

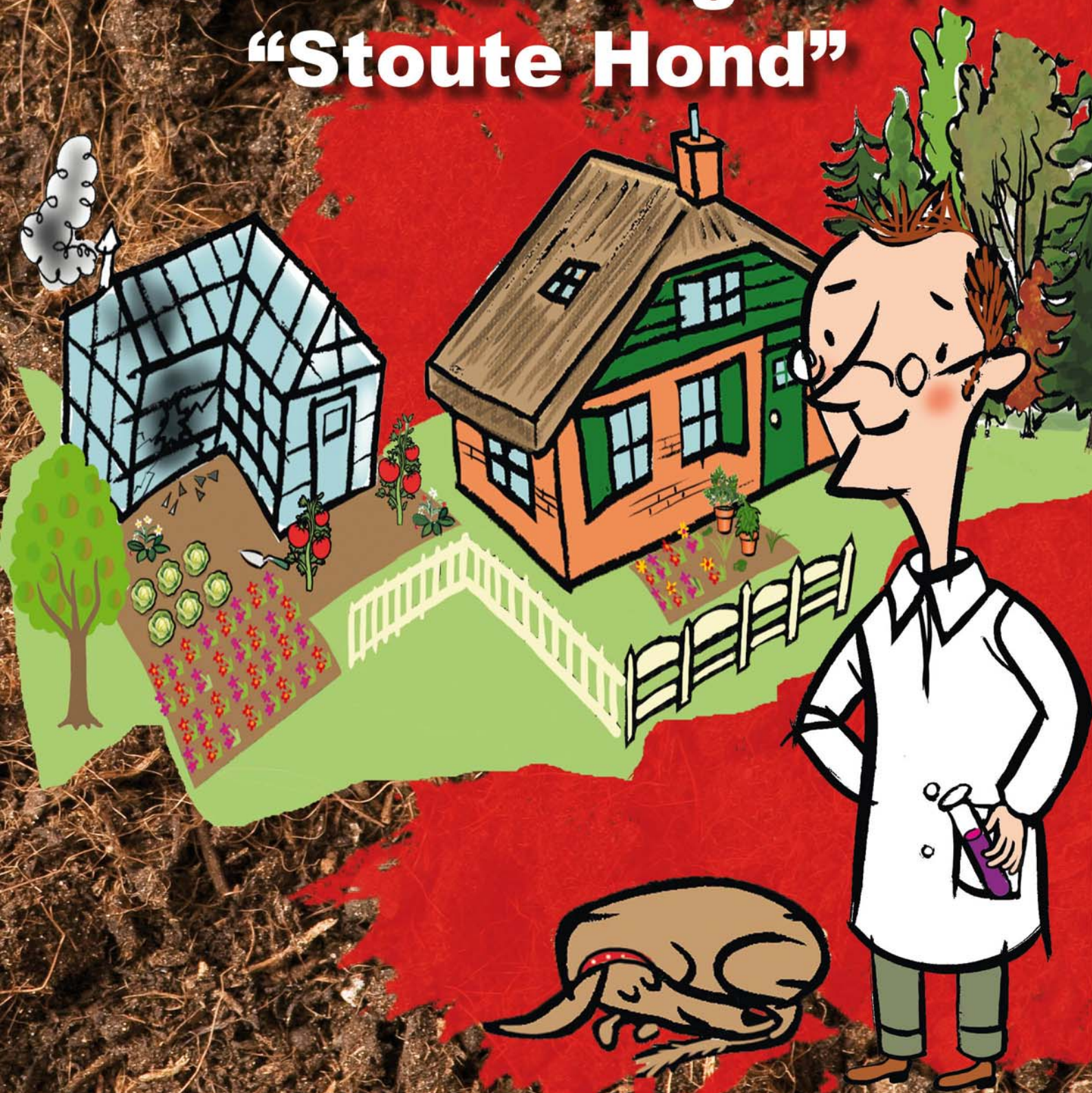


Scouting

Spelgids

Bever-Doe-Dag 2011

“Stoute Hond”



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Karlijn Bröker
Lisanne van Wijk
Miranda Kraan
Quirine van Mourik

Met dank aan: Het team van het regiospel bevers en alle anderen die een bijdrage aan deze spelbrochure hebben geleverd.

Deze spelbrochure wordt beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

© 2011 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2012

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het regiospel zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van het regiospel van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via info@scouting.nl!

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Opzet 2011	2
Vrijwilligers bedankt	2
Badge	2
Verhaal Bever-Doe-Dag 2011	3
Vorbereidende opkomst	5
Professor Plof(t)-opkomst	5
Het Hotsjietonia Dorpsfeest	8
Waarom een Bever-Doe-Dag?	8
Ontstaan van het Hotsjietonia Dorpsfeest	8
Dorpsfeest 2011	8
Uitleg van de speldag	9
Tijdsindeling Bever-Doe-Dag	9
Groepsindeling	9
Spelen/activiteiten	9
Activiteitsvelden	9
Themaverhaal	12
Toneelstuk	12
Voorleesverhaal	12
Puzzel	12
Kleurplaat	12
Algemene aankleding	12
Toneelaankleding	12
Aandacht voor de Bever-Doe-Dag	13
Speelveld 'De verrekijker van Sterre Stroom'	14
Speelveld 'De Pijl van Steven Stroom'	16
Speelveld 'De kaart van Bas Bos'	19
Speelveld 'De megafoon van Stanley Stekker'	21
Checklist	24

Inleiding

Beste teamleiders en / of coördinatoren activiteitenteam bevers,

Voor je ligt de Regiospelmap voor de Bever-Doe-Dag 2011. De Regiospelmap is gemaakt om regio's inspiratie en ideeën aan te reiken voor het organiseren van de Bever-Doe-Dag in 2011. Tijdens de jaarlijkse Bever-Doe-Dag komen alle bevers uit de regio samen om gezamenlijk leuke activiteiten te ondernemen. Elke regio speelt en organiseert de Bever-Doe-Dag op eigen wijze, deze Regiospelmap biedt een opzet met ideeën voor thema en activiteiten en geeft je inzicht in hoe je een Bever-Doe-Dag kan organiseren.

De Regiospelmap is geheel in het kader van de vernieuwde spelvisie van Scouting Nederland geschreven. Het thema laat ons verder kennis maken met het dorp Hotsjietonia!

Deze Regiospelmap bestaat uit een themaverhaal, bijpassende activiteiten en het geeft handvatten hoe je de Bever-Doe-Dag in jouw regio kan organiseren. Het team Regiospelmap bevers wenst je veel plezier met het organiseren van en meedoen aan de Bever-Doe-Dag in jouw regio!

Opzet 2011

Deze Regiospelmap bestaat uit verschillende elementen, te weten tijdsindeling, activiteitenvelden, roulatiesystemen, verwerken van het themaverhaal, voorbereidende opkomst, activiteiten en een checklist.

Elke regio organiseert de Bever-Doe-Dag op zijn eigen manier, en heeft zijn eigen redenen hiervoor. De cultuur van de verschillende groepen in de regio speelt hierbij een rol, evenals het aantal beschikbare vrijwilligers dat kan helpen bij de organisatie. In deze map vind je tips en opties voor het organiseren van een Bever-Doe-Dag, het is dus altijd mogelijk naar eigen creativiteit een Bever-Doe-Dag te ontwikkelen en/of af te wijken van deze Regiospelmap.

In deze map wordt ervan uit gegaan dat het themaverhaal 'Stoute Hond' de leidraad is van de Bever-Doe-Dag. Het centrale themafiguur van de dag is Professor Plof. Een toneelstuk of voorleesverhaal is een vereiste om het thema duidelijk te maken voor de bevers. Ook krijg je ideeën voor een voorbereidende opkomst, de programma-ideeën voor deze opkomst kunnen naar de groepen gestuurd worden om de bevers voor te bereiden op de Bever-Doe-Dag. Hierdoor leven de bevers helemaal toe naar de grote dag, waarop Plof door een grote knal verdwijnt. Tijdens het schrijven van deze map gaat het team er van uit dat het doel van de dag het verzamelen van voorwerpen is, om Professor Plof terug te vinden. Met deze voorwerpen wordt in een eindspel/eindtoneelstuk o.i.d. de professor uiteindelijk weer teruggevonden. Eind goed, al goed.

Vergeet niet dat een goede voorbereiding de helft van het werk is. De checklist kan je verder helpen het overzicht te bewaren.



Vrijwilligers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze brochure: hartelijk dank. In het bijzonder de leden van de werkgroep regiospel bevers 2011. Karlijn Bröker, Lisanne van Wijk, Miranda Kraan en Quirine van Mourik. Heel erg bedankt hiervoor.

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2011!

De werkgroep regiospel bevers.

Badge

Voor de Bever-Doe-Dag is een badge ontworpen, hartstikke leuk als aandenken aan dit leuke regiospel.

De badge ziet er als volgt uit:



Je kunt de badge bestellen via de ScoutShop. Surf naar www.scoutshop.nl. Je kunt op de site de badges bestellen. Houd rekening met een levertijd van vier weken dus bestel op tijd.

De badge kost €. 1,35 per stuk bij afname van meer dan 51 stuks (Bestelnummer 50036).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 (Bestelnummer 50037).

Verhaal Bever-Doe-Dag 2011

'Stoute Hond'

Ik kwam net van het speelveld, toen ik Rozemarijn hoorde gillen op het dorpsplein. Snel rende ik naar haar toe om te kijken of ik misschien kon helpen. Ik moest goed opletten waar ik liep, want overal stonden gezellige kraampjes voor het dorpsfeest. Noa had me verteld, dat ze elk jaar in de zomer een dorpsfeest in Hotsjietonia houden, om te vieren dat ze elkaar hebben geholpen na de storm bij het allereerste dorpsfeest. Bas Bos en Stanley Stekker waren al sinds gisteravond druk bezig met opbouwen en hingen nu de laatste vlaggetjes op. Voor de eetkraam van Rozemarijn zag ik dat Rebbel nog probeerde te redden wat er te redden viel van het eten. 'Stoute hond, laat die worsten los!' probeerde ze nog. Maar het was al te laat. Hond pakte gauw de laatste worst en rende toen vlug weg. 'Sorry, dat doet hij anders nooit' zei Rebbel. 'Ik weet niet wat er vandaag met Hond aan de hand is. Hij krijgt toch genoeg te eten. Ik zal voortaan beter op hem letten. Als ik hem zo te pakken krijg, dan moet hij de rest van de dag aan de lijn blijven. Ik schaam me dood!' Gelukkig, er was niks ergs gebeurd. Ik vond het wel grappig. 'Ik wist niet dat die oude hond nog zo snel kon zijn' lachte ik. Rebbel hield even haar mond. 'Ja, lach jij maar' zei Rozemarijn, 'je piept wel anders als je vanmiddag geen worst op je broodje hebt.'

Bas Bos kwam aangelopen. Hij bekeek de resten van de worsten op de grond. 'Kan ik iets voor je doen Rozemarijn? Ik wil het graag goedmaken, het is mijn hond?' 'We hebben nog worsten in de koelkast liggen, die mag je wel hebben' bood Rebbel aan. 'Nee laat maar,' zei Rozemarijn, 'er is nog zoveel ander eten. Jullie krijgen vast niet alles op. Het is al goed, ik ben niet boos.' 'Daar ben ik blij om' zei Bas. 'Is je kraam klaar Rozemarijn? Dan kunnen we het feest gaan beginnen.'

Even later stond iedereen rond de vlaggenmast. Bas was al begonnen met de opening. 'Wacht even,' zei Noa, 'waar is Professor Plof?' Die was vast nog druk bezig met ingewikkelde proeven in de kas van Rozemarijn. BOEM!!!! Een harde knal dreunde door Hotsjietonia. Dat klonk alsof het uit de kas kwam. Allemaal renden we er zo snel als we konden naartoe. Er zat een groot gat in het dak van de kas en er kwam zwarte rook uit. Oh nee, als de professor maar niets overkomen was. Rozemarijn stond stijf van de schrik en Bas Bos liep met grote stappen naar binnen. Al snel was hij weer terug. 'Hij is weg' zei hij. 'De professor is verdwenen!'

'Dan moeten we hem zoeken' zei Sterre Stroom meteen. 'Ik klim in de hoge toren naast het huis van Stanley en kijk of ik hem ergens kan zien.' Ze rende naar de toren en klom zo snel als ze kon naar boven. 'Ik denk dat ik hem zie' riep ze niet lang daarna. 'Ik zie een witte vlek in het bos, dat is vast zijn laboratoriumjas. Hij loopt in het bos, maar hij gaat de verkeerde kant op.' Sterre riep zo hard als ze kon naar Professor Plof. 'Hij hoort me niet, hij blijft de verkeerde kant op lopen.' Ze kwam weer naar beneden. 'En nu?' 'We moeten ervoor zorgen dat de professor de goeie kant op loopt' zei ik. 'We moeten elkaar dus goed kunnen horen en zien, zodat we hem de weg kunnen vertellen.' Ik heb een verrekijker' zei Sterre. 'En ik een megafoon met een sirene' zei Stanley. Stanley en Sterre gingen er meteen vandoor om de spullen te halen. 'Professor Plof moet dan alleen nog de weg kunnen vinden,' zei ik, 'we moeten een kaart maken. Hij heeft alleen geen verrekijker, dus moet alles heel groot.' Bas Bos wilde wel een kaart maken. Omdat hij het bos zo goed kent. Fleur had nog een groot laken en Keet wilde wel schilderen, want dat kan ze goed. Toen de kaart klaar was, klom Sterre weer naar boven. Ze keek door de verrekijker en liet de sirene afgaan. 'Hij is gestopt met lopen en zwaait naar me' zei Sterre. 'Professor Plof we hebben een kaart voor je gemaakt!' riep ze heel hard door de megafoon. 'Ik denk dat hij me niet kan horen!' zei Sterre heel hard door de megafoon naar ons. We stopten onze vingers in onze oren, het klonk zo hard dat het pijn deed. 'Oh, sorry' zei Sterre, nu zonder megafoon. 'Hij houdt zijn handen bij zijn oren en schudt nee. Ik denk dus dat de professor ons niet kan horen.' We moeten de kaart maar gewoon laten zien, denk ik. Ze klom naar beneden om de kaart te halen. 'Is dat niet gevaarlijk, met zo'n doek naar boven klimmen?' vroeg Steven. 'Welnee, ik klim toch ook

met zeilen in de mast' zei Sterre. Steven was nog niet overtuigd, maar Sterre klom alweer naar boven. 'O, oh, we hebben een probleem' zei Sterre. 'Ik kan de kaart niet goed omhoog houden. Hij wappert te veel in de wind. Zo kan Professor Plof de weg nooit vinden. Wat moeten we nu?' 'Ik weet het!' riep ik. 'Steven, jij zet toch altijd speurtochten uit met pijlen? Als de pijl naar boven wijst, moet je recht door en naar links is linksaf en naar rechts is rechtsaf. De professor weet toch ook hoe dat werkt? We doen gewoon een omgekeerde speurtocht met zijn allen. We zetten een kruis op de kaart. Daar is de professor. Sterre kan dan met een grote pijl boven in de toren staan en jij zegt dan tegen Sterre welke kant ze die op moet houden. De professor kan dan zien waar hij heen moet lopen.'

Dat vond iedereen een goed plan. Bas hing meteen de kaart op, zodat iedereen mee kon kijken. Het duurde niet lang voor Rozemarijn haar man weer in haar armen kon sluiten. Ik vroeg Professor Plof wat er nou gebeurd was. Hij vertelde dat hij vuurwerk maakte voor het einde van het dorpsfeest, toen Hond ineens door de kas rende en een kaars omver gooide. De grootste vuurpijl was toen ontploft en had de professor met een grote boog het bos in geslingerd. Op dat moment kwam Hond kwispelend aangelopen. Iedereen zuchtte: 'Stoute Hond.' En Hond wist niet hoe snel hij weer weg moest zijn...



Vorbereidende opkomst

Deze opkomst is een handleiding voor het opzetten van je eigen Professor Plof(t)-opkomst, als voorbereiding op de Bever-Doe-Dag. Als regio kun je deze voorbereidende opkomst voorstellen/doorspelen naar de groepen die naar de Bever-Doe-Dag komen. Het doel van de opkomst is om samen met de bevers je te verdiepen in de wereld van Professor Plof, door zelf proefjes te doen!

Als leiding weet je zelf het beste welke proefjes jouw bevers het meeste aanspreken. Waarschijnlijk heb je zelf ook hele leuke ideeën, maar natuurlijk worden er in deze spelmap voorbeelden gegeven. Bevers hebben nog geen volmaakt objectief en logisch denken, zij zien de wereld vanuit hun eigen perspectief. Dit kan heel verrassend zijn met het doen van proefjes. 'Foute' antwoorden bestaan daarom niet tijdens deze opkomst. Je kunt bevers laten vertellen wat ze denken wat er gebeurt en daarna samen kijken wat er dan echt gebeurt, zonder een oordeel te vellen over het eerder gegeven antwoord. Een bever ziet de verschijnselen, maar kan nog geen verbanden leggen, dat kun je samen doen en zo leren de bevers weer nieuwe dingen.

Professor Plof(t)-opkomst

Tijdens deze opkomst maken de bevers kennis met Professor Plof en/of zijn bezigheden. Onderstaande opkomst gaat uit van een opkomst van 2 uur. Professor Plof is de verstrooide professor met warrig haar en een witte jas. De professor kan je helpen als je een oplossing zoekt voor een probleem, hij ziet alleen niet altijd de gevaren in van zijn experimenten. Hij is de man van Rozemarijn en heeft de kas in de tuin van de boerderij ingepikt voor zijn proefjes. Het leukste is om tijdens de opkomst iemand (leiding, oud-leiding, ouder, etc.) de rol van Professor Plof te laten spelen.

Wie is Professor Plof

De kas in de tuin van de boerderij is ingepikt door Professor Plof, de man van Rozemarijn. Hij is de verstrooide professor met warrig haar en een witte jas. Plof kan je helpen als je een oplossing zoekt voor een probleem. Hij ziet alleen niet altijd de gevaren in van zijn experimenten.



Indeling opkomst

(de tijden zijn een schatting)

Vorbereiden; alle proefjes klaarleggen (doe je de proefjes met alle bevers tegelijk, in kleine groepjes of mag elke bever mag zelf het proefje uitvoeren? Ga je rouleren tussen proefjes? Maak hierin vooraf een keuze).

Laat de spullen voor de proefjes niet zomaar staan. Laat de bevers er alleen mee spelen als er een volwassene bij is!

00:00 Aankomst bevers en **openen**.

00:15 **Professor Plof** komt aanlopen en vraagt de bevers of zij hem willen helpen met zijn **proefjes** vandaag.

Als leiding weet je zelf het beste welke proefjes jouw bevers het meeste aanspreken. Waarschijnlijk heb je zelf ook hele leuke ideeën. Kijk daarom voor uitstekend beschreven proefjes bijvoor beeld op www.proefjes.nl.

Proefje 1 Colafontein

Wat heb je nodig?

- kleine flesjes cola light
- rol mentos
- papier & plakband
 1. Neem de spullen mee naar buiten.
 2. Haal de dop van de fles cola af.
 3. Maak een rol van het vel papier.
 4. Zorg dat de mentos goed door de rol papier kunnen vallen.
 5. Doe plakband om de rol papier heen.
 6. Doe 1 mentos in de rol papier.
 7. Houd de rol papier boven de fles met je hand ertussen.
 8. Haal nu je hand tussen de fles en de rol papier vandaan.

Bevervragen: Wat doen de belletjes in de cola? Waarom gaat het spuiten?

Verklaring: De belletjes willen ontsnappen (CO₂), mentos-snoepjes zorgen voor nog meer belletjes in de fles, en die passen er niet allemaal in. Dus spuit alles eruit.

Proefje 2 Bellen blazen

Wat heb je nodig?

- glas water
 - afwasmiddel
 - rietjes
 - bord/spiegel
 - blazen jullie wel eens bellen? Kan je ook bellen in bellen blazen?
1. Doe een theelepel afwasmiddel in het glas water.
 2. Roer goed, je hebt nu zeepsop gemaakt.
 3. Doe je hand in het zeepsop en maak het bord goed nat met je hand.
 4. Doop het rietje in het zeepsop.
 5. Houd het rietje schuin tegen het bord.
 6. Blaas een bel.
 7. Doop het rietje nog een keer in het zeepsop.
 8. Prik met het natte rietje door de bel heen.
 9. Blaas nu een bel in de bel, pas op dat de twee bellen elkaar niet raken.
 10. Je kunt dit zo vaak mogelijk proberen.

Bevervragen: Kan je bellen zonder

afwasmiddel maken? Hoe groot kan je een bel blazen?

Kan je een heleboel bellen aan elkaar blazen? Kan je ze ook in elkaar blazen?

Verklaring: Met het afwasmiddel blijft het water aan elkaar plakken en zo krijg je bellen. Als je meerdere bellen hebt, gaan ze graag naast elkaar zitten en plakken ze aan elkaar vast. Daarom is het best moeilijk om bellen in elkaar te blazen.

Proefje 3 Dansende rozijnen

Wat heb je nodig?

- priklimonade
- rozijnen
- doorzichtig glas

Kan jij rozijnen laten dansen? Professor Plof wel.

1. Schenk de priklimonade in het glas.
2. Doe tien rozijnen in het glas.

Bevervragen: Wat denk je dat er gebeurt als je een rozijn in het glas doet?

Wat gebeurt er als je er 10 in doet?

Verklaring: De belletjes in de limonade nemen de rozijnen mee naar boven. Als de belletjes boven komen, klappen ze waardoor de rozijnen weer zinken. Daarna worden ze weer mee naar boven genomen door nieuwe belletjes. Zo lijkt het alsof ze dansen.

Proefje 4 Spekjes

Wat heb je nodig?

- roze/gele ruitspekjes
- schaar
- doorzichtige fles
- vacuümpomp en dop (voor wijnflessen e.d.)

Lust jij spekjes? Professor Plof ook, vooral als Rozemarijn ze op een taart doet. Maar extra grote spekjes zijn vast nog lekkerder. We gaan kijken of we van een klein spekje een groot spekje kunnen toveren.

1. Knip het spekje in drie langwerpige stukken.
2. Doe de stukken van het spekje in de fles.
3. Zet de vacuümdop op de fles.

4. Haal de lucht uit de fles met de vacuümpomp.
5. Laat de lucht weer in de fles lopen.

Bevervragen: Wat denk je dat er gebeurt als je de lucht uit de fles zuigt? Hoe kan het dat het spekje groter wordt? Wat gebeurt er als er weer lucht in de fles komt?

Verklaring: Voel eens aan een spekje, het is lekker zacht. Dat komt omdat er lucht in zit. Als je de lucht uit de fles haalt, wil de lucht in het spekje er ook uit. Dat is wel moeilijker omdat het in het plakkerige spekje zit. Daarom wordt het spekje groter. Het wordt van binnenuit naar buiten geduwd.

01:00 Pauze: Welke kleur limonade of thee willen de bevers drinken?

Door verschillende levensmiddelen kleurstoffen toe te voegen aan het drinken, krijg je rode, gele, blauwe of misschien wel groene limonade/thee. Doe dit samen met de bevers, zodat ze kunnen zien wat er gebeurt. Zo kun je bevers kleuren laten mengen en opdrinken! Hoe maak je groen, en paars? Door het mengen van de drie basiskleuren (geel, blauw, rood) kun je alle kleuren maken die je wilt. (Voedselkleurstoffen zijn te koop in kookwinkels en bij drogisterijen)

01:20 Verder gaan met de proefjes (en de proefjes die je nog niet hebt kunnen doen)

01:40 Plof je Rot

Dit is een variant op Ren je Rot. De bevers "ontploffen" naar het goede antwoord. Je kan hiervoor Ja/Nee-vragen maken of meerkeuzevragen. Hieronder staan vragen die je eventueel kunt gebruiken.

1. Welke kleur hebben de spekjes?
 - Blauw en geel
 - Roze en geel
 - Geel en groen
2. Hoe heten de belletjes in priklimonade ook wel?
 - CO₂
 - Prikbellen
 - Luchtbellen

3. Hoe maak je paars?
 - Geel en rood mengen
 - Groen en rood mengen
 - Blauw en rood mengen
4. Waar zijn rozijnen van gemaakt?
 - Druiven
 - Meloenen
 - Konijnenkeutels
5. Hoe maak je bellen?
 - Water en sop
 - Water en suiker
 - Suiker en sop
6. Hoe maak je oranje?
 - Geel en rood mengen
 - Groen en rood mengen
 - Blauw en rood mengen
7. Hoe heet de vrouw van Professor Plof?
 - Rebbel
 - Rozemarijn
 - Noa
8. Waar doet Professor Plof zijn proefjes?
 - In de keuken
 - Op zijn slaapkamer
 - In de tuinkas
9. Hoe hoog werd de hoogste colafontein?
 - Zie voor antwoorden je eigen proefjes
10. Welke kant gaan prikbelletjes op?
 - Gaan naar beneden
 - Gaan naar boven
 - Ze klappen op de bodem
11. Waarom werd het spekje groter?
 - De lucht in het spekje wil eruit
 - Er komt meer lucht in het spekje
12. Wat gebeurt er als je teveel cola drinkt en teveel spekjes eet?
 - Dan word je misselijk
 - Dan krijg je buikpijn
 - Je wordt misselijk EN je krijgt buikpijn

Verzin nog meer vragen over wat er met het doen van de proefjes allemaal gebeurt is.

01:55 Sluiten en naar huis



Het Hotsjietonia Dorpsfeest

Waarom een Bever-Doe-Dag?

De Bever-Doe-Dag is het dorpsfeest van het dorp Hotsjietonia. Eens per jaar, in de zomer, vieren alle Hotsjietonia-bewoners het dorpsfeest. Het is immers heerlijk wonen in het dorp en samen kunnen de bewoners alles mogelijk maken. Voor bevers is het het moment van het jaar om te zien dat er nog veel meer kinderen op Scouting zitten. Samen spelen met andere bevers en een keer 'proeven' aan de grote organisatie Scouting.



Ontstaan van het Hotsjietonia Dorpsfeest

Het allereerste dorpsfeest is nog niet zo lang geleden gevierd in Hotsjietonia. Het was in de zomer en het had 's nachts flink gestormd. Steven Stroom weet het nog wel, hij heeft de hele nacht zijn nachtlampje aangehad, want van onweer houdt hij helemaal niet! Bij Keet Kleur waren alle verfpotten omgevallen en de kat had alle wol van Fleur Kleur in elkaar gedraaid, omdat hij niet kon slapen. Alleen Noa heeft niks gemerkt van de storm buiten, zij heeft heerlijk geslapen in haar bed. De volgende morgen straalde het zonnetje, maar het dorp Hotsjietonia was bedolven onder een berg afval. Wat een rotzooi was het! Allemaal afgebroken takken, omgewaaide hekjes en verdwaald afval.

Tijd om op te ruimen! En zo gingen de inwoners van Hotsjietonia aan de slag, hard werken dat kunnen ze wel. Na het harde werken plofte iedereen op het dorpsplein neer. Zo, tijd voor iets lekkers! Keet haalde een fles cola tevoorschijn, en Stanley kwam aan met een heuse barbecue. Rozemarijn had nog wel genoeg ingrediënten om een salade te maken. De grote opruimdag eindigde zo in een ontzettend gezellig feestje met heerlijk eten en leuke spelletjes. Het was zo'n leuk feest dat de inwoners van Hotsjietonia nu elk jaar nog gezamenlijk een feest vieren.

Dorpsfeest 2011

Gelukkig stormt het niet elk jaar zo hard, dus bedenken de inwoners van Hotsjietonia elk jaar weer een nieuwe reden om een feestje te houden. En dit jaar? Zelfs Bas Bos kon geen reden bedenken, maar voor Rebbel maakte dat niets uit: 'Dan is dit het eerste dorpsfeest gewoon omdat we dat gezellig vinden! Wie weet wat er volgend jaar allemaal te bedenken valt!' En zo gingen de bewoners aan de slag, want een feestje vinden zij altijd gezellig.



Uitleg van de speldag

Tijdsindeling Bever-Doe-Dag

Sommige regio's spelen een hele dag samen, andere regio's een paar uur. Kies als regio wat het beste bij de groepen past, maar probeer ook eens wat anders uit. Het kan je zomaar een leuke ervaring opleveren! Aan de hand van je keuze bepaal je een indeling. Hoe laat verzamel je, wanneer speel je, wanneer houd je (lunch-) pauze? In de volgende kaders zie je voorbeelden van hoe een dag er uit zou kunnen zien. Voor bevers is het belangrijk om grote activiteiten toch klein te houden, omdat bevers grote groepen kinderen niet kunnen overzien. Hiermee omgaan vereist soms wat extra creativiteit. Een grote dag als de Bever-Doe-Dag wordt kleiner 'gemaakt' door in je eigen groep te blijven met je eigen leiding, maar ook door te spelen in kleinere gebieden/velden met maar een paar andere beverkolonies.

Groepsindeling

Tijdens de Bever-Doe-Dag wordt er vanuit gegaan dat de bevers in hun eigen kolonie spelen, of dat deze groep zich in opdeelt in subgroepjes. Het mixen van bevers uit verschillende groepen wordt niet aangeraden, voor bevers heeft het weinig toegevoegde waarde om in gemengde groepen te spelen. Een Bever-Doe-Dag is voor hen al een grote gebeurtenis; het is daarom verstandiger om te kiezen voor het spelen in kolonie onder leiding van de bekende gezichten van het eigen leidingteam. Dit zorgt voor een stuk veiligheid, houvast en overzicht bij de bevers.

Spelen/activiteiten

In deze Regiospelmap vind je diverse spelen om een Bever-Doe-Dag tot een groot succes te maken. Om enige samenhang te krijgen in de activiteiten, wordt aangeraden het aan het thema aan te houden of zelf een thema te bedenken. Er komen op de Bever-Doe-Dag veel bevers bij elkaar, overzicht is dus ook belangrijk. Om overzicht te bewaren, is gekozen voor vier activiteitenvelden waarop de

activiteiten plaatsvinden. Hierdoor splits je het grote evenement als ware in vier evenementen. Natuurlijk kunnen kleinere regio's ervoor kiezen om activiteitenvelden samen te voegen of kleiner te maken. Klik voor meer spelen eens naar www.scouting.nl/activiteitenbank

Activiteitenvelden

De activiteiten tijdens de Bever-Doe-Dag draaien om het terugvinden van Professor Plof, de bevers helpen hierbij en dienen voorwerpen te vinden om Professor Plof terug te brengen naar dorp Hotsjietonia.

De activiteiten kunnen eventueel ook zonder thema gespeeld worden, maar dit wordt – zeker gezien de doelgroep – niet aangeraden.

De activiteiten worden gespeeld, zodat de bevers bijdragen aan het terugvinden van Professor Plof. De activiteiten zijn verdeeld in vier velden. Elk veld staat voor een voorwerp dat nodig is om de professor terug te vinden. Ook is elk veld gekoppeld aan een spelfiguur.

- Verrekijker met Sterre Stroom
- Kaart met Bas Bos
- Pijl met Steven Stroom
- Communicatie met Stanley Stekker

De indeling in vier velden maakt een grote activiteit als de Bever-Doe-Dag overzichtelijker, zowel qua organisatie als voor deelnemende groepen.

1^e voorbeeld schema Indeling Bever-Doe-Dag

- 12:30 Voorbereiding
- 13:30 Aankomst bevers
- 13:50 Welkom
- 14:15 Activiteiten
- 15:00 Limonadepauze
- 15:45 Activiteiten
- 16:10 Toneelstuk
- 16:30 Naar huis
- 17:00 Opruimen

2e voorbeeld schema indeling Bever-Doe-Dag

10:00 Voorbereiding
11:00 Aankomst bevers
11:20 Opening d.m.v begintoneelstuk
11:40 Activiteitsvelden periode 1
12:00 Lunchpauze
12:30 Activiteitsvelden periode 2
12:50 Activiteitsvelden periode 3
13:10 Activiteitsvelden periode 4
13:40 Afsluitend toneelstuk
14:00 Badge uitreiken
14:30 Naar huis
15:00 Opruimen door alle leiding

Rouleren, wat zijn de mogelijkheden?

De deelnemers zijn aanwezig, de groepen gemaakt en klaar voor het spel. Hoe zorg je er voor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het handigste is om te kiezen voor één bepaald systeem/volgorde waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder geven we twee opties van hoe je dit kunt aanpakken.

Optie 1: Skill-drive systeem

Een van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend bord roulatiesysteem genoemd. In kader 2 zie je hoe dit werkt. Je hebt hiervoor één of twee spellen meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Voordelen:

- De bevers (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Je kan hierdoor zelf bepalen of je een rustig of druk spel uitkiest.
- Je kan in één veld spellen met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden. Behalve de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht.

- Zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en evt. tijd in de gaten te houden.

De kans bestaat dat niet alle bevers alle activiteiten kunnen doen, of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.

	Veld 1	Veld 2	Veld 3	Veld 4
Groep A & B	Periode 1	Periode 2	Periode 3	Periode 4
Groep C & D & E	Periode 2	Periode 3	Periode 4	Periode 1
Groep F & G Etc.	Periode 3	Periode 4	Periode 1	Periode 2
	Periode 4	Periode 1	Periode 2	Periode 3

Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Bevers krijgen de kans alle spellen te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Spellens moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de bevers nog niet klaar zijn met spelen.

Bepaal hoe lang er op een veld gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang je Bever-Doe-Dag duurt, maar ook hoeveel tijd andere onderdelen van de dag innemen, zoals een pauze, toneel en vertrek.

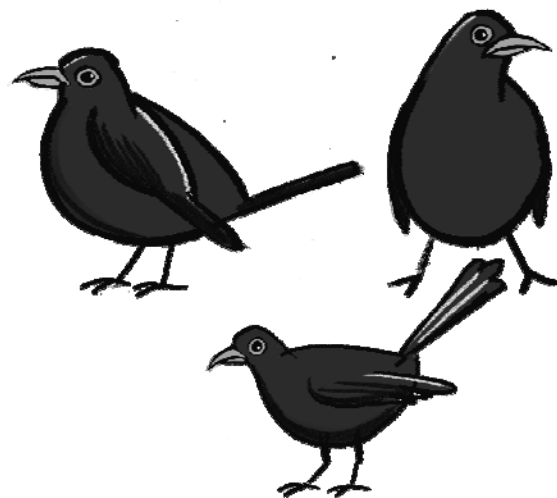
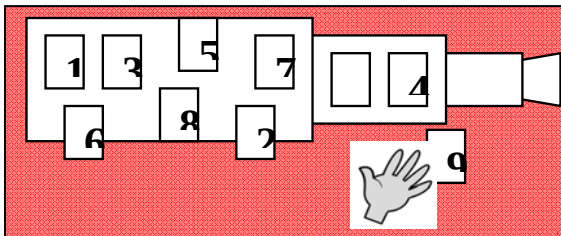
Advies hierin is om groepen ongeveer 20 tot 30 minuten op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan, in thema of kleur.

Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten. Dat kan de binnenplaats van je blokhut zijn of het voetbalveldje naast je clublokaal.

- ❖ Bepaal hoe lang er op een veld gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang je Bever-Doe-Dag duurt, maar ook hoeveel tijd andere onderdelen van de dag innemen, zoals een pauze, toneel en vertrek.
- ❖ Advies hierin is om groepen ongeveer 20 tot 30 minuten op één veld te laten spelen.
- ❖ Kleed elk veld herkenbaar aan, in thema of kleur.
- ❖ Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten. Dat kan de binnenplaats van je blokhut zijn of het voetbalveldje naast je clublokaal.

Op een groot bord hangen verschillende kaartjes met nummers. Deze nummers komen overeen met de nummers van de spellen op het veld. Elk veld heeft een eigen bord. Dit bord kan in thema/kleur van het veld zijn, zoals de afbeelding hierboven.

Wanneer een groepje bevers een spel wil spelen, pakken de bevers het nummer van dat spel en nemen dit mee naar dat spel. Als zij klaar zijn, hangen zij het nummer weer terug op het bord. Als een kaartje met een nummer er niet hangt, is dat spel bezet. De bevers zullen moeten wachten tot het spel van hun keus beschikbaar komt, of een andere activiteit moeten kiezen.



Themaverhaal

Het themaverhaal is de leidraad van de Bever-Doe-Dag, in het verhaal gebeurt er iets op het dorpsfeest waardoor alles nog veel spannender wordt. Je kunt het verhaal 'Stoute Hond' op verschillende manieren gebruiken. Denk bijvoorbeeld aan:

Toneelstuk

Verwerk het themaverhaal tot een toneelstuk. Je begint de Bever-Doe-Dag met het eerste deel van het verhaal. Op het moment dat Plof verdwenen is, geven de toneelspelers de opdracht aan de bevers om de verschillende voorwerpen te gaan zoeken/verzamelen. Als alles gevonden is kan de professor weer teruggevonden worden. De bevers gaan bezig met de activiteiten, de voorwerpen zijn verdiend en ingeleverd bij de theaterploeg. Of laat een aantal bevers echt op het podium komen om de voorwerpen te brengen waarmee de spelers Professor Plof kunnen helpen. Het afsluitende toneelstuk is dan ook meteen de afsluiting van de dag.

Voorleesverhaal

Gebruik het verhaal om voor te lezen. Dit kan tijdens de Bever-Doe-Dag, of voorafgaand door het verhaal naar de deelnemende groepen te sturen.

Het themaverhaal is natuurlijk ook als achtergrond/rode draad te gebruiken in de activiteiten. Ook bestaat er de mogelijkheid verder te borduren op het geschreven verhaal en je eigen draai er aan te geven tijdens de Bever-Doe-Dag.

Het vinden van de voorwerpen is een centraal punt in de Bever-Doe-Dag, zoals in deze map en in het verhaal omschreven. Dit punt kan op verschillende manieren uitgewerkt worden:

Puzzel

Voor elk voorwerp maak je als organisatie een grote puzzel. Als de bevers een activiteit hebben gedaan, ontvangen zij

een puzzelstukje. Hebben zij voldoende activiteiten gedaan? Dan hebben zij het voorwerp bij elkaar.

Kleurplaat

Hetzelfde idee als de puzzels, alleen krijgen de bevers per groepje een kleurplaat verdeeld in het aantal vakjes als dat er activiteiten zijn/ze kunnen doen in bepaalde tijd. Per deelgenomen activiteit mogen ze een vakje van het voorwerp inkleuren.

Algemene aankleding

Het is natuurlijk het dorpsfeest! Dus je kan je velden, gebouw en andere plekken versieren met slingers, ballonnen, vlaggetjes enzovoort. Laat de hele buurt weten dat je een Scoutingfeest houdt met de bevers. Denk voor je aankleding in thema en wat passend is bij de verschillende figuren uit Hotsjietonia. Zo houdt Sterre Stroom bijvoorbeeld van bootvlaggetjes en zullen de versieringen van Keet Kleur er heel creatief uit zien. Aankleding is voor bevers erg belangrijk. Op die manier 'leven' zij helemaal in thema. Het prikkelt hun creativiteit en inlevingsvermogen.

Toneelaankleding

Bouw je een geheel Hotsjietonia-dorp decor of gebruik je je eigen clubhuis? Schilder je een mooi doek of heb je al een prachtige kampvuurplaats dat prima dienst kan doen als decor? Het leukste is misschien wel om de situatie uit het themaverhaal na te bouwen. Denk aan de kas van Professor Plof, een uitkijktoren (gepionierd), etc. Je kan ook gebruik maken van modernere middelen als beamer om plaatjes/video's te projecteren. Er zijn heel veel manieren om je Bever-Doe-Dag sfeervol aan te kleden. Het loont om hier aandacht aan te besteden, omdat juist bevers erg fantasievol zijn en geprikkeld worden door een creatieve omgeving in thema.

Aandacht voor de Bever-Doe-Dag

De Bever-Doe-Dag is een speciaal moment, nodig daarom ook (lokale) pers uit bij het evenement. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt, of wijs zelf een goede schrijver en fotograaf aan die een kant-en-klaar artikel opsturen naar bijvoorbeeld een lokale krant. Wanneer de pers in gaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, dit is in verband met drukken, etc. niet altijd mogelijk. Daarnaast zijn journalisten ook niet verplicht om het je eerst te laten lezen, maar vragen staat natuurlijk altijd vrij.

Kostuums

Als je echt in thema wilt, ga je natuurlijk als leiding/organisatie verkleed tijdens de Bever-Doe-Dag. Het is best gemakkelijk om jezelf om te toveren tot een echte Hotsjietonia-bewoner. Zie hieronder welke uiterlijke kenmerken de verschillende personages hebben. De kledingstukken zijn over het algemeen zeer voor de hand liggend en wellicht goed te regelen bij vrienden/bekenden of zelf te maken.

Kostuum Professor Plof

- witte labjas of doktersjas
- overhemd
- laboratoriumspullen, zoals reageerbuisjes in de zakken
- nette bruine schoenen
- groene broek
- haar touperen, zodat het warrig wordt.
- zwarte vegen over kleding,
- gezicht en haar vanwege de 'ontplofing'

Kostuum Sterre Stroom

- blauwe gympen
- blauwe strakke broek
- donkerblauw shirt met lange mouwen
- oranje t-shirt (korte mouwen) met anker op de voorkant
- oorbellen; ronde ringen
- blauw rugzakje
- zonnebril
- verrekijker

Kostuum Steven Stroom

- beige lange broek
- wit T-shirt
- lichtblauw gilet
- zwarte bril

Kostuum Stanley Stekker

- witte gympen
- te grote beige broek
- te grote oranje sweatshirt/trui
- GSM/DSI/etc.
- blauwe pet met wit logo 'NY'
- dreadlocks (pruik)

Kostuum Bas Bos

- werkschoenen
- spijkerbroek of afritsbroek
- rode houthakkersblouse
- werkhandschoenen
- zaag

Speelveld

'De verrekijker van Sterre Stroom'

Wie is Sterre Stroom?

Sterre Stroom is een stoere vrouw die houdt van kamperen en reizen. Ze is altijd in voor een speurtocht of gave activiteit. Ook op het water weet ze de weg te vinden. Ze heeft stapels fotoboeken van de verre reizen die ze gemaakt heeft en waar ze graag over vertelt. Sterre woont samen met haar broer Steven op een boot.



Dit veld bevat spellen van Sterre Stroom. Zij gebruikt de verrekijker om te zien waar Professor Plof is gebleven.

Wat zie je in de wolken

Als Sterre in de mast hangt of in het kraaiennest zit, kijkt ze graag naar de wolken, die vertellen niet alleen welk weer het wordt, maar je ziet er ook hele grappige of mooie plaatjes in. Bevers liggen ieder op een eigen plekje in het gras. Ze kijken naar de wolken, wat beelden de wolken uit? Een giraffe, een schape, een auto. Als de kinderen een verbeelding hebben, mogen ze dit tekenen op een mooi blaadje.

Materiaal: Papier, stiften, potloden, plek om te liggen, ondergrond om op tekenen (houtenplaten op de grond).

Activiteitengebied:



Beschuitjes versieren

Als Sterre hele lange reizen maakt met het schip, neemt ze altijd scheepsbeschuit mee, dat blijft lang lekker. Maar kale scheepsbeschuit is lang niet zo lekker als versierde! De bevers gaan beschuitjes (of cakejes) versieren en smikkelen deze lekker op. Dat is pas een echt feest!

Materiaal: Beschuitjes, suikerlijm (van poedersuiker en water of kant-en-klaar) snoepjes om de cakejes te versieren, verschillende opdienborden, stift en bierviltjes/papier.

Activiteitengebied:



Vlaggetjes/slingers maken

Op een boot of schip horen vlaggetjes, vindt Sterre. Zo kan je iets vertellen aan andere kapiteins maar het staat ook heel erg mooi! Het liefst versiert Sterre het hele dorp met vlaggetjes, samen met Keet en Fleur Kleur.

Elke bever maakt een vlaggetje voor aan de langste vlaggenlijn van het dorp. Deze vlaggetjes kunnen de bevers schilderen, kleuren, bespatten, plakken, noem maar op. Het kunnen voorgetekende vlaggetjes zijn, of vlaggetjes met leuke tekeningen van de karakters van Hotsjietonia erop. Bedenk het maar!

Materiaal:: Stiften, kleurtjes, wasco, papier, mallen voor vlaggetjes, niet machine, vlaggenlijn.

Activiteitengebied:



Sterre kijkt toch niet

Als kijkt bovenaan de mast moet je goed opletten wat je allemaal ziet bewegen, dus oefent Sterre dit heel vaak met dit spelletje.

Dit spel lijkt op Annemaria Koekoek. Sterre staat met haar rug naar de andere kinderen. Ze roept heel hard 'Sterre kijkt toch niet!' of 'Ik kijk toch niet!'.

Zolang ze roept mogen de bevers lopen. Als ze klaar is en zich omdraait, moeten de bevers stilstaan. Wie beweegt is af en moet weer naar het begin. Wie is het eerste bij Sterre?

Materiaal: Zonnebril voor 'Sterre', voldoende plek om te rennen.

Activiteitengebied:



Zoek de plaatjes

Sterre kan niet alles van dichtbij zien als ze op zee is, dus heeft ze een verrekijker. Hiermee kan ze toch nog alles zien. Kan jij net zo goed door de verrekijker kijken als Sterre?

Overall op het speelterrein hangen plaatjes van de karakters van Hotsjietonia. De bevers moeten de plaatjes zoeken met hulp van een verrekijker. Wanneer ze een plaatje gevonden hebben, tekenen ze dit in op een plattegrond.

Materiaal: Plaatjes van karakters, verrekijker, plattegrond van de omgeving, uitveegbare pen/stift of punaises met vlaggetjes.

Activiteitengebied:



Pictionary

Soms kan Sterre niet verstaan wat Steven zegt als hij bovenin de mast zit, dan tekent hij wat hij wil zeggen en zo kunnen ze toch nog met elkaar 'praten'.

Een bever tekent een woord, de rest van het groepje probeert het woord te raden. Wie raadt er de meeste woorden?

Materiaal: Schoolbord, krijtjes, borstel.

Activiteitengebied:



Voelkim

Steven is een klein beetje bang in het donker, dan moet Sterre altijd het lichtknopje zoeken, of zijn knuffel. Als je goed oefent, weet je wat je vast hebt en hoe je niet lang te zoeken, kan jij dat ook? In verschillende dozen zitten verschillende materialen. Dit kan van alles zijn: knuffels, kopjes, een vork, etc. Maar het kan ook een natte spons, geleipudding of maïs zijn voor het schrik-effect. De bevers moeten raden wat er in de verschillende dozen zit.

Materiaal: Verschillende dozen met voorwerpen, stoffen en materialen erin. De dozen mogen niet doorzichtig zijn, kinderen moeten het voelen, niet zien.

Activiteitengebied:



Proefkim

Steven is misschien een beetje bang in het donker, maar hij lust wel van alles. Sterre niet. Die moet eerst proeven voor ze iets opeet. Wat durf jij allemaal te proeven?

De bevers moeten proeven wat ze in hun mond krijgen. Zorg voor zoet, zuur, zout, en mild pittige smaken. Bevers kunnen zoet, zuur, etc raden, maar ook wat voor voedingsstof het is. Bijvoorbeeld: pindakaas, pasta, winegum, etc.

Materiaal: Verschillende smaken, blinddoek.

Activiteitengebied:



Explosief buskruit

Ja lekker knallen, daar houdt Sterre wel van. Piraatje spelen met kanonnen! Elke bever krijgt twee trekrotjes, deze gaan in de wc-rol. Zorg ervoor dat de touwtjes aan beide kanten eruit steken. Pak het wc-rolletje in met inpakpapier (groter dan het rolletje).

De uiteinden van de rol wordt het papier wordt als een toffeepapiertje in elkaar gedraaid, zorg ervoor dat de touwtjes van de trekrotjes ook mee gedraaid worden. Plak de uiteinden met een plakbandje vast. Wanneer er aan de beide uiteinden wordt getrokken, knalt het rolletje uit elkaar. Een zelfgemaakte bom!

Materiaal: Trekrotjes, wc-rolletjes, inpakpapier, plakband.

Activiteitengebied:



Pioneerpaal mikado

Soms bouwt Sterre een vlot, maar vaker liggen alle palen op een grote hoop. Ze speelt dan dit spelletje met Steven. Het spel wordt gespeeld met de regels van gewoon mikado.

Materiaal: Pionierpalen, een veld waar de palen kunnen vallen.

Activiteitengebied:



Speelveld

'De Pijl van Steven Stroom'

Wie is Steven Stroom?

Steven Stroom is de broer van Sterre. Steven is een jonge en actieve vent die allerlei leuke speurtochten uit kan zetten en kaart en kompas niet moeilijk vindt. Wel heeft hij last van angsten als hoogtevrees en is hij een beetje bang in het donker, maar samen met iemand durft hij bijna alles. Steven slaapt in een hangmat met gordijntjes ervoor, zodat zijn zus geen last heeft van zijn nachtlampje.



Dit speelveld staat in het teken van Steven Stroom, of te wel Uitdagende Scoutingtechnieken. In het verhaal gebruikt Steven een pijl om Professor Plof terug naar huis te loodsen. In dit veld kunnen de bevers dan ook 'de pijl' als voorwerp verdienen.

Spijkermeppen

Steven slaat nooit op zijn duim als hij een hamer gebruikt bij klusjes aan boord van het schip. Hij heeft dan ook veel geoefend. De bevers gaan een grote spijker met een hamer in een blok hout (boomstronk) slaan. Laat de leiding eerst spijkers in het hout zetten! Houd bevers, die niet aan slag zijn, op afstand. In hoeveel slagen wordt een spijker in de boomstronk geslagen? De bevers kunnen dit van te voren gaan raden.

Wanneer een bever gaat slaan, tellen de overige bevers hard op mee. Wordt het voorspelde aantal keer slaan gehaald?

Materiaal: Een boomstronk, grote spijkers, verschillende (kleine grote) hamers

Activiteitengebied:



Twisterspel

Steven houdt wel van een lolletje. Twister is dan een heel lachwekkend spel.

Materiaal: Een twisterspel.

Activiteitengebied:



Sponsrace

Het dek schrobben is niet het favoriete klusje van Steven, en van Sterre trouwens ook niet. Dus spelen ze in de zomer graag een sponsrace om lekker af te koelen en bovendien wordt het dek er ook nog een beetje schoon van!

De bevers worden verdeeld in twee groepjes. Ze moeten zo snel mogelijk een emmer met water vullen, door met "volle sponzen" van de ene kant naar de andere kant te rennen. Het groepje dat het meeste water naar de overkant heeft gebracht, heeft gewonnen.

Materiaal: Sponzen, emmers, water, liter maat, stopwatch.

Activiteitengebied:



Menselijke knoop

Steven is heel goed in knopen leggen, zo goed dat je ze soms niet meer uit elkaar krijgt. Hij legt soms ook knopen in de visite aan boord!

De bevers staan in een kring. Ze moeten naar elkaar toe lopen en door elkaar, de handen van een andere bever pakken.

Ook moeten ze met hun benen over elkaar heen stappen. Zo ontstaat er een menselijke knoop. Op het JA-teken, moeten de bevers uit de knoop komen, zonder elkaar los te laten. Als het goed is, komen ze weer in een kring te staan.

Activiteitengebied:



Windrichtingendoolfhof

Steven is een kei met het kompas. Hij kent alle windrichtingen uit zijn hoofd. Ken je de vier belangrijkste ook?

Op een veld wordt een doolfhof met behulp van lint gemaakt.

Een bever staat bij de start van het veld. Een andere bever draait aan de windrichtingen pijl. Daar waar de pijl stopt moet de bever het veld in lopen. Waar komen de bevers uit? Noord = rechtdoor, oost = rechts, zuid is achteruit, west is links.

Materiaal: Afzetlint, draaibord met windrichtingen.

Activiteitengebied:



Schilderijdarten

Eens in de zoveel tijd moet het schip geverfd worden, sinds Steven Keet kent doen ze dat wel op een heel bijzondere manier samen.

Aan een muur hangt een groot wit doek. Dit doek is behangen met opgeblazen ballonnen waar een beetje verf in zit. De bevers gaan mikken dartpijltjes op de ballonnen. Wanneer een ballon geraakt wordt, stroomt de verf eruit. Als alle ballonnen leeg zijn, heb je een mooi schilderij.

Zorg dat het doek goed vol hangt en de ballonnen hard opgeblazen zijn, zo is de kans groter dat de bevers raken.

Materiaal: Groot wit doek, verf, ballonnen, dartpijltjes. Eventueel vuilniszakken die kunnen dienen als verfschorten voor de bevers.

Activiteitengebied:



Stoelendans

Als iedereen buiten op het dorpsplein zich verzamelt, neemt iedereen altijd een stoel mee. Met een beetje muziek op de achtergrond is het eerste spel dan zo bedacht. Stoelendans!

Zet een aantal stoelen met de ruggen tegen elkaar in een cirkel. Zorg ervoor dat er één stoel minder is dan het aantal bevers. Zet de muziek aan, zolang de muziek speelt lopen de bevers om de stoelen heen. Als de muziek stopt moeten de bevers zo snel mogelijk gaan zitten. Wie geen stoel heeft om te zitten, valt af. Haal na elke ronde weer een stoel weg. Wie blijft er op het einde over?

Activiteitengebied:



Bootjes maken en laten varen in bak met water.

Steven is gek op alle boten en schepen, hij bouwt zelf ook vaak kleine bootjes. Of hij neemt zijn Lego-boot mee in bad! We gaan nu met zijn allen ook bootjes maken. Bevers gaan ieder een eigen bootje vouwen. Als de bootjes klaar zijn, worden ze te water gelaten. Welk bootje blijft varen?

Materiaal: Bak met water (of misschien zelfs wel een sloot), vouwblaadjes, kurk, paperclips, satéstokjes, wc-rolletjes en veel meer.

Activiteitengebied:



Kapitein op het schip

Hoewel Sterre eigenlijk de kapitein op het schip is, droomt Steven er ook weleens van om kapitein te zijn. Om alvast een beetje te oefenen speelt Steven dit spelletje.

De spelleider begint een verhaal te vertellen over een kapitein die moet gaan varen (improviseer wat, of roep desnoods gewoon alleen de commando's als je niet zo'n creatieve verhalenverzinner bent). Elke keer als er in het verhaal een woord voorkomt waar een commando voor is afgesproken, voeren de kinderen dit uit. Is er een speler te laat met het uitvoeren van een commando, of voert hij het verkeerde commando uit, dan is die speler af en gaat hij aan de kant zitten. Je gaat door tot het laatste kind over is. Dat heeft gewonnen. In dit spel zijn er meerdere commando's: als zo'n commando geroepen wordt, moeten de kinderen doen wat het commando zegt:

"stuurboord": rennen naar de rechterkant van de boot.

"bakboord": rennen naar de linkerkant van de boot.

"voorsteven" (of "voordek"): rennen naar de punt van de boot.

"achtersteven" (of "achterdek"): rennen naar de achterkant van de boot.

"Kapitein op de brug" (of "kapitein"): rechtop staan en salueren naar de kapitein (en eventueel ook nog "Aye aye kapitein" antwoorden).

"Mast": allemaal rond de mast (emmer of paaltje) gaan staan.

"Tweemansbootje": met z'n tweeën achter elkaar gaan zitten.

"Storm op zee": plat op de grond gaan liggen.

"Hozen": allemaal water uit de boot scheppen.

Speelveld

'De kaart van Bas Bos'

Wie is Bas Bos?

Bas Bos is de altijd bezige en sterke boswachter, hij is bijna altijd wel in het bos te vinden en weet alles over de natuur. Bas kan alle vragen over planten en dieren beantwoorden. Bas neemt graag de leiding en is ook wel makkelijk uit de tent te lokken.



Bas Bos kent het hele bos op z'n duimpje. Hij weet zelfs waar de welpenjungle begint. Zijn kaart wordt gebruikt om Professor Plof terug te vinden. In dit kunnen de bevers een kaart verdienen om de professor.

Geblinddoekt een parcours lopen
Bas kent de weg in het bos ook heel goed in het donker. Hij struikelt maar heel af en toe.....

Er wordt een klein parcours uitgezet met een aantal hindernissen.

Denk aan: over een bank heen lopen, onder een tafel kruipen, om een pion heen lopen, etc. Een bever wordt geblinddoekt, een andere bever helpt de geblinddoekte bever het parcours te doorlopen.

Deze activiteit kan op tijd, maar kan ook prima gedaan worden zonder tijd.

Materiaal: Lage bank, een tafel, een pion eventueel andere hindernissen

Activiteitengebied:



Dierensporen raden

Bas Bos kent alle pootafdrukken van de dieren in het bos. Weet jij hoe een kattenpoot eruit ziet, of een hoe de afdruk van een konijnenpoot eruit ziet?

De bevers moeten plaatjes van sporen bij plaatjes van dieren zoeken.

Hoeveel sporen en dieren hebben ze goed?

Materiaal: Plaatjes van dieren, plaatjes van hun poot afdrukken (achterop de plaatjes het antwoord schrijven).

Activiteitengebied:



Levend kwartet

Na het eten spelen Bas en Rebbel vaak kwartet. Wie verliest, moet de ander feliciteren. Gelukkig winnen Bas en Rebbel even vaak.

Kinderen geven aan welk personage, of huis uit Hotsjietonia ze willen zijn.

Dit wordt op een papier geschreven. De kinderen mogen het niet tegen de andere bevers vertellen. De groep wordt in vieren verdeeld. De leiding noemt alle items een keer op, zodat de kinderen kunnen kiezen uit de lijst. De kinderen moeten uit elkaars groepje raden wie de personages zijn.

Materiaal: Pen, papier.

Activiteitengebied:



Poep maken

Bas en Rebbel hebben een hond. Die mag gelukkig vrij rondlopen in Hotsjietonia. Maar ja, soms moet ook de hond poepen. Een keertje deed hij dat zomaar op de deurmat! En Bas stapte er in met zijn nieuwe schoenen aan! De bevers gaan zelf een keutel maken van ontbijtkoek. Poep is vies. Een nepdrol iets minder. Maar durf je het ook te eten?

Materiaal: Schaal, po of bord, ontbijtkoek, pindakaas met stukjes, stroop, appelsap. Handenwas mogelijkheid.

Activiteitengebied:



De stappen voor zelf poep maken

1. Verkruimel drie plakken ontbijtkoek in de schaal.
2. Doe er twee eetlepels pindakaas bij.
3. Doe er twee eetlepels stroop bij.
4. Kneed er een stevig mengsel van.
5. Maak een mooie drol.
Voor een drogere drol kun je meer ontbijtkoek gebruiken, voor een plakkerigere drol meer appelstroop.
7. Leg de drol in de po of op het bord.
8. Giet er een beetje appelsap bij.

Een voetschilderij maken

Bas kan niet zo goed schilderen als Keet. Maar daar hebben ze iets leuks op bedacht! De bevers mogen met hun blote voeten een schilderij van verf maken. Vingerverven met je tenen! Er kan een grote kleurplaat ingekleurd worden, maar het kan ook een vrije tekening zijn. Beplak de vloer met behangpapier.

Materiaal: Verf, rollen behang, water, handdoek, zeep.

Activiteitengebied:



Vloerpuzzel van Professor Plof

Voor het dorpsfeest heeft Bas een grote puzzel gemaakt voor op de vloer.

Materiaal: Teken de tekening van Professor Plof over op een groot vel papier of karton, knip de tekening in stukken, de bevers moeten de puzzel maken.

Activiteitengebied:



Geluiden ren je rot

Als Bas alleen in het bos is, gaat hij rustig zitten. Dan hoort hij heel veel geluiden van de dieren om zich heen. Hij kent ze allemaal, ken jij ze ook?

Zoek verschillende dierengeluiden en brand deze op een CD. Maak voor elk dierengeluid een bord met de afbeelding van het dier erop. Plaats de borden aan het einde van een veld. Elke keer als je een geluid afspeelt, rennen de bevers naar het dier toe wat dat geluid maakt.

Materiaal: CD met dierengeluiden, borden met bijbehorende dieren.

Activiteitengebied:



Alle vogels vliegen

Bas weet wel een strikvragenspel voor de bevers. Hij kent alle beesten in het bos, weten jullie of ze allemaal kunnen vliegen? De spelleider zit op een plek waarvandaan hij de kinderen allemaal tegelijk kan zien. De spelleider noemt continu een dier of een diersoort die kan vliegen, bijvoorbeeld "alle vogels vliegen". Bij elk dier dat genoemd wordt, maken de kinderen vliegbewegingen. Soms roept de spelleider echter een dier dat niet kan vliegen, bijvoorbeeld "alle koeien vliegen". Maakt een kind per ongeluk een vliegbeweging bij een dier dat niet kan vliegen, dan is het af. Ook als het kind niet

vliegt bij een dier dat wél kan vliegen, is het af.

Je kunt het als spelleider moeilijker maken door de snelheid op te voeren waarin de dieren genoemd worden. Maar ook door moeilijker dieren te kiezen... wat dacht je bijvoorbeeld van de strikvraag: "alle struisvogels vliegen"?

Speelveld

'De megafoon van Stanley Stekker'

Wie is Stanley Stekker?

Stanley is de technische man van Hotsjietonia. Hij is gek op cijfers, schema's en berekeningen. Overal probeert hij constructies voor te maken en originele oplossingen te verzinnen. Soms is hij een beetje verlegen of let hij te veel op de details. Aan het huis van Stanley zie je meteen dat er een uitvinder woont. Stanley is stiekem verliefd op Noa.



Fluisterspel

Soms moet Stanley stotteren, dan komt hij zomaar niet uit z'n woorden. Maar hij heeft er een trucje voor, soms fluistert hij wat hij wil zeggen. Dat helpt.

De bevers zitten in een kring en fluisteren een woord aan elkaar door. De eerste bever begint, de laatste bever moet het woord hardop zeggen. Als het stil is, lukt het misschien wel beter.

Materiaal: Woordenlijst, rustige omgeving.

Activiteitsgebied:



Krantenmeppertje

Al die bevers, daar kan Stanley echt niet zomaar de naam van onthouden. Noa heeft hem een leuk spelletje geleerd om ze wel te onthouden.

Bevers zitten in een kring, één bever staat in het midden. De bever in het midden heeft een krant in zijn hand. De kinderen moeten om de beurt een naam van een kind noemen. Wanneer de bever in het midden je met de krant slaat, nog voordat je een andere naam genoemd hebt, moet de “geslagen” bever in het midden staan.

Materiaal: Opgerolde krant.

Activiteitengebied:



Rugtekenen

Als je geen papier hebt om iets op te schrijven gebruik je toch gewoon elkaars rug? Dat vindt Stanley nog eens een makkelijke uitvinding.

De bevers zitten in een rijtje achter elkaar. De achterste bever krijgt de opdracht iets op de rug te tekenen bij de bever voor zich. Er mag niet gepraat worden. Zo wordt er elke keer op de rug getekend tot de voorste bever. Die tekent dat wat hij gevoeld heeft op zijn rug op papier. Heeft hij het goed? Gebruik simpele tekeningen, zoals huis, boom, cirkel, stippen.

Materiaal: Papier, stift, lijst met woorden om te tekenen (neem in het begin makkelijke woorden, zoals de geometrische vormen, cirkel, vierkant, driehoek, etc. Daarna kunnen de tekeningen moeilijker worden. bloem, huis, boom).

Activiteitengebied:



Mega zaklopen

Voor het dorpsfeest heeft Stanley hele grote zakken gevonden. Daar kunnen ze met z'n allen tegelijk in zaklopen. In plaats van een race kijken ze dan hoe snel ze met z'n allen samen kunnen zijn.

Materiaal: Een grote zandzak (verkrijgbaar bij bouwmarkten). Dit zijn zakken waarin zand e.a. wordt geleverd. Kinderen moeten met zijn allen in de zak klimmen. Ze moeten zo snel mogelijk van punt A naar punt B 'lopen'. Dat valt nog niet mee met zijn allen tegelijk springen!

Activiteitengebied:



Stanley, waar ben jeeeee?

Stanley zit vaak met z'n gedachten ergens anders. Hij denkt dan na over wat hij zal gaan uitvinden. Vaak denkt hij dan aan niks anders meer, en hoort hij ook niks! Als Noa Stanley nodig heeft moet ze hem echt zoeken! Stanley, waar ben jeeeee? Zet een gebied af met een hek, omgekeerde tafels of andere barricades. De bevers zitten aan de rand hiervan, aan de binnenkant. De bevers komen elk aan de beurt. Een bever is geblinddoekt en wordt gedraaid, zet hem/haar in het midden van het afgezette gebied in de kring met bevers. Een andere bever heeft een grote pollepel vast. Wanneer de bever met de blinddoek roept 'Stanley, waar ben je?', slaat de bever met de pollepel 3x op de grond. De geblinddoekte bever moet zo de andere bever vangen. Beide bevers mogen door het afgezette gebied bewegen, maar wel op hun knieën! Hoe stiller de andere bevers zijn, hoe moeilijker voor de bever met de pollepel, en hoe makkelijker voor de geblinddoekte bever. Ontdek zelf de juiste techniek om Stanley zo snel mogelijk te vangen! Het hek of de tafels zorgen ervoor dat er geen voorwerpen zijn waaraan de geblinddoekte bever zich kan bezeren.

Materiaal: Hek o.i.d. , blinddoek, pollepel.

Activiteitengebied:



Zeg je eigen naam in het NATO-alfabet

Stanley heeft een hele hippe GSM, maar op zijn kamer heeft hij ook nog een set walkietalkies. Daarmee kan je ook communiceren. Dit doet Stanley in een geheim alfabet. Dan gebruik je voor elke letter van een woord een ander woord. Stanley vindt zo'n ouderwetse manier heel erg leuk om te gebruiken. Bevers schrijven hun naam in het NATO-alfabet. Door een walkietalkie moet een bever zijn eigen naam zeggen. De andere bever moet raden hoe de bever heet (de bevers mogen elkaar niet zien). Je kan de bevers natuurlijk ook zelf woorden laten bedenken om de letters te spellen. Help bevers met lange of moeilijke namen met welke letter aan de beurt is.

Variatie: geef voor elke letter van het alfabet een plaatje van het bijbehorende woord, handig voor bevers die nog niet kunnen lezen en geen woord weten te bedenken.

Materiaal: NATO-alfabet, papier, pen, walkietalkies.

Activiteitengebied:



Telefoon!!!

Toen Stanley zijn GSM in het water had laten vallen, deed 'ie het niet meer. Met Plof heeft hij toen een touwtjestelefoon gemaakt om Noa te 'bellen'.

De bevers gaan een eigen telefoonlijn maken om daarna met elkaar te praten door de telefoonlijn.

Werkwijze:

Maak een gaatje in de plastic beker/blik. Steek het touw erdoor.

Maak het touw vast aan een tandenstoker. Doe dit aan de andere kant van het touw ook, zodat je twee bekertjes hebt met een touw er tussen.

Een bever gaat aan de ene kant staan, de andere bever aan de andere kant.

Laat het touw hangen en praat door de beker. Horen de bevers elkaar?

Trek het touw strak en praat in de beker. Horen de bevers elkaar?

Materiaal: Dun touw (ijzergaren), plastic bekertjes of blikken, prikpen of een schaar, tandenstoker.

Stoorzender

Soms doet de telefoon het niet goed, net als op de tv krijg je dan ruis. Dan hoor of zie je niet meer goed. Kan je dan toch nog begrijpen wat er gezegd wordt?

Het groepje wordt in drieën verdeeld.

Bever A staat links, een groepje bevers staat in het midden, bever B staat rechts. Bever A moet een woord overbrengen naar bever B. De bevers in het midden spelen voor stoorzender (zij schreeuwen zo hard, dat bever B, bever A niet kan verstaan). Heeft bever B het woord toch verstaan, dan is de missie geslaagd.

Materiaal: Lijst met één lettergreep-woorden, ruimte om te kunnen schreeuwen.

Activiteitengebied:



Geluidenkim

Stanley is misschien niet de allerbeste in kletsen, maar wel in luisteren! Heb je ook zulke goede oren?

Bevers moeten raden wat er in verschillende potjes zit, door te luisteren naar het geluid. Door de potjes te schudden, horen de bevers een geluid. Kunnen ze raden wat er in het potje zit?

Materiaal: Potjes met, zout, suiker, water, steentjes, etc.

Activiteitengebied:



De spiraal

Stanley favoriete spelletje heeft hij zelf gemaakt. Kan jij de ring naar het einde van de spiraal brengen zonder de zoemer af laten gaan? Een bever moet zonder dat de zoemer gaat de spiraal helemaal afmaken.

Materiaal: Een spiraalspel.

Activiteitengebied:



Checklist

Hieronder volgt een checklist, deze kun je naar eigen wens gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio of als groep nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de Bever-Doe-Dag. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen daarin naar voren.

Opzetten

Actie	Wie ?	✓
Is de Bever-Doe-Dag een agendapunt op het regio speltakoverleg? (of een ander regio overleg voor bevers)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige (regio/groeps) activiteiten)		
Bij wie ligt de verantwoording van de organisatie? (regio coördinator of een groep, of iemand/iets anders)		
Is er een vervolg overleg gepland om verdere afspraken te maken voor de Bever-Doe-Dag?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

Voor de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie ?	✓
Verantwoordelijkheden		
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/ bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreid?		
Agendapunten		
Evaluatie vorige (regionale) Bever-Doe-Dag		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
Locatie		
Programma		
Financiën		
Organisatie		
Dagindeling en tijdschema Bever-Doe-Dag zelf		
Verloop samenwerking; hoe om te gaan met knelpunten		
Planning in de komende periode		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatie methode bepaald?		
Taakverdeling		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		
Is alle kennis/ deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		

Locatie		
Is de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeer problemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende (voorkomen van doorgeslagen stoppen)		
Is er een terrein indeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema / verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de toneelstukjes (opening & sluiting) verzorgt.		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoop beslissingen, vergoedingen etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
Organisatie		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen verzorgt?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bv. in verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de kinderen nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken omtrent Media gemaakt? Wie doet dit?		
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten		
Is er EHBO geregeld?		
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de Bever-Doe-Dag? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		
Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden (zware regen, hitte etc.?)		
Hoe gaat de (thema) aankleding van de activiteiten eruitzien? Wie regelt dit?		

Tijdens de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie ?	✓ Gedaan
Kom je met alle leiding van te voren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
Na aankomst bevers		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben, bevers, leiding en organisatie het naar hun zin?		
Na vertrek bevers		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nagezeten met leiding en/of organisatie voor een nabespreking?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie ?	✓ Gedaan
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		





Scouting

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland. Scouting zorgt voor een leuke en spannende vrijetijdsbesteding. De vereniging biedt ieder kind een veilige en leerzame speelomgeving en biedt uitdagende activiteiten voor jongeren.

Scouting Nederland

Postbus 210 • 3830 AE Leusden

tel +31 (0)33 496 09 11

e-mail info@scouting.nl

web www.scouting.nl