

Uitnodiging voor het Regionale Spellen Weekend



Dragenboard start



64 Furering thema - techniek - spel

Tijdens de RSW (en dit jaar dus het RSW) zal een jury (bestaande uit de deelnemers) en een centrale jury diverse zaken beoordelen. Punten scoren kan de drie categorieën: kampthema, spel/techniek en spel.

De jury beoordelt alle onderdelen vakkundig en rechtevaardig. Er is een eerlijke verdeling tussen creativiteit (thema), sport & spel en scoutgedrag. Ben je niet zo goed in het één, dan was wel in het andere. Als je je vertoegt in de thema-afdeling en er een leuk en mooi en bij de spellen leuk meedoet, dan komt dat met juiste puntenaantal wel goed! Je kan je niet voor de winst, maar je kan gewoon een leuk en GEZELLIG weekend van door lekker mee te doen. Want gezelligheid is natuurlijk het allerbelangrijkste!

Bij Dungeons & Dragons heeft elke ploeg een karakter nodig. Het meest speel je het spel en tijdens het RSW kan je upgraden en XP voor je personage verdienen. Jullie gaan zelf een karakter bedenken en de naam van je karakter is voor het RSW meteen je ploegnaam. Om je karakter tot leven te wakken zijn er de draag-voorwerpen, komen in de aankleding van je kampement, een vaardig en een "Character Sheet".

Op de volgende pagina's staat meer uitgelegd welke dingen jullie precies moeten voorbereiden. Een uitgebreide overzicht van wat voorbereeld wordt aan scoutgedrag staat in het Jonge Woodcrafters Handboek, dat jullie leiding zal krijgen.



70 karakter sheet

Liz en Milan hebben een karakter Character Sheet (CS) gemaakt, de elke ploeg krijgt uitgeleverd bij aankomst. Het is de beschrijving die je op deze sheet een zelfbedachte karakter gaat plakken. Je moet dus met je ploeg zelf een karakter bedenken, een naam geven en uitwerken. Dat kan een priet zijn, een collage, een tekening, een kaartje of plakwerk van diverse materialen enzovoort. Natuurlijk is het leuk als je karakter een beetje past bij het subkamp waar je ingedeeld bent (Ridders, Jagers, Magiers, Barbaren).



Om er voor te zorgen dat je karakter op de CS past, zijn er maten voor vastgesteld. Het karakter moet in omvang van breedte $= 10 \times 20 \text{ cm}$ passen. Het is dus niet zo groot. Let daar op! De naam van het karakter moet ook geschreven, geprikt, getoetst of op welke manier je dat maar wil op de sheet geplakt worden. Dat mag in een val van $6 \times 1 = 15 \times 3 \text{ cm}</math>.$

Niem het personage en naam mee als opklapbare elementen, zodat je het tijdens het inschrijven op de Character Sheet kunt plakken. Wij zorgen voor plakmiddel. Let er op, je hebt je CS het hele weekend door nodig, dus het moet een beetje scoutproof zijn.



Luz' & Milans Regionale Spellen Weekends

RSW 2026 kampboekje

Tijd en plaats

vrijdag 8 t/m zondag 10 mei - Gilwel asa's hoeve
de locatie van de RSW is ook dit jaar weer Scouting Labbarren. Asa's hoeve in Ormen. Het brengen en halen is de jaar op parkerplaats P1. Ook aanrangers moeten daar gebracht worden. Dat is NEE bij de hoofdingang, maar een stekje verderop. Als je Google Maps instalt op "Parkerplaats Gilwel Asa's Hoven" (Zuidlaanweg, 7711 FW Ormen), dan kun je daar vervoer af. Wij verzorgen de bestaanders, leiding en begeleiden om de aanwijzingen van de organisatie op te volgen voor een vlotte doortouring.



halen en brengen, inchecken

Op vrijdag 8 mei zijn jullie vanaf 18.00 uur van harte welkom op het terrein voor de opbouw van jullie kampement. Bij aankomst meld je je als complete ploeg bij de staf van het subkamp waar jullie zijn ingedeeld. Je krijgt hijs het inschrijven per persoon een ticket met QR code. Naam deze geprikt mee, dan kan de kampstaf jullie inchecken. Het is wettelijk bijwett van de doelmars.

Zondag 10 mei omtrekkes 14.00 uur begint de sluiting, waarbij ouders van harte welkom zijn. Als iedereen is uitgelegd zullen Milan en Luz de vertoers van het RSW leukend maken. De bevoe ploegen mogen als bevoeling naar de L&W ZIJDE. De sluiting is rond 15.00 uur afgelopen. Daarna moet je met je hele ploeg af bij je subkampstaf om terug te gaan naar de camping. Dat is de laatste dag van het subkampstaf. Het is wettelijk bijwett van de doelmars.

Let op, de tijden zijn indicatief!

