#AVONTUREN ZOMER2020

VOORBEELDTHEMA'S BEVERS

BEVERS

Scouting

Inhoudsopgave

1	**Themabeleving bevers**	**3**
2	**Ideeën voor thema's bevers**	**4**
2.1	De ontdekkingsreis van Piccolo en Saxo	4
2.1.1	Ideeën voor activiteiten	4
2.2	Hotsjietonia gevangen in een onzichtbare bubbel	5
2.2.1	Themaverhaal	5
2.2.2	Tips voor themafiguren en aankleding	7
2.2.3	Ideeën voor activiteiten	7
2.3	Dromen in Hotsjietonia	8
2.3.1	Themaverhaal	8
2.3.2	Tips voor themafiguren en aankleding	8
2.3.3	Ideeën voor activiteiten	9
3	**Rustmomenten tijdens een beverkamp**	**11**
3.1	Zintuigen	11
3.2	Voorlezen	11
3.3	Droomkaarten	11
3.4	Muziek	12

1 Themabeleving bevers

Thema prikkelt de fantasie van de bevers en zorgt ervoor dat ze zich veel meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Bevers leren van alles door het een keer te doen. Niet voor niets lezen ze op school om rollen te spelen in toneelstukjes en doen ze alsof ze iemand anders zijn. Door dingen na te doen, leren ze wat het betekent als iemand boos of jaloers is. Met een thema kun je ook op Scouting belangrijke normen en waarden op een speelse manier aanstippen. Door het goed te spelen kun je een angstige bever over de streep helpen. Voor bevers betekent het thema ook avontuur. Stuiter beleeft van alles en zij kunnen met Stuiter mee op ontdekkingstocht. Dit alles speelt in Hotsjietonia in veilige fantasiewereld waarin ze allerlei avonturen beleven en van alles kunnen leren.

2 Ideeën voor thema's bevers

2.1 De ontdekkingsreis van Piccolo en Saxo

Er zit muziek in Hotsjietonia! Fleur en Keet hebben Piccolo en Saxo op bezoek. Stuiter komt langs en wordt bij het horen van de muziek erg nieuwsgierig. Waar komt die muziek vandaan? De bewoners van Hotsjietonia maken kennis met de grote familie van muziekinstrumenten. Maar o jee, er rommelt nogal wat in die familie. De bevers gaan de bewoners van Hotsjietonia helpen om de andere instrumentenfamilies te vinden en de vrede en de harmonie in het orkest te bewaren.

De Kleine Violen hebben ontdekt dat er naast de familie van de Snaarinstrumenten nog andere instrumenten zijn die tot andere families behoren. Iedere keer komt er een familie bij en steeds worden de leden van de nieuwe familie voorgesteld. De muziekinstrumenten worden voorgesteld als levende wezens met een eigen klankkleur (karakter). Aan het eind van de reis is er een heel symfonie orkest.

Bijbehorende thema-avonturen:

- Ontdekking: op zoek naar nog meer instrumentenfamilies.
- Uitdaging: kunnen de families wel met elkaar samenwerken?
- Voorbeeldrol: de oudere instrumenten proberen met name Piccolo en Saxo in bedwang te houden.
- Conflict: Juffrouw Harp vindt de Familie van de Trommel en Slaginstrumenten veel te luidruchtig.

2.1.1 Ideeën voor activiteiten

- Speel dirigentje (wie is de dirigent).
- Muziek maken.
- Eenvoudig muziekinstrument maken.
- Welk muziekinstrument ben ik (plaatje, geluid).
- Verhaal waarin de muziekinstrumenten voorkomen, bevers maken geluid en beweging.
- Bewegen, dansen op muziek.
- Djembe spelen.
- Muziekinstrumenten tikkertje: je doet een instrument na terwijl je loopt. Of je loopt zo naar de overkant. (Dirigent, mag ik naar de overkant? Ja, als een viool.)
- Fanfare orkest uitbeelden.
- Maak je eigen muziekinstrument:
    - Voorbeelden zijn allerlei schudflesjes, een rammelaar met flessendoppen, een gitaar van een kartonnen doosje met elastiekjes, flessenorgel. Er is op Google een keur aan filmpjes te vinden waarbij dit allemaal heel duidelijk wordt uitgelegd. Tik je muziekinstrumenten maken en de leeftijd van de bevers in, kan je kiezen uit een hele reeks.

Wanneer je dit thema een internationaal tintje wilt geven is er ook nog een vervolgverhaal: "Het paspoort van Piccolo en Saxo".

2.2 Hotsjietonia gevangen in een onzichtbare bubbel

Er is een hele grote bellenblaas bubbel over Hotsjietonia heen gevallen. Niemand weet waar die bubbel vandaan is gekomen. De bubbel is net als een bellenblaasbubbel doorzichtig, met regenboogkleuren er in. Als de bevers en de themafiguren tegen de rand van de bubbel duwen, dan beweegt deze wel een beetje, maar ze kunnen er niet meer uit. Professor Plof gaat een groot onderzoek doen om uit te vinden waar de bubbel vandaan is gekomen. De bevers gaan professor Plof natuurlijk helpen bij dat onderzoek, met behulp van de andere bewoners van Hotsjietonia. Daarvoor moeten de bevers allerlei proefjes doen, om de bubbel te onderzoeken en te testen.

De volgende soorten avonturen komen in dit thema aan bod:

- Mysterie: hoe komen de bewoners en de bevers uit de bubbel?
- Ontdekking: de bewoners ontdekken dat ze opgesloten zitten in de bubbel.
- Hulpverlening: de kinderen gaan helpen om de oplossing te zoeken.
- Uitdaging: om met elkaar naar een oplossing te zoeken.

2.2.1 Themaverhaal

Vannacht heeft het behoorlijk geregend, het onweerde zelfs even. Gelukkig lag ik lekker droog in mijn bed en heb ik er geen last van gehad. Maar vanmorgen toen ik naar buiten keek, ontdekte ik dat alles er wat wazig uit zag. Eerst dacht ik dat aan het bij ramen lag, maar hoe ik ook poetste, het bleef vaag. Dichtbij ging het wel, maar in de verte leek het net of er een groot stuk doorzichtig plastic hing. Ik deed mijn raam open en wat verbaasde me: het getjilp van de vogels klonk veel harder dan normaal en er leek wel een echo te zijn. Zoiets heb ik nog nooit meegemaakt. Dus ik besloot me snel aan te kleden en op onderzoek uit te gaan.

Bij het kippenhok van Bas Bos en Rebbel zie ik ook Rozemarijn en Professor Plof staan. Ik loop op ze af. “Hallo Stuiter”, begroet Rebbel me. “Heb jij ook iets vreemd ontdekt?” Ik knik. “Ja, in de verte lijkt er wel een groot stuk plastic te hangen, maar dat kan toch niet? En er lijkt wel een echo te zijn, al het geluid klinkt veel harder en weerkaatst.” Professor Plof komt naast me staan en legt zijn hand op mijn schouder. “Dat heb je goed ontdekt Stuiter”, prijst hij me. “Dit is een natuurverschijnsel waar ik nog nooit over gehoord heb. Wij moeten met elkaar maar eens op onderzoek uit gaan. Eens kijken of we ergens een doorgang kunnen vinden. Nu lijkt het wel of er een soort grote zeepbel over heel Hotsjietonia ligt.” “Laten we eerst maar eens naar Stanley gaan, misschien heeft hij iets uitgevonden waar hij nog niets over gezegd heeft,” stelt Bas Bos voor.

In optocht lopen we met elkaar naar het huis van Stanley. Hond holt vooruit tot achter het huis van Stanley. Maar dan opeens is het net of hij niet verder kan en of hij terug geschoten wordt door een groot elastiek. Verdwaasd blijft Hond zitten, schudt dan zijn kop en loopt voorzichtig snuffelend in de richting waar hij niet verder kon. Ja, weer stoot hij zijn neus. Tot hier en niet verder.

In de tussentijd zijn Rozemarijn en Rebbel bij de voordeur van Stanley aangekomen en drukken op de bel. Geen reactie, dan nog maar een keertje bellen. Met een slaperig hoofd roept Stanley door het open slaapkamerraam: “Wie is daar, moeten jullie nu echt zoveel herrie maken? Kan een mens nooit eens lekker uitslapen?” “Moet jij nodig zeggen, net of jij zachtjes praat”, geeft Rebbel als reactie. Stanley slaat zijn handen over zijn oren. “Ik kom er zo aan, even wat kleren aan doen!” En ja hoor, even later gaat de voordeur open en stapt Stanley Stekker naar buiten.

Professor Plof komt met grote stappen aangelopen. “Wat heb jij nou weer uitgespookt, heb jij zonder dat wij het wisten een grote bubbel om heel Hotsjietonia gemaakt?” vraagt hij boos. Stanley Stekker zet grote ogen op. “Wat bazel je nou, ik heb helemaal niks gedaan, wat bedoel je met een bubbel?” Rozemarijn doet een stapje naar voren en vertelt wat ze hebben ontdekt. “Hoe ver het doorloopt weten we nog niet, maar het lijkt over heel Hotsjietonia te hangen. We moeten nog bij Sterre en Steven kijken en ook bij Noa en Fleur en Keet Kleur. Maar zoals het er nu uit ziet, zitten we opgesloten in een onzichtbare bubbel en kunnen we er niet uit.”

Ik loop van het huis van Stanley weg in de richting van de boot. In de verte zie ik Sterre met verrekijker boven in het Kraaiennest staan. Ze tuurt in het rond. “Sterre!”, roep ik, maar meteen schrik ik van het geluid dat ik maak. Zo hard kan ik toch niet roepen? Sterre schrikt ervan en moet zich haastig vastgrijpen aan de rand van het Kraaienest om er niet uit te vallen. “Sssstt, niet zo hard, Stuiter, ik schrik me een hoedje!” Maar Sterre schrikt nu van haar eigen geluid. Snel komt ze via de ladder naar beneden en loopt op Stuiter af. “Wat is er aan de hand?” fluistert ze. Ik vertel haar wat we met elkaar ontdekt hebben: “We zitten in een soort grote zeepbel en wij kunnen die bel niet zien, maar we kunnen er ook niet doorheen. We zitten opgesloten.”

In de verte komt Steven aan. Hij heeft een ochtendwandeling gemaakt. “Ik weet niet wat er aan de hand is, maar ik heb het idee dat er om Hotsjietonia een grote bubbel zit. Daar verderop, net naast onze boot zag ik een dunne lijn vanuit het water op de grond liggen. Ik heb die gevolgd en die lijn ligt rond heel Hotsjietonia heen. Hij eindigt aan de andere kant van de boot en verdwijnt daar weer het water in.”

Stanley Stekker, Bas Bos en Professor Plof lopen met Steven naar de boot. Ja ook zij zien die lijn. Steven wil de lijn oprapen, maar stoot zijn hoofd. Dat is gek, er is niets te zien waaraan hij zich kan stoten. Bas Bos steekt zijn handen vooruit. Hij voelt dat hij tegen iets aanduwt, iets dat niet te zien is, maar dat wel een beetje veert. “Hier moet meer onderzoek naar gedaan worden. We zitten in een grote bubbel en kunnen er niet uit. Dat is toch onmogelijk! Hoe moet het dan met boodschappen doen, met een ritje naar de stad of hoe kunnen mensen ons komen bezoeken?”, vraagt Steven zich af.

Op het speelveld is het ondertussen druk geworden. Er staat een hele grote tent en daarin heeft vannacht een groep bevers een nachtje gekampeerd. Tussen alle bevers staat Fleur en zij doet met de bevers ochtendgymnastiek. Dat loopt uit op een dolle boel. Noa is er ook bij. Met een kalme stem zegt ze dat de bevers nu even stil moeten zijn en moeten luisteren naar wat Bas Bos allemaal te vertellen heeft.
Bas Bos legt uit dat helaas de bevers niet buiten Hotsjietonia kunnen gaan spelen, maar geeft ook aan dat er in de bubbel genoeg te doen is om een gezellig kamp te hebben. Professor Plof wil natuurlijk ook wat zeggen en vraagt de bevers om hulp: “Hoe meer mensen op zoek gaan naar wat er aan de hand is, hoe beter. Laten we samen onderzoeken hoe we de bubbel kunnen laten verdwijnen!”

In de tussentijd hebben de andere bewoners met elkaar staan overleggen. Rozemarijn loopt richting de bevers en duwt Professor Plof opzij. “Lieve bevers, graag wil ik jullie uitnodigen om bij ons allemaal op bezoek te komen. Ik heb net even staan praten met de andere bewoners en zij zouden het leuk vinden als jullie in alle huizen van Hotsjietonia langskomen. Geef je ogen goed de kost. Misschien vindt een van jullie wel een gaatje in de zeepbel waardoor we eruit kunnen. En ik weet zeker dat er in elk huis wel iets gedaan kan worden, zodat jullie toch een spannend kamp hebben. Wanneer jullie nog heel even op het speelveld blijven wachten en met elkaar wat zingen, gaan wij snel naar ons huis en dan komt het allemaal vast goed.”

De bewoners gaan op een holletje naar hun eigen huis of tuin en de bevers beginnen hun avontuur met de bekende opening die ze altijd hebben bij hun bijeenkomsten. Wat klinkt het hard in de bubbel,

de bloemen staan te schudden van het enorme kabaal als de bevers zingen “Het liefst erg hard anders hoor je ons niet”.

Het thema verhaal kan je voorlezen, of uitbeelden. Het verhaal eindigt met de opening van je normale opkomst. Je kunt het verhaal ook in stukken knippen en op elk dagdeel een gedeelte van voorlezen, maar de activiteiten komen pas op het moment dat de bevers daadwerkelijk gaan helpen.

Spreek met elkaar de grenzen van je terrein af, geef dit eventueel aan met een grote touwcirkel.

2.2.2 Tips voor themafiguren en aankleding

In het beverkompas en in de bevergids staan voldoende plaatjes van de bewoners van Hotsjietonia, zodat de themafiguren hun kleding kunnen aanpassen aan dat van de bewoners van Hotsjietonia. Nu zal niemand zoveel leiding hebben dat elk figuur gelijktijdig aanwezig kan zijn. Maar wanneer je op visite gaat bij Bas Bos en Rebbel, probeer dan die kleding aan te hebben, daarna verkleden in bv. Noa en Stanley en zo door.

Het clubhuis kan je omtoveren tot Hotsjietonia met de huisjes van themafiguren. Ook hier zal je met een kleine aanpassing je lokalen of gedeelten van het terrein de uitstraling geven van waar je bent. Zie tips in het document Voorbeeldprogramma zomerweek bevers.

2.2.3 Ideeën voor activiteiten

Proefjes

De proefjes die de bevers met Professor Plof doen zijn de verschillende activiteiten:

- Onderzoek de regenboogkleuren van de bubbel (iets met kleuren mengen en een regenboog maken);
- Blaas je eigen minibubbels en onderzoek hoe deze werken;
- De bubbel is een beetje elastisch, hoe werkt dat, testen met ballonnen en elastiekjes;
- Kunnen we de bubbel wegblazen (bubbels vouwen van papieren dan zo hard mogelijk blazen, wie komt het verst).

Op bezoek bij de inwoners van Hotsjietonia

Wat ook een mogelijkheid is voor activiteiten is dat de bevers na de opening langs de huizen van Hotsjietonia gaan en daar allerlei activiteiten doen die al in de #avonturenzomer2020 voorbeeld zomerweek bevers staan. Aan het eind van elk onderdeel krijgen de bevers een grote satéprikker mee met daaraan een bloem. Deze zetten ze in een grote vaas die midden op het speelveld staat.

Omdat de zomerweek map geschreven is om een dagkamp te houden, zal je als leiding het voorbeeld tijdschema moeten aanpassen en ook meerdere activiteiten moeten toevoegen. De bewoners van Hotsjietonia mogen hun eigen bubbel (huisje of woongebied) niet uit. Wel mogen ze bezoek van kinderen (bevers en gasten) van buitenaf in hun huis ontvangen. Dat betekent dat de bewoners aan de bevers kunnen laten zien waar zij mee bezig zijn en wat zij samen in hun huis kunnen beleven.

Sluitingsceremonie

Professor Plof heeft om hulp gevraagd, is zelf ook op zoek geweest, maar heeft geen echte oplossing gevonden. Die komt van Sterre. Zij heeft in allerlei tijdschriften en op de computer zitten bladeren en is tot de ontdekking gekomen dat de bubbel niet tegen prikkels kan.
Bij de **sluitingsceremonie** krijgt elke bever één of meerdere bloemen en op een teken mogen ze allemaal in de onzichtbare bubbel prikken. Zoveel prikkels kan de bubbel niet aan en hij spat uit elkaar. Gelukkig kunnen de bevers dan weer naar huis.

Kleur je eigen bubbel
Geef elke bever een groot vel. Daar op tekenen ze eerst zichzelf. Om zichzelf heen tekenen ze een grote bubbel. Daarna mogen ze die bubbel inkleuren. De bubbeltekeningen worden aan het begin van het kamp gemaakt en opgehangen. Aan het einde van het kamp kijken de bevers terug naar de bubbeltekeningen. Zou je iets willen veranderen in je tekening?

2.3 Dromen in Hotsjietonia

Iedereen droomt: leuke dromen over wat er is gebeurd of wat je nog wil gaan doen, of vervelende dromen over iets waar je bang voor bent of wat je moeilijk vindt.

De volgende soorten avonturen komen in dit thema aan bod:

- Voorbeeldrol: iedereen is weleens bang, dat is niet erg. De een is bang voor dit, de ander voor dat.
- Uitdaging: iets maken, ontwerpen (een dromenvanger).
- Hulp verlenen: elkaar helpen (bijvoorbeeld de bewoners helpen om hun droom waar te maken, vertellen over jouw lieve hond waar je niet bang voor bent, elkaar helpen om samen iets te maken).

2.3.1 Themaverhaal

Noa en Sterre zitten voor het huis van Noa, heerlijk in de zon. Ze zijn druk bezig iets te maken. Ik ga bij hen zitten en vraag wat ze aan het doen zijn. Ze vertellen dat ze een dromenvanger maken. Sterre heeft die gezien, toen ze bij Indianen in Amerika was. Een dromenvanger laat mooie dromen door en vangt nare dromen.

Als de andere bewoners Noa en Sterre bezig zien, maken ze een praatje met ze. Het gesprek gaat al snel over de dromen die de bewoners van Hotsjietonia hebben. Zo hoor ik dat iedereen droomt. Fleur Kleur droomt van haar eigen modeshow. Keet Kleur droomt van een tentoonstelling van haar schilderijen en beelden en van een toneelstuk, waarin ze speelt. Professor Plof en Stanley dromen van een uitvinding die ze graag willen doen. Bij Professor Plof mislukt het soms, maar hij geeft niet op. Hij blijft het proberen.

Rebbel en Bas Bos dromen van het dier dat weer beter is of van een bijzonder dier dat ze gezien hebben. Sterre en Steven dromen over varen en over reizen in andere landen. Steven droomt ook wel eens over iets waar hij bang voor is, bijvoorbeeld spinnen. Sterre is niet bang voor spinnen. Ik vertel over mijn kat en over het doelpunt dat ik gemaakt heb met voetballen, maar ook over die grote hond, die opeens tegen me begon te blaffen. Ik droom daar af en toe nog van. Ik ben eigenlijk bang voor hem. Maar ik ben niet bang voor Hond van Bas Bos en Rebbel.

Als iedereen zijn droom verteld heeft of wat hij niet wil dromen, vraagt Noa of iedereen een dromenvanger wil maken. Er is materiaal genoeg. En dat gaan ze doen!

2.3.2 Tips voor themafiguren en aankleding

Maak een (grote) dromenvanger als voorbeeld voor de bevers, maar niet uitgebreider dan degene die de bevers gaan maken. Dus ook maar één ring.

Materiaal (en themafiguur) bij elke dagdeel i.v.m. de droom van een bewoner. Eventueel ook laken of groot vel papier met daarop belangrijke dingen van de themafiguur geschilderd. Dit kan je tijdens de opkomsten ook gebruiken.

Je hebt niet zoveel leiding, dat alle themafiguren kunnen tegelijkertijd aanwezig zijn. Als je een bewoner helpt om zijn of haar droom waar te maken, probeer dan dat iemand van de leiding kleding zoals die bewoner draagt.

2.3.3 Ideeën voor activiteiten

- Met Fleur Kleur kleding ontwerpen en modeshow houden. Dat kan met behulp van bestaande kleding, lapjes. De bevers bedenken welke kleding en kleuren zij leuk vinden.
- Met Keet Kleur schilderen en een tentoonstelling van alle tekeningen (bijvoorbeeld van waarover je droomt) e.d. officieel openen.
- Met Professor Plof proefjes doen.
- Met Stanley Stekker iets uitvinden, bijvoorbeeld een knikkerbaan. De bevers helpen elkaar bij het bedenken van de knikkerbaan en het vastmaken van de onderdelen. De knikkerbaan kan gemaakt worden van natuurlijke materialen of van in de lengte doorgesneden wc papier- en keukenpapier rollen.
- Met Steven een waterspel doen of iets met kompas
- Met Sterre en Steven spelletjes doen uit andere landen. Bekijk de activiteit op de activiteitenbank.
- Met Fleur Kleur creatief bezig zijn, zoals ze dat in andere landen doen, bijvoorbeeld een naambordje maken voor je huis. Op dat bordje staat niet je naam, maar een tekening van iets wat past bij jouw huis, bijvoorbeeld je huisdier.
- Met Rebbel en Bas Bos je zieke of gewonde knuffel verzorgen. Wat fijn, dat hij straks weer beter is. Of op zoek gaan naar een bijzonder dier. Of vertellen over jouw huisdier; hoe bijzonder hij of zij voor jou is.
- Vertellen over waar je bang voor bent; leiding en bevers. Natuurlijk lach je een ander niet uit. Misschien kan je elkaar helpen om ergens minder bang voor te zijn. Ga er niet te diep op in. Het noemen en vertellen is al genoeg om te weten dat je er niet alleen in bent.
- De bevers gaan een eigen dromenvanger maken. Na elke activiteit vinden ze of krijgen ze materiaal voor de dromenvanger: kunststof veren, touw, draden wol of katoen, lint, repen stof. Als ze de dromenvanger gaan maken, ruilen ze materiaal en krijgen er materiaal bij.
- In de zomerweek map vind je diverse spelletjes en activiteiten die bij de bewoners van de huizen passen.
- Boek: spelletjes uit de hele wereld - N. Rolli - 978908840016
- Boek: met kinderen creatief de wereld rond - M.A. Kohl – 9789076771311

Dromenvanger maken

Voorbeeld op deze website. Nodig: stevig karton om een rondje uit te snijden of te knippen, materiaal om mee te versieren (wol, katoen, lint, repen stof, kunststof veren in allerlei kleuren, kralen.) Materiaal kan je in een hobbywinkel kopen. Misschien heeft iemand het over. In een kringloopwinkel is dit materiaal ook vaak te vinden.

Voorbereiding: Snijd een ring uit stevig karton. Gebruik voor het tekenen van het rondje een deksel of iets dergelijks. De bevers gaan nu zelf aan de slag: wikkel wol, lint of repen stof om de ring. Span draden wol of katoen via de buitenkant van de ene kant naar de andere kant van het rondje. Dit kan voor bevers lastig zijn, maar het hoeft niet netjes. Laat ze lekker hun gang gaan. Hang linten, wol, katoen aan de onderkant van de ring. De draden kunnen door (grote) kralen heen. Aan het eind kan een (grote) kraal vastgemaakt worden. Versier de ring en de draden met veren.

Maak een dromenvanger als voorbeeld. De bevers kunnen de ring ook schilderen met verf. Hij moet dan wel eerst drogen, voordat ze de ring kunnen gaan versieren. Versiering kan op de ring geplakt worden. Help de bevers eventueel met het vastknopen van de begindraad van het ‘web’ in de ring en

met het knopen van de draden. Doe het voor en help een paar keer. Ze zullen het doorkrijgen en zelf kunnen. De bevers kunnen ook elkaar helpen.
Als een bever een afbeelding van zijn hond of kat aan de dromenvanger wil hangen, kan dat natuurlijk ook. De bever kan dat zelf tekenen op karton en eventueel inkleuren. Help indien nodig met uitknippen, als het karton dik is. Je kan ook van te voren diverse kartonnen huisdieren knippen.

3 Rustmomenten tijdens een beverkamp

Denk aan voldoende rustmomenten. Het is van groot belang dat kinderen ook bij rustmomenten een kleine activiteit wordt aangeboden. Maar het kan ook zo zijn dat je een verhaal voorleest of vertelt, waarbij alle bevers echt rustig moeten zitten en luisteren.

3.1 Zintuigen

- Horen: bevers zitten op de grond met hun ogen dicht. Ze luisteren naar de geluiden van de omgeving. Na twee minuten mogen zij tekenen wat ze gehoord hebben, bijvoorbeeld een auto, een vogel of het ruisen van de bladeren.
- Zien: geef de bevers de opdracht om zittend op de grond goed om zich heen te kijken en na twee minuten krijgen zij een paar vragen. Bijvoorbeeld hoeveel verschillende bomen heb je gezien, wat is de kleur van de bloemen in de verte, etc.
- Voelen: tastkim
- Ruiken: reukkim
- Proeven: proefkim

3.2 Voorlezen

Laat de bevers lekker liggen of zitten in het gras of binnen op kussens en lees voor uit een prentenboek. Laat de plaatjes zien.

3.3 Droomkaarten

Korte begeleide rustmomenten om even rustig te worden. Laat de bevers lekker gaan liggen in het gras of binnen op kussens. Laat ze hun ogen sluiten en hun handen op hun buik leggen. Dan heel diep in en uit ademen. Lees de droomkaarten in rustig tempo voor. Door het luisteren naar jouw stem kan zo de rust in je groep komen.

<u>Droomkaart 1: Professor Plof</u>
Bedenk dat je zelf even professor Plof mag zijn. Je weet al heel veel. Je kunt veel ontdekken en uitvinden. Als je iets wil weten, stel jezelf dan de vraag. Word heel stil en luister goed. Als je heel stil bent kan er en antwoord uit jezelf komen. Adem rustig in en uit. Hoe voelt het om Professor Plof te zijn?

<u>Droomkaart 2</u>
De toverbol van Hotsjietonia is toverbubbel magie. Je stapt in de toverbol. Je neemt het toverpoeder in je hand. Je strooit het over je hoofd. Je hoofd wordt rustig. De toverkracht doet zijn werk. Voel je het veranderen in je schouders, armen en handen? Voel je de verandering in je nek, borst en buik. En als je aan je benen, knieën, enkels en voeten denkt gaan ze dan ook iets anders voelen. Adem rustig in en uit. Hoe is het toverpoeder voor jou?

<u>Droomkaart 3: bloemen van Fleur</u>
Als jij nu de bloem van Fleur zou zijn. Je bloemblaadjes gaan door de goede verzorging van Fleur open. Iedereen kan zien hoe mooi je bent geworden. Bedenk in je hoofd hoe mooi je eruitziet. Je bent prachtig. Geniet er even van.

<u>Droomkaart 4: we worden mooie vlinders</u>
Eerst ben je een rups. Helemaal volgegeten. Je zoekt een veilig, zacht en warm plekje. Wikkel zijden draadjes om je heen en rust uit. Je zit nu in je eigen bubbel. Het is langzaam stil geworden in je bubbel. Even later kun je uit de bubbel. Je kruipt langzaam uit je bubbel je bent veranderd in een vlinder. Laat je vleugels langzaam drogen. Nu heb je een soort van vleugels gekregen waar je verder door je kamp vliegt.

3.4 Muziek

- Evt. een spotify lijst met luister verhalen/muziek in thema aanleggen.
- Lekker luisteren naar de beroemde opera's bewerkt voor kinderen (7 cd's de Volkskrant 2007).
- Peter en de wolf Prokofjev, verteld door Paul de Leeuw (eventueel na het luisteren het spelen als toneelstuk. Leiding vertelt, kinderen lopen, maken geluid).

Scouting