaaltijden: ontbijt en lunch voor zaterdag en zondag. Regel eventueel met je hele ploeg dat er voldoende brood en beleg is i.p.v. voorgesmeerde lupa's
- evt. een extra broodje voor vrijdag. Opbouwen kost energie en je hebt al vroeg gegeten.
- Zaklamp
- Regenkleding
- zonnebrandcrème indien noodzakelijk

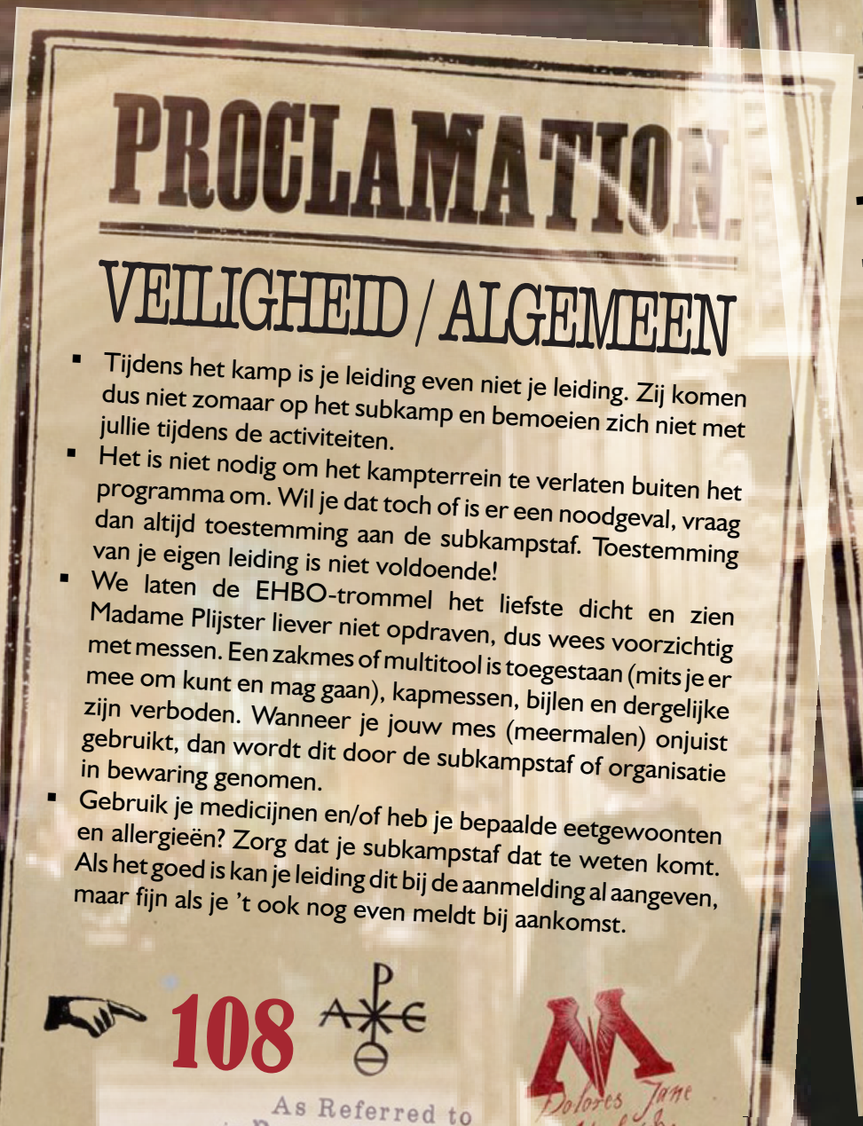
ZWEINSTEIN BAGAGE REGLEMENT

- Pak alle bagage zo compact mogelijk in en neem vooral niet te veel mee
- Neem zoveel mogelijk duurzame spullen mee en zo min mogelijk wegwerpartikelen
- Pak je persoonlijke bagage in (liefst één) stevige tas (niet in vuilniszakken, dat scheurt alleen maar kapot)
- Voorzie al je persoonlijke en ploegbagage van je naam en van de naam van je scoutinggroep.
- Alle spullen die jullie meebrengen, moeten ook weer mee naar huis genomen worden.
- Probeer alles zo compact mogelijk aan te voeren, dus bijvoorbeeld alles op één aanhangwagen.
- De organisatie is niet verantwoordelijk voor verlies, diefstal of beschadiging van de spullen die door jullie worden meegenomen.
- Kant-en-klare (prefab-) onderdelen zijn niet toegestaan (dus niet alvast thuis je driepoten in elkaar zetten bijvoorbeeld).

Minerva Anderling

Huisregels van Zweinstein

We willen niet zo streng zijn met decreten zoals Professor Omber in haar tijd als schoolhoofd, maar er zijn op Zweinstein toch heel wat regels en zeker tijdens de R.S.W. Dat is niet om jullie lastig te maken of om vervelend te doen, maar om het veilig en verantwoord te houden. We moeten zuinig zijn op onze toverwereld en we willen geen overlast veroorzaken in de echte wereld. De organisatie en de subkampstaf zien erop toe dat de huisregels in acht genomen worden. We hadden nog wel wat papieren van Omber liggen, dus daar zijn de regels op gedrukt (ze heeft ze toch niet nodig in Azkaban…)



PROCLAMATION.

VEILIGHEID / ALGEMEEN

- Als je iets vindt dat niet van jou is, dan lever je dat bij de subkampstaf in.
- Heb respect voor anderen en andermans bezittingen.
- Zorg goed voor de natuur. Snijd niet in levend hout en wees bij het pionieren voorzichtig met de bomen.
- Mocht je de pech hebben dat er iets van jou is ingenomen, dan wordt dat bij de afmelding van je ploeg teruggegeven. De organisatie aanvaardt geen enkele verantwoordelijkheid voor verlies of beschadigingen van de in beslag genomen goederen.

21

As Referred to
in Decree No. 157 of 1924,
formerly known to be the Ministerial
Management of Magical Mayhem Act No. 792/B
& subject to Approval by The Very Important Members of Section M.I.Trx

Dolores Jane Umbridge

PROCLAMATION.

HYGIËNE / RUST

- Van 0.00 uur tot 8.00 uur moet het stil zijn op het terrein en blijft ook iedereen in de tent.
- De waterkranen zijn er alleen om water te halen.
- Bij de wasbakken mag je alleen jezelf wassen, dus geen afwas doen en/of groente spoelen. Dat doe je bij je eigen kampkeuken.

ROKEN / ALCOHOL

Tijdens de toernooi-onderdelen heb je een grote verantwoordelijkheid. Alleen daarom al staat de organisatie het nuttigen van alcoholhoudende dranken niet toe, zelfs geen boterbiertje. Ook energy-drinks, drugs en rookwaar zijn verboden. Wanneer je toch met één van deze dingen wordt gezien, dan wordt jouw hele ploeg gediskwalificeerd en naar huis gestuurd. Toestemming van je eigen leiding of je ouders is niet geldig.

313

As Referred to
in Decree No. 157 of 1924,
formerly known to be the Ministerial
Management of Magical Mayhem Act No. 792/B
& subject to Approval by The Very Important Members of Section M.I.Trx

Dolores Jane Umbridge

PROCLAMATION.

AFVAL

We zijn natuurlijk zuinig op de natuur. Zweinstein is een mooie, schone plek. En Baden-Powell zei lang geleden al: *"Laat de wereld een beetje beter achter dan dat je haar vond."* Dus jullie zijn van harte welkom op Zweinstein en als nette gasten zorgen jullie ervoor dat jullie het terrein blinkend achterlaten. Zorg ervoor dat het rond je eigen tent altijd schoon en opgeruimd is. Neem een eigen afvalzak of (thema)prullenbak mee om alles makkelijk weg te kunnen gooien. Zorg ook dat je tijdens het koken geen etensresten in de struiken kiepert. Dit zien we bij het afgieten en afwassen nog wel eens gebeuren, ruim dit op als er toch wat uit je pan valt!

Al het afval dat je produceert, zoals themamateriaal, etensresten e.d. dient iedereen zelf af te voeren. Op het terrein beschikken we namelijk niet over containers. Zorg dus voor voldoende vuilniszakken. Denk erom dat je je afval scheidt, want ook dat is tegenwoordig heel normaal. Bij afmelden na de sluiting wordt door de subkampstaf je terrein gecheckt en als dat in orde is krijgt je hele ploeg het aandenken en mag je gaan.

04

As Referred to
in Decree No. 157 of 1924,
formerly known to be the Ministerial
Management of Magical Mayhem Act No. 792/B
& subject to Approval by The Very Important Members of Section M.I.Trx

Dolores Jane Umbridge

PROCLAMATION.

ELEKTRISCHE APPARATEN

- Elektrische apparatuur is op Zweinstein niet nodig, dus verboden. Alleen een zaklamp is toegestaan. Al het overige wordt door de subkampstaf in bewaring genomen, indien het wordt aangetroffen.
- Mobiele telefoons zijn dus ook ten strengste verboden. Als je gebruik maakt van een mobiel tijdens de spellen, dan wordt je ploeg voor dat spel gediskwalificeerd. Word je betrapt met een mobiel, dan wordt 'ie ingenomen door de subkampstaf. Indien het om persoonlijke omstandigheden noodzakelijk is om een mobiel bij je te hebben, zorg dan dat jouw leiding bij aankomst op het terrein overlegt met de subkampstaf over het gebruik en in bezit hebben ervan.
- De subkampstaf is 24 uur per dag bereikbaar voor noodgevallen. En tijdens de spellen is ook de organisatie je aanspreekpunt. Zij zorgen voor de veiligheid en dus is het niet nodig om tijdens de spellen of de hike communicatiemiddelen bij je te hebben, tenzij anders aangegeven of afgesproken met de organisatie.

88

As Referred to
in Decree No. 157 of 1924,
formerly known to be the Ministerial
Management of Magical Mayhem Act No. 792/B
& subject to Approval by The Very Important Members of Section M.I.Trx

Dolores Jane Umbridge

W I Z
meer informatie over de RSW:
rondomdeijssel.scouting.nl / activiteiten / scouts / rsw
Info over de LSW vind je hier:
lsw.scouting.nl
Dus, pak je toverstok en je bezem in, spring op de Zweinsteinexpress en
WIN MET JOUW TEAM DE CUP!