

RSW 5025

RUIMTEVERKENNING voor de SOLOS WETENSCHAPSDIVISIE
KAMPBOEKJE - KOMMEN - 2025



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 beschikken over een kosmische hoeveelheid inzet, samenwerking en lol, waardoor iedereen een supertof weekendkamp kan beleven. Uiteraard hopen we iedereen ook weer te zien tijdens de RSW 2026!

RSW 5025 – UITNODIGING

Het is 5025... De mensheid is opgedeeld in kolonies verspreid door ons zonnestelsel. Deze kolonies hebben samen de Galactische Federatie van Solos opgericht om eenheid en harmonie te kunnen waarborgen. Elk jaar organiseert de federatie een programma voor jonge astronauten om het zonnestelsel te ontdekken. En dit jaar is speciaal: de Federatie heeft besloten om de grondstoffendelving uit te breiden naar de Kuipergordel. Deze ligt aan de rand van ons zonnestelsel en er zijn vele kleine dwergplaneten ontdekt die vol zitten met waardevolle grondstoffen. De jonge astronauten worden ontvangen op het moederschip van Solos, de Celestar, dat al in de buurt is van de Kuipergordel. Van daaruit worden de astrale routes naar de diverse dwergplaneten verkend en in kaart gebracht. Als dat lukt, dan kunnen er ook grondstoffen gedolven worden op de dwergplaneten.

De Federatie heeft besloten om dit jaar voor het jonge-astronautenprogramma een groep scouts te vragen. Zij zijn gedreven, weten over het algemeen de weg te vinden en kunnen goed samenwerken. Dat kunnen ze bij de heelalverkenning en de handel goed gebruiken. Dus check snel je messages: ontvang jij als scout een uitnodiging, pak dan je ruimtepak in en zet je zwaartekrachtsensor op standje Kuipergordel. Want dan ga jij met je ploeg je ruimtestation opbouwen als onderdeel van de missie *Ruimteverkenning voor de Solos Wetenschapsdivisie*, oftewel de RSW.

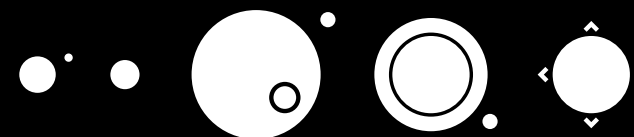
MESSAGE:

Beste scout, jij bent door de selectie gekomen voor de missie “Ruimteverkenning voor de Solos Wetenschapsdivisie” omdat je voldoet aan de onderstaande criteria:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| X EERLIJK | X WAARDEBEWUST |
| X URIENDELIJK | X ZORGT GOED VOOR DE NATUUR |
| X DOORZETTER | X BEHULPZAAM |
| X TROUW | X RESPECTEERT ZICHZELF EN ANDEREN |

Zorg dat je de een ploeg samenstelt en daarmee voorbereidingen treft zoals in dit document beschreven en meld je op 9 mei bij de Galactische Federatie van Solos.

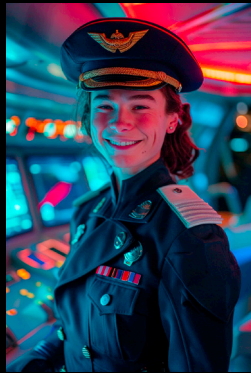
Met vriendelijke groet, Kylo Milkyway, missiecoördinator.



INTERGALACTISCHE
FEDERATIE **SOLOS**

EVEN VOORSTELLEN:

KAPITEIN SKYLER COSMO



Skyler Cosmo is de enthousiaste kapitein van de Celestar en is de 12de generatie van een familie van kapiteins. Met een sprankelende persoonlijkheid deelt Skyler graag inspirerende verhalen over eerdere missies en ontdekkingen. De kapitein beschikt over een natuurlijk leiderschap, weet de bemanning te motiveren en hen staat open voor nieuwe ideeën en innovaties.

MISSIECOORDINATOR KYLO MILKYWAY



Kylo Milkyway is de missiecoördinator van het moederschip, verantwoordelijk voor het plannen en coördineren van alle ruimtemissies. Met een analytische geest en een scherp oog voor detail, ziet Kylo elke missie als een kans voor groei en ontdekking. Diens rustige en beheerste aard helpt het team om gefocust te blijven, zelfs tijdens de meest uitdagende situaties.

TECHNISCH INGENIEUR NOVA SLINGSHOT



Nova Slingshot is als technisch ingenieur van de Celestar een echte probleemoplosser. Met passie voor technologie en een innovatief denkvermogen zorgt Nova ervoor dat alle systemen optimaal functioneren. Nova heeft een aanstekelijke liefde voor planetaire talen en dat helpt het team om te communiceren buiten de federatie.

ASTROLOOG ZOZI RAYS

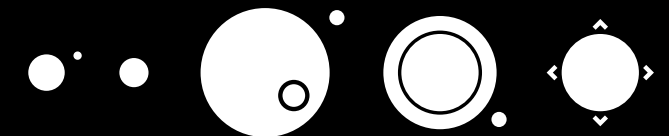


Zozi Rays is de astroloog aan boord van de Celestar, verantwoordelijk voor het bestuderen van sterrenbeelden en kosmische fenomenen. Met een diepgaande kennis van astronomie en een poëtische kijk op het universum biedt Zozi nieuwe inzichten aan de bemanning. Hun dromerige en filosofische persoonlijkheid zorgt voor creatieve oplossingen binnen het team.

KWANTUMNAVIGATOR TAZZ LIGHTYEAR



Tazz Lightyear is de kwantumnavigator van het moederschip en een expert in het navigeren door de ruimte-tijd. Met een combinatie van technische vaardigheden en een scherpe intuïtie maakt Tazz moeiteloos gebruik van geavanceerde kwantumtechnologie om zo veilig en met hyperspeed door de ruimte te reizen. Tazz is avontuurlijk ingesteld en niet bang om risico's te nemen, wat hen tot een onmisbaar lid van het team maakt.



INTERGALACTISCHE
FEDERATIE **SOLOS**

LET OP! GEWIJZIGDE LOCATIE!

KOSMISCHE STORM

Omdat op terrein Lochem momenteel een kosmische storm woedt, heeft de Federatie moeten besluiten om het moederschap op een andere locatie te positioneren. Ook de hulptroepen kunnen daarom niet naar Lochem. De RSW 2025 wordt daarom gehouden op het scoutinglabelterrein Ada's Hoeve te Ommen. Van vrijdag 9 mei t/m zondag 11 mei gaan we van daaruit de missie *Ruimteverkenning voor de Solos Wetenschapsdivisie 5025* proberen te volbrengen.

Er zijn 2 parkeerplekken: P2 bij de ingang van het terrein (op nummer 17) en P1 een stukje verderop (richting Ommen). Kom je met een aanhanger? Dan kun je bij P2 terecht. Kom je alleen kinderen brengen, rijd dan naar de Kiss & Ride op P1. Voor de veiligheid is de looproute van de Kiss & Ride naar P2 en het moederschap over het kampterrein en niet langs de Zwolseweg! Volg de aanwijzingen van de verkeersregelaars en ga niet zelf op pad.

De Celestar ligt in dezelfde zwaartekrachtzone als de Aarde, dus met ouderwets autovervoer moet je er kunnen komen. Stel je navigatieradar in op het volgende adres:



Zwolsseweg 17, 7731 BC Ommen

Wij verzoeken de bestuurders, leiding en jeugdleden om de aanwijzingen van de organisatie op te volgen voor een vlotte doorstroming. Voor ons is het ook wennen aan de nieuwe locatie, dus als niet alles even gestroomlijnd gaat: blijf geduldig, begripvol en werk mee om alles goed te laten verlopen.



PLANEET SUBKAMP

De Galactische Federatie van Solos is gevestigd op vijf planeten, te weten Aarde, Mars, Saturnus, Jupiter en Neptunus. Alleen Mars, Jupiter en Neptunus zullen scouts opnemen in de missie. Jouw ploeg wordt in een baan rond één van deze drie planeten gebracht. Dat hoor je vrij snel na inschrijving. Bij aankomst vlieg je, zoals gezegd, naar deze planeet en check je je team in. Je gaat dan aan de slag met de bouw van het ruimtestation waar je met je team kunt slapen, eten en je missie voorbereiden. De slaaptent van je ruimtestation moet staan vóór de kampopening, zodat jullie vrijdagochtend kunnen slapen. Natuurlijk draag je tijdens het opbouwen een ruimte-uniform dat bij jouw planeet past. Zorg dat iedereen vooraf voldoende gegeten heeft. Als je wil, neem dan een extra broodje mee. Het opbouwen kost energie.

De gouverneurs van de planeet waar je bent ingedeeld zullen 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.

Geef je ploeg snel op, dan kun je aan de slag voor een tip top ruimtestation, geheel passend bij jouw planeet! Ter inspiratie volgt hier wat informatie over de planeten en hun gouverneurs.

Op de volgende bladzijden vind je info over de planeten (ook die waar geen subkamp is). Verderop staat nog wat over de Kuipergordel, waar de missie naar toe gaat. Lees je in, dan weet je waar De bemanning en de gouverneurs het over hebben.





SUBKAMP: AARDE
PLANEETSOORT: ROTSPLANEET
DIAMETER: 12.756 KM
KOLONIE: TERRAX
SPECIALISATIE: AKKERBOUW & ZUURSTOF
LAND: NOVA
POPULATIE: 25.505.000

THEMA: SCI-FI + COUNTRY
KLEUR: GROEN + BRUIN + GEEL
MATERIAAL: HOUT + AARDE + METAAL

Aarde, waar het leven zoals wij het kennen begon, blijft een bastion van ecologische en biologische studies. Het is de groenste planeet van het planetenstelsel en biedt voedsel en (zuurstof) aan de federatie. Iedereen in het zonnestelsel geniet dagelijks van Aardse culinaire hoogstandjes.

De aarde is in 5025 flink veranderd vergeleken met het jaar 2025. De oppervlakte van de aarde is ruwer, landen zijn samengevoegd en grenzen zijn vervaagd. Jullie verblijven in het nieuwe gevormde land Nova.





ARRIDE



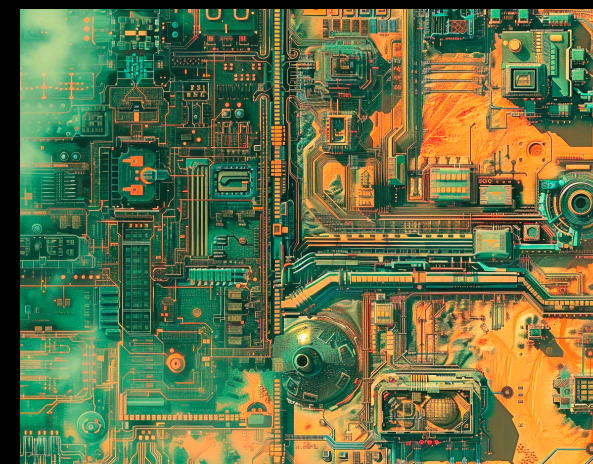


SUBKAMP:	MARS
PLANEETSOORT:	ROTSPLANEET
DIAMETER:	6.779 KM
KOLONIE:	ROVERS
SPECIALISATIE:	BOUWKUNDE & TECHNOLOGIE
GEBIED:	SOLARIA
POPULATIE:	4.225.000

THEMA:	MARTIAN
KLEUR:	ORANJE/ROOD + WIT + ZWART
MATERIAAL:	METAAL + ROTS + ZAND

Mars, nu een toonaangevend centrum van technologie en engineering, is het bewijs dat de mensen samen met de mars-robots kunnen leven. Hier werken ze samen aan grote bouwprojecten voor de ruimtevaart. Doordat deze planeet rijk is aan grondstoffen is dit hun handelswaar.

Mars kent rijke gebieden aan grondstoffen. Het meest bevolkte gebied op mars heet Solaria waar de meeste zonne-energie wordt opgewekt. Een gebied op mars is te vergelijken met een continent op aarde qua grootte.





Hallo Rovers, welkom in Solaria, de grootste Marskolonie! Wij als gouverneurs stellen ons graag aan jullie voor. Wij zijn een vriendengroep die al decennia als ruimtecowboy's door de ruimte zwerven. Ooit waren we vijanden, toen de Spaceballs, onder leiding van president Skroob, Lord Helmet en Kolonel Sandurz, de schone lucht van planeet Druidia wilden stelen. Hero for hire Lone Starr en zijn maat Barf wisten dat te voorkomen en hebben prinses Vespa en haar huisrobot Dot Matrix uit de klauwen van de Spaceballs gered. Zij hadden dit echter niet gekund zonder de lessen van Master Yoghurt in het gebruiken van de superkracht genaamd "de Schwartz". En dan was er nog die bad guy, Pizza the Hutt, aan wie ze 1 miljoen spacedollar moesten betalen, maar die heeft zichzelf opgegeten... Nou ja een heel verhaal, te veel om te vertellen. Als je het wil zien, bekijk dan gewoon via de link hieronder "Spaceballs the movie".

Intussen hebben we vriendschap gesloten. Planeet Druidia en planeet Spaceball zijn in een zwart gat verdwenen, dus we zijn op zoek gegaan naar een planeet met een makkelijk te openen luchtschild. Dat van Mars bleek makkelijk te openen (code 12345, net als van Druidia). De Federatie van Solos heeft ons gevraagd om te blijven, want ze hadden nog geen bestuurders daar. Dat wilden we wel, als het maar op onze eigen relaxte manier mocht.

Daarom zijn we nu de gouverneurs van Mars. Naast het delven van zware metalen runnen we de Mars Bar, waar we jullie graag verwelkomen voor een gezellige party. Onze Eagle 5 camper staat daar ook geparkeerd, dus je ziet ons niet over het hoofd! En kom ook zeker eens onze Pizza the Hutt style proeven of één van onze andere culinaire uitspattingen! Dus, tot gauw en... May the Schwartz be with you!

[KLIK VOOR SPACEBALLS THE MOVIE](#)





LONE STARR



BARF
(BARFOLOMEW)



PRINSES VESPA



DOT MATRIX



MASTER YOGHURT



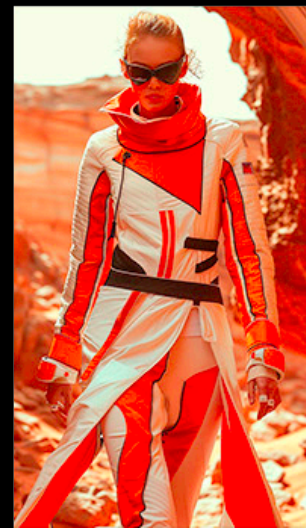
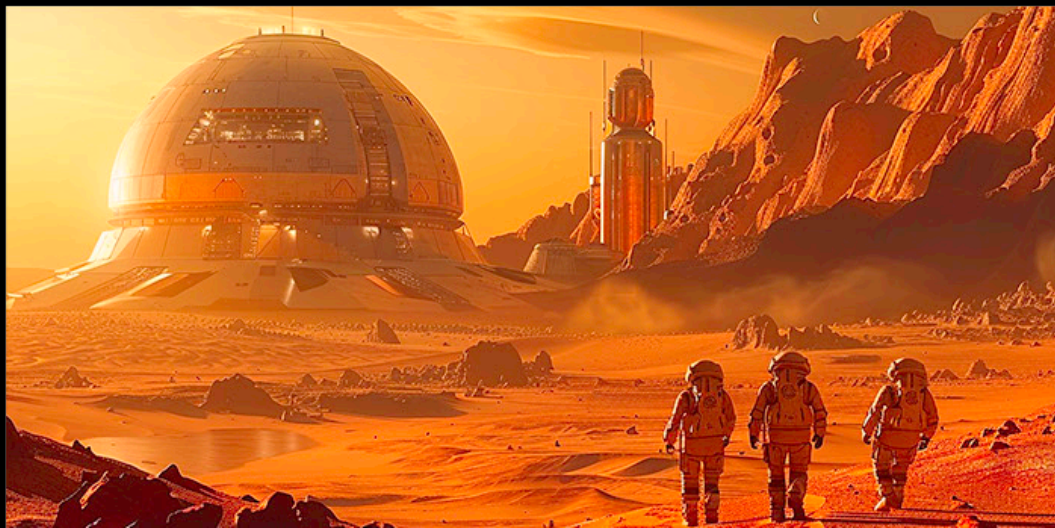
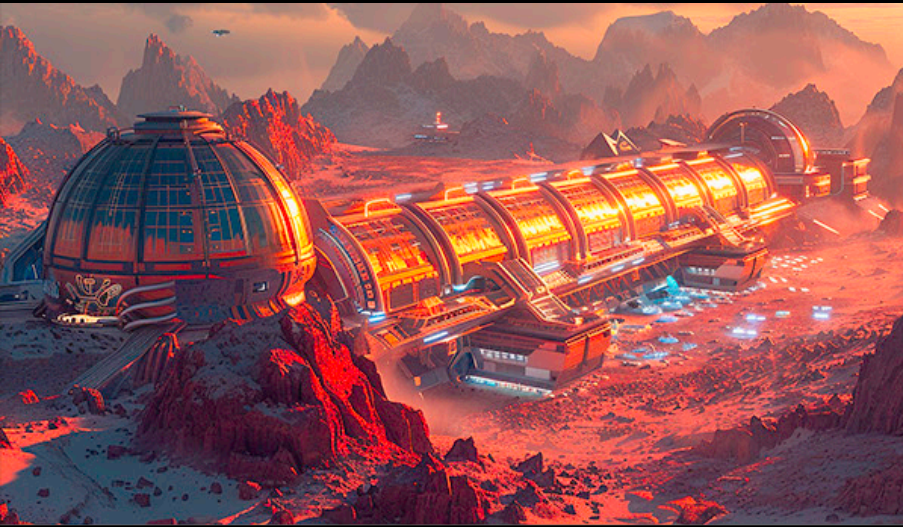
PRESIDENT SKROOB



LORD HELMET



KOLONEL SANDURZ



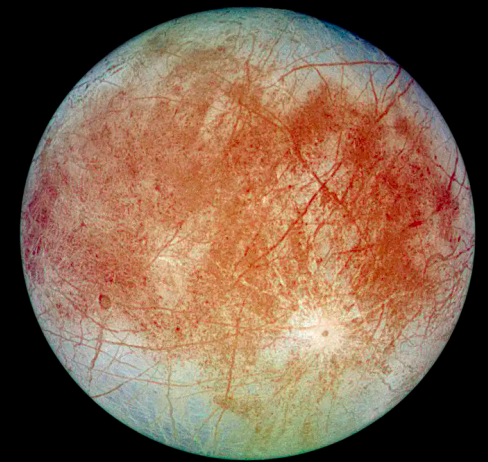
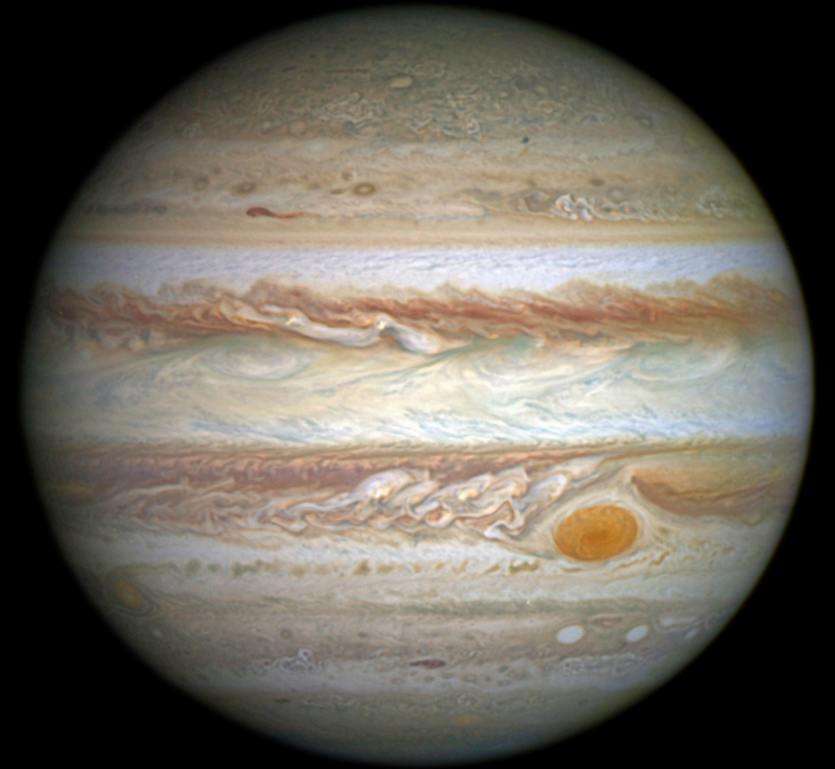


SUBKAMP: JUPITER
PLANEETSOORT: GASREUS
DIAMETER: 139.820 KM
KOLONIE: VOLTRONS
SPECIALISATIE: WETENSCHAP & ELEKTRA
MAAN: EUROPA
POPULATIE: 7.800.000

THEMA: CYBERPUNK + NEON + TRON
KLEUR: ZWART + NEONGEEL
MATERIAAL: METAAL + ROTS + LED

Jupiter, met zijn gigantische oppervlakte en wetenschappelijke mysteries, is de planeet waar elektra wordt opgewekt door de oneindige stormen die razen over de planeet. Jupiter is het centrum van ruimte wetenschap en biedt het hele zonnestelsel elektriciteit aan.

Omdat een gasreus geen solide oppervlakte heeft leven de Voltrons op de Galileïsche manen (de vier grootse manen van Jupiter). Jullie thuisbasis is op Europa.





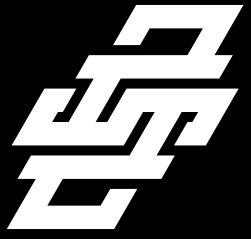
Welkom, Voltrons, op Europa – het stralende zenuwcentrum van Jupiter! Jullie staan op de drempel van een kolonie waar wetenschap en energie samensmelten tot pure kracht. Hier, onder de ijzige korst van deze mysterieuze maan, schuilt een wereld vol technologische wonderen. De bliksemflitsen van de Grote Rode Vlek verlichten onze hemel als een eindeloze lichtshow.

Midden in dit wetenschappelijke wonderland bevindt zich het Mission Control Center, het kloppende brein achter onze ruimtevaartoperaties. Dit hoogtechnologische commandocentrum monitort en bestuurt de lanceringen en landingen van onze ruimteraketten. De raketbasis op Europa is uitgerust met de nieuwste lanceringstechnologie, waarbij ionische boosters en plasma-aangedreven motoren de raketten door de dikke atmosfeer van Jupiter loodsen. Onze zwarte ruimteschepen zijn ontworpen om de extreme omstandigheden van de ruimte te trotseren en de grenzen van het bekende universum te verleggen.

Als je door een van onze dorpjes loopt, word je omringd door zwarte constructies met felgele accenten en neonverlichting die fel langs de gebouwen hangen. Lichtgevende panelen projecteren holografische kunst, en reflecterend metaal vangt de flitsen van de verre Jupiter-stormen op. Hier kun je inspiratie opdoen voor je eigen verblijf op Europa. Elk kampement is tenslotte een eerbetoon aan de energie en kracht van Jupiter, een visueel spektakel dat nooit stilstaat. En voor de culinaire avonturiers onder ons: probeer de drie typische Jupiter-gerechten! De Ionische Stormsoep, een lekkere mix van gloeiende kruiden en elektrische sporen, de Plasma Burger met een neon-gel saus die tintelt op je tong, of de Magnetische Fluxcake, een dessert dat lijkt op te lichten bij iedere hap.

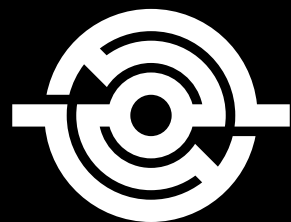
Welkom bij de Voltrons, pioniers van energie en wetenschap. Zet je visors op, laadt je systemen op en omarm de kracht van Jupiter. De toekomst is hier – en jullie zijn de vonk die haar ontsteekt!





אפיקים





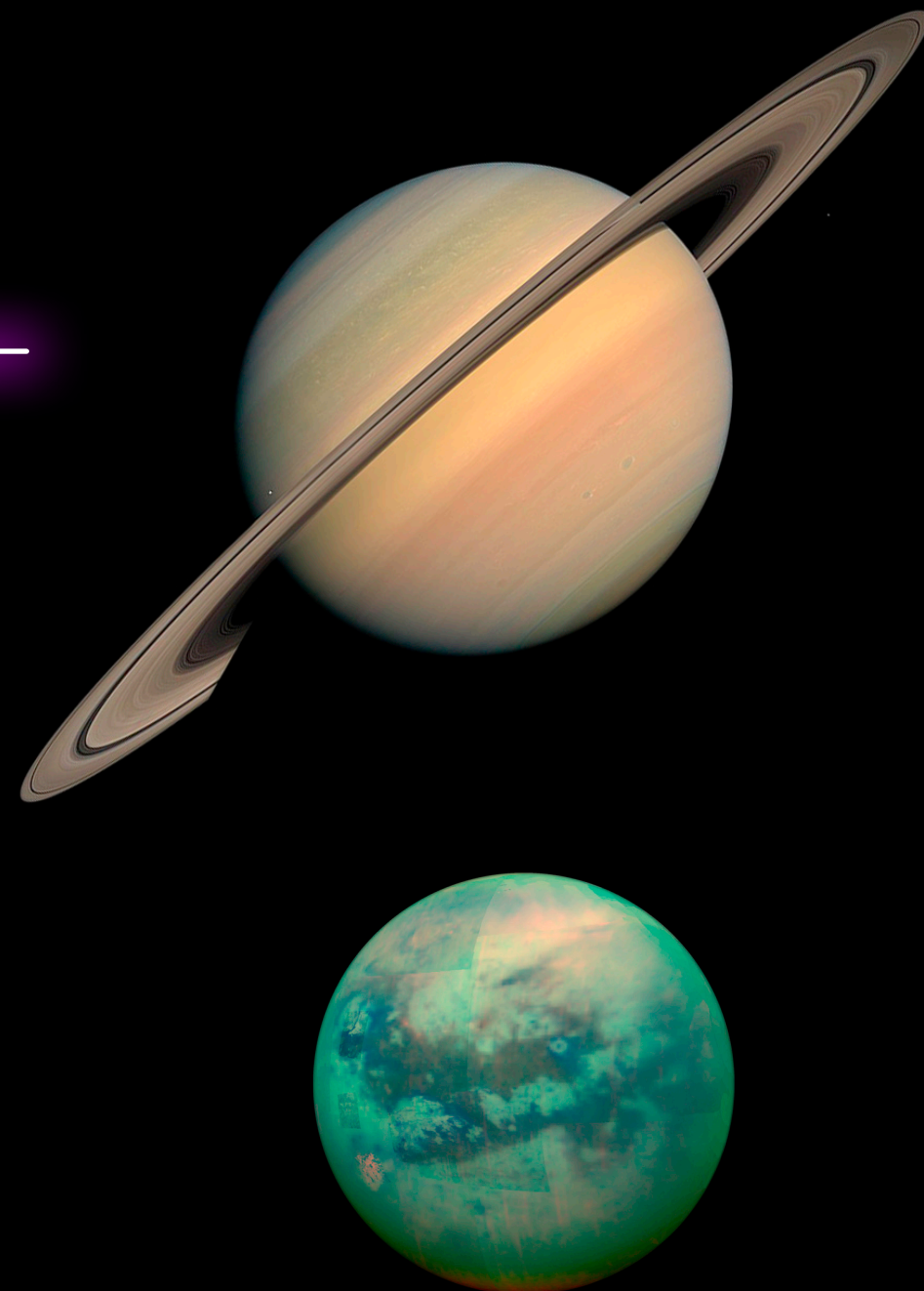
SATURNUS

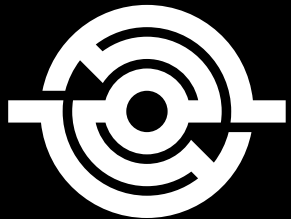
SUBKAMP: SATURNUS
PLANEETSOORT: GASREUS
DIAMETER: 116.460 KM
KOLONIE: ORBITONS
SPECIALISATIE: DESIGN & TEXTIEL
MAAN: TITAN
POPULATIE: 12.375.000

THEMA: MODERN + TOMORROWLAND
KLEUR: WIT + GROEN + PAARS
MATERIAAL: MARMER + METAAL

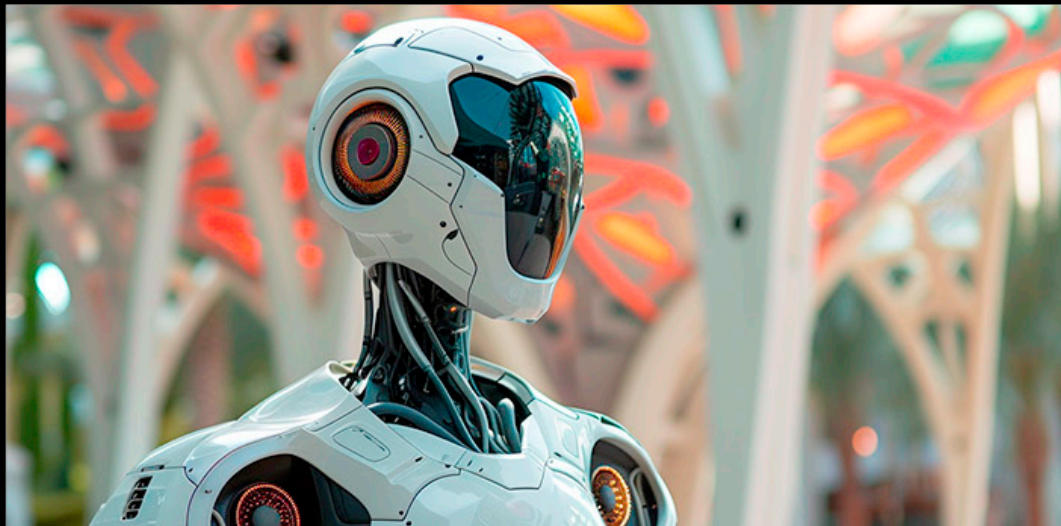
Saturnus, beroemd om zijn artistieke kracht uit haar prachtige ringen, is de inspiratiebasis voor galactisch design. De bewoners van Saturnus zorgen ervoor dat alles mooi wordt ingericht en bewijzen elke keer weer dat je van alles een prettige leefomgeving kan maken met de juiste decoraties. Ook bieden de ringen van Saturnus een speciaal textiel aan dat erg geliefd is onder modeontwerpers.

Omdat Saturnus een gasreus is, kan er niet geland worden op de planeet. De Orbitons leven daarom op haar maan Titan. Titan is een bijzondere maan omdat deze maan een beetje lijkt op planeet aarde.





SATURNUS





NEPTUNUS

SUBKAMP: NEPTUNUS
PLANEETSOORT: IJSREUS
DIAMETER: 49.244 KM
KOLONIE: TRACKERS
SPECIALISATIE: NAVIGATIE & WATERSTOF
STAD: TRITONIA
POPULATIE: 470.000

THEMA: STEAMPUNK + RUIMTEPIRATEN
KLEUR: BLAUW + GOUD
MATERIAAL: KOPER + KOOLSTOF + ROTS

Neptunus, de verste planeet in het planetenstelsel, heeft zijn focus gelegd op de navigatie in de ruimte. De bewoners van Neptunus houden zich druk bezig met het maken van sterrenkaarten en andere intergalactische routetechnieken. Met onderzeeërs halen de Trackers waterstof uit de oppervlakte van Neptunus dat ingezet wordt als brandstof voor de ruimtevaart.

Net zoals de gasreuzen in ons zonnestelsel hebben ijsreuzen geen vaste, maar een vloeibare oppervlakte. De Trackers hebben daarom vliegende steden gebouwd in de atmosfeer van Neptunus. De hoofdstad is Tritonia.





НЕИСТУНУ



KOSMISCHE JURERING

WAAR KRIJG JE PUNTEN VOOR?

Jullie gaan op missie voor de Galactische Federatie van Solos, Doel is om zo veel mogelijk geschikte grondstoffen voor de ontwikkeling van jullie planeet te vinden. Hoewel we als Federatie Solos zo veel mogelijk samen moeten werken hebben we besloten om er een interplanetaire – vriendschappelijke – wedstrijd van te maken. De winnaar is de planeet die aan het einde de grootste stijging in welvaart heeft. De ploeg die daaraan de grootste bijdrage geleverd heeft zal de Handels Award krijgen. En als bonus mogen de ploegen die de meeste punten hebben binnengesleept verder naar de LSW.

Punten scoren kan in drie categorieën: kampthema, scouting/techniek en spel. Wat moet je doen, waar let de jury op? Op de volgende screens 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 interstellaire reis naar de LSW!

Een jury (bestaande uit de subkampstaf en een centrale jury) beoordeelt alle onderdelen vakkundig en rechtvaardig. Omkoopbaar zijn ze niet (of probeer het toch eens, met een intergalactische tosti 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!

ONTHOUD:

De RSW is een wedstrijd, dus tijdens het weekend is hulp van leiding, ouders en anderen niet toegestaan! Ook “spiekbriefjes” mogen niet. Jullie mogen wel geholpen worden bij het thuis voorbereiden en met het verplaatsen van je spullen naar het subkampterrein. Mocht er geconstateerd worden dat er toch geholpen wordt met het opbouwen, dan zal er onverbiddeijk puntenaftrek plaatsvinden. Dat zou zonde zijn, toch? Lukt iets écht niet, vraag het dan aan je subkampstaf, kost niks extra en misschien krijg je een nuttige tip.





MAAK EEN RUIMTESTATION (SCOUTING/TECHNIEK EN THEMA)

Jullie ploeg is ondergebracht bij één van de planeten van de Federatie Solos. Op vrijdagavond, na het aanmelden bij de gouverneurs van je eigen planeet, beginnen jullie met het opbouwen van het kampement, een ruimtestation in een baan om je planeet. Dit bestaat in de basis uit een slaaptent en een gepioneerde keuken met een keukenzeil. Deze keuken mag uit maximaal 12 piopalen bestaan en is voorzien van een kooktoestel en het nodige kookgerei. Tent en keuken moeten als geheel herkenbaar zijn als ruimtestation, dus leef je uit!

opbouw

Er wordt tijdens het opbouwen met name gekeken naar hoe jullie met het materiaal en met elkaar omgaan, of iedereen een taak heeft, en of deze taken eerlijk verdeeld zijn. Er wordt tijdens het opbouwen ook gekeken naar of je gepast gekleed gaat, dus doe vooral je ruimte-uniform in de stijl van jouw planeet aan! Er is geen vast uniform, maar verzin zelf wat er bij jouw planeet past aan de hand van de informatiestukjes waarin elke planeet wordt beschreven.

Beoordeling

De kwaliteit van jullie ruimtestation 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.

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 gepioneerd? 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 in de pannen kijken?

Je kampement (keuken, tent en wat je eventueel nog meer wil bouwen) levert extra punten op als het aangekleed is in thema. Verzin een "zwaartekrachtloze tafel", een SciFi keuken waarin alles door kookrobots gemaakt wordt en een slaapcabine die zo uit een ruimteschip lijkt te komen. Kijk of je accessoires kan maken die te maken hebben met jouw planeet om het extra aan te kleden. Hoe beter je thema-uitstraling, des te hoger de jurywaardering!

Afbraak

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. Het is niet netjes om alles in een baan om je gastplaneet te slingeren, er is al ruimtepuin genoeg. Neem daar dus zelf de verantwoordelijkheid voor. De beoordeling wordt gedaan door de subkampstaf.

MAAK EEN RUIMTEKLUIS (THEMA)

Handelswaar is een kostbaar bezit. En boeven liggen op de loer om deze materialen en kennis te stelen. Daarom moet het ruimtestation van elke uitgerust zijn met een kluis om deze spullen in te bewaren. Hoe ziet zo'n kluis er uit? Dat bepaal jij! Als het er maar space-ish uitziet en je er je grondstoffen in kunt bewaren. Ok, er zijn een paar voorwaarden:

- X De kluis is makkelijk te dragen (alleen noodzakelijk op het terrein, hoeft niet mee op hike)
- X Er moet een te openen deur/deksel in zitten
- X Achter de deur is een kluisruimte met een breedte x diepte x hoogte van (ten minste) 20 x 20 x 20 cm
- X Uiteraard kan de kluis op slot met een sleutel of een code die alleen jullie kennen

MAAK EEN VLAG (THEMA)

Om tijdens de missie naar de Kuipergordel herkenbaar te zijn heeft jouw ploeg een eigen vlag. Hierop staan ten minste je zelfgekozen ploegnaam, een logo en je subkampnummer. De vlag is ongeveer 100 x 70 cm. Uiteraard ziet de vlag er net zo spacy uit als je kluis! Hang deze briljante creatie met trots aan je ruimtestation.

DRAAG THEMAKLEDING (THEMA)

Spreekt voor zich: je bent op ruimtereis, dus je dient je ruimtepak mee te nemen. Kijk goed naar de kleuren en modebeeld van de planeet waar je te gast bent en laat je daardoor inspireren. Je ruimtepak draag je op alle gelegenheden.

WANNEER WORDEN KLUIS, VLAG EN KLEDING BEOORDEELD?

Op zaterdagavond is er een speciale vlaggenparade. Hier laat je je kluis, vlag en themakleding zien en worden daar punten voor gegeven. Je kluis heb je nodig tijdens sommige spellen, dus houd 'm heel! Je themakleding draag je op alle gelegenheden waarop dat kan. Tijdens de maaltijd krijg je er bijvoorbeeld punten voor als je in thema bent, dus ook in themakleding.



KOSMISCH KOKEN (THEMA)

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 is natuurlijk een kosmische maaltijd en herkenbaar als ruimtevoedsel of nog beter: als ruimtevoedsel van jouw gastplaneet.

Hoe ziet ruimtevoedsel er uit en waarom is het dit voedsel? Dat verhaal bepaal jij! De jury (je eigen subkampstaf) kijkt naast de kwaliteit van de kookkunsten namelijk ook naar hoe het in thema is gezet. Dus zet je kookrobot aan en haal ingrediënten op de planeten waar je de beste spullen kunt krijgen.

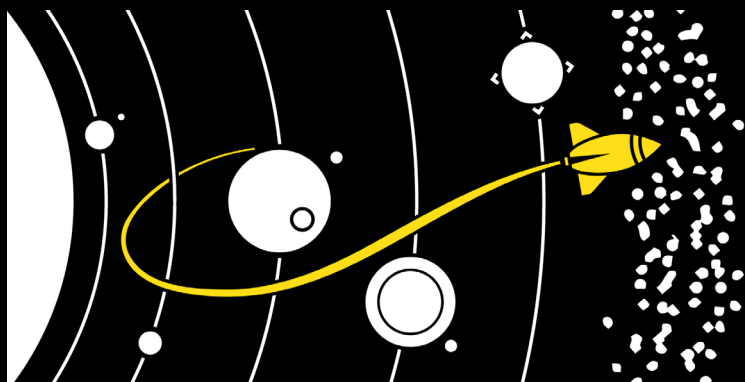
Maak voor de jury een extra, maar kleine portie. Je mag één persoon extra budget rekenen voor de jurymaaltijd.

EISEN:

- X Je maaltijd heeft een voorgerecht, hoofdgerecht en nagerecht. Wees creatief!
- X De ingrediënten voor je maaltijd moet je zelf meebrengen.
- X 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 taai droge kost wordt.
- X 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.
- X Kom vooral in je themakleding je maaltijd aanprijzen!
- X Bij de maaltijd hoort een menukaart, uiteraard in thema. Uit je menukaart blijkt wat we eten (hoe heten je themagerechten?) Ook moeten je teamnaam + -nummer er op staan. De menukaart wordt als onderdeel van de presentatie beoordeeld.
- X 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. Daar zullen we soepel mee omgaan, als de belangrijkste en grote bestanddelen netjes in je bonnen verantwoord worden.

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





DE MISSIE NAAR DE KUIPERGORDEL - HIKE (TECHNIEK/SPEL)

Hoe de missie precies in z'n werk zal gaan horen jullie ter plekke, maar het is belangrijk om goed voorbereid op pad te gaan. Daarvoor heeft de Federatie van Solos jullie immers uitgenodigd. Train je routetechnieken (je leiding krijgt een lijstje met wat je moet weten) en stel je navigatiemiddel, de GPS* vast in op de juiste positieweergave: hddd° mm,mmm' en kaartdatum WGS 84**

* heb je niet voldoende GPS-en, neem dan even contact op met de organisatie.

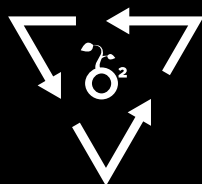
** verantwoordelijkheid van je eigen leiding dat dit voor elkaar is.

BOUWEN AAN WELVAART (SPEL)

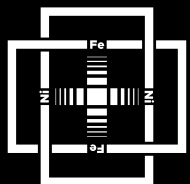
Tijdens de diverse onderdelen van de missie verzamel je grondstoffen om structuren te bouwen die de welvaart van je planeet vergroten. Om een raket (1 punt) te bouwen, moet je eerst 2 wormgaten creëren. Je kunt deze raket vervolgens upgraden naar een ruimteschip (2 punten).

Daarnaast kun je ontwikkelingen kopen. Hiermee verdien je een punt, ontvang je een wormgat-bouwkaart of krijg je een uitvinding waarmee je 2 grondstoffen naar keuze mag kiezen.

Hoe alles precies in z'n werk gaat hoor je ter plekke van de bemanning, maar hier vind je alvast een overzichtskaart van welke grondstoffen je nodig hebt voor welke bouwwerken!



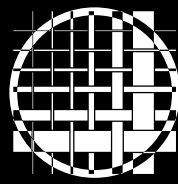
ZUURSTOF
(AARDE)



IJZER/NIKKEL
(MARS)



ELEKTRICITEIT
(JUPITER)



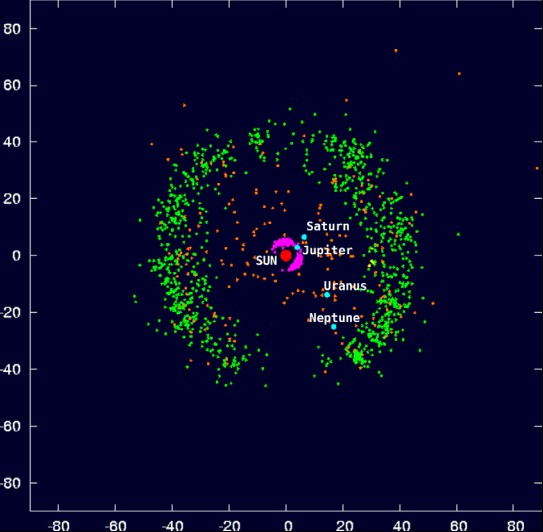
TEXTIEL
(SATURNUS)



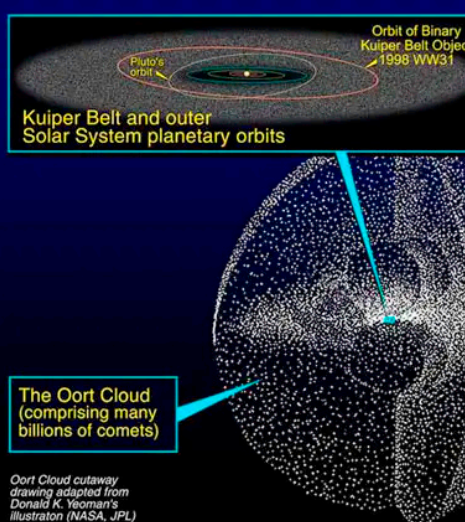
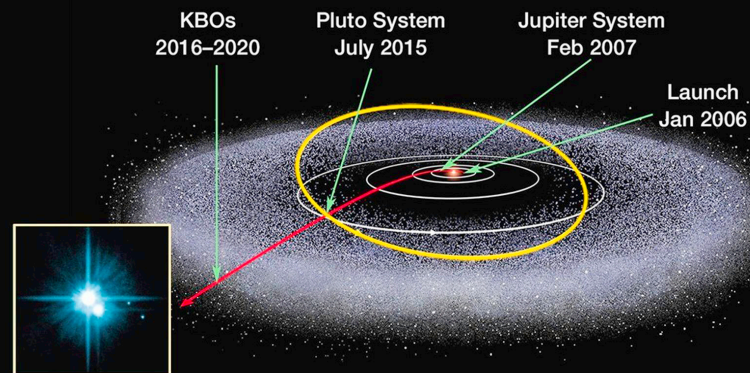
WATERSTOF
(NEPTUNUS)

BOUWKAART





Reconnaissance at the Farthest Frontier



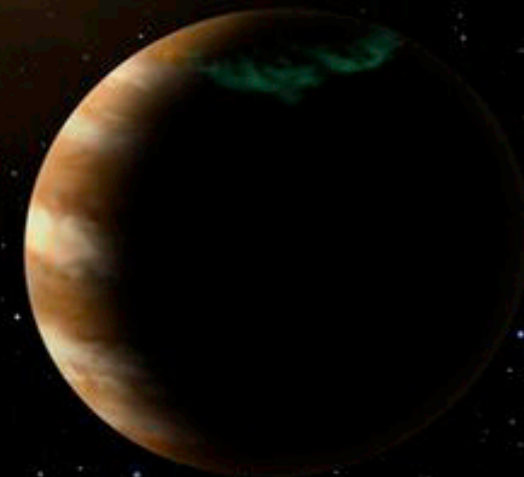
MESSAGE:

Missiecoördinator Kylo
Milkyway en astroloog Zozi
Rays hebben een vooronderzoek
gedaan naar de Kuipergordel.
Op de volgende pagina's lees
je een beknopt uittreksel
hiervan. Neem dit aandachtig
door en gebruik de kennis
die je er uit haalt goed.



DE KUIPERRGORDSEL

MISSIE: RUIMTEVERKENNING voor de SOLOS WETENSCHAPSDIVISIE
ANALYSE - Z.RAYS EN K.MILKYWAY



K

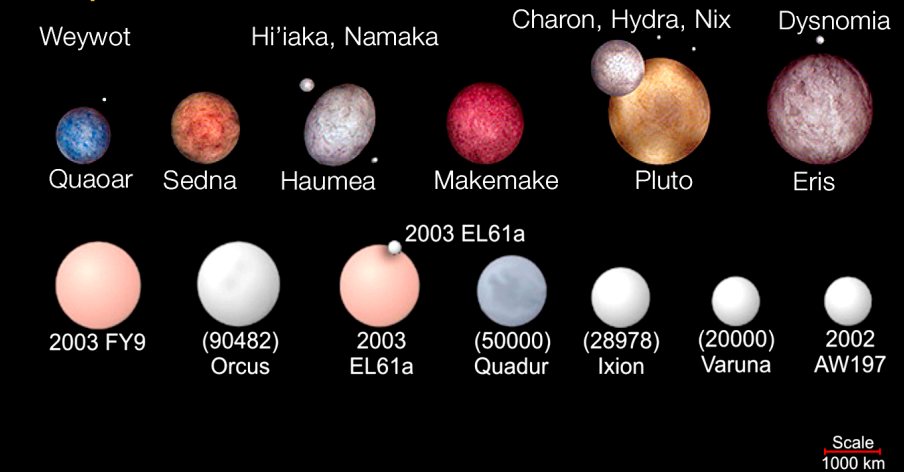
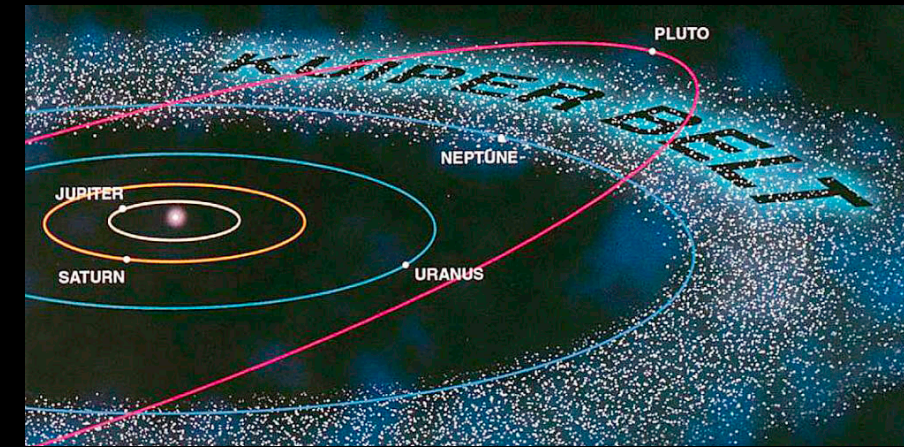
DE KUIPERGORDEL

REGIO: KUIPERGORDEL
LOCATIE: ONDERDEEL VAN DE OORTCLOUD
AFSTAND: 30 TOT 50 AE* VAN DE ZON
PLANEETSOORT: RUIM 100 000 BROKKEN IJS EN STEEN, UITGESPREID IN DE VORM VAN EEN RING
BEKENDE OBJECTEN: PLUTO, ERIS, HAUMEA, SEDNA, QUAOAR, ORCUS, MAKEMAKE, IXION, 20000 EB¹⁷³
GRONDSTOFFEN: MOGELIJK BIJZONDERE IJSSILICATEN, ULTRALICHTE METALEN EN MINERALEN

* 1 AE = 1 ASTRONOMISCHE EENHEID = DE GEMIDDELDE AFSTAND TUSSEN DE AARDE EN DE ZON = 149,6 MILJOEN KILOMETER

Vanuit het aardse Vera C. Rubin Observatorium hebben we de Kuiper gordel goed bestudeerd. Een aantal bekende objecten zijn geclassificeerd als “geschikt om grondstoffen te bevatten”. Deze objecten gaan we bezoeken en we gaan kijken of we deze grondstoffen kunnen delven.

Het lastige van de Kuiper gordel is dat er heel veel brokken steen en ijs rondvliegen, met een doorsnede die varieert van ongeveer 100 meter tot meer dan 1000 kilometer. Ondanks hun trage omwentelingssnelheid (het duurt honderden jaren voor dat ze één keer om de zon heen zijn gedraaid) zal het er tussendoor navigeren heel moeilijk worden. We zullen de routes naar de Kuiper-objecten goed moeten voorverkennen. Daar zullen we in het eerste deel van de missie aandacht aan besteden.





DE KUIPERGORDEL

Een bijzonder Kuiper-object is Pluto. Deze dwergplaneet werd eerst aangemerkt als planeet van ons zonnestelsel, maar door zijn excentrische baan rond de zon en zijn samenstelling van ijs is hij later geclassificeerd als “dwergplaneet”. Je kunt je voorstellen dat het niet leuk is voor mogelijke bewoners als een planeet degradeert tot dwergplaneet en niet meer met de grote planeten mee mag doen.

De Kuiper gordel lijkt aan de buitenzijde bij 50 AE vrij plotseling op te houden. Er wordt gesproken van de “Kuiper-klif”. Een sluitende verklaring daarvoor is nog niet gevonden. Er wordt gespeculeerd dat er zich buiten de Kuiper gordel een nog onontdekte planeet bevindt, die dit gebied heeft schoongeveegd. Als er tijd is, willen we deze Kuiper-klif en de aanwezigheid van “Planet X” graag onderzoeken.

[KLIK HIER VOOR MEER INFO](#)



BAGAGELIJST

Een handig lijstje met spullen die je nodig hebt, zowel persoonlijk als per ploeg.

PLOEGBAGAGE:

- X Ehbo-setje
- X Pennen & papier
- X Enkele stiften in verschillende kleuren
- X Kleine dagrugzak
- X Een plastic mapje/kaartenmap om routebeschrijvingen te beschermen
- X Een tent
- X Voldoende pionier- en sisaltouw
- X Max. Twaalf gemerkte(!) PionierPalen, voor het maken van een keuken
- X Een tafelblad
- X Een keukenzeil met stokken
- X Aankleding voor tent en keuken (zie hoofdstuk "maak een ruimtestation")
- X Je kluis (zie hoofdstuk "maak een ruimtekluis" voor de eisen)
- X Potje of flesje met biologisch afbreekbaar afwasmiddel
- X Keukengerei / Pannen enz.
- X Ingrediënten voor de themamaltijd (zie hoofdstuk "Kosmisch koken")
- X Fles met ranja, of ander drinken voor het weekend
- X Toiletpapier, voor elk ploeglid 1 rol
- X Een gasstel met volle gasfles
- X Vuilniszakken (denk aan afvalscheiding)
- X Jerrycan
- X Emmer
- X Voor elk ploeglid een reflecterend hesje voor tijdens de hike. Zonder hesjes mag je niet op pad!
- X Kompas
- X Een kaarthoekmeter (en kennis hoe deze te gebruiken!)
- X 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)
- X Setje reservebatterijen voor de gps (zorg dat er in je gps volle batterijen zitten)





INDIVIDUELE BAGAGE:

- X Standaard kampspullen zoals slaapzak, matje, schone kleren, e.d.
- X Drinkfles, bord, mok, bestek
- X Scherp zakmes
- X Extra theedoek
- X Themakleding (bedenk: je bent een team op ruimtemissie, dus maak je iets met z'n allen?)
- X Een gestreken wit t-shirt, zonder opdruk, met je naam en ploegnummer op het label
- X Goede en ingelopen wandelschoenen
- X 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
- X Evt. Een extra broodje voor vrijdag. Opbouwen kost energie en je hebt al vroeg gegeten.
- X Broodtrommel voor je lupa (LUnchPAKket)
- X Zaklamp
- X Regenkleding
- X Zonnebrandcrème

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

RUIMTEREGELS

Op onze planetenkolonie moeten we zuiniger zijn dan we vroeger op onze aarde waren en we zien al genoeg raketresten in de dampkring verbranden. Daarom zijn er duidelijke 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. De organisatie en de gouvernementen van de subkampen zien erop toe dat de huisregels in acht genomen worden.

ALGEMEEN FATSOEN

- X Tijdens het kamp is je leiding even niet jouw leiding. Zij komen dus niet zomaar op het subkamp en bemoeien zich niet met jullie tijdens de activiteiten.
- X Het is niet nodig om het kampterrein te verlaten buiten het programma om. Wil je dat toch of is er een noodgeval, vraag dan altijd toestemming aan de subkampstaf. Toestemming van je eigen leiding is niet voldoende!
- X We laten de EHBO-trommel het liefste dicht, dus wees voorzichtig met messen. Een zakmes of multitool is toegestaan (mits je er mee om kunt en mag gaan). Kampmessen, bijlen en dergelijke zijn verboden. Wanneer je jouw mes (meermalen) onjuist gebruikt, dan wordt dit door de subkampstaf of organisatie in bewaring genomen.
- X Gebruik je medicijnen en/of heb je bepaalde eetgewoonten en allergieën? Zorg dat je subkampstaf dat te weten komt. Als het goed is kan je leiding dit bij de aanmelding al aangeven, maar fijn als je 't ook nog even meldt bij aankomst.
- X Als je iets vindt dat niet van jou is, dan lever je dat bij de subkampstaf in.
- X Heb respect voor anderen en andermans bezittingen.
- X Zorg goed voor de natuur. Snijd niet in levend hout en wees bij het pionieren voorzichtig met de bomen.
- X 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.
- X Zelf een (kamp)vuur maken is niet toegestaan. De subkampstaf zorgt vast wel voor een mooie fik!



VEILIGHEID HOOKTOESTEL

- X Je mag alleen je gasstel gebruiken wanneer er bluswater klaar staat.
- X Je mag jouw gasfles zelf aansluiten op je brander, maar je mag deze niet gebruiken voordat jouw subkampstaf 'm gecontroleerd heeft. Als je twijfelt, laat de gasslang dan door de subkampstaf aansluiten.
- X Om onveilige situaties te vermijden zijn de volgende regels gesteld voor gasslangen:
 - o moeten aan het gasstel zijn bevestigd met slangklemmen
 - o er moet op staan 'gasslang/0,05 bar' plus het jaar van fabricage
 - o mogen niet langer zijn dan 1,00 meter
 - o mogen niet ouder zijn dan vijf jaar
- X zorg dat je kooktoestel stevig en stabiel en op een veilige hoogte staat ("de kleinste van je ploeg moet in de pan kunnen kijken" is een goede en veilige basisregel)

RUST EN HYGIENE

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

DRANK EN DRUGS

Tijdens de missie heb je een grote verantwoordelijkheid. Alleen daarom al staat de organisatie het nuttigen van alcoholhoudende dranken niet toe. 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.





AFVAL

We zijn natuurlijk zuinig op de natuur. Baden-Powell zei lang geleden al: *"Laat de wereld een beetje beter achter dan dat je haar vond."* Maar dat geldt ook voor de andere planeten waar je komt. Dus als nette gasten zorgen jullie ervoor dat jullie alle planeten blinkend achterlaten. Houd het terrein rond je eigen tent en keuken altijd schoon en opgeruimd. Neem een eigen afvalzak of (thema) prullenbak mee om alles makkelijk weg te kunnen gooien. Uiteraard wordt afval gescheiden, daar letten we met jureren ook op.

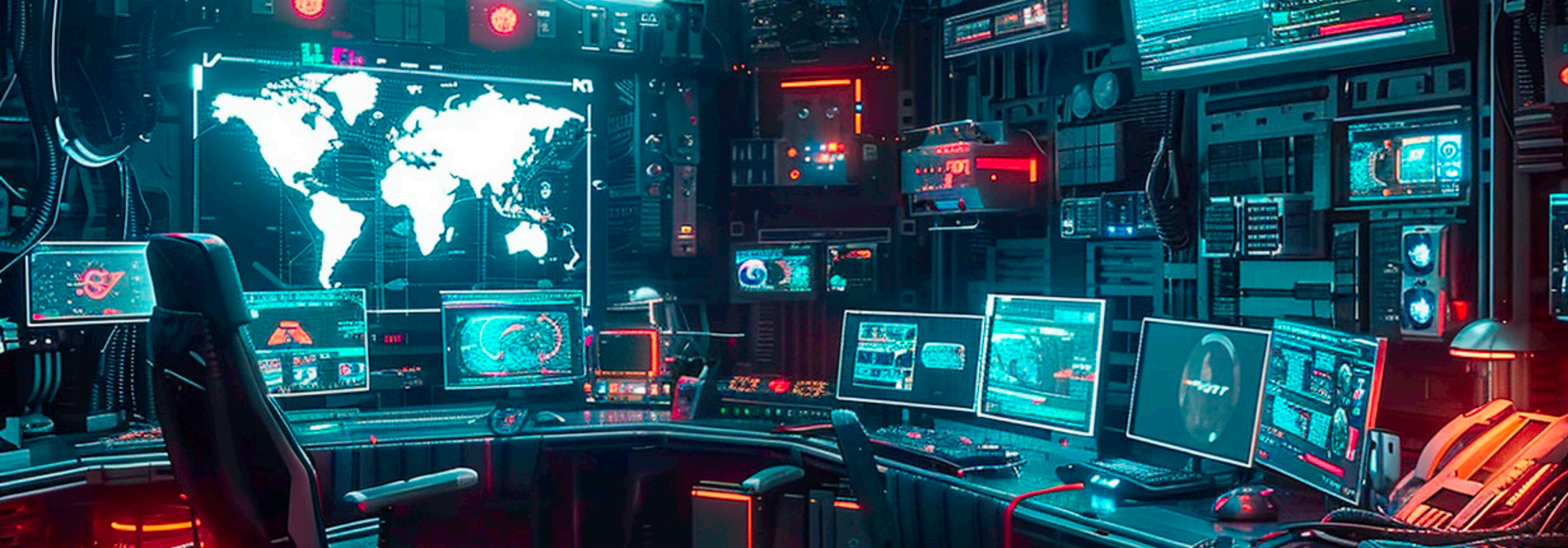
Zorg ook dat je tijdens het koken geen etensresten in de struiken kiepert. Dit zien we bij het afgieten en afwassen nog wel eens gebeuren, ruim dit op als er toch wat uit je pan valt! Voor je het weet zitten er ruimteratten bij je spacekeuken...

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.

ELEKTRISCHE APPARATEN

Elektrische apparatuur kan de zwaartekracht van je planeet beïnvloeden en is 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. Wordt je betrap 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.

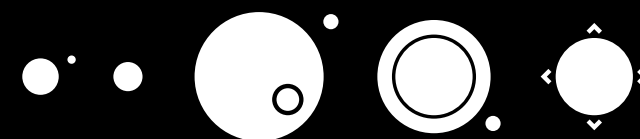
De subkampstaf is 24 uur per dag bereikbaar voor noodgevallen. En tijdens de spellen is ook de organisatie je aanspreekpunt. Zij zorgen voor de veiligheid en dus is het niet nodig om tijdens de spellen of de hike communicatiemiddelen bij je te hebben, tenzij anders aangegeven of afgesproken met de organisatie.



MEER INFO:

RSW: rondomdeijssel.scouting.nl/activiteiten/scouts/rsw

LSW: www.scoutingwedstrijden.nl



INTERGALACTISCHE
FEDERATIE **SOLOS**