

Spelgids
Bever-Doe-Dag 2013
‘Holbewoner op bezoek’



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Erwin Clabbers
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Gert-Jan Luis
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Petra van Ruiswijk
Renée van der Ruyt
Yvonne Snelders
Lars Vermeij
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

© 2012 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2014

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 spelspecialisten@scouting.nl!

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2013. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Bever-Doe-Dag komen alle bevers uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen kolonie of groep. Daarnaast is een Bever-Doe-Dag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor bevers kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kunnen jullie zelf het beste de Bever-Doe-Dag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

De Bever-Doe-Dag en de Jungledag staan dit jaar allebei in het teken van de prehistorie. De basis voor de Bever-Doe-Dag wordt gevormd door het themaverhaal 'Holbewoner op bezoek'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Stanley Stekker presenteert tijdens het dorpsfeest zijn nieuwste uitvinding: een teletijdmachine. Hiermee kan hij voorwerpen uit het verleden naar het nu halen. Helaas gaat het niet helemaal volgens plan en staat er opeens een holbewoner in het dorp. Deze holbewoner is heel erg geschrokken en slaat per ongeluk met zijn knuppel de teletijdmachine kapot. De bevers worden uitgenodigd om tijdens de Bever-Doe-Dag te helpen de teletijdmachine te repareren, zodat de holbewoner weer terug kan naar zijn eigen tijd.

De bevers bezoeken op de Bever-Doe-Dag het dorp en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. De activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in het dorp. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook zit er in de activiteiten aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je ook materialen gebruiken voor beide dagen.

Om deze Bever-Doe-Dag te organiseren voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren op de organisatie van deze dag. Via Mijn Scouting op www.scouting.nl kun je ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals de checklist als Excel bestand en de plaatjes van het dorp, de bewoners en de activiteitengebieden.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2013 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge vanaf februari 2013 bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50030).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50031).



Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2013!

De werkgroep regiospelen 2013

Heb je als regio nog vragen over dit regiospel, de organisatie ervan of behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldige Bever-Doe-Dag van te maken.

Inhoudsopgave

1	Themaverhaal: Holbewoner op bezoek	6
2	Tips om groepen te betrekken	7
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2013.....	8
3.1	Aankomst.....	8
3.2	Opening	8
3.3	De speelvelden.....	8
3.4	Sluiting.....	9
3.5	Spelverloop.....	9
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	9
3.5.2	Optie 2: Rouleren.....	10
3.6	Tijdsduur	10
3.7	Tijdsschema	10
4	Laat je zien	11
4.1	Invloedrijke personen	11
4.2	Pers	11
5	Activiteiten	12
5.1	In en rondom het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)	12
5.2	Speelveld (Sport & Spel)	13
5.3	Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het aangrenzende bos (Buitenleven)	15
5.4	In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)	16
5.5	Het dorpsplein (Samenleving)	19
5.6	In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	22
5.7	In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	23
	Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag	25
	Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg regiospel	28
	Bijlage 3: Verhaal bij activiteit Oer-oud-toneelspel.....	29

1 Themaverhaal: Holbewoner op bezoek

Een themaverhaal maakt het voor bevers gemakkelijker om zich in te leven in wat er gebeurt en de spanning vast te houden tijdens de Bever-Doe-Dag. Dit themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen. De leiding kan het voor de opening aan de bevers voorlezen. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de bevers om de verschillende elementen aan elkaar te knopen.

“Hoera!”, roep ik als ik mijn bed uit stap. Vandaag is het namelijk het dorpsfeest. Al weken heb ik hier naar uitgekeken. Iedereen zal aanwezig zijn. Ik kan niet wachten op die heerlijke taart van Rozemarijn. Rozemarijn maakt de lekkerste taarten. Dan hebben we ook nog de nieuwste uitvinding van Stanley Stekker. Hij werkt daar al heel lang aan. Elke keer als ik vraag: “Wat is het?”, antwoordt Stanley “Een geheim voor het dorpsfeest.” Vandaag kom ik er dus ook achter waar hij al die tijd aan heeft gewerkt. Snel eet ik mijn boterham op en drink ik wat. Dan ga ik naar het dorpsplein om te zien wie er allemaal al zijn. Stanley heeft zijn machine er al neergezet. “Mag het doek eraf?”, vraag ik. “Straks als iedereen er is”, antwoordt Stanley. Ik kan bijna niet meer wachten.

Eindelijk is iedereen er. Ik trek snel het doek van de machine eraf. “Wat doe je nu?”, vraagt Stanley. “Het doek mocht er toch af als iedereen er was”, antwoord ik. Snel praat ik er overheen: “Maar wat is het nu?” Stanley begint te vertellen: “Dit is een teletijdmachine. Hiermee kan ik voorwerpen uit het verleden naar nu halen. We moeten er wel voorzichtig mee zijn. Anders gaat hij kapot.” Fleur Kleur roept ineens: “Ik kan wel een paar trommels gebruiken voor het feest.” Stanley stelt een paar knoppen in. Daarna begint de teletijdmachine te piepen. Er komt een flits uit. Ik kijk voor de teletijdmachine op de grond en zie daar een paar hele oude trommels liggen. Fleur begint gelijk te trommelen. Noa roept “Haha, doe mij maar een holbewoner!” Weer komt er een flits uit de teletijdmachine. Dit keer staat er een holbewoner voor de teletijdmachine! Hij is helemaal door het dolle heen. Met zijn knuppel slaat hij in het rond. “Mijn taart!”, roept Rozemarijn. Maar het is al te laat. Met zijn knuppel heeft de holbewoner de taart geplet. “Mmm, Mijjj, Mijn te, te, teletijdmachine”, stamelt Stanley. Ook de machine heeft een klap gekregen van de knuppel. Stanley kijkt verdrietig, zijn teletijdmachine is kapot.

Gelukkig heeft Noa de holbewoner weer rustig gekregen. “Wie ben je?”, vraag ik. Nadat we elkaar hebben leren kennen, gaan we de schade bekijken. Stanley Stekker zegt dat hij het met de juiste spullen wel kan maken. Iedereen helpt met de spullen bij elkaar te zoeken. Aan het einde van de dag is de teletijdmachine weer gemaakt. De holbewoner gaat weer terug naar vroeger en ik ga moe naar huis

2 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij het regiospel dan de andere regio. Daarom een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je regiospel komen.

- Geef tijdens een regionaal een thematische introductie op de Bever-Doe-Dag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Bever-Doe-Dag met elkaar gaat voorbereiden. In bijlage twee vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun bevers toe, zie het voorbeeld hieronder.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle bevers en beverleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Bever-Doe-Dag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Bever-Doe-Dag alvast een aantal activiteiten met het thema holbewoner te doen. Denk bijvoorbeeld aan knotswerpen. Je kunt de groepen ook wijzen op de activiteitenbank (www.activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeeld regio Maasven:

Bever-Doe-Dag 2013

‘De Holbewoner’

Hallo bevers,

Het ene avontuur is alweer voorbij op naar het volgende avontuur!
Op zondag 26 mei 2013 is weer de jaarlijkse Bever-Doe-dag!

Op het jaarlijkse dorpsfeest presenteert Stanley Stekker zijn nieuwe teletijdmachine!
Er komt alleen een holbewoner uit! Hij is zo blij dat hij met zijn knuppel de machine kapot slaat. We gaan op deze dag met alle bevers uit de regio proberen de teletijdmachine van Stanley weer te maken. Help jij mee om de teletijdmachine te maken?

Deze dag duurt van 14:00 t/m 16:30.
Datum: zondag 26 mei 2013
Locatie: nog niet bekend

Leiding kan voor vragen contact opnemen met het Bevers activiteitenteam: bevers@maasven.scouting.nl



3 Verloop Bever-Doe-Dag 2013

3.1 Aankomst

Als de bevers aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Bever-Doe-Dag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan bewegwijzering of informatiepagina in thema.

De leiding van een groep ontvangt tevens het themaverhaal op papier, zodat ze dat voor de opening aan de bevers kunnen voorlezen (zie hoofdstuk 1).

3.2 Opening

De bevers komen aan op het dorpsplein waar het dorpsfeest zal plaatsvinden. Daar wacht Stanley Stekker ze op. Hij staat bij iets waar een heel groot doek over heen hangt. Rozemarijn staat een stukje verderop bij de tafel waar de taart en het drinken op staat, te kletsen met Fleur Kleur. De kinderen gaan zitten en Stanley vraagt een paar kinderen hem te helpen het doek weg te halen. Er komt een machine tevoorschijn. Stanley legt uit dat het een teletijdmachine is. Met deze machine kun je voorwerpen van vroeger terughalen. Fleur vraagt om een paar oude trommels, zodat ze muziek kunnen maken. Stanley zet de teletijdmachine aan en er komen een paar hele oude trommels uit. Fleur begint te trommelen. Noa lacht en vraagt om een holbewoner, dat lijkt haar grappig. Niet veel later komt er ook een holbewoner uit de teletijdmachine. Als de holbewoner uit de machine stapt, weet hij niet wat er gebeurd is en slaat hij geschrokken met zijn knuppel in het rond. De taart van Rozemarijn en de teletijdmachine slaat per ongeluk kapot. Noa begint tegen de holbewoner te vertellen waar hij is. Hij snapt er niets van, omdat hij de taal niet spreekt, maar Noa blijft rustig tegen hem praten. Na een tijdje wordt de holbewoner toch eindelijk rustig. En met de sterke Bas Bos in de buurt kan er niets meer gebeuren. Stanley heeft nieuwe onderdelen nodig om de machine weer te maken en de holbewoner terug te sturen. De bevers helpen hem en gaan op zoek naar de onderdelen die ze op verschillende plaatsen in het dorp kunnen verzamelen.

Voor het spel gaat beginnen, leg je centraal uit hoe het gespeeld gaat worden. Voorbeelden vind je bij spelverloop. Belangrijk is dat je aangeeft hoe de groepen rouleren, hoeveel tijd ze op ieder speelveld kunnen spelen en natuurlijk wie waar begint. Je kunt de kinderen ook een loopkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welk speelveld ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

3.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein onderverdelen in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitsgebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om zich een beeld te vormen van het dorp. Een aantal themafiguren rond laten lopen, is natuurlijk ook erg leuk. Probeer in ieder geval Stanley Stekker en de holbewoner rond te laten lopen. Kijk voor ideeën over aankleding in het *Beverkompas*. Op de website kun je de afbeeldingen van de acht gebieden in het dorp downloaden.

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitsgebieden van het beverspel. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze een deel waarmee de tijdmachine weer gemaakt kan worden. Niet elk groepje hoeft alle voorwerpen te behalen.



Zorg voor acht verschillende voorwerpen die de groepjes bij elkaar kunnen verzamelen, zoals:

- Stekker
- Moer
- Bout
- Plaksel
- Elektriciteitsdraad
- Lampje
- Printplaatje
- Schakelaar

3.4 Sluiting

Nu de bevers alle onderdelen hebben verzameld, kan de teletijdmachine weer gemaakt worden. De holbewoner wordt in de teletijdmachine gestopt en teruggestuurd naar zijn eigen tijd. Als dank voor de hulp ontvangen alle bevers de herinneringsbadge.

3.5 Spelverloop

Het handigst is dat de kinderen van tevoren in groepjes van zes worden verdeeld. Er zijn in deze spelmap 32 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Bever-Doe-Dag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Met elk groepje laat je een begeleider meegaan. Het je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele regiodag goed is doorgesproken met alle leidinggevend en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes gemaakt en iedereen is 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 waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hier geven we twee opties hoe je dit kunt aanpakken.

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten 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. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel uitkiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten 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 eventueel de 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.

3.5.2 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 activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Activiteiten 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 opening, pauze, sluiting en vertrek. Advies hierin is om groepen ongeveer 15 minuten op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan. Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten.

3.6 Tijdsduur

Een regiospel duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 min.), uitleg spel (10 min.), activiteiten (8 x 15 min.=120 min) en de afsluiting (20 min). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

3.7 Tijdsschema

Tijd	Activiteit
11.00	Vorbereiding / opbouw
13.30	Aankomst bevers
14.00	Opening
14.10	Uitleg Bever-Doe-Dag
14.20	Start activiteiten
16.20	Verzamelen voor de sluiting
16.30	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50	Vertrek bevers

Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgen jullie dit?

4 Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd. Het eerste doel van dit regiospel is om de bevers kennis te laten maken met de breedte van Scouting en ze een geweldige dag te bezorgen. Maar ook dat er nog een tweede doel is, namelijk in de regio bekendheid geven aan de diversiteit van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke mensen en door het uitnodigen van de regionale pers.

4.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een regiospel zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jullie regio leven.

Checklist voor het uitnodigen van invloedrijke personen

- Bespreek in je regio of je invloedrijke mensen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie. Geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Nodig de pers eventueel uit.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en welke behoefte zij hebben om het contact een vervolg te geven.
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid.
- Houd je aan de gemaakte afspraken.
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

4.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Bever-Doe-Dag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (dit is een leuke voor oudere jeugdleden, zoals explorers, in de rol van mediascout) 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 niet altijd mogelijk. Daarnaast zijn journalisten ook niet verplicht om het je eerst te laten lezen, maar vragen staat natuurlijk altijd vrij.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een basis persbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

5 Activiteiten

Per speelveld staat een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

5.1 In en rondom het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)

“Hier woont Stanley Stekker, vertelt Noa tegen de holbewoner: “Hij is hier altijd bezig met nieuwe technieken. Voor vandaag heeft hij hier een machine gemaakt om mee door de tijd te reizen. De kinderen leren hier ook tochttechnieken, dingen te bouwen en te knopen”.



1. Zoeken naar sporen

Overall in het dorp liggen rare voorwerpen van steentjes, takken en touw. Steven Stroom weet wat het zijn. Die heeft de holbewoner daar neergelegd. Het is een soort spoor. Sommige takken lijken op pijlen, maar wat betekenen de andere voorwerpen?

Leg van takjes, stenen, schelpen en dergelijke een spoor uit die de bevers moeten volgen. Op bepaalde plekken maak je met natuurlijke materialen een pictogram. Kunnen de bevers uit de pictogrammen opmaken wat de holbewoner hier heeft gezien of gedaan?

Voorbeelden:

Pictogram van mes en vork	Hier heeft hij gegeten
Pictogram van een bed	Hier heeft hij een tukje gedaan
Pictogram van een tent	Hier heeft hij een tent gezien
Pictogram van een vliegtuig	Hier heeft hij een vliegtuig gezien

Materiaal: takjes, stenen, schelpen en ander materiaal uit de natuur om een spoor uit te zetten en pictogrammen te maken.

2. Pionieren

De holbewoner vindt de huisjes in Hotsjietonia maar rare grotten. Hij ziet het als hele kleine bergjes die gemaakt zijn van hele rare stenen. De bevers willen weten waar de holbewoner zou wonen als er geen grotten in de buurt zijn. De holbewoner legt de bevers uit dat hij dan van houten stokken een klein hutje zou bouwen. De bevers gaan met bamboestokken en elastiekjes kleine hutjes bouwen. Zo kunnen ze een heel holbewoners dorp maken!

Materiaal: (bamboe)stokjes en elastiekjes

3. Hutten Bouwen

Kleine hutjes bouwen van bamboe en elastiekjes is natuurlijk heel erg leuk, maar je kunt ook echte hutten bouwen. Als het niet meteen lukt om de teletijdmachine te repareren, heeft de holbewoner in ieder geval een plekje om te logeren. Rondom het huis van Stanley Stekker is het een beetje kaal, maar achter het huis van Bas Bos is een heel groot bos. Hier kun je echte hutten bouwen. Welk groepje maakt de gaafste hut waarin de holbewoner wel een tijdje wil logeren?

Materiaal: takken, stenen, touwen, kartonnen dozen en/of oude lappen. Eigenlijk alles dat de fantasie van de bevers kan prikkelen. En natuurlijk laat je het terrein na gebruik weer netjes achter.

4. Grondtekeningen

Holbewoners maakten op de grond hele grote tekeningen van dieren of voorwerpen die vaak alleen goed vanuit een vliegtuig of luchtballon te zien zijn. Dat gaan de bevers samen met de holbewoner nu ook doen. Op de grond is een groot raster gemaakt. Het raster is 8 vierkanten breed en 8 vierkanten hoog. Het is de bedoeling dat de bevers in dit raster op commando een tekening gaan maken. De commando's die ze krijgen zijn:

- ...vakje(s) naar rechts
- ...vakje(s) naar links
- ...vakje(s) naar boven
- ...vakje(s) naar onder
- ...vakje(s) van links naar rechts
- ...vakje(s) van rechts naar links

Voorbeeld

Je start links onder.

4 vakjes naar boven, teken in elk vakje een lijn van onder naar boven

4 vakjes van linksonder naar rechtsboven, teken in elk vakje een lijn van linksonder naar rechtsboven

4 vakjes van linksboven naar rechtsonder, teken in elk vakje een lijn van linksboven naar rechtsonder

4 vakjes van boven naar beneden, teken in elk vakje een lijn van boven naar onder.

Als je dit spel speelt op een plein met tegels, kun je het beste stoepkrijt gebruiken om het raster te tekenen. Om de vormen te maken, kun je gebruik maken van kleine bamboestokken. Je kunt hiervoor ook stoepkrijt gebruiken, maar dan zal je na elke (spel)ronde even flink moeten boenen. Speel je dit spel op bosgrond of grasveld dan kun je het raster uitzetten met behulp van grondpennen en sisaltouw. De vormen worden dan getekend door het neerleggen van bamboestokjes of je tekent de vormen door met een stokje in de grond te krassen.

Als je mogelijkheid hebt, is het leuk om van elke tekening van bovenaf een foto te maken. Deze kunnen dan bijvoorbeeld op de website van de regio worden geplaatst. En misschien kun je de leukste tekening belonen met een prijsje.

Materiaal:

- plein: stoepkrijt en (bamboe)stokjes
- gras of bos: grondpennen, sisal- of pioniertouw en (bamboe)stokjes

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt het groepje bevers een stekker.

5.2 Speelveld (Sport & Spel)

"Wie als eerste bovenop het klimrek zit", roept Noa als ze bijna bij het speelveldje zijn aangekomen. Voordat Noa is uitgesproken zit de holbewoner er al bovenop. "Jij bent wel snel," zegt Noa: "Hier op het speelveldje doen de bevers allerlei leuke spellen. Soms in groepjes, anders tegen elkaar".



5. Ballonstampen

De holbewoner maakt met zijn knuppel wel heel veel stuk. Daarom wil Stuiter graag dat we allemaal goed gaan oefenen hoe we onze spullen kunnen beschermen. Gelukkig heeft Stuiter hiervoor een leuk spel bedacht. Iedere bever krijgt een ballon die is opgeblazen en dichtgeknoopt. Bevers die dat kunnen, mogen de ballon natuurlijk ook zelf opblazen. Knoop de ballon dicht en maak er een touwtje aan vast. Bindt dan bij iedere bever een ballon vast aan het been. Let op dat je hem niet te strak vastmaakt. De ballon moet ook niet direct tegen het been aanzitten, maar met nog een klein stukje touw ertussen.

Als iedereen klaar is met de ballonnen, wordt er afgeteld en begint het spel echt. De bevers proberen nu om zo snel mogelijk alle ballonnen bij de andere bevers kapot te stampen. Natuurlijk proberen ze ervoor te zorgen dat hun eigen ballon wel heel blijft. Hierbij mogen ze niet buiten het speelveld komen.

Als de ballon van een bever stuk is, is de bever af en gaat hij aan de kant staan. Als een bever af is, mag hij geen ballonnen van andere bevers meer kapot stampen.

Materiaal: ballonnen (één ballon per bever), bindtouw, materiaal om het speelveld mee te markeren (bijvoorbeeld vier pionnen)

6. Knuppelbal

De holbewoner kwam met een flinke knuppel de grot uit en kan daar heel hard mee slaan. Stuiter vraagt zich af of de holbewoner tijdens het slaan ook goed kan mikken. De bevers gaan ook proberen om zo hard en zo goed mogelijk te slaan met een knuppel.

Op de werpplaats liggen een knuppel en een strandbal klaar. Aan de overkant van het veld staat een toren van dozen. De bevers die niet aan de beurt zijn, staan op veilige afstand in de rij te wachten. Eén voor één pakken de bevers de knuppel en slaan hiermee de strandbal weg in de richting van de toren. Iedere bever mag drie keer slaan. Hoe vaak lukt het ze om met de bal de toren te raken?

Materiaal: knuppel (bijvoorbeeld een honkbalknuppel of een knuppel gemaakt van een dikke tak), een strandbal, één pion (om de werpplaats te markeren), dozen

7. Bouwmateriaal opvissen

De taart is geplet en de teletijdmachine is kapot. En dan is er nog een holbewoner, die nu niet meer terugkan naar de prehistorie. Die holbewoner is eigenlijk best wel een beetje eng.

En hoe moet dat nu met het dorpsfeest? De bevers zullen goed moeten samenwerken om alles weer goed te krijgen. Gelukkig kunnen we bij dit spel extra bouwmateriaal opvissen dat voor de tijdmachine gebruikt kan worden.

Vorbereidingen:

- Maak twee gaatjes in ieder blik, en maak aan ieder blik een stukje ijzerdraad vast, zodat je in feite een emmertje krijgt.
- Maak in het midden van ieder touw een haakje vast, bijvoorbeeld met dun touw, met tape of ook met ijzerdraad.
- Doe in ieder blik wat klein bouwmateriaal dat voor de tijdmachine gebruikt kan worden. Denk bijvoorbeeld aan een paar dikke moeren en bouten, een rol tape of wat touw.
- Zet twee rechthoekige velden uit, of maak één groot veld dat je in tweeën verdeelt.
- Leg de touwen neer in de breedte van het speelveld. De touwen moeten langer zijn dan de breedte van het veld. Zet dan de blikken rechtop ergens in het speelveld. Zowel voor de touwen als de blikken geldt: in beide delen evenveel.

Speluitleg:

De bevers gaan blikken verzamelen waar nieuwe materialen voor de tijdmachine in zitten. De bevers gaan aan de lange zijanten van het veld staan. Dan pakken de bevers per tweetal een touw, één bever aan iedere kant. Als het touw iets te zwaar is, of als er een oneven aantal bevers zijn, kun je aan één kant ook met twee bevers het touw pakken. Ook kan een bever met een leiding samen een touw pakken. Zij proberen dan de blikken op te vissen, door met het haakje van het touw aan het ijzerdraad te haken. Als dat lukt, brengen ze dit blik naar de zijkant van het veld. Als dat ook lukt zonder het blik te laten vallen, dan hebben ze nieuw materiaal opgevist voor de tijdmachine. Als het blik valt, dan mogen ze het opnieuw proberen op te vissen, of een ander blik proberen.

Materiaal: blikken, ijzerdraad, touwen, haakjes, vier pionnen, touw of lint en klein bouw materiaal

8. Dinosaurus tikkertje

De bevers gaan in een rij staan en pakken elkaar bij de heupen vast. Het voorste kind is de kop van de dinosaurus, de achterste is de staart (bijvoorbeeld een Scoutingdas hangend uit de achterkant van zijn broek). De dinosaurus moet wat rondlopen en ondertussen wordt een verhaal over de prehistorie verteld. Als in het verhaal het woord "dinosaurus" voorkomt, moet de kop zo snel mogelijk de staart zien te pakken, zonder dat de dinosaurus in twee stukken breekt. Als dat lukt, wordt de kop de staart en de rest schuift allemaal een plekje naar voren op. Het spel gaat vervolgens verder.

Materiaal: dinosaurusstaart (of Scoutingdas)

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elk groepje bevers een moer (die past op de bout).

5.3 Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het aangrenzende bos (Buitenleven)

Noa en de holbewoner blijven even stilstaan als ze bij het huis van Bas Bos en Rebbel aankomen. Rond de bloemen vliegen allerlei vlinders en bijtjes. "Laten we snel kijken of Rebbel nog een gewond dier heeft om voor te zorgen", zegt Noa. Gelukkig zijn er geen gewonde dieren. Noa gaat verder met vertellen: "Hier leren de kinderen om goed met de natuur om te gaan en leren ze over planten, dieren en het weer".



9. Memory

Bas Bos houdt van alles wat groeit en bloeit en gaat met de bevers tussen de bloemen in de tuin zoeken naar onderdelen voor de kapotte teletijdmachine van Stanley Stekker. Ze doen een memoryspel met bloemen.

Materiaal: memorykaarten van bloemen en eventueel onder elk plaatje ook de naam (door regio zelf te maken). Zorg eventueel voor een tafel en stoelen / krukken of een plek op de grond om het spel te kunnen spelen.

10. Spinnenweb gooien

Bas Bos en Rebbel zien de laatste tijd veel insecten in het bos, ook veel spinnen. Waren er in de tijd van de holbewoner ook spinnen? Waren deze net zo klein, of waren deze groter en maakten deze spinnen ook spinnenwebben? Spinnenwebben zijn heel sterk. Kunnen de bevers net als spinnen een spinnenweb maken?

Laat de bevers in een niet te grote kring gaan staan en een bol touw naar elkaar overgooien. De eerste bever houdt het uiteinde van het touw vast. Eindig ook weer bij de eerste bever. Maak de kruispunten van de draden vast met crêpetape en hang het spinnenweb op.

Materiaal: schilderstape, bol touw

11. Boomschorsafdrukken maken met wascokrijt

De holbewoner ziet alles in de natuur, ook de kleinste dingen. Hij ziet bijvoorbeeld dat elke boom een andere boomschors heeft. Samen met Bas Bos laat hij bevers dit ook ontdekken door afdrukken van de boomschors te maken met wascokrijt. Dit doe je door een vel papier tegen de schors te drukken en hier dan met wascokrijt over heen te gaan.

Materiaal: vellen papier (kladblok), wascokrijt en verschillende bomen / stukken boomschors

12. Ren je rot

Waar de holbewoner vandaan komt, zijn verschillende dieren, zoals de mammoet en de sabeltandtijger, maar ook de schildpad en de mug. Kunnen de bevers de holbewoner vertellen waar verschillende dieren wonen: in de dierentuin, op de boerderij of gewoon thuis. Bas Bos en Rebbel kunnen ze daarbij helpen. Noem een dier en laat de bevers naar het vak lopen waar het dier woont. In het vak ligt of hangt een kaart met daarop een plaatje en het woord van de dierentuin, de boerderij en een huis (thuis).

Materiaal: touw of krijt om vakken te maken op de grond, platen van de boerderij, de dierentuin en het huis en eventueel een lijstje met dieren

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elk groepje een bout (die past op de moer).

5.4 In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)

Noa maakt een klein dansje. De holbewoner vraagt: "Waarom doe je dat nu?" "Hier bij Keet en Fleur Fleur in het huis zijn ze altijd lekker creatief bezig", antwoord Noa. "Lekker gezellige muziek om op te dansen, kleurpotloden in zoveel kleuren als je maar kunt dromen en heel veel spulletjes om te knippen en te plakken."



13. Een Scoutfit voor de holbewoner

Wanneer de bevers naar de kleren van de kolbewoner kijken, zien ze dat het wel heel anders er uitziet dan hun eigen bever outfit. Zij willen graag dat de holbewoner zich niet anders voelt en dus besluiten ze voor hem een Scoutfit te maken en hem aan te kleden. Er kan in groepjes van vier bevers gewerkt worden. Elk groepje krijgt een holbewoner om aan te kleden. Deze is getekend op een stuk behangrol en de bevers gaan hem een blauwe broek en een rode blouse geven. Uit oude tijdschriften scheuren zij alles wat maar rood of blauw is en plakken deze stukken op. Mocht dit te lang duren, kun je de ene groep de blouse en na het wisselen de andere groep de broek laten doen.

Tip: in plaats van papier kun je ook lapjes gebruiken.

Materiaal: behangrol (met omtrek van een holbewoner erop), oude tijdschriften (of rode en blauwe lapjes stof), lijm, kwasten

14. Vier seizoenen schilderen

De holbewoner helpt ook mee zoeken naar onderdelen voor de kapotte tijdmachine. Hij komt bij Keet in haar atelier en ziet daar prachtige schilderijen. Het valt hem op dat er vier schilderijen bij zijn die bijna gelijk zijn, alleen de kleuren zijn anders. Keet heeft namelijk de grote boom op het dorpsplein geschilderd, vier keer, maar elke keer in een ander seizoen. Eentje in de lente, dan de volgende in de zomer, de derde in de herfst en de vierde in de winter. Met gebaren heeft hij aan Keet verteld dat er in de prehistorie ook al vier seizoenen waren. Opdracht voor alle bevers om op vier A4 vellen, allemaal één boom te schilderen, maar dan net als Keet, een lente- een zomer- een herfst en een winterboom. Dat wil zeggen dat er vier hoeken zijn. In elke hoek staan alleen die kleuren die in dat seizoen van pas komen, dus roze alleen in de lente en oranje in de herfst. Is er niet genoeg tijd, dan kun je het eerste groepje een lenteboom laten schilderen, het tweede groepjes de zomerboom enzovoort.

Materiaal: papier (A4 formaat), kwasten, verf, kommetjes / potten voor water, oude lappen om de kwasten schoon te maken, schilderstape, waslijnen en wasknijpers (om de verfwerken te drogen te hangen, zet ook de naam van de bever en de groepsnaam op het schilderwerk)

15. Oeroud-toneelspel

Fleur Kleur zit in haar luie stoel en begint ineens te vertellen. De bevers luisteren eerst naar haar, maar moeten dan niet gewoon stil blijven zitten, maar doen wat Fleur zegt. Al vertellend maken zij zo een heel toneelstuk.

Fleur vertelt een verhaal (of leest het voor) en wijst bevers aan die gaan doen wat zij zegt. Bijvoorbeeld er waren eens twee bevers die samen hand in hand over een landweggetje liepen. Twee aangewezen bevers staan op en lopen dan ook hand in hand in het rond. Bij sprekende tekst erop wijzen dat zij duidelijk de zinnetjes nazeggen. Bijvoorbeeld de grootste van de twee zei: "weet jij hoe een holbewoner eruit ziet?" (na laten zeggen) dan weer voorlezen en het antwoord luidt, "nou alleen van een plaatje" (dus weer nazeggen). De bevers hoeven dus geen teksten van te voren uit hun hoofd te leren. Voor veel leiding zal het een makkelijke opgave zijn om zelf een verhaaltje te verzinnen, maar mocht je dat nu niet kunnen, bij de bijlage zit een voorbeeld.

Materiaal: je kunt zelf een verhaal verzinnen of je gebruikt het verhaal in bijlage drie

16. Trommels maken

Fleur heeft gevraagd om een aantal oude trommels uit de teletijdmachine. Maar ze heeft er niet genoeg voor elke bever. Daar weet ze gelukkig wel een oplossing voor. In een grote doos heeft zij een heleboel plasticzakken bewaard. Die deelt zij uit zodat elke bever er eentje heeft.

De bevers krijgen allemaal een plastic zakje en gaan deze opblazen. Dan goed dichtbinden en je hebt al een trommeltje. Probeer er met elkaar een ritme uit te krijgen. De spelleider doet een ritme na en de bevers herhalen het. Tot slot kun je kijken of ze de plasticzak kunnen laten klappen.

Materiaal: plastic zakken, sisaltouw

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje bevers plaksel.

In en rondom het huis van Noa (Identiteit)

De holbewoner kijkt wat onwennig in het rond wanneer Noa in de kussens wegzakt en begint te vertellen: "Hier woon ik. Tussen de kussens kunnen de kinderen lekker uitrusten. Moet je ook eens proberen". De holbewoner volgt het voorbeeld van Noa. Langzaam gaat hij ook tussen de kussens liggen. Noa begint een lang verhaal over wat de kinderen hier leren over wie ze zijn, wat ze kunnen en.....



17. Holbewonertocht

Alle bevers zitten op de grond in een kring. Een leid(st)er is verkleed als holbewoner en vertelt over hoe een holbewoner leeft. In dat verhaal gaat het over een holbewonerkind dat ook eens op avontuur wil om een echte jager/verzamelaar/holbewoner te worden. Na dit verhaal gaan de bevers op pad om ook holbewoner te worden. De bevers beginnen als kinderen en eindigen als holbewoner.

Zet een route uit, aangegeven met kleine knuppels. Tijdens de tocht zijn er verschillende 'werelden' waar de bevers zich moeten 'bewijzen'. Een weide waar ze bizons schieten (pijl en boog of speerwerpen) een bos waar ze fruit verzamelen (blikgooien op een balk vanaf een balk) een vijver waar ze vissen vangen (hengelen) en uiteindelijk de grotten waar ze vleermuizen vangen (ringsteken). Beetje bij beetje verzamelen ze zo de kleren van een holbewoner (gebruik bijvoorbeeld een stempelkaart).

Materiaal: plaatjes van knuppels (op internet zijn genoeg plaatjes te vinden), stempelkaart, kartonnen bizons, pijl en boog of stokken, balk om op te zitten, balk om blikken op te stapelen, blikken, ballen, zwembad, magneetjes, hengels, plastic visjes, stok voor ringsteken, touw met haakje, ringen.

18. Wie is de Leider

Iedere groep heeft zijn eigen gebruiken en omgangsvormen. Vroeger in de prehistorie was dit ook al het geval. In een vreemde groep mensen is het belangrijk om te weten wie de leider van de groep is. In een groep doet de rest vaak de leider na. Het is belangrijk om te weten wie dat is zodat je die leider na kunt doen. Als je weet wie het is, mag je bij de groep. En als je goed meedoet, wordt jij misschien wel een keer de leider.

De bevers zitten in een kring en één van hen wordt even weggestuurd. Vervolgens wordt onhoorbaar voor deze bever afgesproken wie de leider is van de groep. De leider moet om de drie tellen steeds iets bewegen (arm, hoofd, benen, anders gaan zitten enzovoort). De bevers in de kring moeten de leider meteen en precies nadoen. De bever die even weggestuurd was, moet midden in de kring gaan staan en raden wie de leider is. Als hij dit goed geraden heeft, gaat de leider even weg en begint het spel opnieuw.

Materiaal: afgeschermd veldje of plek waar de bever even kan staan zonder de groep te kunnen zien, eventueel stoelen of kussens

19. Ik zie mijn das

De holbewoner heeft ontdekt dat de spelende bevers verschillende dassen om hun nek hebben. De holbewoner wil graag weten waarvoor dat is. Hij wordt naar het huis van Noa gestuurd, want die heeft net een slinger opgehangen van allerlei lappen. Als de holbewoner en de bevers goed kijken, zullen ze misschien wel ontdekken wat die lappen eigenlijk zijn. Ja, kijk maar goed, want misschien zie je wel iets bekends. Hè, dat lapje lijkt heel erg veel op mijn groepsdas. Hebben de bevers wel gezien dat er op het dorpsfeest bevers zijn met allerlei groepen met verschillende dassen om? Kijk maar eens of je ze vinden kunt.

Rondom het veld hangen foto's van (leiding/bevers van) de deelnemende groepen aan pionierpalen. De bevers lopen langs de palen terwijl Noa uitlegt welke groepen er staan en welke kleur das ze hebben. De bevers lopen naar het midden en krijgen allemaal een das om. Op het fluitsignaal rennen ze vanuit het midden naar de pionierpalen. Staan op die foto mensen met dezelfde das? Dan blijf je staan, anders ga je weer terug naar het midden. Bij het volgende fluitsignaal kies je één van de palen waar geen ander kind is blijven staan.

Tip: het spel is moeilijker te maken door in de tweede ronde de foto's op andere palen te hangen. Ook is het mogelijk om meer dassen dan kinderen te gebruiken. Het kind dat dan de juiste paal heeft gevonden, kan dan zijn das daar ophangen en dan in het midden een nieuwe das pakken.

Materiaal: één das van de groepen uit de regio, pionierpalen, foto's, schilderstape, fluitje

20. Muzikaal dromen

De holbewoner is erg onder de indruk van alle moderne geluiden en is een beetje moe geworden. Hij is hard aan een ogenblikje rust toe. Waar kan hij dat beter vinden dan bij Noa. Daar staat heel rustgevende muziek op. Hij gaat lekker in de kussens zitten en luistert naar de muziek.

Laat de bevers lekker even een pauze houden en laat ze luisteren naar muziek of een luisterverhaal (bijvoorbeeld het verhaal van Piccolo en Saxo of Peter en de Wolf), dat rust uitstraalt. Je kunt deze activiteit ok combineren met een drinkpost.

Materiaal: kussens, een geluidsdrager en de muziek/het luisterverhaal, eventueel bekers en limonade

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elk groepje elektriciteitsdraad.

5.5 Het dorpsplein (Samenleving)

"Hier hebben we vandaag een groot feest", vertelt Noa. "Hier op het dorpsplein komen we regelmatig bij elkaar. Dan maken we het altijd voor elkaar gezellig. Stanley Stekker heeft zijn machine hier neergezet zodat iedereen die kan zien. Gelukkig is hij nooit lang boos en weet ik zeker dat we hem weer kunnen maken".

21. De oude tunnels

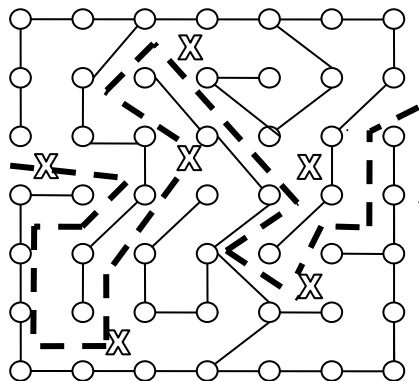
Sterre Stroom wilt graag helpen zoeken naar stukjes tijdmachine. Ze zegt: "Ik ben een keer op avontuur geweest onder de grond. In de oude tunnels onder het plein is veel te vinden. Er zijn dingen van heel lang geleden en dingen van nu. Misschien kunnen we er iets vinden voor de tijdmachine?"



De bevers gaan "de oude tunnels" in op zoek naar nieuw gereedschap/nieuwe onderdelen voor de tijdmachine. Bij een splitsing van twee "tunnels" vinden ze een plaatje of een voorwerp (zie voorbeelden hieronder). Soms kun je niet gelijk zien wat het is en moeten de bevers ruiken, voelen of proeven. Eén voorwerp is van vroeger (uit de prehistorie) en eentje van nu. Holbewonerspullen heb je natuurlijk niets aan als je een tijdmachine wilt maken. Daarom moeten de bevers het spoor van "nu" kiezen, tot ze vinden wat we nodig hebben.

Zet een veld uit van 7 x 7 palen met ongeveer een meter afstand tussen twee palen. Span hier touwen met zeilen tussen om gangen te creëren. Verkeerd gekozen paden leiden naar een doodlopend pad of verkeerde uitgang. Creëer nooit splitsingen van meer dan twee paden. (Zie “alternatieve vorm” voor een minder ruimte- en materiaalopeisende optie.)

Voorbeeldplattegrond van een eenvoudig doolhof met zes splitsingen:



Voorbeelden van nu - vroeger alternatieven:
 bestek – handen
 lamp/verwarming – kampvuur
 snoepje - besje (proeven)
 auto – benen
 spijkerbroek – “berenvel” (voelen)
 wc-papier – boomblad
 huis – grot
 ranja – water (proeven)
 hoofdkussen – varenblad/zak bladeren (voelen)

Alternatieve vorm: plaatjes zoeken (materiaal wijkt af van lijst!)

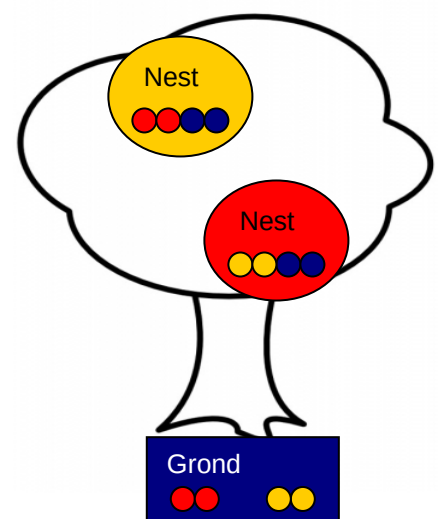
Maak afbeeldingen (foto/tekening/plaatje) die herkenbare plekken op de locatie van de Bever-Doe-Dag representeren. In plaats van een pad in het doolhof hoort dan bij elk alternatief (vroeger en nu) een afbeelding. De bevers moeten zoeken naar dat wat naast het voorwerp van “nu” staat afgebeeld. Als ze het voorwerp van vroeger en daarmee de verkeerde afbeelding kiezen, vinden ze een plaatje van de (boze) holbewoner. Als ze de goede keuze hebben gemaakt, vinden ze twee nieuwe voorwerpen en bijbehorende afbeeldingen om uit te kiezen, net zo lang tot ze op de laatste plek zijn. Daar vinden ze dan een plaatje van Sterre en het onderdeel van de tijdmachine.

Materiaal: 49 pionierpalen, 20 pioniertouwen, 25 landbouwzeilen / grondzeilen / lakens, 20 A4-vellen, kimalternatieven

22. Door de war

“Kijk nou!,” hoorde ik Stanley Stekker roepen, “er zijn stukken van de tijdmachine in de boom terechtgekomen!” Bas Bos klom gelijk in de grote boom van het dorpsplein. Hij schrok zich een hoedje. Door de klap was de boom flink door de war geschud. De stukken van de tijdmachine lagen in de vogelnestjes. De eieren uit de nestjes lagen op de grond of in het verkeerde nest. “Stuiter!,” riep Bas. Hij had mijn hulp nodig.

De bevers gaan Bas Bos en Stanley helpen om samen weer alles netjes te krijgen. De bevers worden verdeeld over de twee “nesten” en “de grond” (zie plaatje hiernaast). Als het in aantallen niet uitkomt, komen de meeste bevers op het onderste nest. Daar moeten ze blijven staan, anders “vallen ze uit de boom”. Op iedere plek liggen breekbare eieren (waterballonnen) of breekbare stukken van de tijdmachine (waterballonnen) in de twee andere kleuren dan de eigen plek. Het is de bedoeling dat de bevers door over te gooien de eieren naar het juiste kleur nest en de stukken van de tijdmachine naar de grond verplaatsen. Dat kan alleen door goed samen te werken.



Materiaal: 3 hoepels, boomfiguur (bijvoorbeeld met touwen en haringen te maken), drie kleuren waterballonnen (50 gevulde, 100 leeg in reserve)

23. Holbewonerland

Ik vond het toch wel zielig voor de holbewoner dat hij zo ver van huis was. Alles was vreemd voor hem. "Weet je wat Stuiter?" zei Fleur Kleur tegen mij, "Laten we hier op het plein een dorp maken zoals het er vroeger uitzag. Met holbewoners, veel bomen, grotten, hutjes en noem maar op. Maar dan in het klein. Misschien voelt de holbewoner zich dan wat meer thuis. Dan wordt hij vast ook niet meer zo boos." "Leuk!", dacht ik. Ik wist al precies wat ik ging maken...

De bevers mogen zelf aan de slag om een "holbewonerland" te maken. Ze mogen samenwerken, of hun eigen bouwseltje maken. Zorg dat de bevers in de eerste rondes niet te ver uit elkaar gaan zitten en niet teveel materiaal gebruiken, zodat er ruimte en materiaal overblijft voor latere groepjes. Uiteindelijk ontstaat er zo één groot miniatuurlandschap.

Materiaal: groot afgezet gebied/grote tent (liefst met zandondergrond) of grote (gepioneerde) zandbak, oud verpakkingsmateriaal, satéprikkers, lapjes stof, takjes, plastic bekertjes, vormpjes, etc.

24. Feest

Ik dacht aan de holbewoner en hoe hij de taart had vernield. Keet Kleur liep voorbij. Ze had een grote doos in haar handen. "Is het feest nu verpest?," vroeg ik aan Keet. "Nee hoor Stuiter," zei Keet, "als alles is opgelost, kunnen we gewoon weer verder." Keet zette de doos neer. "Ik word altijd vrolijk van een feest," zei ik. "Zou de holbewoner nooit feest vieren?" "Vast wel," zei Keet, "maar ik denk dat er vroeger andere feesten waren dan nu." Keet maakte de doos open. Er zaten veel feestspullen in. "We kunnen de holbewoner laten zien wat voor feesten we nu vieren," zei Keet. "Dan maken we alle mensen hier gelijk wat vrolijker."

De holbewoners kenden geen feestdagen, maar vierden wel de seizoenen: lente, zomer, herfst en winter. Voor elk seizoen is er een tafel gemarkeerd met een plaatje. Er is een grote doos met spullen die typisch bij bepaalde feesten horen. Kunnen de bevers onze gebruiken bij het juiste seizoen plaatsen en zo de tafels mooi versieren?

Tips:

- Wees niet te strikt in feesten die op twijfelmomenten vallen, zoals Carnaval en Sint Maarten.
- Maak ook gebruik van foto's en symbolen van typische feesten uit de regio (zo gebruik je ook de eigen omgeving van bevers en vult waarschijnlijk "voorjaar" en "zomer" wat meer op).
- Doe er ook wat verjaardagsspullen bij en kijk hoe daarmee wordt omgegaan. Zorg dat er genoeg "verjaardag" is om bij elk seizoen wat neer te kunnen leggen.

Materiaal: 4 tafels, plaatje om elk seizoen mee aan te duiden (bijvoorbeeld bomen), diverse feestversieringen (kerstslingers, paaseieren, etc.), diverse feestkaarten, diverse afbeeldingen van bijzondere feesten (bijvoorbeeld een kind dat haar moeder ontbijt op bed brengt), diverse gebruiksvoorwerpen voor feesten (bijvoorbeeld eierschilderset, oliebollenmix, lampje voor Sint Maarten, carnavalspruik), verjaardagsartikelen

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elk groepje een lampje.

5.6 In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

De holbewoner wijst op de boot van Steven en Sterre Stroom en trekt een heel verbaasd gezicht. Noa ziet dit en begint uit te leggen: "Dat is een boot. Daarmee varen we over het water naar andere landen. In die andere landen kunnen we leren hoe mensen daar leven".



25. Holbewoner feestje

Waar de holbewoner vandaan komt, vieren ze 's avonds vaak feest.

Dan dansen ze om het kampvuur en zingen ze liedjes. Een heel bekend lied uit de prehistorie is A Ram Sam Sam, misschien kennen de bevers het wel. De bevers staan in een kring, om een denkbeeldig kampvuurtje en oefenen het lied. Dan krijgen de kinderen een muziekinstrument: een trommel, sambaballen of een triangel.

Verdeel de bevers per instrument. De trommelaars gaan trommelen bij: (a) ram sam sam, de sambaballers laten zich horen bij guli guli guli guli guli, en de triangels doen a ravi a ravi. Zing nu het liedje opnieuw met de instrumenten erbij. Als dat geen holbewonerfeestje wordt....

Materiaal: 3 trommels, 3 sambaballen, 3 triangels

A ram sam sam

*A ram sam sam, a ram sam sam,
guli guli guli guli guli, ram sam sam,*

*A ram sam sam, a ram sam sam,
guli guli guli guli guli, ram sam sam,*

*A ra-vi, a ra-vi,
guli guli guli guli guli, ram sam sam,*

*ArRa-vi, a ra-vi,
guli guli guli guli guli, ram sam sam.*

Filmpje: <http://youtu.be/IYySUEY-2PE>

26. De taal van de holbewoner

Als Sterre en Steven terugkomen van een verre reis hebben ze altijd de mooiste verhalen over wat ze allemaal gezien en gedaan hebben. Als ze op reis zijn, schrijft Steven alle belevenissen op in zijn schriftje, zodat ze niets vergeten te vertellen als ze eenmaal weer terug zijn. De holbewoner heeft vast ook een hoop te vertellen als hij straks weer terug naar de prehistorie gaat. Daarom gaan we hem helpen om een reisverslag te schrijven. Er is alleen wel één probleempje: de holbewoner spreekt geen Nederlands!

De holbewoner kan geen Nederlandse woorden lezen en schrijven. Maar hoe maakt hij dan toch een reisverslag? Precies, met grottekeningen! Plak een strook behang op een muur (horizontaal). De bevers mogen op het behang een verhaal over de Bever-Doe-Dag tekenen. Bijvoorbeeld dat Stuitert het laken van de tijdmachine trok en dat er toen een holbewoner uit kwam. Zorg wel dat het een verhaal wordt en niet maar één tekening. Laat de bevers bijvoorbeeld tenminste drie tekeningen naast elkaar maken. Het kan helpen om van tevoren vakjes op het behang te tekenen, zodat je echt een stipverhaal krijgt.

Materiaal: behang, stiften, kleurpotloden

27. Oer-klederdracht

Tegenwoordig hebben de meeste mensen een spijkerbroek aan. Vroeger was dat niet zo. Toen hadden mensen kleren die traditioneel waren voor hun land. Bijvoorbeeld klompen in Nederland en een Mexicaanse hoed in Mexico. Nu dragen we dat alleen nog op sommige feesten. De holbewoner draagt ook geen gewone kleren. Zou hij denken dat het feest is, of is dat normaal voor het land waar hij vandaan komt?

Om de bevers zich te laten inleven in de holbewoner en zijn gebruiken, gaan we allemaal onze eigen holbewoner outfit maken. Daarvoor krijgen de bevers allemaal een stukje vel. In het midden knippen ze een gat voor hun hoofd (zorg voor voldoende begeleiding bij het knippen!). Hoofd erdoor en vastbinden met een stuk touw, en klaar is Kees! De bevers kunnen hun holbewoner velletje ook nog een mooi dierenprintje geven om het helemaal af te maken.

Materiaal: lappen met dierenprint of gewoon oude lakens (alvast op maat geknipt, ongeveer 1,5 x 1 meter), scharen, touw, eventueel stiften en/of verf

28. Voorwerpen uit de oertijd

Mensen gebruiken allerlei voorwerpen voor hun dagelijkse bezigheden: mes en vork, mobieltjes, laptops, fietsen, boten, auto's, noem maar op. Wij hebben zelfs zo veel voorwerpen, dat Stuitert zelf niet eens weet waar alles voor dient. Sterre en Steven hebben allerlei voorwerpen uit andere landen en tijden. Steven heeft zelfs een keer een hele oude vaas uit de zee opgevist! Eens kijken of Stuitert, de bevers en de holbewoner weten waar die voorwerpen allemaal voor gebruikt zouden worden.

Er zijn drie vakken en de spelleider heeft een heleboel voorwerpen. Dit kan van alles zijn, van een vergiet tot een diskette tot een steen in de vorm van een krokodillentand. Bij elk voorwerp horen drie verschillende beschrijvingen. Bijvoorbeeld bij een vergiet: dit gebruikten ze vroeger om kleine visjes uit het water te scheppen, dit gebruikt Rozemarijn om gekookte groenten uit te lekken, of dit is een natuurdouchekop waar je water in kunt doen en boven je hoofd kunt houden als douche als je op vakantie bent in de bossen. De bevers moeten bij de uitleg gaan staan waarvan zij denken dat juist is.

Materiaal: allerlei voorwerpen uit verre landen, van vroeger, of gewoon voorwerpen die je niet zo vaak tegenkomt en bordjes om de drie vakken aan te duiden

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elk groepje een printplaatje.

5.7 In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

De geur van verse taart komt ze tegemoet wanneer ze bij het huis van Rozemarijn en Professor Plof komen. "Je kunt nog goed ruiken dat hier een taart is gemaakt", zegt Noa. "Hier leren de kinderen gezond te eten, maar ook hoe ze veilig een spel kunnen spelen of iets veilig kunnen maken".



29. Oersoep maken

Holbewoners zijn jagers en verzamelaars en weten als geen ander welke planten, bessen en vruchten je kunt eten. Maak met de bevers een heksensoep of een echte soep. Bij een heksensoep laat je de bevers verschillende niet eetbare producten verzamelen, zoals blaadjes, takjes en eikels. Maak je een echte soep, begraaft dan groenten met loof, zoals prei, radijsjes en wortels in een afgezet stukje grond. De bevers krijgen een plaatje van de groenten met loof die in de soep moeten en gaan het goede plantje uitgraven. De gevonden groenten kun je wassen, in stukjes snijden en in de soep doen (die je vervolgens op het einde met z'n allen opeet).

Materiaal: pan, grote lepel, ingrediënten, vuur, snijplankje en mes

30. Pas op voor het gevaar!

Holbewoners jagen in bossen om aan eten te kunnen komen. Het schoonmaken van de hutten werd gedaan met water en andere dingen uit de natuur. Tegenwoordig hebben we allemaal schoonmaakartikelen en ook in het lab van Professor Plof zijn allerlei gevaarlijke producten. Op al die producten staan vreemde symbolen, weten de bevers eigenlijk wel wat hiermee wordt bedoeld?



Op verschillende glazen potten staan de gevarensymbolen afgebeeld. Het is de bedoeling dat de bevers de artikelen in het juiste potje stoppen. Let op, sommige artikelen kunnen bij meerdere potjes, het is dan ook handig om van dit artikel meerdere kaartjes te hebben.

Materiaal: glazen potten, afbeeldingen van de gevarensymbolen (veel gebruikt zijn de symbolen voor licht ontvlambaar, irriterend, gevaarlijk voor het milieu en corrosief), kaartjes met artikelen (bijvoorbeeld vlekkenoplosser, gootsteenontstopper, lampenolie, vaatwasmiddel, ammonia, wasbenzine)

31. Het mammoetenskelet

Nu gebruiken we allemaal auto's om dingen te vervoeren. Als er iets kapot is aan de auto, brengen we deze naar de garage waar deze wordt gemaakt. In de prehistorie hadden ze nog geen auto's maar reden de holbewoners op mammoeten.

Er liggen allemaal puzzelstukken (of nog mooier echte botten) van een mammoet. De bevers proberen het skelet van de mammoet weer goed in elkaar te zetten.

Materiaal: een tekening van een mammoetenskelet in puzzelstukjes (op internet zijn verschillende afbeeldingen te vinden) of als botten

32. Vlam in de grot!

In de tijd van de holbewoner waren er nog geen fornuizen, maar kookten ze op open vuur. Van dinosaurusbout tot mammoetsaté. Daar hadden ze een flink vuur voor nodig. En dat ging niet altijd goed. Dan had je geen vlam in de pan, maar vlam in de grot! Kunnen de bevers helpen om de brand te blussen?

Op een balk staan meerdere (houten) vlammen en iedere bever mag proberen met de brandslang (tuinslang) de brandjes te blussen (omver te spuiten). De vlammen vallen om als de bever de straal water op de vlam houdt. Uiteraard kan dit moeilijker gemaakt worden door kleinere vlammen te gebruiken.

Materiaal: tuinslang (of waterpistolen), balk, vlammen (door de vlammen van triplex te maken vallen ze sneller om, de vlammen kun je het beste vastmaken met deurscharnieren)
Aankledingstip: maak van papier maché grote stukken vlees en rijg die aan een piopaal.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elk groepje een schakelaar.

Tip: Kijk voor meer inspiratie voor activiteiten ook eens op www.scouting.nl/activiteitenbank

Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag

Hieronder volgt een checklist, deze kun je naar eigen wens gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio 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.

Je kunt deze checklist ook als Excel document downloaden via Mijn Scouting op www.scouting.nl.

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?		

Actie	Wie ?	✓
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 parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende?(voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling 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 opening en 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 over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt?		
Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		

Actie	Wie ?	✓
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten		
Is er EHBO/BHV 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.?)		
Actie	Wie ?	✓
Hoe gaat de (thema) aankleding van de activiteiten eruitzien?		

Tijdens de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie ?	✓
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 nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de Bever-Doe-Dag

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

Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg regiospel

Aan: Alle [speltak]teamleiders van groepen uit regio [naam regio]

Datum: ..-.-..

Betreft: Uitnodiging overleg regiospel 2013

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van het regiospel 2013. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor het komende regiospel. Deze avond kun je alvast kennismaken met het thema 'Holbewoner op bezoek'. De rode draad door dit regiospel is een holbewoner die Stanley Stekker met zijn nieuwe teletijdmachine per ongeluk naar het dorp Hotsjietonia heeft gehaald. De holbewoner heeft de teletijdmachine kapot gemaakt en de bevers gaan spullen verzamelen om hem te repareren zodat de holbewoner terug kan naar de prehistorie.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van het regiospel. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van het regiospel noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van het regiospel vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan het regiospel, dan raden we je aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt: andere regioactiviteiten, uitwisseling, enz.].

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jullie ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van het regiospel beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan een van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor [datum].

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke Scoutinggroeten,

namens het activiteitenteam bevers,

[Naam coördinator bevers]

[E-mail]

[Telefoonnummer]

Bijlage 3: Verhaal bij activiteit Oer-oud-toneelspel

Er waren eens twee bevers die hand in hand over een landweggetje liepen. Ze kletsten gezellig en de grootste bever vroeg aan de andere bever “Weet jij hoe een holbewoner er uit ziet?”.

“Niet echt, alleen van een plaatje” antwoordt de kleinste bever. “Ik heb er pas één gezien,” vertelt de grootste bever weer. “Dat geloof ik niet,” zegt de kleinste bever. “Ja hoor, op het dorpsplein in Hotsjietonia,” gaat de grootste bever verder.

Terwijl de bevers doorlopen, zien ze Rebbel aan komen lopen. “Zal ik Rebbel vragen of het waar is?” stelt de kleinste bever voor. De kleinste bever laat de hand los van de grootste bever en rent op Rebbel af. “Rebbel, Rebbel is het echt waar?” vraagt de kleinste bever buiten adem. “Wat moet er waar zijn?,” vraagt Rebbel verbaasd. “Dat er een holbewoner op het dorpsplein is,” antwoordt de kleinste bever weer. “Dat klopt”, zei Rebbel. “Daar geloof ik niks van. Holbewoners leven nu toch niet meer?” zegt de kleinste bever. “Kom maar mee naar het dorpsplein, dan kan je het met eigen ogen zien.”

De twee bevers volgen Rebbel en even later zien ze op het dorpsplein een heel gek apparaat staan. Stanley Stekker staat er bij en is in de weer met allerlei gereedschap. “Wat ben je aan het doen Stanley?” vraagt Rebbel. “Ik repareer mijn teletijdmachine,” antwoordt Stanley. “Die moet weer gemaakt worden, anders kan niemand terug naar de tijd van herkomst.” “Is hier ook een holbewoner?” vraagt de kleinste bever. “Ja, dat klopt, kijk daar is hij.” Stanley Stekker wijst naar een groepje mensen waar de holbewoner tussen staat. “Zie je wel, daar bij Rozemarijn en Bas Bos, daar staat hij.”

De twee bevers lopen op het groepje bewoners van Hotsjietonia af. Heel voorzichtig kijken ze om Rozemarijn en Bas Bos heen. En ja hoor, daar staat hij echt, een man in een dierenvel en met een knuppel in zijn hand. Als de holbewoner de bevers ziet, stopt hij met praten en zwaait naar ze.

“Dat is een vriendelijke man,” zegt de grootste bever. “Kom we gaan hem een hand geven.”

De twee bevers doen een stapje vooruit en steken hun hand uit. Maar dat is gek, de holbewoner geeft een linkerhand. Hij schudt de handen van de bevers op en neer, maar iets zeggen doet hij niet. “Hij heet Magnus,” zegt Bas Bos. “Dag Magnus,” zeggen de twee bevers.

Dan horen ze de stem van Stanley Stekker. “Kom maar hier Magnus, dan kan je terug naar huis.”

De hele groep zet zich in beweging richting de teletijdmachine. Magnus geeft Stanley een hand en deze neemt hem mee de machine in. Magnus zwaait nog een keer naar iedereen en roept heel hard zijn naam. Stanley doet de deur dicht, draait aan allerlei knoppen, de machine komt in beweging en met een flitslicht eindigt het geheel.

“Nu heb jij de holbewoner ook gezien”, zegt de grootste bever tegen de kleinste. Die is nog steeds heel verbaasd en roept terwijl hij wegloopt “Ik ga het allemaal thuis vertellen, het lijkt wel een droom.” Hij zwaait naar alle dorpsbewoners, die zwaaien terug en gaan dan allemaal terug naar hun huis.



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 AM Leusden
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl