

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2015

‘Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi’



Sterre en Steven Stroom komen terug van een reis naar Ghana en hebben voor iedereen in Hotsjietonia een speciale doos met spulletjes meegebracht. In de laatste doos vinden ze een vreemde spin die direct ontsnapt! Al snel zit heel Hotsjietonia vol met spinnenwebben. Lukt het de bevers om de spin Anansi weer terug te sturen naar Ghana?



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Carolien van Campen
Erwin Clabbers
Peter Cools
Hanneke Ebbeng
Lisette van Garder
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Maurice van der Leeden
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Illustraties: Flos Vingerhoets

Beschikbaarheid spelbrochure

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.

© 2014 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2016

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de Bever-Doe-Dag zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl!

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2015. 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 is 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 meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

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

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de speldraad 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke ledenactiviteiten en de Bever-Doe-Dag, Jungledag en regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is dan ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Bever-Doe-Dag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens deze Bever-Doe-Dag maken de bevers kennis met de spin Anansi. Kenmerkend voor de Anansi-verhalen is dat Anansi zijn tegenstanders steeds te slim af is. In zijn karakter heeft hij zowel elementen van de schurk als de egoïst. Anansi komt in Hotsjietonia via een doos met spulletjes uit Ghana die Sterre en Steven Stroom hebben meegenomen. Aan het einde van de dag besluiten ze Anansi terug te brengen naar Ghana, aangezien het hier te koud is voor hem.

De bevers bezoeken op de Bever-Doe-Dag het dorp Hotsjietonia 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. Dit is een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook is er 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 de materialen ook 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 bij de organisatie van deze dag. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Bevers – Bever-Doe-Dag ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals de checklist als Excel-bestand en de afbeeldingen van het dorp, de bewoners en de activiteitengebieden.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2015 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan deze Bever-Doe-Dag. Je kunt de badge vanaf september 2014 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 50042).

Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50043).



Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Bever-Doe-Dag 2015!

De werkgroep regiospelen 2015

Heb je als regio nog vragen over de Bever-Doe-Dag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact op via spelspecialisten@scouting.nl. Met plezier helpen we je om er een geweldige Bever-Doe-Dag van te maken! Ook voor specifieke vragen over Ghana of voor ondersteuning van Team Partnership Ghana kun je mailen naar spelspecialisten@scouting.nl.

Inhoudsopgave

1	Themaverhaal.....	6
2	Tips om groepen te betrekken.....	8
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2015	9
3.1	Aankomst.....	9
3.2	Opening	9
3.3	De speelvelden	9
3.4	Sluiting	9
3.5	Spelverloop	9
3.6	Tijdsduur	11
3.7	Tijdsschema.....	11
4	Laat je zien	12
4.1	Invloedrijke personen.....	12
4.2	Pers.....	12
5	Activiteiten	13
5.1	UST – In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)	13
5.2	SPS – Speelveld (Sport & Spel)	14
5.3	BL – Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het bos erbij (Buitenleven)	19
5.4	EXP – In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)	22
5.5	ID – In en rondom het huis van Noa (Identiteit).....	24
5.6	SL – Het dorpsplein (Samenleving).....	26
5.7	INT – In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	31
5.8	VG – In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	34
	Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag	37
	Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Bever-Doe-Dag.....	40
	Bijlage 3: ‘Anansi en de schildpad’ (5.4, activiteit 4)	41
	Bijlage 4: ‘Akwetee en Panyin doen boodschappen’ (5.6, activiteit 1).....	43

1 Themaverhaal

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. Het onderstaande 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 koppelen.

Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2015

“Stuiter!” hoor ik Noa roepen. “Je mag nu wel uit bed komen hoor. Ik heb het ontbijt al klaar staan.” Ik heb een nachtje bij Noa mogen logeren, omdat het vandaag het dorpsfeest is. We hadden afgesproken dat ik pas uit bed zou komen als Noa zou roepen. Ik vind het dorpsfeest altijd heel leuk. En spannend! Ik ben dan ook al heel lang wakker, al wel uren. Stiekem had ik ook alvast mijn kleren aangedaan. Binnen een paar seconden nadat Noa heeft geroepen, zit ik dan ook al aan het ontbijt.

“Zijn Sterre en Steven Stroom al terug?” vraag ik aan Noa. “Ja”, antwoordt Noa, “ze zijn vanmorgen vroeg terug gekomen met de boot. Ze zijn in Ghana geweest en hebben allemaal spulletjes meegenomen. Je mag ze tijdens het dorpsfeest zien.” “Wat is Ghana?” vraag ik. “Ghana is een land in Afrika, met aan één kant de zee en aan de andere kant een hele grote woestijn. Daar groeit bijna niets. Ook is het er heel heet”, antwoordt Noa. Snel eet ik mijn boterhammen op en dan ga ik naar buiten. Op het dorpsplein kom ik Professor Plof tegen. “Heb jij Sterre en Steven gezien?” vraag ik aan hem. “Ja, ze zijn op hun boot”, zegt Professor Plof. Snel ren ik naar de boot en spring aan boord. “Rustig”, zegt Sterre, “in deze doos zitten breekbare spullen uit Ghana. Al deze dozen moeten voor het dorpsfeest naar het dorpsplein. Wil je meehelpen sjouwen?” “Graag”, antwoord ik en ik pak direct een doos. Poeh, wat is die zwaar! “Laat die maar staan voor mij”, hoor ik Steven zeggen. “Pak jij die maar, die is niet zo zwaar.” Ik pak de lichtere doos en Steven komt achter mij aan met de zware doos. Na een paar keer lopen, staan alle acht de dozen op het dorpsplein. Ondertussen hebben Keet en Fleur Kleur al zelfgemaakte slingers opgehangen en heeft Rozemarijn een cake gebracht.

Eindelijk kan het dorpsfeest beginnen. Nog even en dat weet ik wat er in alle dozen zit! Ik kan niet wachten, totdat ze open gaan. Op elke doos is iets geschreven. Zo staat er op één doos ‘Huis Rebbel en Bas Bos’, op een andere ‘Speelveld’ en op weer een andere ‘Huis Stanley Stekker’.

“Ja”, zegt Sterre Stroom, “ik heb voor iedereen iets meegenomen, ook iets waar jij mee kunt spelen op het speelveld.” Iedereen maakt snel zijn of haar doos open. Tot onze grote schrik, zien we dat er boven in iedere doos een stevig spinnenweb zit. Zo hebben we er nog niets aan! Met z’n allen kijken we naar de laatste doos, waar ‘Dorpsplein’ op staat. “Ik durf hem niet open te maken”, zegt Steven Stroom. “Laat mij dat dan maar doen”, hoor ik Bas Bos zeggen. Wanneer hij de doos half open heeft, sluit hij hem weer vlug en zegt: “Er zit een grote spin in. Rebbel, jij weet meer over dieren, dus kijk jij maar.” Rebbel opent de doos een klein stukje en sluit hem ook weer gelijk. “Ik heb nog nooit zo’n spin gezien”, zegt ze. “Ik weet echt niet welke soort dit is. Hij komt uit het buitenland. Misschien weet Noa meer? Die heeft heel veel boeken uit de hele wereld.” Noa zegt: “Ojee, jullie hebben wel een lastpak van een spin meegenomen. Het is de bekendste spin van heel Ghana en hij heet Anansi. Anansi houdt er erg van om anderen te plagen en heel veel te eten.” Dan springt de spin plotseling uit de doos en rent er vandoor. Al snel is Anansi uit het zicht verdwenen.

We besluiten de spinnenwebben uit de dozen te halen en te kijken wat er in zit. In de doos voor Rozemarijn en Professor Plof zitten kruiden om lekkere koekjes mee te bakken. In de doos voor Rebbel en Bas Bos zitten kaarten van Ghanese dieren. Ik krijg ook nog een mooie doos om mee te nemen naar het speelveld. Daarin zie ik een bal zitten die van totten en fietsbanden is gemaakt. “Daar spelen ze in Ghana straatvoetbal mee”, zegt Sterre. Ondertussen geef ik de bal een trap richting Noa. Noa trapt de bal naar Steven die hem weer terug naar mij schiet. “Jij bent wel erg blij met



die bal", zegt Noa. "Mogen wij ook nog kijken wat er in onze dozen zit?" Ik ga op de bal zitten: "Natuurlijk!" "Thuis kan ik gelijk de spinnenwebben eruit halen", zegt Noa. "Ik kijk thuis wel." Iedereen besluit zijn doos mee te nemen naar zijn eigen huis.

Al snel komt iedereen weer opgewonden het dorpsplein op gerend. "Overal spinnenwebben en rommel van Anansi in mijn huis!" roepen ze. "Wat moeten we nu doen met Anansi?" vraag ik aan Rebbel. Ik ben niet bang voor spinnen, maar deze maakt er wel een rotzooi van. "Anansi zal hier ook ziek worden", zegt Rebbel. "Het is voor hem veel te koud in Hotsjietonia. Laten we hem vangen en hem terugbrengen naar waar hij vandaan komt." "We moeten wel een plan hebben", zegt Noa. "Ik kan wel een spinnerval maken", zegt Stanley Stekker. "Ja, en dan kunnen we hem met eten lokken", zeg ik. "Noa vertelde dat Anansi erg van eten houdt." Rozemarijn zegt: "Dan haal ik een lekker stukje cake."

Niet veel later komt Stanley terug met de spinnerval en Rozemarijn met de cake. We zetten de val midden op het dorpsplein en wachten om het hoekje. Nu is het een kwestie van wachten. Ik vind wachten altijd lang duren. Héél lang duren. "KLAP", hoor ik ineens. "Hebben we hem?" vraag ik. Stanley kijkt om het hoekje en zegt: "Ja, we hebben hem!" Iedereen is blij. "Dan ga ik hem gelijk terug brengen", zegt Sterre. Als de boot van Steven en Sterre wegvaart, roepen we: "Goede reis! Daag Anansi!" En we zwaaien net zolang totdat we de boot niet meer kunnen zien.

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 vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je regiospel komen.

Tips

- Geef tijdens een regiораad 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 2 vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun bevers toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via www.scouting.nl – Spel – Bevers – Bever-Doe-Dag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom 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 de groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Bever-Doe-Dag alvast een aantal activiteiten met het thema 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeelduitnodiging

The image shows a colorful invitation for 'Bever-Doe-Dag 2015' with the theme 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'. The background features a cartoon illustration of a village with houses, trees, and a large spider web. In the top right corner, there is a circular logo with a beaver character and the word 'BEVERS'. In the bottom right corner, there is the 'Scouting' logo. The text of the invitation is as follows:

Bever-Doe-Dag 2015
'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'

Hoi bevers,

Het ene avontuur is alweer voorbij, dus op naar het volgende avontuur!
Op <datum> is weer de jaarlijkse Bever-Doe-Dag!

Op het dorpsfeest krijgen alle dorpsbewoners dit jaar een vreemde doos waar allemaal spulletjes in zitten. Deze dozen hebben Steven en Sterre Stroom meegenomen vanuit Ghana (een heel ver land). In één doos zit een rare spin (Anansi) die Sterre nog nooit gezien heeft. Heel Hotsjietonia zit al snel vol met spinnenwebben.

Help jij mee om Anansi veilig te vangen, zodat Steven en Sterre de spin terug naar Ghana kunnen brengen?

Deze dag begint om <tijd> uur en duurt tot <tijd> uur.
Datum: <datum>
Locatie: <locatie>

De leiding kan voor vragen contact opnemen met het activiteitenteam bevers: <e-mailadres>

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2015

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 de bewegwijzering of een 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 verzamelen op het dorpsplein. Op het dorpsplein staan acht dozen. Op elke doos staat iets geschreven. Zo staat er op één doos 'Huis Rebbel en Bas Bos', op een andere 'Speelveld' en weer een andere 'Huis Stanley Stekker'. Zo is er voor elk activiteitengebied een doos. Sterre en Steven Stroom hebben deze dozen uit Ghana meegenomen. Wanneer alle bevers er zijn, kunnen de dozen open gemaakt worden. De bewoners zien bovenin de dozen een dik spinnenweb zitten. In de doos van het dorpsplein zit ook een spin. Wanneer ze dat zien, doen ze snel de doos weer dicht. Ze vragen Rebbel te kijken naar wat voor soort spin het is, maar die weet alleen dat het een buitenlandse spin is. Aangezien Noa veel van het buitenland weet, vragen ze haar te kijken. Wanneer zij de doos open doet, ontsnapt de spin. Maar Noa heeft hem goed genoeg kunnen zien, en weet dat het Anansi is. Ze legt uit dat Anansi graag streken uithaalt, en dat we daar dus wel een beetje voor moeten uitkijken vandaag. We besluiten om met de spulletjes uit de dozen spelletjes te gaan doen.

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 activiteitengebied. 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 Noa of Sterre 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 activiteitengebieden van het beverspel. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze een stuk puzzel met een afbeelding van Anansi erop.

3.4 Sluiting

Wanneer de bevers alle acht de puzzelstukken hebben, komen ze weer bij elkaar. Nu moeten ze nog bedenken wat ze met Anansi zullen doen. Rebbel zegt dat het beste is wanneer Anansi terug gaat naar Ghana, omdat het hier te koud voor hem is. Het is natuurlijk niet leuk wanneer hij ziek zou worden. Steven en Sterre gaan hem gelijk met de boot terug brengen, waarbij ze de bevers uitzwaaien.

3.5 Spelverloop

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van zes worden verdeeld. Er zijn in deze spelbrochure 37 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.



Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb 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 Bever-Doe-Dag 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 zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden twee opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

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 kiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden, alleen 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.

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 de Bever-Doe-Dag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien 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 Bever-Doe-Dag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat de hele Bever-Doe-Dag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

3.7 Tijdsschema

<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>
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 verzorgt de organisatie dit?

4 Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd: het eerste doel van deze Bever-Doe-Dag is om de bevers kennis te laten maken met de breedte van Scouting, ze zich persoonlijk te laten ontwikkelen door het doen van uitdagende activiteiten, en om ze zo een geweldige dag te bezorgen. Maar er is ook nog een tweede doel, namelijk in de regio bekendheid geven aan meerwaarde van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke personen 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 Bever-Doe-Dag 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 jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen 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 of roverscouts.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte 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 (bijvoorbeeld een explorer of roverscout 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, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

5 Activiteiten

Per speelveld is 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 UST – In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Stanley Stekker is erg blij met de doos die hij van Sterre en Steven heeft gekregen. Wat hij met die spinnenweb moet, weet hij niet zo goed, maar daaronder zitten zeker toffe dingen. Vooral die paar vreemde stukken gereedschap en kralenketting zijn interessant, die heeft hij hier nog nooit gezien.



UST – 1. Spinnenwebben opruimen

Materiaal:

- Wol
- Watjes
- Schroefjes, moertjes, etc.

Beschrijving van de activiteit:

In de webben van Anansi blijven niet alleen vliegjes plakken, maar ook allerlei kleine voorwerpen. Anansi is duidelijk in het huis van Stanley Stekker geweest. Zijn bakjes met schroefjes, moertjes en andere kleine dingetjes zijn helemaal leeg en bedekt met spinnenweb.

De bevers gaan op zoek naar de schroefjes en moertjes van Stanley. Die kunnen ze vinden in de vele spinnenwebben die op en rond het terrein te vinden zijn. Om de moertjes te pakken te krijgen, moeten ze de webben uit de knoop zien te krijgen.

UST – 2. Seinen met kralen

Materiaal:

- Plastic spinnetje
- Kralenkettingen in de kleuren **rood**, **geel**, **groen** en **blauw**

Beschrijving van de activiteit:

In de doos zitten een heleboel kettingen met allerlei verschillende kralen. "Hee", roept Stanley, "dat is handig! Met deze kralen kunnen we boodschappen naar elkaar seinen, zonder dat Anansi ons kan horen. Op die manier hebben we hem vast in no-time gevangen!"

Verdeel de groep in tweeën. Team 1 mag een klein plastic spinnetje verstoppen (dit mag best een moeilijke plek zijn). Team 2 mag ondertussen niet kijken, want dat team moet de spin gaan zoeken. Zij krijgen daarbij wel aanwijzingen van Team 1. Team 1 heeft namelijk vier kettingen in verschillende kleuren. Door verschillende kettingen om te doen, seinen ze waar Team 2 moet zoeken. De **rode** ketting betekent 'hoger', de **gele** ketting betekent 'lager', de **blauwe** ketting betekent 'meer naar links' en de **groene** ketting is 'meer naar rechts'.

Tip: het is leuk om de groepen lekker ver van elkaar te laten staan, zodat ze met een verrekijker moeten kijken welke kleur ketting de andere groep gebruikt om te seinen.

UST – 3. Spinnenweb navigeren

Materiaal:

- Touw of afzetlint
- Kaart met een kruispuntenroute erop

Beschrijving van de activiteit:

Anansi weet als geen ander de weg in zijn webben. Eerste links, tweede rechts, en ja hoor: daar zit een vliegje verstrikt! Om een slimme spin te kunnen vangen, moet je kunnen denken als een spin. Daar weet Stanley wel wat op!

Op de grond zet je met touw een groot spinnenweb uit. Eén bever is de spin. Die volgt de draden. De andere bevers hebben een kruispuntenroute en vertellen stap voor stap welke draad de juiste is. Aan het einde van de route is een klein plastic vliegje verstoppt. Als je meerdere spinnenwebben maakt, kun je de bevers in twee- of drietallen laten werken. Zorg dan wel dat de groepjes bestaan uit een oudere en een jongere bever.

UST – 4. Kralenspeurtocht

Materiaal:

- Ketting met grote, gekleurde kralen

Beschrijving van de activiteit:

Eén van de kettingen in de doos is gemaakt van kralen in allerlei verschillende kleuren. Eerst een rode, dan een groene, dan weer een rode, etc. Het lijkt wel een geheime code! Na een tijdje bestuderen en berekenen is Stanley eruit. "Rechts is **rood**, links is **blauw**, en rechtdoor is **groen**. Als we dat aanhouden, komen we vanzelf bij de geheime verstopplek van Anansi!"

Zet een korte kralen-kruispuntenroute uit. De bevers volgen de kralen van de bijbehorende ketting en vinden zo de geheime schuilplaats van Anansi. Anansi is helaas niet thuis, maar hij heeft er wel een trommel met lekkere snoepjes verstoppt!

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

5.2 SPS – Speelveld (Sport & Spel)

De bevers hebben ook een doos gekregen. Deze doos is voor op het speelveld. In de doos zit een bal gemaakt van voden en oude fietsbanden. Zo maken de straatkinderen in Ghana zelf een bal!



SPS – 1. Gevangen in het web

Materiaal:

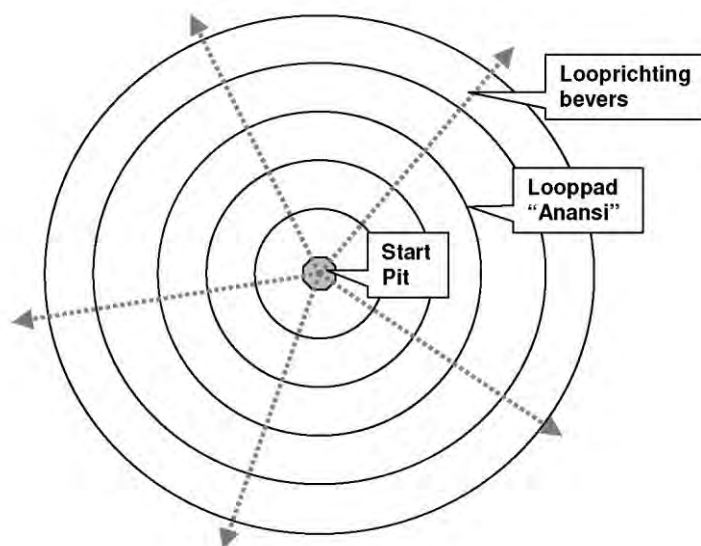
- Spinnenweb (samengesteld uit: stervorm van lange sisaltouwen en vastgebonden aan palen, cirkels van stoepkrijt of sisaltouw)
- Stoepkrijt/sisaltouw
- Bal
- Pionnen of kegels

Beschrijving van de activiteit:

Stanley zijn draden willen nog wel eens in de knoop raken, het lijkt wel een groot spinnenweb. Om het uit de knoop te halen, moet je dan de draden volgen. Anansi is ook heel goed in het maken van spinnenwebben, maar die zijn veel groter. Stanley fantaseert meteen over zo'n groot web. Zou het niet ontzettend tof zijn om een er 'groot spel' mee te doen? Met Anansi in het midden en de bewoners van Hotsjietonia als personen die dan langs de draden uit het web vluchten. Zouden ze Anansi te slim af kunnen zijn?

De bevers gaan een soort stand in de mand spelen waarbij de vluchtwegen bepaald worden door de draden en de 'tikker' na het vangen van de bal ook een vaste route krijgt, verder werkt het ongeveer hetzelfde. Hiervoor wordt een megagroot spinnenweb met touwen over een veld uitgespannen, het aantal punten (touwen) is gelijk aan het aantal deelnemers. Ook is er een aantal cirkels getekend, vanaf het midden naar buiten, steeds groter. Ook dit aantal is gelijk aan het aantal bevers.

Het veld ziet er ongeveer als volgt uit:



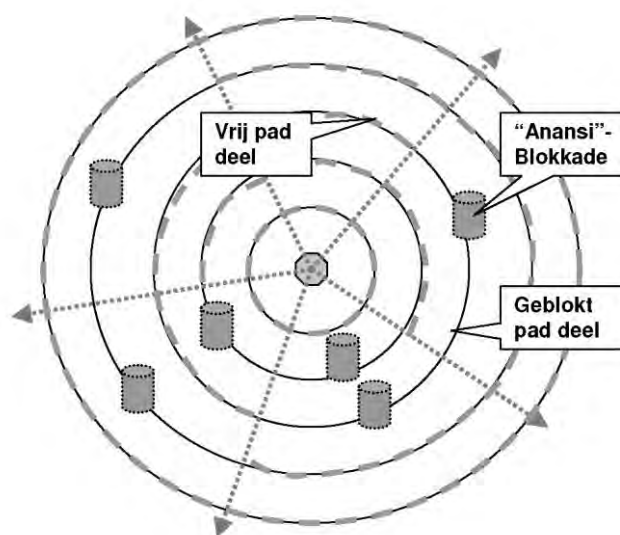
De bevers krijgen allemaal een touw vast door dat onder hun arm te doen en de hand in een broekzak te stoppen. In het midden staat een leid(st)er, hij/zij gooit de bal in de lucht en roept de naam van degene die Anansi mag zijn. "Anansi in het web en de bal is voor... NAAM!" Zodra de bal is losgelaten, probeert de rest zo ver mogelijk langs hun draad te rennen en degene wiens naam is geroepen, probeert de bal zo snel mogelijk vast te hebben. Zodra deze de bal heeft, roept hij/zij "STOP!" Iedereen staat dan stil en spreidt de benen.

De 'Anansi' mag nu vanaf de plaats waar hij/zij deze heeft gevangen drie stappen zetten om op een cirkel te komen en daarna vrij over die cirkel bewegen. Zo kan hij/zij iemand uitzoeken waar hij/zij de bal vanaf de plek door iemands benen heen kan rollen. Wanneer het lukt om de bal door iemands benen te rollen, worden de stukken cirkel waar 'Anansi' staat aan beide zijden van de draad waar de persoon met de benen wijd staat met pionnen gemarkeerd. In een volgende beurt is het web daar gebroken, dit stuk web kan daar dan niet door 'Anansi' gepasseerd worden. De persoon waar de bal naar gerold werd, is de volgende die de bal mag gooien en een nieuwe naam voor de 'Anansi' roept.

Als de balvanger de bal heeft en "STOP!" heeft geroepen, gaat 'Anansi' weer drie stappen zetten om op een cirkel te komen, ook hij/zij mag vrij over de niet gemarkeerde delen van de cirkel lopen en

probeert zo de bal door iemands benen te rollen. Ook daar wordt het web weer verbroken, er worden pionnen gezet op de delen van de cirkel die grenzen aan de draad van de bever die afgerold is. Iedereen gaat weer naar het midden, de afgerolde mag de bal opgooien, een nieuwe naam roepen en het spel herhaalt zich.

Het web ziet er dan als volgt uit:



Gedurende het spel komen er dus steeds meer gaten in het web en is het lastiger om iemand te vinden die afgerold kan worden. Aan het eind gaat het erom wie een draad heeft die niet meer aan de cirkels vast zit (dus het vaakst afgerold is), hij zij is door ervaring 'Anansi' te slim af en heeft dan gewonnen.

Tips/aandachtspunten:

- Betrek kinderen die niks hoeven te doen tijdens het afgooien bij het spel door bijvoorbeeld hardop het aantal stappen mee te tellen, en tempo door daarna vanaf tien af te tellen.
- Als kinderen moeite hebben met het volgen van de touwen, kun je de looplijn ook gebruiken om de kinderen 'terug' te plaatsen.

SPS – 2. Ghanese dierengeluiden verzamelen

Materiaal:

- Fluit of toeter
- Kaart met dierenafbeeldingen
- Stift of pennen

Beschrijving van de activiteit:

Rebbel vertelt dat er in Ghana allemaal dieren zijn die andere geluiden maken dan de dieren hier. Gaan de bevers mee op geluidenspeurtocht?

In het bos zitten verschillende mensen verstopt, met een eigen 'Ghanees' dierengeluid. De bevers hebben een lijstje met daarop één plaatje van elk dier. De verstopte 'dieren' maken na een gegeven signaal allemaal regelmatig hun geluid. De bevers gaan die dieren opzoeken en gaan er langs om de dierengeluiden te verzamelen. Eenmaal bij het dier/de persoon, wordt het dier afgestreept.

Tips/aandachtspunten:

- Baken het zoekgebied duidelijk af.
- Spreek een tussenliggende tijd af waarin de geluiden gemaakt worden.
- Gebruik een signaal voor het begin en het einde.

SPS – 3. Ghanees straatvoetbal

Materiaal:

- Voetbal
- Doelmateriaal (bijvoorbeeld doeken, takken of afval)

Beschrijving van de activiteit:

Keet heeft op het veld vier hoopjes gemaakt van wat losse bladeren. Met een bal loopt ze daar rond. Ik ben nieuwsgierig wat ze aan het doen is en ga kijken, het lijkt wel voetbal. “Kom je meedoen?” vraagt Keet. “Dan is dit mijn doel en dat daar van jou, en je mag het hele veld gebruiken.” Voetballen op een veld zonder lijnen, dat vind ik wel leuk en ik besluit mee te doen.

In Ghana spelen ze verschillende vormen van (straat)voetbal. Een groot verschil met het standaard voetbalspel is, dat er geen regels zijn en de bal niet uit kan gaan of achter kan raken. Straatvoetbal speel je op een klein veldje waarbij je met één tegen één tot vijf tegen vijf spelers met voetbaltrucs de tegenstander probeert af te troeven. De doelen maak je gewoon van wat er voor handen is en bij gebrek aan een bal neem je een ander voorwerp dat kan rollen.

Tips/aandachtspunten:

- Semi vrij spelen: voor bevers kan zo'n vrij veld en een doel zonder voorkant prima, ze blijven vaak toch rondom de bal lopen en vinden het leuk om de bal samen in het doel te krijgen.
- Spelend aansturen: dit spel is uitermate geschikt voor leiding om zelf mee te doen of om de bevers aan te moedigen de bal bij het veld en bij de doelen te houden.
- Leiding speelt mee: variant met alle bevers tegen twee leiding/spelfiguren is hierbij goed en leuk om te doen.

SPS – 4. Banaanhengelen

Materiaal:

- Hengels met draad en haak
- Bananen
- Schroefringen
- Zwembadhaak en/of zwarte 'echte' hengel
- Nep-spin (gemonteerd aan einde van de haak of bij hengel)

Beschrijving van de activiteit:

“Whaaaah een spin!” klinkt het uit de keuken van Rozemarijn. Langs de fruitschaal loopt een grote spin. Professor Plof komt al aangerend. “Wow die is erg groot, het lijkt Anansi wel.” Nu durft Rozemarijn de bananen niet meer te pakken, en ze had net zo'n trek. Gelukkig heeft Professor Plof een hengel in de kast staan.

In Ghana hebben ze veel bananen en bananen zijn een geweldig tussendoortje. De bevers gaan daarom bananen eten, maar ze moeten er wel wat voor doen. De bananen hengelen ze uit 'het bos' met een (zwembad)haak. Om het de bevers gemakkelijk te maken, hebben de bananen een ring.

Tips/aandachtspunten:

- Was de schroefogen vooraf af.
- Om het spannender te maken, kun je bananen verstoppen tussen de takken.
- Variant zonder schroefogen: laat de bananen per twee aan elkaar zitten en de bevers per tweetal (een oudere met een jongere) hengelen.

SPS – 5. Hinkelen

Materiaal:

- Stoepkrijt
- Nep-spin
- Mandje

Beschrijving van de activiteit:

Sterre heeft wel eens een spin aan boord. Steven vindt dat niet fijn en komt niet op de plek waar de spin gezien is. Ook op het dek hinkelt hij er om heen. Sterre speelt het spelletje wel mee, maar zij pakt de spin op en doet die daarna in een mandje waarmee ze de spin terug naar zijn eigen land kan brengen.

Op het dorpsplein in de Ghanese stad Accra hinkelen ze veel. Dit spel kunnen de bevers ook wel. Midden in Hotsjietonia is op het plein een hinkelveld getekend. Wie kan het beste hinkelen, daarmee Anansi pakken en hem net zoals Sterre in het mandje leggen?

Tips/aandachtspunten:

- Dit spel kan op zichzelf of met andere pleinspelen samen gespeeld worden.
- Een pleinspel dat ze in Ghana ook veel doen, is knikkeren; je kunt bijvoorbeeld verschillende knikkerspelen uitzetten.
- Denk ook aan improviserend spelen met lakens en een bal.
- Als je in de regio een parachutespel hebt, is dit ook als alternatief te gebruiken.

SPS – 6. Verstopspel van Anansi (Sey)

Materiaal:

- Zand
- Kiezelsteen
- Speelbord (laken met cirkels)
- Bekers
- Twee bakken

Beschrijving van de activiteit:

Noa heeft gezien dat ze in Ghana een leuk verstopspel spelen. Ze heeft een hoopje zand, pakt steeds een hand eruit en 'schenkt' die in een getekende cirkel. In het zand zit een kiezelsteen (Anansi) verstoppt. Kunnen de bevers raden wanneer Anansi (de kiezelsteen) in de zandhoop mee gegoten wordt?

Sey is een spel waarvan in West-Afrika veel varianten voorkomen. Het is een verstopspel. Bij dit spel zitten twee spelers tegenover elkaar op de grond rondom een veld. Het veld bestaat uit twee cirkels van 50 tot 60 cm. In het originele spel maken de kinderen een drietal kuiltjes in de grond en verstoppen een voorwerp (kiezelsteen) in één van de zandhoopjes die ze uit de hand terug

'schenken'. Het doel is om de kiezel ongemerkt in een van de drie kuiltjes terug te 'schenken' zonder dat de ander dat ziet. Als die het juiste kuiltje aanwijst, is de beurt aan hem/haar. Als diegene het niet goed raadt, komt er een kuiltje bij en wordt de kiezelsteen verstoppt in één van de vier kuiltjes. De kiezelsteen mag niet tweemaal in dezelfde kuil gelegd worden en je wint als jouw kuiltjes de andere zijde bereiken. Het is handiger om hiervoor een speelbord te maken op een laken, daarop zijn dan cirkels getekend ter grootte van een beker zand, en dan twee bakken met 'droog' zand te gebruiken.

Tips/aandachtspunten:

- Hygiëne: voor en na gebruik van speelzand altijd de handen laten wassen.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

5.3 BL – Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het bos erbij (Buitenleven)

Rebbel en Bas zijn erg nieuwsgierig naar wat er in hun doos zit! Ze weten dat er in Ghana heel andere planten en dieren leven dan in Hotsjietonia. Vol spanning maken ze de doos open en dan zien ze een dik spinnenweb zitten. Uiteraard zijn ze daar niet vies van. Onder het spinnenweb zit een grote foto van een apenbroodboom en kaarten van Ghanese dieren.



BL – 1. De Baobab of apenbroodboom

Materiaal:

- Emmer met water, per spelronde bijvullen
- Lege emmer
- Nagemaakte stam van de apenbroodboom (of een andere boom)
- Spons (een reservespons kan ook handig zijn)

Beschrijving van de activiteit:

Allereerst moet het speelveld worden klaargezet:

- Start veld: hier is de regentijd, zet hier de emmers gevuld met water en de sponzen.
- Eind veld: hier is de droge tijd, daar staat de stam van een boom die water nodig heeft. Zet hierin (of ervoor) de lege emmer.

Rebbel vertelt dat je in Ghana geen zomer en winter hebt, zoals bij ons. In Ghana, daar heb je een regentijd en een droge tijd. In de regentijd regent het heel erg veel, maar in de droge tijd juist heel weinig.

Daarom heb je daar ook bijzondere planten en bomen. Een hele beroemde boom in Ghana is de apenbroodboom. Officieel noemen ze deze boom de Baobab. Een apenbroodboom kan wel 1000 jaar oud worden.



Bron afbeelding: Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/wiki/Afrikaanse_baobab

De apenbroodboom heeft een hele dikke stam. De stam is vaak wel meer dan tien meter dik! Daar zou Rebbels slaapkamer helemaal in passen. In de stam kan deze boom heel veel water bewaren. In de regentijd zuigt de boom zijn dikke stam vol met water, zodat hij genoeg water heeft voor tijdens de droge tijd.

De bevers gaan ook als de apenbroodboom water bewaren voor de droge tijd. Aan de kant waar je begint, is de regentijd. In de regentijd is er water genoeg. Hier staan volle emmers water. De spons is een stukje van de stam van de Baobab. De eerste bever pakt de spons, en laat de spons zoveel mogelijk water opzuigen. Dan breng je de spons naar de droge tijd, dat is aan de overkant. Hier knijp je de spons uit in de lege emmer en zo bewaar je het water in de boom. Dan breng je de spons terug en mag de volgende bever lopen. Probeer zoveel mogelijk water te bewaren voor de droge tijd!

BL – 2. Dieren in Ghana

Materiaal:

- Plaatjes van dieren, zowel uit Nederland als uit Ghana
- Drie vakken met daarbij:
 - Een bord met 'Ghana' en de vlag van Ghana
 - Een bord met 'Nederland' en de vlag van Nederland
 - Een bord met 'Ghana en Nederland' en beide vlaggen

Beschrijving van de activiteit:

Steven vertelt dat hij in Ghana dieren is tegengekomen waarvan hij dacht dat die alleen maar in de dierentuin leven! En die kwam ik dan zo maar in het wild tegen. Dat vond Steven best wel eng. Maar in Nederland zijn er ook dieren die in Ghana juist niet voorkomen.

Weten de bevers welke dieren waar leven?

Op de grond liggen een aantal kaarten op zijn kop. De bevers pakken om de beurt een kaart van de grond en kijken welk dier er op staat. Kijk eerst of je weet welk dier het is.



Dan moeten de bevers bedenken of die dier vooral leeft in Ghana of in Nederland. Leg de kaart dan in het goede vak. Vervolgens vertelt de leiding of de bevers het goed hebben gedaan. Voor de dieren die fout zijn, mogen de bevers het nog een keer proberen.

Voorbeelden:

- | | |
|---------------|--------------------|
| • Olifant | Ghana |
| • Mug | Ghana en Nederland |
| • Hert | Nederland |
| • Leeuw | Ghana |
| • Zeehond | Nederland |
| • Nijlpaard | Ghana |
| • Roodborstje | Nederland |
| • Papegaai | Ghana |
| • Paling | Nederland |
| • Koe | Ghana en Nederland |
| • Geit | Ghana en Nederland |

BL – 3. Anansi's spinnenweb

Materiaal:

- Touwen
- Een paar bomen die dicht bij elkaar staan

Beschrijving van de activiteit:

Anansi is een spin, en net zoals de meeste spinnen, maakt ook Anansi een spinnenweb om lekkere vliegjes en andere insecten te vangen. Maar Anansi is een speciale spin en hij maakt dus ook een speciaal web. Alleen Anansi woont in Ghana en zijn spinnenweb is dus daar. Kunnen de bevers een spinnenweb maken voor Anansi?

Bas Bos weet dat er bij ons in het bos ook veel spinnenwebben zijn te vinden. Het lijkt Bas Bos een goed idee als we eerst eens gaan kijken hoe een spinnenweb eruit ziet, voordat we er zelf één gaan maken. Daarom gaan we eerst tussen de bomen of de planten zoeken naar echte spinnenwebben.

Hoeveel spinnenwebben kunnen de bevers vinden? Kijk maar eens goed hoe zo'n web eruit ziet. Natuurlijk zonder het web kapot te maken. Want een spinnenweb is een beetje het huis van een spin. En wat zou jij ervan vinden als ze jouw huis kapot maken? Zoek ook eens of je ook een web kunt vinden waar een spin in zit.

Nadat we spinnenwebben hebben gevonden, en we dus hebben gezien hoe dit eruit ziet, gaan we zelf een web maken voor Anansi. Anansi is een grote spin, dus het mag ook een groot spinnenweb worden.

Maak eerst een touw vast aan een boom, en maak met dit touw een rondje om alle bomen. Dit wordt de buitenkant van het web. Daarna kun je met andere touwen de binnenkant van het spinnenweb maken. Het maakt niet zoveel uit wat voor knopen je hiervoor gebruikt. De leiding mag wel een beetje helpen.

Als het spinnenweb af is, mag je kijken of Anansi hier vliegen mee kan vangen. Of kan hij hier iets anders mee vangen?

BL – 4. Speelgoed uit afval

Materiaal:

- Zoveel mogelijk herbruikbaar (maar wel schoon) afval, denk aan lege blikjes, potjes, plastic tassen, lege fotorolletjes
- Eventueel sisaltouw (o.i.d.)

Beschrijving van de activiteit:

Sterre weet dat de mensen in Ghana niet zo rijk zijn als in Nederland. Arme mensen proberen daarom zoveel mogelijk gebruikt materiaal nog een keer te gebruiken. Want alles wat je nog een keer gebruikt, hoef je niet opnieuw te kopen. Soms kun je van afval hele leuke voorwerpen maken. Bijvoorbeeld leuk speelgoed.

Maak zelf een stuk speelgoed van gebruikt materiaal. Als je het af hebt, laat dan aan de andere bevers zien hoe je met dit speelgoed kunt spelen.

BL – 5. Warm en koud

Materiaal:

- Stokken of takken
- Sisaltouw
- Stukken zeil
- Als er wat bomen in de buurt zijn, is dat handig

Beschrijving van de activiteit:

Ghana ligt dicht bij de evenaar. Dat betekent dat de zon in Ghana veel hoger aan de hemel staat dan hier bij ons, en daardoor is het daar ook veel warmer. Op het midden op de dag staat de zon zelfs bijna recht boven je! Dan kan het echt heel erg heet worden. Steven en Sterre vonden het vreselijk warm in Ghana. Anansi is natuurlijk wel gewend aan de warmte in Ghana. Anansi vindt het hier maar koud en hij mist de lekkere warme zon.

Het is in Ghana al veel warmer dan in Nederland, maar zonder schaduw kan het wel heel heet worden. Hoe kun je dan toch schaduw maken als er helemaal geen schaduw is? Door een hut te bouwen of een tentje te maken!

De bevers maken van takken, sisal en zeil een eigen schaduwplekje. Natuurlijk mag de leiding ook een beetje meehelpen.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

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

Keet en Fleur hebben ook een doos van Sterre en Steven gekregen. Bovenin zit een groot spinnenweb, maar daar doorheen zien ze allerlei materialen. Er zit wol in, heel veel lapjes en een grote tas met allerlei materialen waarmee ze van alles kunnen knutselen. Fleur en Keet weten wel wat ze er mee kunnen doen. Snel zetten ze een paar tafels buiten en gaan ze aan de slag. Wanneer we ervoor zorgen dat het hier op Afrika lijkt komt de spin Anansi misschien tevoorschijn. Na het knutselen vertelt Fleur een spannend verhaal en wordt er heerlijk gedanst.



EXP – 1. Muziekinstrumenten maken

Materiaal:

- Oude fietsspaken
- Bierflesdopjes
- Hamers
- Grote spijkers
- Tape of wol
- Cd-speler
- Cd met Afrikaanse muziek

Beschrijving van de activiteit:

Samen met Fleur en Keet Kleur maken de bevers per persoon een muziekinstrumentje. In het midden van de bierflesdopjes slaan zij met een grote spijker een gat en vervolgens worden de dopjes aan een oude fietsspaak geregen. Maak ongeveer halverwege met tape of wol een verdikking om de spaak. Zodoende heb je een stuk waar de dopjes zitten en een gedeelte waar je de spaak vast kunt houden. Door te schudden, gaan de dopjes rammelen en maken ze een ritmisch geluid. Daarna laat je de bevers natuurlijk hun instrumenten gebruiken. Zet de cd-speler aan en de bevers versterken met hun muziekinstrumenten het ritme.

EXP – 2. Schminken op papier met stiften of verf

Materiaal:

- Vellen wit papier waarop een gezichtsvorm is geprint
- Stiften of verf en penselen
- Waterpotten
- Oude doekjes om de kwasten af te drogen
- Plaatjes van Afrikaanse beschilderde gezichten

Beschrijving van de activiteit:

In Afrika beschilderen de mensen hun gezichten dikwijls om zich te camoufleren of om te laten zien of zijn blij zijn of misschien wel heel erg verdrietig. Dat doen ze met heel veel felle kleuren.

Keet Kleur is dol op kleuren en wil haar gezicht wel versieren. Omdat niet alle kinderen het plezierig vinden om geschminkt te worden, gaan de kinderen op papier een gezichtsbeschildering maken. Zie er op toe dat er ook 'echte' maskers van gemaakt worden, het moeten geen clowns zijn. Vertel de bevers dat zij gebruik moeten maken van figuurtjes (vierkantjes, driehoekjes, bolletjes) en laat de voorbeelden zien.

EXP – 3. Vrij dansen op Afrikaanse muziek

Materiaal:

- Geluidsapparatuur
- Afrikaanse dansmuziek
- Fel gekleurde lappen

Beschrijving van de activiteit:

Fleur danst erg graag en is dol op Afrikaanse muziek, want daar kun je zo lekker los op bewegen. Samen met de bevers danst ze op haar eigen manier op Afrikaanse muziek. Het hoeft niets voor te

stellen, als je maar gewoon lekker ontspannen bezig bent. Voordat de bevers gaan dansen, kunnen zij zich verkleden in de fel gekleurde lappen.

EXP – 4. Fleur vertelt een Anansi-verhaal

Materiaal:

- Anansi-verhaal, bijvoorbeeld 'Anansi en de schildpad' (zie bijlage 3).

Beschrijving van de activiteit:

De bevers komen gezellig bij Fleur op de grond in een kring zitten. Fleur vertelt of leest het verhaal 'Anansi en de schildpad' voor. Eventueel kun je de bevers na het voorlezen nog wat vragen stellen over wat er verteld is. Ook kun je, wanneer je dit onderdeel niet kiest als rustmoment, de bevers op bepaalde woorden een gebaar laten maken. Bijvoorbeeld bij het woord 'Anansi' je armen en benen in de lucht doen en bij het woord 'schildpad' op handen en voeten gaan zitten.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

5.5 ID – In en rondom het huis van Noa (Identiteit)

Voor het dorpsfeest worden allemaal dingen gebruikt die horen bij Ghana. Wat je doet en aan hebt, bepaalt wie je bent. De bevers ontdekken hier wie zij zijn en wat voor iemand uit Ghana belangrijk is. Gelukkig voor Noa zitten er in de doos die Sterre en Steven hebben meegenomen allemaal dingetjes die daarbij kunnen helpen.



ID – 1. Gekke bekken-kwartet

Materiaal:

- Kaartjes met gezichtsuitdrukkingen (3x):
 - Boos
 - Verdrietig
 - Verbaasd
 - Blij
 - Verschillende gekke bekken

Beschrijving van de activiteit:

De spin Anansi trekt gekke bekken achter de rug van Sterre en Steven! Keet begint hard te lachen, en Sterre en Steven denken dat Keet hen uitlacht! Dat is natuurlijk niet zo. Daarom tekent Keet de gekke bekken die Anansi trekt, zodat zij het kunnen zien. Met zulke goede tekeningen kunnen we vast een spel doen!

Vorbereiding: schud alle kaarten. Geef iedere speler drie kaarten, de spelers nemen de kaarten op handen. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.

De jongste speler begint. Hij/Zij vraagt aan één van de andere spelers: "Mag ik al jouw kaarten met:" Daarop maakt hij/zij de gezichtsuitdrukking die op één van de kaarten in zijn/haar hand is afgebeeld, Hij/zij probeert een setje van drie dezelfde kaarten te krijgen. Heeft de andere speler één of twee zulke kaarten, dan moet hij/zij die aan de vrager geven. Als de vrager het goed had, blijft hij/zij aan de beurt. Hij/Zij mag nu weer een kaart vragen, en eventueel een andere speler en ook een andere gezichtsuitdrukking kiezen. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan moet hij/zij zijn/haar tong



uitsteken. Dit betekent: “Lekker puh, ik heb die kaart toch niet!” De vrager is af en moet nu een kaart van de gedekte stapel trekken en in de hand nemen. Nu is met de klok mee de volgende aan de beurt.

Geen kaarten meer: als een speler aan de beurt is, en hij/zij heeft geen kaarten meer, dan moet hij/zij de bovenste kaart van de trekstapel nemen. Is de trekstapel ook leeg, dan trekt hij/zij één kaart uit de hand van een andere speler naar keuze. Zijn beurt is daarna voorbij.

Einde van het spel: het spel is afgelopen als niemand nog kaarten in zijn/haar hand heeft. De speler met de meeste setjes wint.

ID – 2. Wie ben ik!

Steven is eigenlijk wel heel benieuwd naar die aparte spin, maar Anansi spreekt een heel andere taal! Door foto's te laten zien van zijn leven en vrienden, haalt Steven Anansi over om ook iets te laten zien van zijn leven.

Materiaal:

- Papier
- Potloden, stiften

Beschrijving van de activiteit:

De bevers proberen door middel van een tekening iets over zichzelf en hun familie te laten zien aan een bever die hun taal niet verstaat (Ghanese bever).

ID – 3. Wat past bij mij

In de doos die Noa krijgt, zitten gekleurde doeken, kraaltjes, munten, spiegeltjes en andere snuisterijen uit Ghana. Fleur vindt alle kleuren erg mooi, en wil graag alles voelen en bekijken. Bas Bos vindt eigenlijk alleen maar de groene en zwarte doeken mooi, die vallen niet zo op in het bos. Sterre houdt meer van de blauwe stoffen, die doen haar denken aan de zee.

Materiaal:

- Gekleurde doeken, kraaltjes, munten, spiegeltjes en andere snuisterijen uit Ghana
- Gekleurd papier
- Grote vellen papier
- Lijm
- Tijdschriften

Beschrijving van de activiteit:

Maak een collage op een groot vel. Gebruik kleuren die je mooi vindt en plaats een aantal voorwerpen die op de tafel liggen en bij je passen op de collage.

ID – 4. Scoutfit maken

Keet en Fleur Kleur hebben bedacht dat iedereen verkleed naar het dorpsplein moet komen voor het feest. Maar iedereen moet wel zijn eigen kleding maken. Ook willen ze dat iedereen een beetje hetzelfde er uit ziet, want dan zijn ze een echte groep! Net zoals de Scoutfits die de bevers aan hebben.

Materiaal:

- Scoutfits getekend op groot vel papier

- Vingerverf
- Verf
- Kwasten
- Glitters
- Stiften
- Kleurpotloden
- Lijm
- Verfschorten
- Eventueel andere knutselspullen

Beschrijving van de activiteit:

In Ghana hebben veel kinderen geen geld voor een eigen uniform en dus maken ze dat zelf. De bevers krijgen een standaard Scoutfit getekend op grote witte vellen (bijvoorbeeld behang). Laat ze de Scoutfit maken hoe zij dat willen. Ze kunnen de Scoutfit bijvoorbeeld mooi versieren met vingerverf en daar allemaal badges op plakken en glitters op lijmen. Per groepje kun je ook nog opdracht geven om elkaar na te doen en één voor één iets te bedenken wat er op de Scoutfit komt (bijvoorbeeld de één de kleur, de ander wil de glitters daar en de volgende wil een das van die kleur erop plakken), zodat het iets wordt van alle bevers en uniek is voor hun groepje.

ID – 5. Lijflied

Bas Bos hoort de vogeltjes hun eigen liedje fluiten. Anansi vertelt hem dat de stammen in Ghana ook hun eigen geluid hebben.

Oefen met de bevers een yell. Uit de yell moet blijken dat ze bij de bevers horen. Daar hoort vast ook een dans of beweging bij!

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

5.6 SL – Het dorpsplein (Samenleving)

De doos op het dorpsplein is ondertussen al open, en we weten dat in ieder geval Anansi erin zat. Nieuwsgierig kijken we wat er nog meer in zit. Onderin zit een hele stapel foto's en ansichtkaarten. Hierop kunnen we goed zien hoe het er in Ghana aan toe gaat.



SL – 1. Akwetee en Panyin doen boodschappen

Materiaal:

- Verhaal uit bijlage 4
- Afbeeldingen van Ghanese marktkramen (zie volgende pagina)
- Touw/waslijn
- Wasknijpers
- Afbeeldingen van de volgende producten: tomaten, toiletpapier, fietsbellen, stofjes/kledingstukken, noten, armbandjes, schoenen, vis
- Duidelijk herkenbare logo's en pictogrammen van bij deze producten passende winkels uit de regio

Beschrijving van de activiteit:

Ik haal een stapeltje foto's uit de doos en kijk ernaar. Fleur ziet het en loopt naar me toe om mee te kijken. "Waarom heeft die mevrouw al dat eten zo op de grond staan?" vraag ik. "Omdat ze het verkoopt op de markt", antwoordt Fleur. "In Ghana kopen mensen heel veel op de markt." Fleur wijst naar een foto met heel veel mensen er op. Ik kijk ernaar en zeg: "Ik ben wel eens met Rozemarijn naar de markt geweest, maar dat zag er heel anders uit." Rozemarijn komt naar ons toe. "Hoorde ik mijn naam?" Rozemarijn kijkt naar de foto's. "Hee, Ghanese marktkramen", zegt ze. "Nu herinner ik me dat ik ook nog boodschappen moet doen. Wil jij me daarbij helpen, Stuitert?" "Leuk!" roep ik. "Zullen we het nog leuker maken?" vraagt Fleur. "Er begint een verhaal in mijn hoofd..."

De bevers krijgen in stukjes een kort verhaaltje te horen over de Ghanese tweeling, Akwetee Kami (jongetje) en Panyin Ama (meisje), die voor hun moeder een aantal boodschappen moet doen. Aan een lijn hangen op volgorde van het verhaal afbeeldingen van Ghanese winkels/marktkramen. Telkens als Akwetee en Panyin iets hebben gekocht/opgehaald, moeten de bevers hetzelfde gaan 'kopen', maar dan in hun 'eigen omgeving'. Dit wordt verbeeld door grote, duidelijk herkenbare logo's en pictogrammen van winkels uit de regio (bijvoorbeeld Bakker Bart, logo van de visboer, etc.). Deze hangen verspreid over het speelveld.

Zodra de leiding het signaal geeft, moeten de bevers zo snel mogelijk naar de juiste winkel gaan om (een afbeelding van) het product te halen. De leiding zegt hoe (springend, hinkelend, rennend, etc.). Van elk product is er maar één, dus de bever die als eerste bij de goede 'winkel' is, mag het product meenemen. Deze bever legt/hangt het product bij de Ghanese afbeelding en mag de volgende ronde zeggen hoe de bevers naar de 'winkel' moeten gaan. Hij of zij doet die ronde zelf niet mee en blijft bij de leiding. Als er twee bevers bij de leiding staan, vormen deze twee bevers vanaf de volgende ronde een tweetal. Het tweetal gaat hand in hand en mag elkaars handen niet loslaten. Zodra een tweetal heeft gewonnen, wisselt het met een ander tweetal van partner, of wisselt een bever die nog alleen is met één van hen.

Ghanese marktkramen:

- Groente: http://www.untamedtravelling.com/uploads/images/1312/top_medium.jpg
- 'Supermarkt': http://imgc.artprintimages.com/images/art-print/ali-mobasser-makola-market-accra-ghana-west-africa-africa_i-G-24-2459-8Z4KD00Z.jpg
- Fietsenmaker: http://www.semesteratsea.org/wp-content/uploads/2012/04/IMG_0876.jpg
- Stoffen/kleding: <http://www.jucyafrica.com/wp-content/uploads/2011/02/Fabric-Seller.jpg>
- Vis: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5f/Fish_seller_in_market_Ghana.jpg
- Palmnoten: <http://intelligenttravel.nationalgeographic.com/files/2011/05/market-590x397.jpg>
- Sierraden: http://ghanatravels.files.wordpress.com/2010/01/agomanya-bead-market-ghana-img_1861.jpg
- Schoenen en pannen (naar beneden scrollen/volgende pagina bladeren, klik op 'Share' en stuur naar je eigen e-mail): <http://neollila.smugmug.com/Africa/The-Market-Agbozume-Ghana/i-CwSFfpr>

Tips/aandachtspunten:

- Let er vanaf het moment dat je tweetallen hebt op dat de 'opdracht' haalbaar en veilig is om hand in hand te doen. Bedenk voor hen eventueel een alternatief.
- De tweetallen worden onder andere gemaakt om 'snelle bevers' te vertragen en te zorgen dat iedere bever in ieder geval een keer aan bod komt. Probeer als leiding dit laatste voor de zekerheid ook nog een beetje te sturen.

- Is er geen vaste spelleider? Zorg dan voor een duidelijke plek voor het verhaal en plastificeer het, zodat het niet zoekraakt of kapot gaat. Vraag de begeleiders ook in de spelomschrijving om na afloop van het spel de 'producten' weer terug te brengen naar de 'winkels'.

SL – 2. Foto's foetsie

Materiaal:

- Afbeeldingen van bezienswaardigheden in Ghana (zie onder)
- Afbeeldingen/ansichtkaarten van herkenbaar cultureel erfgoed uit de eigen omgeving
- Fietsbellen (één per groepslid) en (Ghanese) trommeltjes (één per groepslid) (fietsbellen en trommels kunnen eventueel vervangen worden door andere geluidsvoorwerpen)

Beschrijving van de activiteit:

Ik voel een harde windvlaag. "Oh nee!" roept Steven. Ik zie allemaal foto's en kaartjes voorbij vliegen. Steven kijkt verdrietig en zegt: "Ik had tijdens onze reis allemaal foto's gemaakt en ansichtkaarten meegenomen. Toen ik ze uit de doos pakte, waaiden ze allemaal weg." Ik vind het zielig voor Steven en zeg: "Ik help je wel om ze weer terug te vinden." "Bedankt" zegt Steven blij. "Wil je me dan ook helpen om ze weer in het goede zakje te doen? Onderweg naar Ghana zijn we ook in <eigen regio> geweest. Alle foto's zijn nu door de wind door elkaar geschud."

Verspreid over het speelveld liggen afbeeldingen van bezienswaardigheden uit Ghana en voor bevers herkenbaar cultureel erfgoed uit de eigen regio verstopt. De bevers krijgen drie minuten om zoveel mogelijk afbeeldingen te vinden. Als een bever er één gevonden heeft, brengt hij of zij deze eerst naar de leiding, voordat hij of zij verder mag zoeken.

Als de drie minuten om zijn, geeft de leiding een signaal en komen de bevers terug bij de leiding. De afbeeldingen worden om de beurt omhoog gehouden. De bevers krijgen allemaal een trommeltje en een fietsbel. Als de bevers vinden dat de foto bij hen in de buurt thuishoort, moeten ze bellen, als ze vinden dat de foto bij Ghana hoort, moeten ze op de trommel slaan.

Links naar Ghanese afbeeldingen:

- <http://www.britannica.com/EBchecked/media/36562/Cape-Coast-Castle-Ghana>
- <http://www.artflakes.com/en/products/mole-national-park-northern-region-ghana-max-milligan>
- <http://www.gapyearghana.com/images/ghana/nkrumah.jpg>
- http://www.ghana.photographers-resource.com/Gallery/Larabanga/images/H3110812002_098.jpg
- http://en.wikipedia.org/wiki/File:Manhyia_Palace_Museum.jpg
- <http://admin.bridgeweb.com/library/UserFiles/image/adomi/adomi3.JPG>
- <http://issakaadams.files.wordpress.com/2013/06/larabanga.jpg?w=640&h=480>
- http://old.antislavery.org/breakingthesilence/images/slave_routes/pictures/ghana_elmina2.jpg
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/68/Flickr_-_stringer_bel_-_Kokrobite_Beach%2C_Ghana.jpg/800px-Flickr_-_stringer_bel_-_Kokrobite_Beach%2C_Ghana.jpg

Tips/aandachtspunten:

- Geef het zoekgebied duidelijk van tevoren aan.
- Variatie: je kunt de afbeeldingen ook in waterdichte zakjes in een opblaasbadje doen en de bevers ernaar laten vissen.
- Als er geen vaste spelleider is, vraag begeleiders van de groepjes dan in de spelomschrijving om zelf de foto's weer te verstoppert (samen met de bevers).

- Als je alternatieven gebruikt voor de fietsbel en trommel, zorg dan dat het wel makkelijk te onthouden is welk voorwerp waarbij hoort (eventueel met visuele geheugensteuntjes).

SL – 3. Op familiebezoek

Materiaal:

- Gelamineerde afbeeldingen van Ghanese families op vlaggen van landen (zie onder)
- Opblaasbadje
- Badbootje
- Drie touwen
- Stokjes om vlaggetjes uit bijlage op te bevestigen

Beschrijving van de activiteit:

Ik zie Stanley Stekker wat foto's uit de doos pakken en er naar kijken. Ik loop naar hem toe en gluur over zijn schouder mee. "De mensen uit Ghana hebben een bruine huid, net als jij", zeg ik tegen Stanley. "Ja", zegt Stanley. "Mijn over-overgrootopa kwam hier naartoe uit een ver, warm land, waar ook veel mensen met een bruine huid wonen." "Ga je hele familie daar dan weer wonen?" vraag ik bang. Ik wil niet dat mijn vriend weggaat. "Nee hoor" zegt Stanley, "ik blijf lekker hier. Maar ik ga soms wel op bezoek bij familie die in dat verre land woont. Wist je dat er veel mensen in Nederland wonen waarvan hun over-overgrootopa's uit Ghana kwamen? Er wonen ook veel mensen met familie uit Ghana en Nederland in een ander ver land: Suriname."

Er zijn drie families die elkaar graag willen zien. Sommige van hen wonen in Ghana, sommige in Suriname en sommige in Nederland. Ze gaan daarom met de boot naar elkaar toe. Er zijn drie foto's van Ghanese families met op de achterkant de afbeelding van een landenvlag in drie stukken geknipt, op zo'n manier dat op ieder stuk minstens één familielid staat. De bevers worden over drie groepjes verdeeld.

De groepjes nemen ieder aan een andere kant van een met water gevuld opblaasbadje plaats (ze zitten dus in een soort driehoek). In het midden van het opblaasbadje drijft een badbootje met drie touwen eraan. Ieder groepje krijgt het uiteinde van een touw. Door aan het touw te trekken, kunnen ze het bootje naar zich toe halen.

Ieder groepje krijgt een vlaggetje en van elke foto één puzzelstuk. Ieder groepje moet de foto met hun eigen vlag op de achterkant bij elkaar zien te krijgen. De groepjes moeten dus in overleg om de beurt het bootje naar zich toe trekken, de stukken foto die niet bij hun vlag horen in het bootje leggen en de stukken van hun eigen vlag uit het bootje halen. Lukt het om alle familieleden bij elkaar te krijgen?

Links naar familiefoto's:

- <http://www.rafiqi-as.de/bilder/ab%20Aug%202009/Familie.JPG>
- http://www.travel-sacco.de/sites/default/files/Familie_AkparaP1020075.JPG
- http://2.bp.blogspot.com/-XqXJZOvaSHc/TrYGO4-vfI/AAAAAAACYs/aLYbSLhbtX4/s640/DSC_6174+Ghana2011+SMALL.jpg

Vlaggen:

- [Ghana](#)
- [Suriname](#)
- [Nederland](#)

Tips/aandachtspunten:

- Zorg dat de twee groepjes die niet het bootje naar zich toe halen, wel het uiteinde van hun touw bij zich houden.
- Vertel de bevers dat ze niet te hard moeten trekken: “Anders vallen de mensen in het water!”
- Als je als leiding inschat dat de groep nog niet in staat is om samen de volgorde van de ‘reis’ van het bootje te kiezen, neem dan de vlaggetjes om te ‘loten’: het subgroepje van de vlag die je als eerste loot, krijgt het bootje als eerste, het subgroepje van de tweede vlag als tweede, etc.

SL – 4. Blind over de markt

Materiaal:

- Afbeeldingen van Ghanese marktkramen
- Iets om de afbeeldingen mee te bevestigen
- Geluidsdragers (iPads/mp3-spelers met boxjes, zie ‘Tips/aandachtspunten’ voor alternatieven)
- Geluidopnames (zie lijst onder)
- Landbouwzeil/groot kleed
- Touw
- Blinddoeken (groepsdas)
- Objecten als obstakel (touwen, dozen, etc.)

Beschrijving van de activiteit:

Sterre heeft een stapeltje foto's in haar hand. “Kijk je mee, Stuitert?” vraagt ze aan mij. Ik loop naar haar toe om mee te kijken. Noa loopt met me mee. Als eerste laat Sterre een foto zien met een heleboel mensen erop. “Wat een drukte”, zeg ik. “Hmhm”, doet Sterre. “Het is een Ghanese markt.” Ze doet haar ogen dicht en zegt: “In mijn hoofd ben ik er weer. Het is er heel druk. Iedere verkoper maakt zijn eigen geluid om op te vallen. Geluiden zie je helaas niet op de foto.” “Jammer” zeg ik, “ik ben heel nieuwsgierig naar de geluiden van de Ghanese markt.” Noa doet ook haar ogen dicht. “Als je je ogen dicht doet, kun je dingen beter horen”, legt ze uit. “Er zijn veel mensen op de wereld die nooit kunnen zien. Ze zijn blind. Er zijn blinde mensen in Nederland, in Ghana, overal. Blinde mensen kunnen vaak heel goed horen.” Nu vraag ik me ook af hoe het is om blind te zijn...

Blinde kinderen kunnen vaak heel goed horen, maar soms hebben ze wel wat hulp nodig om veilig hun weg te vinden. Kunnen de bevers verdwaalde, blinde kinderen helpen om hun weg weer te vinden?

Verspreid over het speelveld hangen afbeeldingen van Ghanese marktkramen. Bij iedere afbeelding bevindt zich een geluidsdrager die het vooraf opgenomen geluid afspeelt dat bij die kraam hoort (zie lijst onder). Verder liggen er allerlei obstakels verspreid over het terrein.

Alle bevers verzamelen zich achter een groot laken/zeil. Ze kunnen ‘de markt’ hier niet zien. De leiding neemt de (grootste) helft van de groep mee. Hij of zij brengt iedere bever naar een andere ‘kraam’ en vertelt de bever goed te luisteren en te onthouden wat hij of zij hoort. Vervolgens haalt de leiding de bevers in dezelfde volgorde weer op.

De bevers worden in tweetallen verdeeld. Bevers die ergens hebben geluisterd, worden gekoppeld aan bevers die dat niet hebben gedaan. De eerste wordt geblinddoekt. Hij of zij is ‘blind’. Door goed te luisteren, moet de bever zoeken naar de kraam waar hij of zij net stond. De andere bever houdt de hand van de blinde vast en moet zorgen dat de blinde niet ergens over struikelt of tegen anderen oploopt.

Als iedereen de juiste kraam heeft gevonden, verzamelen de bevers zich weer achter het scherm, wordt er gewisseld en worden de 'helpers' op hun beurt ergens mee naartoe genomen om te luisteren.

Ghanese marktkramen en bijbehorende geluiden:

- Groente: met iets in een mandje rammelen: http://www.untamedtravelling.com/uploads/images/1312/top_medium.jpg
- 'Supermarkt': plastic laten kraken: http://imgc.artprintimages.com/images/art-print/ali-mobasser-makola-market-accra-ghana-west-africa-africa_i-G-24-2459-8Z4KD00Z.jpg
- Fietsenmaker: bellen met een fietsbel: http://www.semesteratsea.org/wp-content/uploads/2012/04/IMG_0876.jpg
- Palmnoten: met conservenblikken tegen elkaar slaan: <http://intelligenttravel.nationalgeographic.com/files/2011/05/market-590x397.jpg>
- Sierraden: rammelen met een kralensnoer: http://ghanatravels.files.wordpress.com/2010/01/agomanya-bead-market-ghana-img_1861.jpg
- Schoenen (naar beneden scrollen/volgende pagina bladeren, klik op 'Share' en stuur naar je eigen e-mail): schoenen met de zolen tegen elkaar kleppen: <http://neollila.smugmug.com/Africa/The-Market-Agbozume-Ghana/i-CwSFfpr>
- Pannen (naar beneden scrollen/volgende pagina bladeren, klik op 'Share' en stuur naar je eigen e-mail): met een lepel tegen een pan slaan, of pannendecksels tegen elkaar slaan: <http://neollila.smugmug.com/Africa/The-Market-Agbozume-Ghana/i-CwSFfpr>

Tips/aandachtspunten:

- Bij een ongelijk aantal wordt in de eerste ronde één geblinddoekte bever door de leiding geholpen. De volgende ronde wordt deze bever gekoppeld aan een ander tweetal, zodat het een drietal wordt van één blinde en twee helpers.
- Nummer de afbeeldingen naar de geluidstracks.
- Als je genoeg leiding hebt, kan je de geluiden natuurlijk ook 'live' laten maken.
- Het is minder representatief en uitdagend, maar bij gebrek aan geluidsdragers én leiding, kun je ook de helft van de bevers de geluiden live laten maken. Laat de rest geblinddoekt en kruipend (veiligheid bij gebrek aan partner) het geluid zoeken dat jij ze influistert.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

5.7 INT – In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Steven en Sterre Stroom varen naar plekken over de hele wereld. Ze zijn al naar vele verre landen gevaren, en ze weten dan ook veel te vertellen over deze andere landen.

Dit jaar zijn ze naar Ghana geweest en hebben voor iedereen in Hotsjietonia wat meegebracht. Uiteraard hebben Sterre en Steven ook een doos voor zichzelf meegenomen. Natuurlijk weten ze al wat er in de doos zit. In de doos zitten tien voorwerpen die echt bij Ghana horen.



INT – 1. Vergelijken

Materiaal:

- Speciaal hiervoor gemaakte memoriespelkaarten

Beschrijving van de activiteit:

Steven heeft van zijn foto's uit Ghana en plaatjes van de computer een memoriespel gemaakt. De bevers spelen open of gesloten memorie. Het is de bedoeling om twee plaatjes bij elkaar te zoeken die hetzelfde onderwerp hebben. Dus een typisch Nederlands plaatje tegenover een typisch Ghanees plaatje, zoals:

- De Ghanese vlag hoort bij Nederlandse vlag.
- Rijst hoort bij patat.
- Nederlandse kleding hoort bij Ghanese kleding.
- Een kaartje van Ghana hoort bij een kaartje van Nederland.

Laat de bevers al zoekend vertellen dat er grote verschillen zijn.

INT – 2. Kledingwissel

Materiaal:

- Kleding uit vier verschillende landen
- Foto's met kleding uit verschillende landen
- Muziek

Beschrijving van de activiteit:

Noa heeft heel veel doeken en kleding uit Ghana gevonden in de doos. Dat is gaaf! Het lijkt totaal niet op kleding die we in Nederland dragen. Wat denken de bevers dat uit Ghana komt?

Er liggen verschillende kledingstukken uit vier landen (Nederland, Ghana, en bijvoorbeeld de Verenigde Staten en Mexico). Denk hierbij aan een boerenkiel, een petje, een zakdoek, klompen, een cowboyhoed, een lassotouw, paardrijdlaarzen, een sombrero, castagnettes, een panfluit, leren schoenen en Ghanese kleding zoals sandalen, een sjerp en dergelijke.

De bevers krijgen de opdracht om eerst de kleding van Nederland te verzamelen en daarna die van de andere landen afzonderlijk. Op een voorbeeldkaart staan foto's van de kledingstukken ter controle. Speel vervolgens een variant op stoelendans: leg één kledingstuk minder neer dan het aantal deelnemers. Zolang de muziek speelt, loopt iedereen langs de kleding. Zodra de muziek stopt, zoekt iedereen een kledingstuk en trekt dit aan. Heb je geen kledingstuk, dan doe je niet meer mee. Daarna wordt er weer een kledingstuk weggehaald en begint de muziek opnieuw. Wie geen kledingstuk meer kan vinden doet niet meer mee, net zolang tot er één deelnemer overblijft. Die is de winnaar!

INT – 3. Meehelpen!

Materiaal:

- Voor elke bever een pop en een doek om de 'baby' op de rug te binden
- Een boom waar je fruit uit kunt plukken (hout of karton, of een echte boom waar je nepfruit in kunt hangen) en het fruit zelf
- Een geit die je kunt melken (houten geit, waar je een latex handschoen met 'melk' als uier onder kunt hangen)
- Latex handschoenen
- Water (eventueel wit gemaakt om het op melk te laten lijken)
- Kommetjes of bekertjes waar de 'melk' in kan
- Plastic borden waar het kommetje 'melk' en het fruit mee op het hoofd gedragen kan worden

Beschrijving van de activiteit:

Rozemarijn helpt graag andere mensen. In Ghana is het heel normaal dat kinderen hun ouders helpen met allerlei klussen in en rond het huis. Je zorgt in Ghana voor je babybroertje of -zusje en helpt op het land en bij het verzorgen van de dieren. Wij gaan nu kijken hoe het is om te helpen en de bevers gaan de taken van de Ghanese kinderen ook doen.

Dit is een estafettespel waarbij de bevers in groepjes van vier of vijf fruit uit de boom moeten plukken, de geit moeten melken en deze 'melk' en het fruit naar huis moeten brengen door dit op de Afrikaanse manier op hun hoofd te dragen. Dit alles, terwijl ze hun babybroertje of -zusje op hun rug bij zich dragen. Als de bever thuis is, mag de volgende bever zijn of haar taken gaan doen en zo gaan ze door tot het hele groepje weer thuis is. Het groepje dat als eerste weer thuis is, heeft gewonnen.

INT – 4. Retourtje

Materiaal:

- Een speelveld zoals het originele Twisterspel, alleen dan 4 x 6 verschillende speelvelden, te weten 1 rij van 6 vliegtuigen, 1 rij van 6 blauwe vlakken met golven (de oceaan), 1 rij met 6 vlakken met een plaatje van Nederland en 1 rij met 6 vlakken met een plaatje van Ghana
- Een draaischijf met de 4 verschillende dingen zoals hierboven genoemd en met daarop rechterhand, linkerhand, rechtervoet en linkervoet.

Beschrijving van de activiteit:

Sterre en Steven zijn naar Ghana geweest met de boot, dat is een hele lange reis over de oceaan. Dit kan ook sneller met het vliegtuig vanuit Nederland. Als wij ook op reis willen, moeten we wel fit blijven.

Met twee bevers tegelijk wordt het aangepaste Twisterspel gespeeld. De leiding draait aan de draaischijf en dan moeten alle twee de bevers proberen de opdracht uit te voeren. Als je omvalt, ben je af. Het wordt steeds moeilijker, want je komt steeds meer in de 'knoop' te zitten.

INT – 5. Souvenirs

Materiaal:

- Tien echte voorwerpen uit Ghana of Afrika en als die er niet zijn, plaatjes van voorwerpen
- Een niet doorschijnende doek die over alle voorwerpen heen past

Beschrijving van de activiteit:

We gaan alle voorwerpen die Sterre en Steven meegenomen hebben vanuit Ghana bekijken en ook ontdekken wat het precies voor voorwerpen zijn.

Leg alle voorwerpen in de kring en bekijk ze met de bevers, wat stellen de voorwerpen voor en hoe heten ze? Hierna verstoppen we alle voorwerpen onder een kleedje en haalt de leiding een voorwerp weg. Wat is er weg? Doe dit tot alle bevers een beurt gehad hebben of totdat de tijd om is.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

5.8 VG – In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

In de doos voor Rozemarijn en Professor Plof zit een witte lap stof. “Dat lijkt wel vitrage”, zegt Rozemarijn. “Wat moeten we daar nu mee?” Sterre en Steven zien het ook. “Dat is een klamboe!” roepen ze in koor. Steven legt uit dat een klamboe een soort anti-muggennet is. Die hang je boven je bed. In Ghana kun je van een muggenbeet behoorlijk ziek worden, malaria noemen ze dat. Van een Nederlandse mug word je gelukkig niet zo ziek. Je krijgt hooguit last van een beetje jeuk.



VG – 1. Muggenmepper van stroopwafels

Materiaal:

- Stroopwafels
- Satéstokjes
- Dropveters/aardbeiveters
- Snoepjes die op vliegjes lijken
- Eieren
- Poedersuiker

Beschrijving van de activiteit:

Professor Plof houdt niet zo van muggen. Ze zoemen de hele avond maar rond zijn hoofd en houden hem wakker. De klamboe van Anansi heeft hem op een idee gebracht. Hij gaat zelf een muggenmepper bouwen. Doordat hij vanwege een mug vannacht niet goed heeft geslapen is hij een beetje verstrooid. Hij heeft het boodschappenbriefje van Rozemarijn meegenomen in plaats van zijn eigen briefje. Nu is hij met de verkeerde dingen thuis gekomen. Toch weet hij samen met Rozemarijn een muggenmepper te bouwen, maar of deze nu echt werkt...

Steek een satéstokje aan de zijkant van de stroopwafel. Als je de stroopwafel van te voren even warm maakt, gaat dat wat makkelijker. Wikkel de dropveter of aardbeiveter om het satéstokje. Het geheel begint al een beetje op een vliegenmepper te lijken. Scheid in een kom het eiwit van het eigeel. Klop het eiwit samen met de poedersuiker stijf. Je hebt nu glazuur gemaakt (een leuk klusje voor de bevers)! Met het glazuur plak je de snoepjes op de stroopwafel. Het resultaat is Rozemarijns muggenmepper en die is maar voor één ding goed!

VG – 2. Hoe smaakt Ghana?

Materiaal:

- Cacaopoeder
- Pinda's (ongezouten) of pindakaas
- Bananenchips
- Tomatenpuree
- Rode ui
- Zoete aardappel (yam)
- Bouillonblokje

Beschrijving van de activiteit:

Rozemarijn is uiteraard reuze benieuwd naar wat ze allemaal in Ghana eten. Van Noa heeft ze een boek geleend met allerlei recepten en samen met Sterre is ze naar een speciale winkel gegaan om de



ingrediënten te kopen. Op een grote tafel heeft Rozemarijn de ingrediënten uitgestald. Ze is erg benieuwd wat de bevers ervan vinden.

Bovenstaande ingrediënten vind je min of meer in de Ghanese keuken. Blinddoek de bevers. Laat ze het ingrediënt voelen, proeven en eraan ruiken. Herkennen ze de ingrediënten? Welke ingrediënten herkennen ze? Welk van de ingrediënten vinden ze het lekkerst?

Let op: pas op met pinda's, sommige mensen zijn hier allergisch voor!

VG – 3. Noa's koele hulp

Materiaal:

- Voor het drankje:
 - Ijsklontjes
 - Ananas (vers of uit blik)
 - Sinaasappels
 - Ananassap
 - Sinaasappelsap
 - Kokoswater
 - Jerrycan(s) met kraantje of thermosflessen met een drukpompje
- Voor het snackje (6 personen):
 - 3 avocado's
 - 3 geraspte worteltjes
 - 2 uien
 - 1 teentje knoflook
 - 2 eetlepels citroensap
 - 1 theelepel paprikapoeder
 - 1 kropsla
 - Lepeltjes

Beschrijving van de activiteit:

Het is een warme dag en iedereen heeft wel behoorlijk dorst gekregen van dat zoeken naar Anansi. Noa heeft met wat ingrediënten die Rozemarijn in de Afrikaanse winkel heeft gekocht een heerlijk koel drankje gemaakt. En een drankje zonder een hapje, dat kan natuurlijk niet. Alleen heeft Noa geen tijd meer om ook nog eens een lekker snackje te maken. Gelukkig kunnen de bevers haar wel helpen.

De bereiding van het snackje (Avocado Balls):

Dit doe je natuurlijk samen met de bevers. Druk het avocadovlees fijn met een vork. Voeg de worteltjes samen met de uitjes en de knoflook toe aan de avocadopuree. Voeg het citroensap, de paprikapoeder en wat zout toe. Vorm met behulp van twee lepeltjes kleine balletjes van het avocadomengsel en leg ze elk op een slablaadje.

Bereiding van het drankje:

Laat de bevers eerst een beetje van de sapjes en het fruit proeven. Welke vinden ze het lekkerst? Van de ingrediënten die ze het lekkerst vinden, kunnen ze hun eigen drankje samenstellen. Als je de sapjes in een jerrycan met een kraantje doet (of een thermosfles met een drukpompje) kunnen de bevers het zelf tappen. Vergeet op (hele) warme dagen de ijsklontjes niet!

Tip: deze activiteit is uitermate geschikt als limonadepost. Even lekker tot rust komen met een Ghanees drankje en een Ghanees snackje.

VG – 4. Wie is gevaarlijker?

Materiaal:

- Plaatjes van:
 - Een haai
 - Een spin
 - Een geit
 - Een krokodil
 - Een nijlpaard
 - Een olifant
 - Een kip
 - Een slang
 - Een muisje
 - Een hond
 - Een kat

Beschrijving van de activiteit:

Rebbel heeft een leuke uitdaging voor de bevers. Ze heeft een groot aantal plaatjes van diverse dieren die je in Ghana kunt vinden. Sommige dieren zijn erg wild en kunnen daarom gevaarlijk zijn. In Nederland kun je ze in de dierentuin zien, maar in Ghana lopen ze gewoon los rond! Andere dieren zijn gewoon heel erg lief. Rebbel laat de bevers de plaatjes rangschikken van 'gevaarlijk' naar 'heel gevaarlijk'. De bevers moeten wel uitleggen waarom zij het ene beest gevaarlijker vinden dan het andere.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de bevers een puzzelstuk.

Tip: kijk voor meer inspiratie met betrekking tot activiteiten ook eens in de activiteitenbank op www.scouting.nl/activiteitenbank.

Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag

Hieronder volgt een checklist die je naar eigen wens kunt 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 hierin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel-document downloaden op www.scouting.nl. Klik hiervoor op Spel en vervolgens onder Bevers op Bever-Doe-Dag.

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? (regiocoördinator, een groep of iemand/iets anders)		
Is er een vervolgoverleg 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 verspreidt?		
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 evaluatiemethode 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 het uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		
Locatie		
Zijn 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, aankoopbeslissingen, 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 er verzorgd moeten worden?		
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? (bijvoorbeeld bij 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?		
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.)		
Hoe gaat de (thema)aankleding van de activiteiten eruitzien? Wie regelt dit?		

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 Bever-Doe-Dag

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

Datum: ..-.-..

Betreft: Uitnodiging overleg Bever-Doe-Dag 2015

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de Bever-Doe-Dag 2015. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor de komende Bever-Doe-Dag. Deze avond kun je alvast kennismaken met de speldraad van dit seizoen waarop het thema van de Bever-Doe-Dag 2015 is gebaseerd: 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'. Tijdens deze Bever-Doe-Dag maken de bevers kennis met de spin Anansi. Kenmerkend voor de Anansi-verhalen is dat Anansi zijn tegenstanders steeds te slim af is. In zijn karakter heeft hij zowel elementen van de schurk als de egoïst. Anansi komt in Hotsjietonia via een doos met spulletjes uit Ghana die Sterre en Steven Stroom hebben meegenomen. Aan het einde van de dag besluiten ze Anansi terug te brengen naar Ghana, aangezien het hier te koud is voor hem.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van de Bever-Doe-Dag. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van de Bever-Doe-Dag noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van de Bever-Doe-Dag vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan de Bever-Doe-Dag, 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 etc.]

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jouw groep 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 de Bever-Doe-Dag beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan één 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 groet,

Namens het activiteitenteam bevers,

[Naam coördinator bevers]

[E-mail]

[Telefoonnummer]

Bijlage 3: 'Anansi en de schildpad' (5.4, activiteit 4)

Op een dag groef Anansi de spin enkele dikke yamwortels op uit zijn moestuin, want hij wilde zichzelf eens verwennen met een feestmaal. Hij bereidde de yam met veel zorg en al gauw verspreidden de heerlijkste geuren zich door de lucht. Toen hij op het punt stond te gaan eten, werd er op de deur geklopt. Het was de schildpad die er zoals gewoonlijk moe en hongerig uitzag: "Dag beste vriend Anansi. Ik was juist in de buurt toen de lucht van yamwortels mijn neusvleugels streelde. En omdat ik net honger kreeg, dacht ik: laat ik mijn oude vriend de spin eens opzoeken."

Anansi vond de situatie heel vervelend: hoewel het tegen de gebruiken was om bezoekers, vooral als die honger hadden, de deur te wijzen, had hij weinig zin om deze maaltijd met iemand te delen. Hij kreeg een ingeving.

"Kom binnen, beste vriend", sprak hij hartelijk. "Ik zat net te bedenken hoe zelig het is om alleen te moeten eten. Ik ben dus heel blij dat je toevallig langskomt. Maak het je maar makkelijk en tast toe." Nu, zoiets liet de schildpad zich geen tweemaal zeggen. Hij rende naar de schotel en stak zijn poot uit naar een stuk yam. Anansi hield hem tegen: "Eh, schildpad... Zou het mogelijk zijn om eerst even je handen te wassen? Of wordt dat niet gedaan waar jij vandaan komt?" De schildpad bekeek zijn poten en stelde vast dat die erg vuil waren. Hoe kon het ook anders, uiteindelijk liep hij de hele dag door de modder en het slijk. Hij haastte zich naar de rivier en maakte zijn poten schoon. Toen hij terugkwam, sprak Anansi: "Ik vond het zonde om de yam koud te laten worden, dus ben ik maar begonnen. Ga zitten en eet gerust een hapje mee." De schildpad stak zijn poot opnieuw uit naar de schotel, maar de spin gilte: "Makker, heb ik je niet gezegd dat je je handen moest wassen voor je ermee in mijn eten zit?" Beduusd staarde de schildpad naar zijn poten. Inderdaad, ze waren weer vuil geworden toen hij van de rivier terugkeerde naar Anansi's huis. Hij ging opnieuw naar het water, en dit keer lette hij er goed op om op de terugweg alleen maar over gras te lopen, zodat zijn poten schoon bleven. Maar toen hij bij Anansi aankwam, zag hij dat het eten al helemaal op was. De arme schildpad zei: "Ik ga maar weer. In elk geval hartelijk bedankt voor je vriendelijke uitnodiging voor de hartige maaltijd. Als je ooit eens bij mij in de buurt bent, aarzel dan vooral niet om binnen te vallen." Hij waggelde weg.

De volgende dagen moest de spin aldoor denken aan de woorden van de schildpad. Waarom zou hij niet eens langsgaan voor een praatje, liefst op een moment dat er veel kans was om zijn vriend thuis te treffen? Zo rond etenstijd bijvoorbeeld. Omdat hij niet wist waar de schildpad precies woonde, ging hij maar een beetje rondhangen bij de rivier. Zo vond hij zijn kameraad, die zat te zonnebaden op de oever. "Ah beste vriend spin", sprak de schildpad, "ik zat net aan jou te denken. Gun je me de eer om je als gast te hebben voor de maaltijd? Ik kijk er al lang naar uit om je eens in stijl te mogen ontvangen." "Ja, oh ja!" riep onze spin, en zijn maag knorde al van plezier.

De schildpad dook het water in om de tafel te dekken. Toen hij daarmee klaar was, kwam hij boven om de spin te halen. Samen zwommen ze naar de bodem van de rivier. Daar begon de schildpad op zijn dooie gemak het voedsel te verorberen, maar Anansi werd naar de oppervlakte gestuwd. Hij was veel te licht om op de bodem te blijven! Terwijl zijn gastheer zich onverstoorbaar tegoed bleef doen aan de lekkernijen, ondernam de spin vele wanhopige pogingen om beneden te komen. Nu was hij tot veel bereid, maar een gratis maaltijd mislopen, dat nooit! Hij kroop uit het water en stopte zijn zakken vol met keien. Nu was hij eindelijk zwaar genoeg om naar de bodem te zakken. Hij nam plaats aan tafel. Zijn ogen puilden uit toen hij zag hoe rijkelijk de dis was.

Op het moment dat Anansi toe wilde tasten, sprak de schildpad nors: "Het is in dit land niet de gewoonte om je jas aan te houden als je eet. Ik zou het dan ook zeer op prijs stellen als je je een beetje zou aanpassen aan onze manier van doen." Met een zucht ontdeed Anansi zich van zijn jas en steeg weer naar het oppervlak van de rivier. Hij kroop op de oever, stak zijn kop in het water en keek toe hoe de schildpad rustig alle hapjes één voor één zelf naar binnen werkte.



Toelichting

Dit is een Anansi-verhaal van de Ashanti uit Ghana. De Ashanti leven in het midden van Ghana op ongeveer 300 kilometer van de kust en vormen de grootste etnische groep van deze voormalige Britse kolonie. De Ashanti noemen Anansi ook wel KwakuAnansi.

De yam is een benaming voor een eetbare wortelknol. De knollen zijn zeer variabel in vorm. Ze kunnen rond, langwerpig of vertakt zijn. De binnenkant kan wit, geel of roze gekleurd zijn. De yam is in de tropen als stapelvoedsel net zo belangrijk als de aardappel in de gematigde streken. De knollen worden meestal tien tot twaalf maanden na de aanplanting geoogst. Ze kunnen tot zes maanden bewaard worden in temperaturen tot 25 °C. Je kunt ze koken, bakken of frituren. Verder kunnen de knollen tot meel, chips en deeg worden verwerkt. In Afrika wordt uit het meel met water een brijige massa ('fufu') gemaakt.

De yamswortel is een zeer oude cultuurplant, die in Azië al rond 3000 voor onze jaartelling werd verbouwd. Het is in Afrika vandaag de dag nog steeds een belangrijk voedingsmiddel.

Bijlage 4: 'Akwetee en Panyin doen boodschappen' (5.6, activiteit 1)

Er lopen twee kinderen over de grote markt in Ghana. "Klep, klep, klep!" Het zijn Akwetee en Panyin. Ze voelen hun slippers tegen hun voeten kleppen. Akwetee en Panyin horen hun slippers niet, want het is altijd een enorm lawaai op de markt. Er zijn heel veel mensen en kramen. De mensen praten, de verkopers schreeuwen en overal zijn er geluiden van mensen die dingen aan het maken zijn. Akwetee en Panyin zijn een tweeling. Ze doen graag boodschappen met hun moeder. Als eerste gaan ze naar de groentekraam, want mama heeft tomaten nodig voor in de soep. De verkoopster van de groenten heeft mooie stapeltjes gemaakt in mandjes. Mama geeft de verkoopster geld. Panyin zet een mandje met tomaten op haar hoofd. Mama heeft haar geleerd om spullen op haar hoofd te dragen. Ze kan het al erg goed.

Ronde 1: Groentekraam

Opdrachtsuggestie: lopen met een mandje op je hoofd

"Nu gaan we wc-papier halen", zegt mama. Akwetee rent al vooruit. Panyin wil er achteraan. "Rustig Panyin", roept haar moeder, "anders vallen alle tomaten op de grond!"

De stapels wc-papier, blikjes en dozen zijn zo hoog, dat Panyin er niet overheen kan kijken. "Akwetee, waar ben je?" roept mama. "Hier ben ik!" roept Akwetee. Hij springt omhoog en zwaait. "Ik heb het wc-papier al!"

Bam! Rinkeldekinkel! Er klinkt een harde klap en een heleboel lawaai. Akwetee en Panyin schrikken zich een hoedje! Een toren van blikjes valt om en alle blikjes rollen door de winkel heen. Dan zien Akwetee en Panyin een man met een fiets op de grond liggen. "Au!" zegt hij. "Kun je niet uitkijken?" roept de verkoper. "Kijk eens wat een bende!" "Sorry", zegt de man met de fiets, "ik keek niet goed uit waar ik reed. Toen fietste ik tegen de stapel blikjes en viel ik." "Heeft u zich erg pijn gedaan?" vraagt de moeder van Akwetee en Panyin. Ze helpt de man met opstaan. "Oh, dat valt wel mee, dank u", zegt de man. Akwetee en Panyin zijn al begonnen om de blikjes op te rapen. "Wat aardig, dank jullie", zegt de man. Hij en mama zetten alle blikjes weer netjes op een stapel.

Ronde 2: Supermarkt

Opdrachtsuggestie: Springen

Als ze alles hebben opgeruimd, wil de man weer op zijn fiets stappen. "Oh jee", zegt hij dan verdrietig, "het wiel is kapot." "Wij kennen iemand die het voor u kan maken", zegt Akwetee. "Kunnen we hem erheen brengen, mama?" Mama knikt. De man kijkt blij. "Graag", zegt hij. En zo lopen ze naar de fietsenmaker.

"Nou, nou, wat een berg fietswielen", zegt de man als ze bij de fietsenmaker zijn. "Daar zit vast wel een nieuw wiel voor mijn fiets tussen." "Dat weet ik wel zeker", zegt de fietsenmaker. "Maar ik moet wel even zoeken en daarna uw fiets maken. U zult dus even moeten wachten."

Ronde 3: Fietsenmaker

Opdrachtsuggestie: Doen alsof je fietst

"Bedankt eh..., ik weet nog niet eens hoe jullie heten", zegt de man van de fiets. Mama glimlacht en geeft de man een hand. "Mijn naam is Annan Akua Annang, aangenaam." "Aangenaam, ik heet Kweko Kwami", zegt de man. "Hee", zegt Akwetee, "uw tweede naam is hetzelfde als de mijne! Ik heet Akwetee Kwami." "Dan zijn we op dezelfde dag geboren", zegt Kweko. "Kwami betekent in Ghana dat je op zaterdag bent geboren." "Ik ben ook op zaterdag geboren", zegt Panyin, "maar ik heet anders, want ik ben een meisje. Daarom heet ik Panyin Ama." "Inderdaad", zegt mama. "En Akwetee en Panyin betekent dat jullie een tweeling zijn." Kweko knikt. "Aangenaam kennis te maken Panyin en Akwetee."



“Mooie stoffen! Koop hier de mooiste kleren!” Een mevrouw komt aanlopen met een hele stapel stoffen op haar hoofd, in alle kleuren van de regenboog. “Wauw, wat mooi!” roept Panyin. “Ja”, zegt mama, “maar jullie hebben net nieuwe kleren gehad.” “Vind je het echt heel mooi?” vraagt Kweko. Panyin knikt. “Dan krijgen jullie van mij allemaal een mooi stuk stof, als dank voor jullie hulp”, zegt Kweko. “Goh, bedankt”, zeggen Akwetee en Panyin. “Dat is erg aardig van u”, zegt mama.

Ronde 4: Stoffen/kleding

“Het is wel moeilijk kiezen zeg”, zegt Panyin. “Alle stoffen zijn mooi.” De mevrouw laat een stof in allerlei kleurtjes zien met kraanvogels erop. “Deze stof is perfect voor u”, zegt ze tegen mama. Mama vindt de stof inderdaad erg mooi. Akwetee kiest een mooie blauwe stof met olifanten en Panyin een gele stof met allemaal verschillende vormpjes erop. Ze kunnen niet wachten totdat ze de stof om hebben geknoopt. Samen maken ze een dansje in hun mooie nieuwe kleren. Kweko klapt vrolijk mee.

“Uw fiets is klaar meneer”, zegt de fietsenmaker. “Nou, dan ga ik maar weer eens op pad”, zegt Kweko. “Nog een keer bedankt en tot ziens!” “Graag gedaan”, zeggen Akwetee, Panyin en mama. Ze zwaaien tot ze Kweko niet meer kunnen zien. Mama kijkt naar de lucht. De zon staat al in het westen. Dat betekent dat het bijna avond wordt. “Oh jee”, zegt ze, “laten we snel de rest van de boodschappen gaan halen.”

Rammelderammell! Bij de bakken met nootjes horen Akwetee en Panyin de palmpitten rammelen in de blikken van de verkoopsters. Mama geeft een verkoopster geld en de verkoopster schept met haar blik een klein tasje vol. Palmpitten zijn bijzondere noten: mama kan er straks soep van maken.

Ronde 5: Palmpitten

“Oooh, wat een mooie kettingen!” roept Panyin als ze langs een kraam vol sierraden komen. Er zijn kralen in alle kleuren van de regenboog. Armbanden liggen in bosjes bij elkaar, het zijn net grote spinnen, maar dan niet zo eng. “Nou”, zegt mama, “we hebben nu mooie nieuwe kleren, zullen we er allemaal een mooie armband bij uitzoeken? Dat hebben we wel verdiend.” Dat hoeft mama Panyin en Akwetee niet nog een keer te vragen! Al snel hebben ze allebei een mooie armband uitgezocht in de kleur van hun nieuwe kleren. De kralen glinsteren in de zon, net als de tanden van Akwetee en Panyin als ze vrolijk lachen.

Ronde 6: Sierraden

Panyin en Akwetee rennen over de markt om de laatste boodschap te halen. Ze kunnen niet wachten totdat ze klaar zijn en thuis hun mooie nieuwe kleren en armbanden aan papa kunnen laten zien. Mama loopt er rustig achteraan met de mand tomaten op haar hoofd. “Niet zo hard rennen!” roept ze. Maar het is al te laat. Panyin struikelt over een grote stok en valt hard op de grond. Akwetee schrikt erg. “Heb je je pijn gedaan?” vraagt hij. Panyin begint te snikken, maar schudt nee. Ze is vooral erg geschrokken. Mama helpt Panyin om op te staan. “Ik zei toch dat je niet zo moest rennen”, moppert ze. “Kijk nu toch eens naar je nieuwe kleren! Maar gelukkig heb je je geen pijn gedaan.” Mama geeft Panyin een knuffel.

Als Panyin verder wil lopen, struikelt ze bijna weer. Dan ziet ze dat haar slipper kapot is. Het draadje waar haar tenen in horen, is afgebroken. Mama zucht als ze het ziet. “Oké, dan moeten we nog maar een paar nieuwe slippers voor je kopen.” Toevallig is de stok waar Panyin over struikelde een stuk van een grote kar. En die kar ligt vol met slippers! Met z’n drieën graaien ze door de slippers om Panyins maat te vinden. Na flink zoeken hebben ze eindelijk een paar gevonden. Mama geeft de verkoper geld en dan kunnen ze weer verder.



Ronde 7: Slippers/schoenen

Als laatste boodschap heeft mama vis nodig voor in de soep. De viskraam is niet zo moeilijk te vinden. “leuw, wat stinkt dat”, roepen Akwetee en Panyin. Ze knijpen hun neus dicht als ze dichterbij de kraam komen. De mevrouw van de viskraam moet er erg om lachen. Gelukkig is mama snel klaar en kunnen ze naar huis.

Ronde 8: Vis

Akwetee en Panyin rennen hard voor mama uit naar huis. “Papa, papa, kijk eens!” roepen ze. Als ze papa alles verteld hebben, zegt papa: “Dus jullie hebben veel meegemaakt op de markt en iemand die hulp nodig had met zijn fiets geholpen. Ik ben erg trots op jullie!” Akwetee en Panyin stralen. Ze zijn ook trots op zichzelf. Ze kunnen niet wachten tot de volgende keer dat ze weer naar de markt gaan. Wie weet wat ze dan weer mee zullen maken...



Scouting

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland
Postbus 210 • 3830 AM Leusden
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl