

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2016

'De Toekomstboom'



Tijdens een logeerpartijtje bij Bas Bos en Rebbel ziet Stuiter een houthakker die de boom op het dorpsplein om wil hakken. De houthakker wil hout voor zijn kachel, maar de bewoners van Hotsjietonia willen natuurlijk niet dat hun bijzondere boom wordt omgehakt. Ze moeten de houthakker laten zien dat het ook anders kan!



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Tommy Baselier
Peter Cools
Joyce van Evers-Wagemakers
Lisette van Garder
Robert van der Giessen
Petra Godschalk
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Maxxyme Kaan
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Loes van Oostveen
Sebastiaan Overdijk
Natascha van de Pol
Koen van Riessen
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 beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland (www.scouting.nl)

© 2015 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2017

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 regiomedewerker spel en programma,

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2016. Deze brochure is een inspiratiebron voor regiomedewerkers spel en programma 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 'De Toekomstboom'. 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 een houthakker die de boom op het dorpsplein wil omhakken. Hij heeft weinig met de natuur en denkt alleen maar aan het verkopen van hout. Gedurende de dag laten de bevers aan de houthakker zien dat het ook anders kan, en dat de boom van grote emotionele waarde is voor hen en de dorpsbewoners.

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 2016 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan deze Bever-Doe-Dag. Je kunt de badge vanaf september 2015 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 € 1,40 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50044).

Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50045).

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 2016!

De werkgroep regiospelen 2016



Inhoudsopgave

1	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	6
2	Themaverhaal	9
3	De groene 10	12
4	Tips om groepen te betrekken	13
5	Verloop Bever-Doe-Dag 2016	14
5.1	Aankomst	14
5.2	Opening	14
5.3	De speelvelden	14
5.4	Sluiting	14
5.5	Spelverloop	15
5.6	Tijdsduur	16
5.7	Tijdsschema	16
6	Laat je zien	17
7	Activiteiten	18
7.1	BL – In en rondom het huis van Bas Bos en Rebbel (Buitenleven)	18
7.2	ID – In en rondom het huis van Noa (Identiteit)	21
7.3	SL – Het dorpsplein (Samenleving)	24
7.4	VG – In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	27
7.5	INT – In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	31
7.6	EXP – In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)	35
7.7	UST – In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)	38
7.8	SPS – Speelveld (Sport & Spel)	41
8	Handige links	45
	Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag	46
	Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Bever-Doe-Dag 2016	49
	Bijlage 3: Vuilnismannenspel (BL – 1)	50
	Bijlage 4: Kom je met me buitenspelen? (SPS – 4)	51

1 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over de landelijke speldraad, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

De landelijke speldraad

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen de programmagroep Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuwe speldraad gekozen. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen.

Met de speldraad 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' werd in seizoen 2014/2015 bijvoorbeeld de nadruk gelegd op het internationale aspect van Scouting, met extra aandacht voor de activiteitengebieden Internationaal, Samenleving en Identiteit. Komend seizoen wordt extra stilgestaan bij de kwaliteiten van de jeugdleden en een duurzame toekomst van Scouting en onze omgeving. In de speldraad 'De Toekomstboom' bouwen scouts samen met gebruik van elkaars kwaliteiten aan een duurzame toekomst. De nadruk ligt hierbij op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit.

De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers.

De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het

deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle.

Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke themamomenten.

De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW).

Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevendenden ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen

explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regioactiviteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten.

Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor spelinhoudelijke, budgettaire en regiobestuurlijke vragen kunnen ook roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

Speldraad 2015/2016: 'De Toekomstboom'

De landelijke speldraad voor het seizoen 2015/2016 is 'De Toekomstboom; scouts bouwen samen met gebruik van elkaars kwaliteiten aan een duurzame toekomst.'

Een toekomstboom is een boom die in de bosbouw wordt gemerkt als een boom die essentieel is voor het voortbestaan van een bos en daarom nooit mag worden omgezaagd. Toekomstbomen dragen bij aan een duurzame toekomst. Scouts kunnen zich ontwikkelen tot sterke 'toekomstbomen' die de wereld leefbaar houden.

Komend Scoutingseizoen wordt dus extra stilgestaan bij de kwaliteiten van onze jeugdleden en een duurzame toekomst voor Scouting en onze omgeving. Er is veel aandacht voor kennis van (weten), verbondenheid met (voelen/beleven) en verantwoordelijkheid nemen voor (doen/in actie komen) de natuur, de planeet aarde en je medebezitters. Scouts profileren zich vanuit bepaalde normen en waarden wanneer zij verantwoordelijkheid nemen voor hun eigen voetafdruk en voor een leefbare toekomst. Daarnaast leren ze zichzelf en anderen beter kennen wanneer ze in de samenwerking gebruik maken van ieders specifieke kwaliteiten, om zich verder te ontwikkelen tot sterke toekomstbomen.

2 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. Dit themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen. De leiding kan het voor de opening aan de bevers voorlezen. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de bevers om de verschillende elementen aan elkaar te knopen.

Houthakker op komst

“Tietsju tietsju tietsju”, hoor ik vanuit het slaapkamerraam wanneer ik wakker word. Ik doe mijn ogen open en kijk richting het raam. Daar op de rand zie ik een koolmees op en neer springen terwijl hij roept. Heel stil blijf ik liggen, bang dat hij anders wegvliegt. Wanneer de koolmees na een tijdje wegvliegt ga ik uit bed, kleeft me aan en ga naar de keuken. “Goedemorgen”, zegt Rebbel. “Fijn geslapen?” “Ja, zeker”, zeg ik. “Ik heb zelfs al een koolmees gezien en gehoord. Ik vind het altijd leuk om hier te logeren.” “Zal ik een boterham voor je smeren?” vraagt Rebbel. “Lekker”, zeg ik. “Pluk dan maar een paar aardbeien als je wilt”, zegt Rebbel. Nog voordat Rebbel is uitgepraat, ben ik al in de moestuin om aardbeien te plukken. “Pluk er voor mij ook maar een paar als je wilt”, hoor ik Bas Bos zeggen. Bas komt net terug van Hond uitlaten. Met z’n drieën gaan we lekker boterhammen met aardbeien eten. “Heb je iemand gevraagd om bomen om te hakken Bas?” vraag ik. “Nee, waarom denk je dat?” antwoordt Bas. “Nou”, zeg ik, “omdat ik daar iemand naar het dorpsplein zie lopen met een grote bijl.” “Ik weet van niets”, zegt Bas. Snel stop ik het laatste stukje boterham met aardbei in mijn mond en spring van tafel. Hier wil ik meer van weten.

“Ho ho”, hoor ik Rebbel zeggen. “Waar ga je naartoe?” “Kijken wat de houthakker gaat doen”, antwoord ik. Aan het gezicht van Bas kan ik zien dat hij het er duidelijk niet mee eens is. “Je weet toch dat je niet zomaar naar een onbekende toe kunt stappen?” zegt Bas. “Ik zal meegaan zodra ik klaar ben met eten.” Ik ben blij dat Bas snel kan eten. Tijdens het wachten loop ik wel tien keer van de tafel naar de muur. Wat duurt dat wachten toch altijd lang... “Klaar”, hoor ik Bas zeggen. Hij staat van tafel op en samen lopen we naar het dorpsplein. Daar zien we de houthakker om de boom lopen. Dan staat hij stil en zwaait hij zijn bijl naar achter. In mijn hoofd hoor ik de klap van de bijl in de boom al. Het gekraak van de boom die omlaag valt. De plof als de boom de grond raakt...

“Stop!” roep ik heel hard. Ik ren zo snel als ik kan naar de houthakker. Bas rent achter me aan. “Stop!” roepen we samen nog een keer. “Ik heb jullie de eerste keer ook wel gehoord”, zegt de houthakker. “Waarom hakt u de boom om?” vraag ik hijgend. “Omdat het een mooie grote boom is”, antwoordt de houthakker. “Ik kan het hout goed gebruiken om mijn kachel te laten branden. De rest van het hout ga ik verkopen. Dan heb ik geld om eten van te kopen.” “Maar dat mag u niet doen”, zeg ik geschrokken. “Dit is onze boom. Van het dorp. Bij deze boom doe ik altijd zulke leuke dingen.” “Het is voor iedereen in het dorp een bijzondere boom”, vult Bas aan. “Kijk, daar komt Noa aangelopen”, zeg ik. “Met Noa heb ik vaak gepicknickt onder de boom.”

“Dan plant je toch een nieuwe boom? Als die groot is, kom ik die boom ook wel weer omhakken”, zegt de houthakker. “Maar dat gaat zo maar niet”, zegt Bas. “Het duurt heel lang voordat een boom groot is. Deze boom is wel honderd jaar oud.” Noa gaat door: “En een klein boompje geeft niet dezelfde fijne schaduw als deze grote boom. Ook hebben we hier hele mooie herinneringen aan. Zo vierten we hier ieder jaar het dorpsfeest. Dan zingen de vogels in de boom mee.” “Eén keer liet een vogel zijn poep precies op Noa's schouder vallen”, zeg ik lachend. De houthakker en Bas schieten tegelijk in de lach. Gelukkig kan Noa er nu zelf ook een beetje om lachen. Maar daarna kijkt de houthakker een beetje verdrietig. “Ik begrijp het”, zucht hij. “Maar zonder kachel wordt het zo koud in mijn huis. En zonder vuur kan ik niet koken. En ik moet eten koken. Wat moet ik nu?” Ik vind het toch wel een beetje zielig voor de houthakker. Maar ik wil ook niet dat de boom wordt omgehakt. Dan krijg ik een idee. “Ga mee

naar Stanley Stekkers huis", zeg ik tegen de houthakker. "Ik wil iets laten zien." Noa loopt met ons mee.

Bij het huis van Stanley wijs ik naar het dak. "Kijk, Stanley heeft van die zonnepanelen op zijn dak." Stanley heeft mij gehoord en komt naar buiten. "Ja", zegt Stanley, "ik heb zonnepanelen op mijn huis. Die zorgen voor genoeg warmte in mijn huis en ze zorgen er ook nog voor dat al mijn computers en technische dingetjes werken." Stanley leert ons zelfs hoe je met hulp van de zon kan koken. Zonder vuur! De houthakker vindt het heel bijzonder. "Ik krijg het er wel warm van", zegt de houthakker. Zijn hoofd is helemaal rood. "Ik ben zelf bijna gekookt", zucht de houthakker. "Kom!" zeg ik. "Dan gaan we pootje baden bij de steiger!"

De houthakker, Stanley en ik rennen naar de houten steiger bij de boot van Sterre en Steven. Stanley heeft zijn zwembroek aangetrokken en duikt in het water. Ik trek mijn schoenen uit en ga zitten, met mijn voeten in het water. De houthakker trekt ook zijn schoenen uit. Blegh, de voeten van de houthakker stinken! Ik knijp met mijn vingers mijn neus dicht. De houthakker doet vlug zijn voeten in het water "Sorry", zegt hij. "Mijn zweetvoeten hebben het ook warm." Daar moeten we samen om lachen. Als we klaar zijn met lachen, vraag ik: "Als je nu de boom omhakt en al het hout verbrandt of verkoopt, waar haal je dan morgen het hout dat je nodig hebt?" "Dan zoek ik weer een andere grote boom", zegt de houthakker. "Net zo lang tot alle bomen op zijn." Ik schrik heel erg. Alle bomen op? Stel je voor. Geen bomen meer!

Dan zie ik Sterre naar ons toekomen. Stanley klimt uit het water. "Volgens mij hebben jullie je handdoek vergeten", zegt Sterre. Sterre heeft voor iedereen een handdoek meegenomen. Ik kan al zelf mijn voeten afdrogen. Sterre geeft me een mooie handdoek met een heleboel kleuren. Er staat een vreemde boom op. "Wat een mooie handdoek!" zeg ik. "Bedankt Sterre!" Sterre gaat naast ons zitten. "Die handdoek is gemaakt door indianen uit een ver land. Bomen zijn voor hen heel belangrijk." Sterre vertelt ons een mooi indianenverhaal over een boom. Daarna vertelt ze over haar reizen samen met Steven. Sterre vertelt hoeveel bijzondere bomen ze gezien heeft en over hoe belangrijk die bomen zijn voor mensen uit andere landen. Ik wil wel voor altijd naar haar blijven luisteren. Maar dan... "BRRP!" doet mijn maag. Sterre moet lachen. "Volgens mij is het tijd voor het middageten." "Ik heb ook honger", zegt de houthakker. "Laten we bij Rozemarijn en Professor Plof gaan eten!" zeg ik. Dat vindt iedereen een goed idee. Sterre gaat terug naar de boot om Steven te halen. Stanley, de houthakker en ik gaan alvast naar het huis van Rozemarijn en Professor Plof.

Professor Plof doet de deur open. "Waar is Rozemarijn?" vraag ik. "In de moestuin" zegt Professor Plof. De houthakker en ik lopen naar de tuin. Stanley en Professor Plof blijven bij de deur staan praten. Rozemarijn plukt blaadjes uit haar tuin. "Hoi Rozemarijn", zeg ik. "Dit is mijn vriend de houthakker. Wat ben jij aan het doen?" "Ik haal groenten en kruiden uit de tuin voor soep", vertelt Rozemarijn. "Lekker, soep!" zeg ik. "Mogen wij mee-eten?" "Ja, als jullie mij helpen", antwoordt Rozemarijn. Dat doe ik graag en de houthakker ook. "Groeit het eten hier zomaar in uw tuin?" vraagt de houthakker verbaasd. "Nouja, je moet het wel eerst planten en er goed voor zorgen natuurlijk", zegt Rozemarijn. Rozemarijn vertelt ons precies hoe dat allemaal gaat. Als we klaar zijn met plukken, gaan we naar de keuken. Daar maken we heerlijke soep.

Ik zie dat iedereen uit het dorp naar ons toe komt. "Wat ruikt er zo lekker?" vraagt Noa. "We hebben soep gemaakt", zeg ik trots. "En er is genoeg voor iedereen!" roept Rozemarijn. "Aan tafel!" Mmm... de soep is erg lekker. Dat vindt iedereen. Maar de houthakker kijkt niet zo blij. "Ik moet straks de boom omhakken voor hout in mijn kachel en om eten te kopen", zucht de houthakker. "Maar ik wil helemaal geen bomen meer omhakken. Ik heb zoveel plezier met jullie gehad en ik ben zoveel van bomen gaan houden..."

Dan staat Bas Bos op. "Ik ben vandaag in het bos geweest. Daar staat een boom die heel oud is en bijna omvalt. Straks valt hij nog op iemands hoofd! Zo'n oude, zieke boom moet omgehakt worden.

Soms mag je best hout hakken, maar geen bijzondere bomen.” “En niet teveel!” roep ik. “Anders zijn straks de bomen op.” “Dat is waar”, zegt de houthakker. “Maar ik heb vandaag heel veel geleerd. Ik weet nu bijvoorbeeld hoe ik zonder hout kan koken en hoe ik zelf eten kan laten groeien in een moestuin.” “En ik ben boswachter” zegt Bas. “Ik kan je leren hoe je goed voor de bomen kan zorgen en welke je om mag hakken. Zo blijven er altijd bomen bestaan.” “Mag ik mee met hakken?” vraag ik. “Sorry Stuiiter, dat is te gevaarlijk.” zegt Bas. “Stom hoor”, zeg ik boos. “Heb je zin om met mij je eigen boom te knutselen?” vraagt Keet. “Okee”, zeg ik weer blij. “Dat is ook heel leuk.” “Maar eerst ruimen we samen de keuken op”, zegt Rozemarijn.

Noa en ik lopen met de houthakker en Bas mee. Bij het huis van Bas en Rebbel zeg ik dag tegen de houthakker. “Bedankt Stuiiter!” zegt de houthakker. “Ik heb veel plezier gehad en veel geleerd.” Dan loopt hij met Bas het bos in. “Als ik later groot ben, word ik ook houthakker”, zeg ik tegen Noa. “Of nee, boswachter, net als Bas!” “Ik dacht dat je over de wereld wilde gaan varen, net zoals Sterre en Steven”, zegt Noa. Hmm... dat is ook heel leuk. “Gelukkig hoef ik nog niet te kiezen”, zeg ik. “Het duurt nog héél lang voor ik groot ben.”

3 De groene 10

Het is altijd belangrijk om verantwoord met je omgeving om te gaan, maar de speldraad van dit jaar biedt een mooie gelegenheid om eens extra stil te staan bij de ecologische voetafdruk van deze regioactiviteit. Zo vergroot je voor jezelf gelijk de kans dat je het terrein ook de komende jaren nog mag gebruiken voor je activiteit. Bescherm bijvoorbeeld de (toekomst)bomen: gebruik geen punaises en andere zaken die de bast beschadigen en bind een jute zak onder touwen die je om de bomen bindt. Zoveel mogelijk materiaal hergebruiken en recyclen is goed voor het milieu, maar kan je ook veel kosten en werk besparen. En ten slotte: goed voorbeeld doet volgen!

Op het land: de groene 10

1. We beschadigen geen bomen en struiken, dus niet in de bast van een boom snijden.
2. We gooien nergens afval neer.
3. We laten bloemen staan.
4. We laten vogels en andere dieren met rust.
5. We zijn voorzichtig met vuur in bos, heide en duin.
6. We helpen mee de rust in de natuur te bewaren.
7. We zetten auto's, fietsen en bromfietsen op de daarvoor bestemde plaatsen.
8. We houden rekening met anderen als we onze tent een mooi plaatsje geven.
9. We nemen de plaatselijke regels en voorschriften in acht.
10. We laten huisdieren niet los lopen in bos en veld

4 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 'De Toekomstboom' 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



Bever-Doe-Dag 2016
'De Toekomstboom'
Houthakker op komst

Hoi bevers,

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

Tijdens een logeerpartijtje bij Bas Bos en Rebbel ziet Stuiiter een houthakker die de boom op het dorpsplein om wil hakken. De houthakker wil hout voor zijn kachel, maar de bewoners van Hotsjietonia willen natuurlijk niet dat hun bijzondere boom wordt omgehakt.
Ze moeten de houthakker laten zien dat het ook anders kan!

Help jij mee om de boom op het dorpsplein te redden?

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>

BEVERS

Scouting

Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op:

<https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/regiospel/bever-doe-dag-2016/3448-uitnodiging-bever-doe-dag-2016>

5 Verloop Bever-Doe-Dag 2016

5.1 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).

5.2 Opening

De bevers verzamelen zich rond de boom op het dorpsplein. Daar zijn in ieder geval ook Bas Bos en Noa (en eventueel nog andere spelfiguren). Ze hebben namelijk gehoord dat iemand de boom wil komen omhakken. Wanneer iedereen compleet is, komt er een houthakker aangelopen. Hij ziet er echt uit als een houthakker, met zijn geruite blouse en een grote bijl op zijn schouder. De houthakker vraagt of iedereen even aan de kant wil gaan, want dan kan hij er beter bij om de boom om te hakken. Hij heeft brandhout nodig voor zijn kachel en om te verkopen. Noa roept dat de boom niet omgehakt mag worden, omdat hij heel veel betekent voor iedereen in Hotsjietonia. Alle bevers pakken elkaars handen vast, zodat de houthakker er niet door kan.

Pas als de houthakker zijn bijl aan Bas Bos heeft gegeven, mag hij naar het podium komen om te praten. De houthakker stelt voor dat ze dan maar een nieuwe boom moeten planten. Dan komt hij die later wel weer omhakken. Bas Bos vertelt dat er niet zomaar een nieuwe boom geplant kan worden: een boom heeft heel lang nodig om te groeien. En hoe komt de houthakker dan morgen weer aan zijn hout? De houthakker zoekt wel een nieuwe boom, tot alle bomen op zijn. Noa zegt dat het ook anders kan. De houthakker wordt door Noa en Bas meegenomen naar alle activiteiten, zodat hij het met eigen ogen kan zien.

5.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein onderverdelen in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitsgebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leiding 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 Bas Bos of Noa rond te laten lopen. Kijk voor ideeën over aankleding in het *Beverkompas*. Op de website kun je de afbeeldingen van de acht gebieden en het dorp Hotsjietonia downloaden.

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitsgebieden. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze kleine stukjes boom(stam) om aan het einde samen een boom op te bouwen. Denk bijvoorbeeld aan kartonnen kokers (toiletrollen) die over boomvormig ijzerdraad gestoken worden. Op ieder stukje boom staat een spreuk (zie hiervoor hoofdstuk 7).

5.4 Sluiting

Als de bevers in alle acht de activiteitsgebieden de takjes (toiletrollen) gekregen hebben, kunnen ze de boom compleet maken. De houthakker heeft heel veel geleerd en is veel van bomen gaan houden. Hij hakt de boom op het dorpsplein niet om. Bas Bos neemt hem straks mee naar het bos om een oude boom om te hakken die gevaarlijk is. Voortaan zorgt de houthakker goed voor bomen en de natuur, zodat er altijd bomen zullen zijn. De houthakker bedankt alle bevers voor hun inzet en geeft ze een herinneringsbadge.

5.5 Spelverloop

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van zes worden verdeeld. Er zijn in deze spelbrochure 32 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Bever-Doe-Dag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben.

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.

5.6 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.

5.7 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?

6 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.

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.

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.

7 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.

Bijlages bij deze activiteiten vind je op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/regiospel/bever-doe-dag-2016>

Achter de activiteiten staan één, twee of drie sterretjes. Dit geeft aan of een spel heel actief of juist heel rustig is.

- * = rustig
- ** = gemiddeld
- *** = actief

7.1 BL – In en rondom het huis van Bas Bos en Rebbel (Buitenleven)

Het huis van Bas Bos en Rebbel staat bij het bos. Rebbel is bijna dagelijks in haar tuin te vinden om die keurig netjes te houden. Soms lopen Bas Bos en Rebbel na het avondeten lekker nog even het bos in. Wat maken mensen er toch een bende van. “Moet je nu weer kijken”, zegt Bas Bos. “Allemaal lege blikjes limonade en snoeppapiertjes. Kunnen die mensen dat niet mee naar huis nemen?” “Ja, wat een rommel”, antwoordt Rebbel. “Wacht, ik heb een zakje in mijn jaszak, ik zal het maar oprapen.” Ze begint meteen met verzamelen. “Stel je voor dat we dit allemaal lieten liggen, dan wordt ons bos straks nog een vuilnisbelt. Bah, dat zal stinken en ik ben juist zo blij met de frisse boslucht. Weet je wat Bas, ik ga straks thuis een bordje maken. Daar schrijf ik dan op wat mijn oma altijd zei: laat niet als dank voor het aangenaam verpozen, de eigenaar van het bos, de schillen en de dozen!”



BL – 1. Vuilnismannenspel**

Bas Bos houdt van de natuur en wil die ook netjes houden. Hij gooit geen afval in de natuur en ruimt het ook op als hij wel afval tegenkomt. Om ons dorp of onze stad netjes te houden, moeten we zo min mogelijk afval maken en het afval dat we hebben zoveel mogelijk scheiden.

Beschrijving van de activiteit

De bevers ervaren dat het goed is om afval te scheiden en te leren hoe ze afval kunnen scheiden. Ga met de bevers in een kring zitten en lees het verhaal over vuilnis uit Bijlage 3 voor. Hierna krijgen de bevers allemaal vijf kaartjes met daarop een plaatje van afval en mogen ze het zelf scheiden door ermee naar de juiste afvalbak te rennen. Als laatste controleer je met elkaar of alles in de goede afvalbak is gedaan.

Voorbereiding

- Maak kaartjes met afbeeldingen van afval erop en lamineer ze eventueel. Voorbeelden van afval: batterij, melkcontainer, glazen fles, frituurvet, oude krant, bananenschil, snoeiafval, onkruid, oude kleding, etc.
- Maak afvalbakken met daarop een plaatje van waar de afvalbak voor is en maak ze in de (meest) gebruikelijke kleuren. Bijvoorbeeld oranje voor plastic, geel voor oliën, groen voor GFT-afval, blauw voor papier, rood voor chemisch afval en grijs voor restafval.

Materiaal

- Kaartjes met afbeeldingen van afval erop
- Afvalbakken met afbeeldingen

- Verhaal over vuilnis uit Bijlage 3

Tips en veiligheid

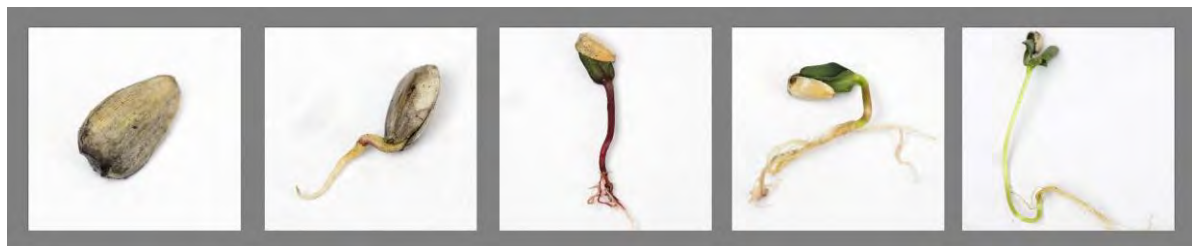
- Gebruik bij de bevers kaartjes in plaats van echte materialen in verband met de veiligheid. Bevers laten sneller iets vallen, bijvoorbeeld glas, en dat brengt risico's met zich mee. Om het echter te maken, kan je wel spullen of afval nemen zonder glas, zoals papier, etensresten, stofrestjes, etc. die ongevaarlijk zijn. Ook als je dit voor de Bever-Doe-Dag onhandig vindt, kan je het als tip meegeven aan de groepen.
- Gebruik voor de afvalbakken zoveel mogelijk de kleuren die in de regio het meest voor de echte containers worden gebruikt. Dat is herkenbaar voor de bevers en maakt het gemakkelijker te vertalen naar de thuissituatie.

BL – 2. Zonnebloem kweken*

Rozemarijn houdt van planten verzorgen en planten hebben we nodig, omdat zij voor lucht (zuurstof) zorgen. Neem maar eens een grote hap lucht en probeer je adem dan in te houden. Dat kan even, maar dan hebben we toch weer nieuwe lucht nodig. De planten en de bomen zorgen voor die verse zuurstof die wij nodig hebben om te kunnen ademen. Stel je voor wat er zou gebeuren als we alle bomen om zouden hakken. Wij moeten met z'n allen zorgen dat er genoeg planten en bomen zijn. Om een klein beetje te helpen, gaan we een zaadje zaaien, om zo ons eigen plantje te zien groeien.

Beschrijving van de activiteit

Laat de bevers een zonnebloempit of andere zaadjes zaaien. Binnen een paar dagen komt er al een klein plantje tevoorschijn en dat wordt steeds groter en groter en uiteindelijk komt er dan een grote bloem. Rozemarijn leert de bevers hoe ze thuis voor het zaadje en plantje moeten zorgen.



Voorbereiding

Zorg ervoor dat al het materiaal klaarstaat

Materiaal

- Potjes
- Potgrond
- Zonnebloempitten (of andere zaadjes)
- Gietertje met water
- Schilderstape en een stift om de namen op de potjes te zetten

Tips en veiligheid

- Je kan eventueel plaatjes laten zien van de verschillende stadia van een zonnebloem. Als je de tijd en mogelijkheid hebt de stadia in het echt te laten zien, is dat natuurlijk nog mooier. Zo weten de bevers wat ze kunnen verwachten.
- Je kan ook sterrenkers gebruiken. Dit groeit iets sneller en is makkelijker te verzorgen.

BL – 3. Boomschors en bladnerven**

Bas Bos weet alles over planten en dieren en ook over bomen. Hij weet precies hoe bomen heten als hij naar de bladeren en de bast van een boom kijkt. Bas vertelt de bevers dat bomen verschillende

bladeren en een verschillende stam (de bast) hebben. Hij heeft verschillende bladeren en stukken bast verzameld. Bas laat de bevers en de houthakker zien hoe bijzonder en mooi alle bomen zijn en ze leren hoe je de bomen kunt herkennen aan de bast en de bladeren.

Beschrijving van de activiteit

De bevers ervaren dat elke boom een ander patroon op zijn bast heeft en dat bladeren ook verschillende nerven hebben. Laat de bevers met wasco op kladpapier de nerven op papier kleuren door een boomblad of een stuk boomschors op tafel neer te leggen. Hier bovenop leg je een stuk kladpapier en daar ga je dan overheen met wasco. Laat per bever minimaal twee verschillende bladeren of twee verschillende stukken boomschors maken, zodat ze ervaren dat bomen en bladeren verschillend zijn. Vertel als leiding dan ook welke bladeren en welke bast van welke boom zijn. Dit kun je doen door platen van die bomen te laten zien. Het is natuurlijk nog leuker om de echte bomen te laten zien als die op het terrein staan.

Vorbereiding

- Zoek boomschors en bladeren.
- Zet een tafel met krukjes of stoeltjes klaar.
- Leg wasco en kladpapier klaar.
- Zoek platen van de bomen op en plastificeer ze eventueel.

Materiaal

- Boomschors en of bladeren
- Wasco
- Kladpapier
- Tafel met krukjes of stoeltjes
- Platen met bomen

Tips en veiligheid

- Laat de kinderen als het mogelijk is hun afdrukken vergelijken met echte, levende bomen.

BL – 4. Leven in sloot en plas**

Naast het huis van Bas Bos en Rebbel zijn veel bomen, planten en dieren. Ook is er een sloot waar van alles leeft. Er staan zelfs wel eens bomen in het water, zoals een wilg. Hebben de bevers die wel eens gezien (eventueel een plaatje laten zien)? Van de takken kan je handige matten en manden maken, bijvoorbeeld voor eenden en egels. Zo kappen ze steeds een klein beetje en is er in de zomermaanden plaats voor allerlei vogels. Ook tussen de wortels van die bomen in het water leeft van alles, zoals waterplantjes en waterdiertjes. Weten de bevers wat er allemaal in het water leeft?

Beschrijving van de activiteit

Ga met de bevers naar de sloot en schep als leiding water uit de sloot in een witte emmer. Als er weinig leven in de emmer komt, draai dan met een schepnet achtjes en leeg het in de emmer. Ga met de emmer en de bevers een stuk van het water af en kijk dan in de emmer wat er allemaal leeft in het water (plantjes en diertjes). Laat de bevers met kleine schepnetjes om de beurt in de emmer vissen.

Vorbereiding

- Kijk van te voren of er een sloot in de buurt is waar je vrij makkelijk en met bevers veilig bij kunt komen om er water uit te scheppen.
- Zet van tevoren de materialen klaar en print eventueel een kaart met waterdieren en -plantjes van internet en lamineer deze. Bijvoorbeeld via <http://www.microcosmos.nl/>

Materiaal

- Witte emmer

- Eventueel een kaart waar allemaal diertjes en plantjes opstaan (internet)
- Eventueel een afbeelding van wilgenmanden en een eendenkruik
- Schepnetjes

Tips en veiligheid

- Let op bij de waterkant. Laat de bevers afstand houden.
- Als de waterkant veilig genoeg is (bijvoorbeeld een vlonder), kan je de bevers zelf met een schepnetje in het water laten vissen. Doe bevers zonder zwemdiploma eventueel een zwemvest om.
- Is de waterkant te gevaarlijk of te ver weg, zorg dan dat de leiding van tevoren slootwater in bijvoorbeeld een betonbak doet, zodat je een beetje in de witte emmer kan doen om te kijken of er ook diertjes of plantjes in het water zitten.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit BL – 1: Opgeluimd staat netjes!
- Activiteit BL – 2: Zorg goed voor de natuur!
- Activiteit BL – 3: REUZE goed!
- Activiteit BL – 4: Klein, maar fijn!

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

Het huisje van Noa is een plek waar de houthakker meer ontdekt over zichzelf en zijn persoonlijkheid.



ID – 1. Handlezen met Noa*

Rond het huis van Noa ligt het helemaal vol met blaadjes. Bas Bos ziet dat ze door het gestamp van de houthakker helemaal van de boom op het dorpsplein zijn komen waaien. Bas Bos kan als de beste herkennen welk blaadje van welke boom afkomstig is. Noa kan dat ook, maar dan met mensen en hun handen. Kunnen de bevers ook zien welke handen van welke Hotsjietoniabewoner zijn? Waar zien ze dat aan? Kan je aan iemands hand zien hoe oud diegene is? En waar hij of zij goed in is?

Beschrijving van de activiteit

De bevers krijgen plaatjes van handen en van de Hotsjietoniabewoners en moeten de juiste setjes zien te vinden.

Bijvoorbeeld:

- Grote eeltige handen van Bas Bos.
- Stevige handen met aarde tussen de nagels van Rozemarijn.
- Elegante, lichtbruine handen van Noa.
- Handen met gekleurde nagels van Keet.

Wanneer de bevers alle setjes gevonden hebben, maken ze met gekleurde verf een eigen afdruk van hun hand en hangen die op aan een grote wand. Naarmate er meer groepjes de activiteit hebben gedaan, hangen er steeds meer handafdrukken. Bespreek met de bevers of er handafdrukken bij zijn die heel erg op die van jou lijken. Sommige afdrukken zijn groter en andere juist weer heel klein. Het zal ook opvallen dat er veel verschillende kleuren zijn; niet elke bever heeft dezelfde lievelingskleur!

Vorbereiding

- Download en print de afbeeldingen van de handen en de Hotsjietoniabewoners.

Materiaal

- Kaartjes met afbeeldingen van de Hotsjietoniafiguren en bijbehorende handen
- (gekleurde) A4'tjes

- Verf
- Bak met water of kraantje
- Zeep
- Handdoek

Tips en veiligheid

- Gebruik uitwasbare verf of zorg dat er schorten zijn om de kleren te beschermen.

ID – 2. De droomboom*

Als de zon 's zomers heel hard schijnt, gaat Noa vaak in de schaduw onder de boom op het dorpsplein zitten. Zo in de schaduw kan je heerlijk wegdutten. Het lijkt wel of de boom dan allerlei mooie dromen je hoofd in stuurt!

Beschrijving van de activiteit

Maak een lekker plekje waar de bevers kunnen liggen. Het liefst lekker in het gras onder een grote boom, maar binnen een boom maken en daar kussens of matten omheen leggen kan ook. Als je binnen bent, zorg je voor een rustig muziekje op de achtergrond (op YouTube kan je heel veel natuurgeluiden vinden). Lig je buiten, dan luister je naar de geluiden uit de natuur. Als je héél stil bent en goed luistert, kun je zelfs de boom horen! Je hoort hem tussen de blaadjes door fluisteren. Als kinderen het moeilijk vinden om de boom te horen, kunnen ze ook met de ogen dicht hun handen en oor tegen de stam houden.

Misschien hebben sommige kinderen ook wel een mooie (toekomst)droom voor de boom? Dan mogen ze die influisteren. Sluit af door de boom gedag te zeggen. Door voorzichtig de stam aan te raken, kan je dankjewel zeggen tegen de boom.

Voorbereiding

- Ruim een knus, lekker rustig plekje in.
- Zorg voor een boom, matten of kussens en een muziekinstallatie met natuurgeluiden wanneer je binnen zit.

Materiaal

- Een boom op een rustig plekje
- Natuurgeluiden
- Matten, kussens of zacht gras

Tips en veiligheid

- In natuurreligies hebben bomen een zeker bewustzijn. Laat de bevers de boom een naam geven (misschien wil de boom hen zijn naam zelf wel vertellen), zoals je ook bij een huisdier of knuffel doet. Zo krijgt de boom zijn intrinsieke waarde en beleven de bevers een stukje natuurreligie.
- Ook leuk: regel dat er rustgevende muziek of een verhaaltje 'uit' de boom komt (denk bijvoorbeeld aan de sprookjesboom van De Efteling). Zo worden de bevers nog meer uitgedaagd om te luisteren naar wat de boom te vertellen heeft.
- Als het niet lukt om een rustig plekje in te richten, kan je ook met koptelefoons werken. Laat de bevers dan hun ogen dicht doen.

ID – 3. Bange boom, boze boom, blij boom*

Noa staat al de hele ochtend bij de boom. Stuiter vraagt zich af waarom. "Zie je dat dan niet?" vraagt Noa. "De boom is hartstikke geschrokken van de houthakker! Zie je hoe bang de boom kijkt?" Inderdaad! Nu Noa het me zo laat zien, zie ik het ook: de boom kijkt hartstikke geschrokken! Gauw geef ik de boom een knuffel. Ik snap meteen waarom Noa al de hele tijd bij de boom staat: dan voelt de boom zich tenminste niet meer zo alleen. Wat lief van Noa, dat ze zo goed op de boom let.

Beschrijving van de activiteit

Op een aantal bomen in de buurt hangen verschillende gezichtsuitdrukkingen. Zo is er een bange boom, een blij boom, een boze boom, maar ook een verdrietige boom. Loop met de bevers langs alle bomen en bedenk waarom ze kijken zoals ze kijken. Het kan hierbij helpen om de gezichten na te doen.

Wat moet je doen om de boom weer blij te maken? Geef één van de bevers de beurt om te vertellen waar hij of zij weer blij van zou worden. De andere bevers moeten dat dan doen (bijvoorbeeld een liedje zingen, de boom knuffelen, troosten, een mop vertellen, etc). Wanneer de boom weer blij is, mag de bever die aan de beurt was een blij gezicht op de boom plakken.

Vorbereiding

- Zoek op locatie (liefst vooraf even checken) een stuk veld, bos of een pad met verschillende bomen.
- Maak tekeningen van blij, boze, bedroefde of bange boomgezichten.
- Print meerdere kaartjes van blij bomen.
- Hang de boomgezichten aan de bomen.

Materiaal

- Kaartjes van blij bomen
- Gezichten met de emoties van bomen

Tips en veiligheid

- Zoek bomen die ook verschillend zijn en van nature een bepaalde emotie lijken te hebben (bijvoorbeeld een treurwilg, opgewekte berk, statige beuk, oude eik, etc.).

ID – 4. Boomfeesten**

Ter gelegenheid van het jaarlijkse dorpsfeest heeft Fleur alle bomen in en rond het dorp versierd. Keet heeft gewoon alle versieringen die ze kon vinden opgehangen, dus nu hangen de kerstballen in de meiboom en de gekleurde lampionnen in de paastak. Noa vindt het toch een beetje gek. Kerstballen horen nu eenmaal in de kerstboom. Misschien kunnen de bevers helpen om de feestbomen op de goede manier te versieren.

Beschrijving van de activiteit

Veel bomen hebben hun eigen feest. Tijdens zo'n feest wordt zo'n boom extra mooi versierd. Er staan een aantal bomen (of plaatjes daarvan) met de bijbehorende versieringen. Het is de bedoeling dat de bevers om de beurt een versiering uit een verkeerde boom in de goede boom hangen. Als het goed is, mag de bever uit die laatste boom een nieuwe (verkeerde) versiering pakken en geeft die aan de volgende bever die mag proberen de versiering goed te hangen.

Vorbereiding

- Regel de verschillende feestbomen of plaatjes daarvan.
- Zoek of maak versieringen die horen bij bepaalde feestbomen (of plaatjes daarvan).

Materiaal

- Paastak met versiering (gele kuikentjes, plastic eieren, etc.)
- Kerstboom met versiering (kerstballen, lampjes, een piek, een zilveren kralenketting, etc.)
- Meiboom met versiering (een hoepel en linten in allerlei kleuren)
- Halloweenboom met versiering (lampionnen, spinnenwebben, spookjes, etc.)

Tips en veiligheid

- Gebruik vooral versieringen van plastic, stevig papier en stof. Die gaan niet zo gemakkelijk kapot en het verkleint de kans op ongelukken. Zeker als je de bevers ermee laat rennen.
- Om er een wat actiever spel van te maken, kun je het spel ook in estafettevorm gieten. Bij de beginstreep staat een mand met allerlei versieringen van verschillende feestdagen. Aan het einde van het parcours staat een rij met verschillende bomen. In twee teams pakken de bevers om de beurt een voorwerp uit de bak, rennen naar de bomen en hangen het voorwerp in de goede boom. Zodra de eerste bever terug is, mag de tweede van het team gaan rennen. Natuurlijk mag het team aanwijzingen toeschreeuwen in welke boom het ornamentje thuishoort; fout gehangen versieringen tellen uiteraard niet mee in de eindstand.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit ID – 1: Iedereen is anders
- Activiteit ID – 2: Jij bent de toekomst of Durf te dromen
- Activiteit ID – 3: Wees wie je bent
- Activiteit ID – 4: Lang zullen we leven!

7.3 SL – Het dorpsplein (Samenleving)

Op het dorpsplein komen alle bewoners van Hotsjietonia samen. Zittend op een bankje bespreken zij met de houthakker de argumenten voor en tegen van het omkappen van bomen, het onderhouden en in stand houden van de bossen en de waarde van sommige bomen voor alle bewoners van het dorp. Samen ontdekken ze hoe belangrijk het is om elkaar te helpen en open te staan voor elkaars meningen.



SL – 1. Grondstoffenspel**

Wij moeten goed voor de natuur om ons heen zorgen, want die hebben we nodig om te kunnen leven. Veel spullen die wij gebruiken, komen eigenlijk uit de natuur. Als Rozemarijn gaat koken, heeft ze spullen nodig om te kunnen koken, dat noem je grondstoffen. Bas Bos en Rebbel weten wel waar je die kunt vinden. Zij hebben veel in hun tuin staan. Je kan bijvoorbeeld van appels appelmoes of appelsap maken, van een boom kun je planken maken en van hout kan je ook papier maken. Van bomen wordt dus papier gemaakt. Wij moeten zuinig zijn met papier, want voor papier zijn bomen nodig.

Beschrijving van de activiteit

De bevers zoeken samen de grondstoffen en de producten waar deze van zijn gemaakt bij elkaar, zoals:

- | | | |
|---------------------------|---|------------------------|
| • Kip | - | ei |
| • Koe | - | melk |
| • Varken | - | spek |
| • Tarwe | - | brood |
| • Schaap | - | bol wol |
| • Zonnebloem | - | olie |
| • Klei | - | baksteen |
| • Boom | - | papier |
| • Wortelloof uit de grond | - | worteltjes op een bord |
| • Aardappel | - | patat |
| • Bessen of aardbeien | - | jam |

De grondstoffen zijn op verschillende kleuren papier geplakt. Laat de bevers de eindproducten inkleuren in de kleur van de grondstof. Als de kip op een oranje ondergrond is geplakt of gekopieerd,

dan moeten de bevers het ei oranje kleuren, als de koe op een blauwe ondergrond is geplakt of gekopieerd, dan moeten de bevers de melk blauw kleuren, etc.. De grondstoffen kan je in de kring leggen of als je wat meer ruimte hebt, kun je ze over de ruimte verspreiden. Als iedereen klaar is met het kleuren, dan controleer je in de kring of alles goed is gekleurd.

Vorbereiding

- Platen met grondstoffen op verschillende kleuren papier printen en eventueel lamineren.
- Een lijst met plaatjes maken van de eindproducten.
- Een gekleurde antwoordenlijst maken voor de leiding om te kunnen controleren.
- Kleurtjes in de kleuren die nodig zijn klaarzetten.

Materiaal

- Kaarten met grondstoffen
- Lijsten met plaatjes van de eindproducten
- Antwoordenlijst die al gekleurd is
- Kleurpotloden

Tips en veiligheid

- Je kunt er ook een soort mini-speurtocht van maken. Je hangt de grondstoffen op met een kleurpotlood erbij. Vervolgens kunnen de bevers met dit potlood het bijbehorende product op hun eigen blad inkleuren.

SL – 2. Zorg voor een ander**

Er zijn wel eens bevers in de groep die een beetje hulp nodig hebben, omdat ze niet alles zelf kunnen. Rozemarijn vindt het heerlijk om dan te helpen. Hoe kan je ergens komen als je niet kan zien waar je naar toe moet of niet kan lopen en hoe moet je iets meenemen als je met krukken loopt? Rozemarijn laat zien dat het heel leuk is om dan de ander te helpen. Zo kan iedereen meedoen om de boom op het dorpsplein te redden.

Beschrijving van de activiteit

Laat de bevers per tweetal een kaartje uitkiezen met hierop een beperking en laat ze dan om en om in tweetallen naar de boom op het dorpsplein gaan om een plaatje aan de boom hangen dat staat voor 'deze boom niet omhakken'. Bijvoorbeeld: je kan niet lopen, hoe kan je dan samen naar de boom komen (met een rolstoel)? En als je een gebroken been hebt, hoe kan je dan samen naar de boom komen (met krukken)?

Als alle bevers geweest zijn, praat je even na over hoe ze elkaar geholpen hebben en of het leuk is om een ander te helpen of juist moeilijk. En hoe was het om een beperking te hebben?

Vorbereiding

- Maak kaartjes met hierop afbeeldingen van verschillende beperkingen, zoals niet kunnen lopen, met krukken lopen, op één been lopen, niet kunnen zien en dergelijke.
- Maak een kaartje met 'deze boom niet omhakken', met een afbeelding van een houthakker die de boom omhakt waar een groot rood kruis doorheen staat.
- Zet eventueel wat obstakels klaar rondom de boom.
- Leg een blinddoek klaar.
- Zet een rolstoel klaar.
- Zet krukken klaar.
- Leg rugzakken of andere tassen klaar.

Materiaal

- Kaartjes met daarop diverse beperkingen

- Blinddoek
- Eventueel materiaal om obstakels te maken
- Rolstoel
- Krukken
- Per koppel een rugzak of een andere tas

Tips en veiligheid

- Om het moeilijker of gemakkelijker te maken, kunnen er meer of minder obstakels op de route gemaakt worden of moeten beide kinderen een tas meenemen.

SL – 3. Belangrijke beroepen*

Steven Stroom vertelt dat de houthakker vindt dat hij heel belangrijk is voor ons, omdat hij bomen omhakt. Steven heeft een aantal foto's gemaakt van mensen die iets aan het doen zijn, hij weet alleen niet meer wat ze precies aan het doen zijn. Het waren mensen die heel belangrijk zijn voor ons. Als zij er niet zouden zijn, hebben we een probleem. Kunnen de bevers Steven helpen om te kijken wie hij heeft gefotografeerd en hem ook vertellen waarom deze mensen zo belangrijk zijn? Zijn deze mensen minder belangrijk dan de houthakker?

Beschrijving van de activiteit

Hussel de puzzelstukjes van vijf puzzels met daarop vijf mensen die een beroep laten zien door elkaar en laat de bevers deze puzzels samen maken. Ze moeten dan samenwerken en kunnen als de puzzels klaar zijn in de groep vertellen waarom deze beroepen belangrijk zijn. Zouden de bevers dit later ook willen worden of juist iets heel anders? Is dit ook een belangrijk beroep?

Vorbereiding

- Maak vijf puzzels, van ieder beroep één. Knip hiervoor de plaat van ieder beroep in stukken. De achterkant van de puzzels maak je allemaal verschillend om het zo niet te moeilijk te maken. Zo kunnen de bevers de puzzels maken. De vijf beroepen zijn: politie, brandweer, dokter, meester/juf en boer.

Materiaal

- Vijf puzzels met vijf beroepen met vijf verschillende achterkanten, bijvoorbeeld blauw, groen, rood, geel en oranje.

Tips en veiligheid

- Als een groepje snel klaar is met de puzzels, kan je de bevers nog een tekening laten maken van een ander beroep dat ze belangrijk vinden, bijvoorbeeld het beroep dat ze later willen uitoefenen. Vervolgens knip je de tekening in stukjes en heeft iedere bever zijn of haar eigen puzzel.

SL – 4. De wensboom*

In de tuin van Bas Bos en Rebbel staan heel veel bomen. Vaak wordt een belangrijke boom in het bos de toekomstboom genoemd, dat is de boom die er voor zorgt dat de andere bomen beschermd blijven. Wij hebben hier ook een toekomstboom, waar je je wensen voor de toekomst in kunt hangen. Volgens Rebbel heeft de meneer die Scouting bedacht heeft eens gezegd: "Wat zou je kunnen wensen om de wereld om je heen een beetje beter te maken?"

Beschrijving van de activiteit

Laat de bevers een tekening maken met wat ze voor de toekomst op school of voor hun straat wensen om de wereld om zich heen een beetje beter te maken. Geef hier eerst een goede inleiding over, zodat ze geen computers of auto's voor zichzelf gaan tekenen, maar dingen die echt van belang zijn voor de wereld om hen heen. Daarna mogen ze hun wensen in de toekomstboom hangen.

Vorbereiding

- Zet papier en kleurpotloden klaar op een tafel.
- Maak zo nodig een toekomstboom (als er geen echte boom is die gebruikt kan worden).

Materiaal

- Papier
- Kleurpotloden
- Tafel met krukjes/stoeltjes
- Toekomstboom (als er een echte boom staat, deze gebruiken, en anders zelf een toekomstboom maken)
- Touwtjes, haakjes of tape om de wensen mee in de boom te hangen

Tips en veiligheid

- Als het inleidende gesprek onvoldoende ideeën naar boven brengt, kan je de bevers helpen.
- Als de school of straat nog te groot blijkt, laat een bever dan iets voor een ander wensen, zoals dat een ziek persoon uit zijn of haar omgeving weer beter wordt.
- Je kan ook als inleiding een passend verhaal voorlezen, bijvoorbeeld het boek *Ssst luister* van Jeanne Willis.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit SL – 1: Dank je wel natuur!
- Activiteit SL – 2: Samen lukt het wel!
- Activiteit SL – 3: Iedereen is belangrijk
- Activiteit SL – 4: Wensen doe je nooit hardop!

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

In het huis van Rozemarijn en Professor Plof worden lekkere dingen gekookt en proefjes gedaan. Samen met de bevers leert de houthakker dat bomen en planten voor ons ook erg belangrijk zijn om gezond te blijven: we hebben ze nodig voor eten en voor schone lucht.



VG – 1. Levend pictogrammenmemory**

Een boom omhakken, is natuurlijk niet goed voor de boom. Soms vallen bomen vanzelf om, omdat ze oud zijn, of ziek. Iedereen kan helpen om de bomen, planten en dieren minder snel ziek te laten worden. We moeten dan goed zijn voor het milieu, zoals je dat noemt. Op veel verpakkingen van eten en drinken staan plaatjes die vertellen of een product goed voor het milieu is. Rozemarijn heeft boodschappen gedaan en een leuk spel bedacht om te leren wat die plaatjes op het eten en drinken betekenen.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan een memoryspel met pictogrammen spelen die op eten en drinken te vinden zijn. De bevers moeten steeds het pictogram bij de betekenis zien te vinden. De kaartjes hangen of liggen verspreid over het terrein. De bevers mogen de kaartjes niet meenemen.

Als de bevers een kaartje gevonden hebben, kijken ze goed naar de kleur en het figuurtje dat onderaan het kaartje staat. Daarna lopen ze terug naar de tafel (of eventueel een prikbord) waar hun speelkaart op is bevestigd. Daar tekenen ze bij het pictogram een figuur met de goede kleur. Daarna zoeken ze weer verder naar het volgende kaartje. De bever die als eerste de hele kaart vol heeft, heeft gewonnen.

Als alle kaartjes zijn gevonden, verzamelen alle bevers zich om de tafel. Bekijk met de bevers de kaartjes van de pictogrammen en bespreek waar je de plaatjes op terug kunt vinden.

Vorbereiding

- Print de memorykaartjes, de afstreekkaart en de beschrijving van de gebruikte pictogrammen (voor de spelleider).
- Hang de kaartjes op.
- Plak de bingokaart op de tafel.

Materiaal

- Memorykaartjes met pictogrammen uit Bijlage 5
- Bingokaart uit Bijlage 6 (één voor ieder groepje)
- Kleurpotloden om de bingokaart te kunnen inkleuren
- Beschrijving van de betekenis van de pictogrammen uit Bijlage 7
- Tafel of prikbord om de bingokaart op te bevestigen
- Plakband of punaises

Tips en veiligheid

- Als de groep erg groot is, kun je ook meerdere memoryspellen ophangen en de groepjes de opdracht geven dat ze maar van één bepaalde kleur kaartjes mogen zoeken.
- Plastificeer de memorykaartjes, zodat ze tegen een stootje kunnen en de hele dag meegaan.

VG – 2. De soep is heet!***

Rozemarijn heeft een idee. Ze neemt de houthakker mee naar haar moestuin om spullen te zoeken om een lekkere soep van te maken, want dat vindt hij vast lekker.

Ze laat de houthakker zien wat je allemaal voor eten kunt laten groeien als je planten en bomen niet omhakt, maar er goed voor zorgt. Ze plukken en verzamelen samen groenten en kruiden om een lekkere soep te maken, want de houthakker heeft best honger na Rozemarijns verhaal.

Beschrijving van de activiteit

De spelleider staat als Rozemarijn met een koksschort aan in het midden van het speelveld. De bevers worden verdeeld over de manden met ingrediënten voor de soep, die in een cirkel rond het speelveld staan opgesteld.

Rozemarijn wil een grote pan soep koken van de vers geplukte groenten en kruiden uit de moestuin. Om de 'pan' (het speelveld) heen staan manden met de groenten per soort gesorteerd. Uien, prei, wortelen, bloemkool, peterselie, maggieplant, etc. Rozemarijn roert in de pan met een spatel en roept dat ze bijvoorbeeld nog drie wortels nodig heeft voor de soep. De bever bij de mand met wortels pakt er drie uit en begint rondjes rond Rozemarijn te lopen, in de richting waarin Rozemarijn roert. Daarna noemt Rozemarijn nog een ingrediënt en er komt een volgende bever bij die ook in dezelfde richting rondjes om de pan gaat lopen. Zo gaat Rozemarijn door tot er vier of vijf bevers rondlopen.

Rozemarijn zegt nu dat de soep warmer wordt en de bevers moeten harder gaan lopen. Rozemarijn vertelt dat de soep steeds heter en heter wordt. Dan roept ze: "Help, de soep brandt aan!" Op dat moment moeten de bevers weer zo snel mogelijk bij hun eigen mand zien te komen zonder getikt te worden door Rozemarijn. Ze mogen daarbij niet voorbij de 'manden' komen.

Als alle bevers getikt zijn of weer bij hun eigen mand staan, wordt er uit de bevers een nieuwe 'kok' gekozen en kan het spel opnieuw gespeeld worden. Vanaf dan wordt de rol van Rozemarijn dus vervuld door een bever, die het schort aan krijgt.

Vorbereiding

- Zet de materialen klaar.
- Zet de 'pan' (= speelveld) aan door een grote cirkel te maken met cirkels of hoepels met ieder een eigen groepje ingrediënten. Een pan (= speciekuip) met daar omheen per ingrediënt een kleine cirkel of hoepel.

Materiaal

- Touwen om manden mee uit te zetten rond het veld; je kunt ook een pion gebruiken met een stok erin waarop een plaatje van het ingrediënt staat
- Spatel of soeplepel voor de kok om in de pan te roeren.
- Een keukenschort voor de kok.

Tips en veiligheid

- Wissel als Rozemarijn regelmatig van 'roerrioting' om duizeligheid te voorkomen. Geef dit duidelijk aan, zodat alle bevers de andere kant op lopen of rennen. Doe dit ook als een bever de kok is.
- Om te voorkomen dat de kinderen buiten het speelveld komen, zou je met een touw de lijnen tussen de manden aan kunnen geven.
- Door het lopen in rondjes, kunnen de bevers heel duizelig worden en bij het wegrennen voor de kok vallen. Denk eraan dat je dit spel speelt op een geschikte ondergrond, bij voorkeur op gras.
- Bind het schort bij de kok zo om dat het niet snel los laat en de kok er veilig in kan rennen.

VG – 3. Zie dat ik groei!*

Rozemarijn heeft bomen in haar tuin geplant waar fruit aan groeit. Rozemarijn wil wat lekker fruit voor de houthakker plukken. Dan kan de houthakker zien dat we van bomen gezond en lekker eten halen, als je maar goed voor de bomen zorgt. Mensen hebben gezond eten nodig om te groeien. Bomen ook, maar bomen zijn heel speciaal. Bomen maken hun eten helemaal zelf, in hun blaadjes. Daarvoor hebben ze alleen water, zonlicht en lucht nodig.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan een spel spelen om de bomen van Rozemarijn zo groot mogelijk te laten worden en zoveel mogelijk fruit te kunnen 'plukken'. Ze moeten hier waterdruppels, zonnestralen en luchtbellen voor verzamelen.

Om beurten mogen de bevers dobbelen. Het aantal stippen dat ze gooien, mogen ze de pion vooruit zetten op een spelbord. Op elk vakje staat wat je krijgt. Dit kunnen waterdruppels, zonnestralen of luchtbellen zijn.

Elk setje van één waterdruppel, één zonnestraal en één luchtbel kunnen de bevers ruilen tegen een 'stukje boom' (bouwblokje). Bij de start van het spel liggen er al drie 'boompjes' (blokjes). Naast ieder boompje ligt een stapel kaartjes met de vrucht die 'aan deze boom groeit' (bijvoorbeeld een appel, sinaasappel en peer). De bevers mogen om de beurt een stukje boom bovenop één van de drie torentjes stapelen en een kaartje pakken van het stapeltje ernaast. Als alle bevers zijn geweest voordat het spel klaar is, wordt er telkens onder de bevers die het minst aantal keer zijn geweest gedubbeld wie het volgende blokje mag leggen (wie het hoogste gooit).

Vorbereiding

- Download het spelbord, print het en plastificeer het.
- Download de waterdruppels, zonnestralen en luchtbellen, print ze en plastificeer ze.
- Zoek afbeeldingen van drie verschillende boomvruchten en print ze.

Materiaal

- Spelbord uit Bijlage 8
- Waterdruppels uit Bijlage 9
- Zonnestralen uit Bijlage 10
- Afbeeldingen van drie verschillende boomvruchten (bijvoorbeeld appel, sinaasappel en peer)
- Bouwblokken of bijvoorbeeld een Jenga-spel
- Dobbelsteen
- Pion

Tips en veiligheid

- Zorg dat iedere bever minstens één keer een blokje heeft kunnen stapelen. Als het spel hiervoor te snel voorbij dreigt te zijn, maak het dan 'zomer'. De bomen groeien extra hard en daarom groeien er twee, drie, etc. blokjes in plaats van één.
- Laat de bevers na afloop hun plaatjes van fruit omruilen voor echt fruit. Eén stuk fruit per bever (laat ze kiezen als ze meer kaartjes hebben), of maak samen een lekkere fruitsalade (een voorgesneden stuk fruit per kaartje, afhankelijk van hoeveel kaartjes ze hebben).
- Als het groepje groter is dan zes bevers, kun je de bevers in groepjes van drie of vier laten spelen. Groepjes krijgen hun eigen dobbelsteen en boompjes. Ze mogen gooien als ze er klaar voor zijn en hoeven niet op andere groepjes te wachten. Bij een echt grote groep kan je ook nog meerdere spellen printen.
- Je kunt het spel ook vergroten en er een levende variant (**) van maken door de bevers op het spelbord te laten lopen terwijl het spelbord bestaat uit A4tjes. Hiervoor kun je alle onderdelen van het spel uitvergroten en printen.

VG – 4. De bomendokter*

Professor Plof roept de bevers bij zich en vertelt dat, als mensen soms een ongeluk krijgen, ze een stukje van hun lichaam kwijt kunnen raken omdat het stuk is gegaan. Dit kan ook bij bomen gebeuren. Maar Professor Plof vertelt ook dat de dokters dan heel knap zijn en dan een nieuw stukje van het lichaam kunnen maken. Dat nieuwe stukje heet dan een 'prothese'.

Professor Plof kan dit bij bomen en kan de bomen dus weer beter maken als zij een stukje missen.

Beschrijving van de activiteit

De bevers spelen dit spel in een groepje. Er zijn plaatjes van bomen afgebeeld op papier en van mensen (bij voorkeur A3 of nog groter). Maar dat is gek: in de bomen hangen onderdelen van het menselijk lichaam en bij de mensen hangen onderdelen van de bomen. Laat de bevers het weer in orde maken.

Lukt het de bevers om alle onderdelen op de goede plek bij de bomen en mensen te hangen?

Vorbereiding

- Teken of print grote afbeeldingen van bomen en hang ze op.
- Teken of print onderdelen van de bomen, knip ze uit en bevestig ze aan de afbeeldingen van menselijke lichamen.
- Teken of print grote afbeeldingen van het menselijk lichaam en hang ze op.
- Teken of print onderdelen van het menselijk lichaam (ledematen, buik, hoofd, etc.), knip ze uit en prik ze in de afbeeldingen van de bomen.

Materiaal

- Grote vellen papier om de bomen en de lichamen op te tekenen, bijvoorbeeld behang
- Plakband

Tips en veiligheid

- Hang de onderdelen van de bomen op de vergelijkbare plek van het menselijk lichaam en andersom (de wortels verwisselen met voeten, takken met de armen, haar en oren in de kruin van de boom, blaadjes op het hoofd, etc.)
- Als je een actiever spel wilt, kan je het ook in estafettevorm spelen (***).

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit VG – 1: Verstandig winkelen
- Activiteit VG – 2: Ork, ork, ork, soep eet je met een...
- Activiteit VG – 3: Groeien en bloeien
- Activiteit VG – 4: Kusje er op en het is over!

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

Op de boot van Sterre en Steven nemen we een kijkje in andere landen en culturen. Over de hele wereld zijn er speciale bomen. Ook kan de houthakker iets leren van andere mensen. Er zijn mensen in verre landen die heel goed weten hoe je leeft zonder alle bomen om te hakken.



INT – 1. Op theevisite bij de Amish**

Sterre herinnert zich dat zij en Steven een keer met de boot naar de andere kant van de zee zijn gevaren. Ze komen daar terecht in een dorp waar mensen wonen die zichzelf Amish noemen. Steven vraagt aan de man, die hen hartelijk uit nodigt in zijn huis, wat Amish eigenlijk is. “Kom maar mee naar mijn huis. Dan zal ik je laten zien hoe wij leven”, zegt hij.

Ze komen in een grote boerderij. In de kamer zit een vrouw. Ze heeft kleding aan die Sterre en Steven alleen maar kennen van de foto's bij opa en oma. Maar de vrouw lacht vriendelijk naar hen en vraagt of ze iets willen drinken. “Een kopje thee, graag”, zeggen Steven en Sterre. De vrouw staat op en loopt naar het fornuis dat in de kamer staat. Van een stapel ernaast pakt ze een paar blokken hout en ze zet een ketel op het fornuis. Als het water kookt, strooit ze er wat bladeren in. Ze schenkt wat van de thee in een mok. Ze vraagt of Steven graag zoete thee wil. “Ja, een klontje suiker graag”, antwoordt hij. “Dat hebben we niet, maar ik heb wel honing van onze eigen bijen”, antwoordt ze. Dat vindt Steven ook goed. Ze vraagt of ze er misschien een koekje bij willen. Dat lusten Steven en Sterre wel.

De Amish leven heel dicht bij de natuur. Ze gebruiken bijna geen machines en elektriciteit. Ze hebben geen computers. Ook veel producten die wij in de winkel kopen, zoals suiker en theezakjes, hebben ze niet. Ze gaan zuinig om met alles en proberen zo min mogelijk van alles te gebruiken. Zo hoeven er bijvoorbeeld minder bomen te worden omgehakt. Misschien kan de houthakker hier iets van leren.

Beschrijving van de activiteit

Om te ervaren hoe het werkt als je geen machines en elektriciteit gebruikt, gaan de bevers vandaag zelf koekjes bakken van zelf gemalen meel in een koekenpan op een houtvuurtje.

Vertel de bevers dat Sterre alvast zelf meel gemalen heeft op dezelfde manier als de Amish dat doen. Doe het ook even voor met een vijzel in een kom. Nu is het de taak van de bevers om hier koekjesdeeg van te maken. Het is het leukste om ook echte natuurlijke maten te nemen om af te wegen, bijvoorbeeld bakjes en lepels waar deze hoeveelheid in past. Mix alle ingrediënten door elkaar en laat de bevers er mooie koekjes van kneden. Terwijl de bevers verder spelen, kunnen de koekjes worden gebakken. Aan het einde van de dag kunnen de bevers de koekjes ophalen.

Vorbereiding

- Probeer uit hoe je meel maalt en test het recept.
- Test met name het stukje over het afmeten van de ingrediënten even goed en check of de gebruikte materialen de goede hoeveelheden bevatten.
- Zet voor het aantal deelnemers voldoende ingrediënten klaar.
- Maak een taakverdeling binnen het groepje, zodat elke bever iets te doen heeft.

Material

- Ingrediënten voor het recept (20 koekjes):
 - 350 gram bloem
 - 170 gram boter
 - 280 gram honing
 - 3 eierdooiers
 - 1 theelepel bakpoeder
 - Een snufje kaneel
- Een vijzel en wat graankorrels, zodat het malen van graan kan worden voorgedaan
- Recept voor de koekjes
- Bakjes, lepels, etc. of een ouderwetse weegschaal met gewichten om hoeveelheden af te meten
- Een grote kom voor het beslag

Tips en veiligheid

- Het recept staat aangegeven in natuurlijke maten. Test deze goed, want anders wordt het beslag te dik of juist te dun. Je kunt ook met een weegschaal met gewichtjes werken. Een elektronische weegschaal past niet zo goed bij deze activiteit en is voor bevers ook nog moeilijk af te lezen.
- Maak een primitief steenovenje met een kampvuur eronder, waar de koekjes in kunnen.

INT – 2. Een speelfpraak bij mijn indiaanse vriend**

De boom op het dorpsplein betekent veel voor de dorpsbewoners. Steven weet dat er op de wereld meer mensen zijn voor wie bomen bijzonder zijn. Zo vaart hij samen met Sterre wel eens naar de overkant van de zee. Daar woont hun vriend Brandend Vuur. Hij woont in een indianendorp. Indianen vertellen altijd veel verhalen over hoe de dingen in de wereld zijn gekomen.

Omdat hun indianenvriend Brandend Vuur heet, heeft hij van zijn opa veel verhalen gehoord over hoe de indianen vroeger het vuur hebben gevonden. Dit heeft een grote tovenaars namelijk van het Vuurwezen gestolen en in de bomen verstopt. Toen heeft hij de indianen verteld hoe je het vuur weer uit het hout van de bomen kunt laten komen. De kinderen van het indianendorp hebben een spel bedacht bij dit verhaal.

Beschrijving van de activiteit

Op een kleed ligt het Vuurwezen (één van de leidinggevers) te slapen. Voor het Vuurwezen liggen stukken vuur in een boom. De bevers gaan in een kring om het Vuurwezen heen staan met de handen vast. Ze moeten proberen zoveel mogelijk vuur van het Vuurwezen te pikken. De spelleider wijst telkens één of twee bevers aan die mogen proberen om een stuk 'vuur' te pakken, zonder dat het Vuurwezen wakker wordt en hen aantikt. Als een bever getikt is, gaat hij of zij op die plek zitten, als extra hindernis.

Als een bever een stuk vuur heeft gepakt, moet hij of zij het buiten de kring in een heilige boom leggen. Daarna gaat de bever weer in de kring staan. Hoeveel vuur kunnen de bevers pakken van het Vuurwezen?

Vorbereiding

- Print de vuurdelen.
- Leg een kleed met daarop het Vuurwezen klaar (bijvoorbeeld een kampvuurdeken).
- Maak een heilige boom van bijvoorbeeld een omgekeerde pion, een stok en takken met daar omheen bruin karton.

Materiaal

- Stukken vuur.
- Kleed.
- Vuurwezen.

Tips en veiligheid

- Maak aan de bevers duidelijk dat dit 'tovervuur' is, omdat je normaal vuur natuurlijk niet met je handen kunt vastpakken.

INT – 3. Eerlijk verdelen***

Sterre en Steven reizen veel en weten dat in verschillende werelddelen andere dingen gegeten en gebruikt worden. Dat komt omdat niet alles overal gemaakt kan worden. Daarom is niet alles dat mensen nodig hebben om te leven voldoende aanwezig. Hierdoor hebben sommige mensen te veel en anderen hebben bijna niets. Om in de toekomst alles iets eerlijker over de wereld te verdelen, hebben de landen regels afgesproken. Als er hout uit plaatsen met veel speciaal daarvoor geplante bomen gehaald wordt, dan hoeft de boom op het plein niet gekapt te worden. Sterre en Steven hebben een leuk spel bedacht om te oefenen hoe je dat doet.

Beschrijving van de activiteit

Er zijn vier eilanden gemaakt met touwen op de grond. Elk eiland heeft zijn eigen grondstof (China heeft thee, Nederland heeft melk, Amerika heeft goud, Saoedi Arabië heeft olie). Kleed elk eiland aan met dingen die typisch zijn voor dat land. Zo kun je bij Nederland misschien klompen en een koe neerzetten, bij China een Chinees hoedje voor elk teamlid, bij Amerika een plaat van het vrijheidsbeeld en Saoedi Arabië kun je aankleden door een slang in een mandje te doen.

De bevers worden in ten minste tweetallen verdeeld over de eilanden. Aan het begin heeft ieder team vier kaartjes met de grondstof van hun land en een boodschappenlijst met plaatjes van alle vier de grondstoffen erop. Om de beurt gaat één bever op zoek naar het land dat deze grondstof heeft, om het tegen iets anders te ruilen. Daarvoor mag de bever één van de vier grondstofkaartjes meenemen. Het bemachtigde grondstofkaartje wordt op hetzelfde plaatje op de boodschappenlijst gelegd. Op die manier probeert het team om het boodschappenlijstje 'vol' te krijgen. Van ieder eiland mag alleen de oorspronkelijke grondstof worden meegenomen. Het team mag wel zelf weten welk kaartje door de 'zoeker' wordt meegenomen om te ruilen.

Er is ook een tikker (leidinggevende) in het spel die de bevers kan aftikken. Op de eilanden zijn de bevers veilig. Als een bever getikt is, moet hij of zij eerst terug naar zijn of haar eiland. Een andere bever uit het team mag dan proberen naar een eiland te komen om te ruilen.

Vorbereiding

- Print de grondstofkaarten.
- Print de boodschappenlijstjes.
- Zet het speelveld met vier eilanden uit.
- Kleed de eilanden aan en verdeel de grondstoffen.

Materiaal

- Grondstofkaarten
- Boodschappenlijstjes per eiland

- Touwen om de eilanden uit te zetten
- Aankleding voor de vier eilanden

Tips en veiligheid

- Als er te weinig bevers zijn om in ten minste tweetallen over de eilanden te verdelen, verdeel ze dan over minder eilanden. Bij de eilanden zonder 'team' kunnen de zoekers gewoon een kaartje omruilen. Maak hier duidelijk dat zoekers altijd maar één kaartje bij zich mogen hebben (zodat ze ook echt ruilen).
- Dit spel kan best ingewikkeld zijn. Zorg dat er een spelleider beschikbaar is om de teams weer op weg te helpen als ze er even niet meer uit komen. Speel het spel bij gebrek aan leiding desnoods zonder tikker of laat een bever de tikker zijn.
- Let er op dat de bevers niet over de touwen om de eilanden aan te geven struikelen. Een alternatief is het gebruik van stoepkrijt of een getrokken streep.
- Door de bevers een zwemdiplomakaartje te geven dat kan worden afgepakt, kun je het tastbaarder maken wanneer ze mogen ruilen. Als ze getikt zijn, moeten ze het kaartje afgeven en eerst een nieuw kaartje halen voor ze verder kunnen ruilen.

INT – 4. Vruchten sorteren*

Steven heeft op zijn vele reizen met Sterre veel foto's van vruchten en bomen gemaakt. Daar heeft hij een spel mee bedacht.

Beschrijving van de activiteit

Bekijk met elkaar plaatjes van bomen en vruchten. Laat de bevers de vruchten en bomen sorteren op welke in Nederland groeien en welke in het buitenland. Laat de bevers daarna bij elke vrucht de goede boom zoeken.

De bevers mogen daarna de plaatjes nog even goed bekijken voor ze omgekeerd worden en door elkaar worden gehusseld. De bedoeling is nu dat de bevers om beurten twee kaarten omdraaien. Als het lukt om een boom en de bijbehorende vrucht om te draaien, mogen ze nog een keer. De bever met de meeste paren heeft gewonnen.

Voorbereiding

- Verzamel afbeeldingen van bomen en bijbehorende vruchten uit Nederland en uit het buitenland.
- Print de bomen en de vruchten.

Materiaal

- Kaartjes van bomen
- Kaartjes van vruchten

Tips en veiligheid

Speel het spel zelf een keer, zodat je weet welke combinaties bij elkaar horen en welke vruchten in het buitenland en in Nederland groeien.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit INT – 1: Niet alles van vroeger was slecht, maar wel anders!
- Activiteit INT – 2: Het maakt niet uit hoe je heet!
- Activiteit INT – 3: Eerlijk zullen we alles delen
- Activiteit INT – 4: Wij horen samen!

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

Fleur en Keet Kleur hebben een vrolijk huis waar de houthakker kan kleuren, knutselen en optredens kan geven.



EXP – 1. Knutsel je eigen lievelingsboom*

De boom op het dorpsplein is al heel oud, zo oud dat niemand in het dorp weet hoe oud de boom is. Deze boom hoort en ziet alles in Hotsjietonia. Hij kan hier lange verhalen over vertellen. Keet en Fleur zijn helemaal dol op de boom. Daarom willen ze graag een boom knutselen die erop lijkt, zodat ze er elke dag naar kunnen kijken, zonder naar het dorpsplein te hoeven lopen. Zij noemen het de toekomstboom.

Toekomstbomen zijn bomen die behouden moeten blijven voor de toekomst, voor later dus. Natuurlijk zijn dit altijd de beste en de mooiste bomen van het bos. Hoe ziet jouw lievelingsboom eruit? Denk aan de boom van je dromen, de mooiste en sterkste boom en de boom die voor alle andere bomen kan zorgen. Dat is de boom die je het liefste in Hotsjietonia wilt hebben staan en die altijd moet blijven staan.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan op een groot vel papier hun eigen toekomstboom knutselen van kosteloos materiaal. Natuurlijk werken de bevers uit het groepje met elkaar samen. Wat groeit er aan hun lievelingsboom? Het mag ook een soort boom zijn die nu nog helemaal niet bestaat, maar 'later in de toekomst misschien wel' (zoals een 'kauwgomballenboom', een 'knuffelberenboom', etc.)

Vorbereiding

- Het is handig om op een groot vel papier alvast de contouren van de stam en een paar belangrijke takken voor te tekenen. Knip ook ander materiaal van tevoren alvast voor en leg dit in bakjes klaar. Dit scheelt tijd voor de bevers om te knippen. De bevers kunnen deze dan zelf beplakken met stukjes karton van doosjes, eierdozen en wc-rolletjes, en de boom afmaken met kleinere takken en blaadjes.

Materiaal

- Grote vellen papier (eventueel behang, maar groen en bruin papier is natuurlijk mooier)
- Kosteloos materiaal (verpakkingsmaterialen, wc-rolletjes, eierdozen)
- Lijm
- Scharen
- Oude kranten om op te werken

Tips en veiligheid

- Als uitbreiding kun je de bevers hun boom laten verven, nadat ze hem geknutseld hebben. Je kunt er ook voor kiezen om alle groepjes verder te laten werken aan dezelfde boom, waardoor er één grote toekomstboom ontstaat van alle bevers.
- Denk goed na over het materiaal dat je gebruikt. Knippen in plastic geeft bijvoorbeeld scherpe randen waar bevers zich aan kunnen snijden, net als aan blik.
- Kijk goed op de verpakking van de lijn en verf of dit uitwasbaar is. Anders is het handig om de bevers oude overhemden of verfschorten aan te trekken.

EXP – 2. Afmaakverhaal*

Bomen worden vaak heel oud en kunnen dus hele mooie verhalen vertellen, want ze hebben veel om hen heen zien gebeuren. En dat geldt natuurlijk ook voor de grote boom op het dorpsplein. Keet heeft van de grote boom op het dorpsplein een mooi verhaal gehoord. Keet wil er een plaatjesverhaal maken. Ze heeft al de eerste twee plaatjes bij het verhaal getekend, maar het is nog niet af.

Beschrijving van de activiteit

De bevers bekijken de plaatjes van Keet en bedenken samen hoe het verhaal verder zou kunnen gaan. Spreek daarna samen af hoe je het plaatjesverhaal gaat afmaken. Vervolgens tekent iedere bever een plaatje van het verhaal en vertellen de bevers (in de juiste volgorde) wat er op hun tekening staat.

Vorbereiding

- Bedenk zelf een (begin van) een verhaal dat de boom verteld zou kunnen hebben of kies bijvoorbeeld één van de verhalen uit het Beverkompas of van de beversite.
- Teken of zoek twee plaatjes bij het verhaal.

Materiaal

- Twee plaatjes bij een verhaal om af te maken
- Potloden
- A4'tjes om het verhaal op af te maken of behang
- Kleurstiften om de plaatjes te kleuren
- Harde ondergrond om op te tekenen, bijvoorbeeld een tafel of een houten plank

Tips en veiligheid

- Ga met de bevers aan de voet van een mooie en bijzondere boom zitten en laat het verhaal over deze boom gaan.
- Leg alvast wat extra plaatjes klaar (door elkaar), die je achter de hand houdt. Als het voor de bevers lastig is om zelf iets te verzinnen of een bepaalde scene te tekenen, dan kun je deze plaatjes erbij geven. Maak deze plaatjes dan niet al te specifiek, want dan kunnen de bevers zelf bedenken wat volgens hen de juiste volgorde is en vertellen wat er allemaal 'gebeurt'.
- Plastificeer de plaatjes, zodat ze tegen een stootje kunnen.
- Laat de bevers hun 'verhalen' op een grote wand of bijvoorbeeld op de achterkant van de boom hangen, zodat de groepjes elkaars verhalen kunnen zien.

EXP – 3. Bomengroeidans met Rebbel**

Kunnen de bevers goed dansen? Je kan dansen omdat je blij bent of omdat er een feestje in. Maar de bevers weten vast ook wel dat er ook speciale dansen bestaan. Bijvoorbeeld de regendans om het te laten regenen of een zonnedans om de zon te laten schijnen. Zou er ook een dans bestaan om de bomen harder te laten groeien? Vast wel!

Beschrijving van de activiteit

De bevers bedenken een bomengroeidans en proberen die uit op muziek. Rebbel kan de bevers daar vast bij helpen. Rebbel doet de dans voor en de bevers kunnen de dans direct nadoen. Rebbel geeft bij elke beweging een korte uitleg, zoals 'de boom groeit', 'de takken waaien in de wind' of 'we geven de bomen water'. Geef de bevers ook ruimte voor een stukje eigen inbreng. Iedere bever mag een eigen pasje bedenken dat de andere bevers na mogen doen.

Vorbereiding

- De leiding heeft al een eenvoudige dans voorbereid.
- Daarnaast moet er passende muziek worden geregeld en een manier worden bedacht om dit af te spelen.

Materiaal

- Muzikspeler met passende muziek (een beetje vrolijk, maar het liefst zonder tekst)
- Eventueel muziekinstrumenten (tamboerijnen, trommels, rammelinstrumenten, etc.)
- Eventueel verkleedkleden

Tips en veiligheid

- Je kan ook 'echt' een boom laten groeien of weer op laten leven. Je kan een boom vanuit een kist laten 'groeien' (leiding trekt of duwt hem stiekem omhoog), of je maakt van een parasol of paraplu een 'dode' boom, die weer 'tot leven' komt als je de parasol uitklapt.
- Muziekinstrumenten maken de dans nog leuker. Oefen de dans eerst zonder de instrumenten, zodat de bevers de dans goed onder de knie krijgen.
- Als je het lastig vindt om zelf een dans voor te bereiden, kan je ook een bestaand liedje over een boom gebruiken die je precies vertelt wat je moet doen (bijvoorbeeld 'De Droomboom' of 'Een boom vol kauwgomballen'). Zelf een 'groeidans' bedenken, is wel leuker voor de bevers en past beter in het thema.
- Als je de dans niet te moeilijk maakt, kan je ervoor kiezen om de geoefende dans bij de sluiting nog een keer met alle bevers samen te doen om de boom op het dorpsplein te laten herstellen van de schrik en hard te laten groeien. Laat Rebbel de dans dan nog even voordoen (liefst op een podium, zodat iedereen het goed kan zien). Zo hoeven de bevers het niet helemaal te onthouden, en bovendien kunnen de bevers die deze activiteit hebben gemist op deze manier ook meedoen.

EXP – 4. Journaal over de toekomst**

Kun je in de toekomst kijken? Nee, dat kan niemand. Maar je kan wel bedenken hoe je zou willen dat de toekomst er uit ziet! De meeste bevers weten vast wel wat ze later willen worden. En Keet is een goede interviewer die de bevers wel kan vragen wat ze willen worden. Als de houthakker dat op tv ziet, wil hij misschien ook wel iets anders gaan doen dan de grote boom omhakken.

Beschrijving van de activiteit

Keet gaat de bevers interviewen. Als er een bever is die dat wil en durft, dan mag deze bever ook even de interviewer zijn. Daarna gaan de bevers uitbeelden wat ze willen worden. Iemand van de leiding is de cameraman/-vrouw en neemt dit op.

Als alles is opgenomen, gaan we het ook meteen samen terugkijken. Zo kunnen de bevers zichzelf op televisie zien met een journaal over de toekomst.

Vorbereiding

- Richt een kleine studio in, dat kan zowel binnen als buiten.
- Zorg voor een camera en apparatuur om het gemaakte journaalfilmpje meteen terug te kijken.

Materiaal

- Filmcamera met ingebouwde of losse microfoon
- Liefst ook een statief
- Materiaal om een eenvoudige studio in te richten (een tafel en een paar stoelen is in ieder geval handig)
- Afspeelapparatuur om de opnames direct terug te kunnen kijken (beeldscherm of beamer, kabels om alles aan te sluiten, eventueel een laptop als je de camera niet direct op de beamer kunt aansluiten)
- Verkleedkleden

Tips en veiligheid

- De opnames zijn vooral bedoeld om direct terug te kijken en vervolgens weer te verwijderen.
- Als je de opnames later ook voor iets anders wilt gebruiken (bijvoorbeeld iedere groep achteraf een dvd sturen met de opnames), let dan wel even op het portretrecht: er is dan vooraf toestemming van de ouders nodig.
- Als het qua aantal mensen mogelijk is, is het leuk om ook Steven in deze activiteit te betrekken. Keet kan zich dan helemaal op het verhaal en het interviewen richten, terwijl Steven het opneemt met de camera.

- Het kan leuk zijn om (onder begeleiding) één van de (oudere) bevers ook zelf even cameraman of -vrouw te laten zijn.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit EXP – 1: Wat is dat mooi!
- Activiteit EXP – 2: Wat is dat spannend!
- Activiteit EXP – 3: Samen zijn we een echte boom
- Activiteit EXP – 4: U luistert naar het Bevernieuws

7.7 UST – In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)

In het futuristische huis van Stanley Stekker is altijd wat te beleven. De houthakker gaat hier uitdagingen aan en leert Scoutingtechnieken. Door deze technieken te gebruiken, hoeft hij niet meer per se een boom om te hakken.



UST – 1. Telefoneren zonder telefoon

De telefoon van Stanley Stekker is stuk. Nu heeft hij een idee om telefoons te maken van plastic (yoghurt)bekertjes en touw. Daarvoor zijn ook geen grote, houten telefoonpalen nodig waar bomen voor moeten worden omgehakt.

Beschrijving van de activiteit

Van twee (yoghurt)bekers en een stuk touw maken de bevers hun eigen telefoon. Verdeel de groep bevers in koppels. Elk koppeltje krijgt een stuk touw en twee plastic (yoghurt)bekertjes. Met een satéprikker maak je voorzichtig een gaatje in het midden van de bodem van het bekertje. Steek het touwtje vanaf de buitenkant door het gaatje. Maak een knoopje aan het uiteinde van het touwtje. Doe hetzelfde met het andere bekertje. Als de bekertjes met elkaar verbonden zijn, trek je het touwtje strak. Bever A houdt het bekertje tegen het oor, Bever B praat zachtjes door het bekertje. Kan bever A bever B horen?

Voorbereiding

- Verzamel (yoghurt)bekers en maak ze zo nodig schoon.
- Verzamel overig materiaal.

Materiaal

- Plastic (yoghurt)bekertjes
- Dun touw (vislijn werkt het beste)
- Satéprikkers

Tips en veiligheid

- Prik het gat van binnenuit op een zachte ondergrond (zand, (prik)kussen).
- Help de bevers zo nodig bij het prikken van het gat. Let er op dat er zich geen vingers of ogen in de terugkaatsweg van de satéprikker bevinden.
- Ook visdraad kan scherp zijn.
- Als je twee lijnen met een halve slag aan elkaar verbindt, kun je vier bekertjes met elkaar verbinden.
- Speel het fluisterspel: in plaats van de boodschap in elkaars oor te fluisteren, wordt hij in een rij via de bekertjes doorgegeven.

UST – 2. Koken in een kom

De houthakker wil de bomen kappen om zijn haard te laten branden. Op deze haard kookt hij zijn dagelijkse maaltijd. Professor Plof komt met een alternatief om een marshmallow te roosteren, zodat de bomen lekker in het bos kunnen blijven staan.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan een marshmallow koken in een grote soepkom, vergiet of saladeschaal. Bekleed een vergiet aan de binnenzijde voorzichtig met aluminiumfolie. Zorg dat de glimmende kant naar buiten is gericht. Gebruik een rubberen bal of de bolle kant van een lepel om het folie glad te strijken. Plaats een stukje boetseerklei in het midden van het vergiet. Steek een tandenstoker in de marshmallow en prik die op het stukje klei. Zet het vergiet in de zon (of onder een halogeenlamp). Na een tijdje zal de marshmallow gaan smelten. Haal de marshmallow voorzichtig van de tandenstoker. Lekker tussen twee koekjes!



Vorbereiding

- Knip het aluminiumfolie alvast op maat.

Materiaal

- Vergiet, soepkom of saladeschaal
- Aluminiumfolie

- (rubberen) bal of lepel
- Boetseerlei
- Tandensokers
- Plakband
- Marshmallows

Tips en veiligheid

- Halogeenlampen worden erg heet, houd deze dan ook buiten bereik van de bevers.
- Zet de halogeenlamp pas aan (of zet het vergiet pas in de volle zon) als iedereen zijn of haar marshmallow erin heeft gezet.
- Laat de bevers niet recht in de bak kijken, of zorg voor zonnebrillen.
- Geef de bevers elk hun eigen vergiet, soepkom of saladeschaal of neem het grootste vergiet dat je hebt en laat de bevers dit gezamenlijk bekleden, zodat ze gezamenlijk hun marshmallows kunnen bakken.

UST – 3. Bomentocht

De boom in Hotsjietonia is heel bijzonder voor alle bewoners. Steven vertelt dat hij en Sterre tijdens hun vele reizen hebben ontdekt dat bomen in andere landen soms ook een bijzondere betekenis hebben.

Beschrijving van de activiteit

Steven heeft een fotospeurtocht naar een aantal bijzondere bomen in de buurt gemaakt. Sommige bomen hebben een rare vorm, komen uit het buitenland of hebben lekkere vruchten. De bevers gaan aan de hand van de foto's op zoek naar deze bomen. Kijk ook naar bijzondere elementen aan of bij de boom.

Vorbereiding

- Probeer zo kort mogelijk voor de Bever-Doe-Dag de foto's te maken.

Materiaal

- Foto's van (bijzondere) bomen op en rond het terrein

Tips en veiligheid

- Zorg dat duidelijk is waar de bevers de bomen kunnen vinden en vooral waar ze dus niet hoeven te zoeken.
- Zet nummers op de foto's, zodat de bevers weten in welke volgorde ze de bomen moeten zoeken. Op deze manier kan je er echt een route van maken.

UST – 4: Bootje varen

Keet Kleur vindt dat Stanley Stekker teveel bezig is met allerlei elektronische speeltjes. Zij daagt Stanley uit om samen met de bevers iets te bouwen dat kan bewegen, zonder dat er een batterij in moet of dat je een stekker in het stopcontact moet steken. Ook de houthakker wordt hier erg nieuwsgierig van.

Beschrijving van de activiteit

De bevers maken een bootje dat 'zonder hulp' kan varen. Aan het bootje wordt een ballon bevestigd. Deze ballon wordt opgeblazen, maar niet dicht geknoopt. In een zwembadje o.i.d. wordt het bootje geplaatst en de ballon losgelaten.

Van kurken, stukjes piepschuim en satéprikkers bouwen de bevers een vlot. Op het midden van het vlot wordt met een fotoplakker of een stukje dubbelzijdig tape een (lege) ballon bevestigd. De bevers blazen nu de ballon zover als ze kunnen op. Houd het tuutje van de ballon goed vast en plaats het vlotje voorzichtig in het badje. Laat nu de ballon los. Welk vlotje komt het verst?

Vorbereiding

- Ontwerp van te voren een bootje dat door de bevers makkelijk in elkaar te zetten is. Zorg ervoor dat je op de dag zelf voldoende basis bouw pakketjes hebt.

Materiaal

- Kurken of piepschuim
- Satéprikkers
- Fotoplakkertjes (of stukjes dubbelzijdig tape)
- Ballon
- Rietjes
- Zwembadje of grote teil

Tips en veiligheid

- Help de bevers bij het opblazen van de ballon. Deze kunnen soms erg stug zijn.
- Een alternatief is om een bootje te maken met papieren zeilen. Door in rietjes te blazen, worden de bootjes voortbewogen.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit UST – 1: Hallo, hallo, ben je daar?
- Activiteit UST – 2: Smakelijk eten!
- Activiteit UST – 3: De weg naar later
- Activiteit UST – 4: Als een vis in het water

7.8 SPS – Speelveld (Sport & Spel)

“Komen jullie mee naar buiten?” vraagt Rebbel aan de bevers. Er volgt geroezemoes. Er klinken allerlei negatieve geluiden. Eigenlijk komt het erop neer dat de bevers liever computerspelletjes spelen. Maar Rebbel houdt vol, “Kom op, ik weet een heleboel computerspelletjes die je buiten in het echt kunt doen. Wie is het eerste bij het speelveld? Je zult zien dat het net zo spannend is. Daar komt nog bij dat buitenspelletjes geen stroom kost, alleen je eigen energie. En het speelgoed ligt voor het oprapen!”



SPS – 1. Boompje verwisselen**

In de grote boom op het speelveld kan je heerlijk klimmen. En niet alleen kinderen klimmen erin, ook Rebbel vindt het heerlijk om als niemand het ziet in die oude statige boom te klimmen. Vanuit die klimboom kan je in de verte bij het speelveld een heleboel andere bomen zien. Wanneer je veel bomen in de omgeving hebt, kun je er leuke spelletjes mee spelen, maar dan moet je ze natuurlijk niet omhakken. Je kan bijvoorbeeld boompje verwisselen, maar dat wordt al zo vaak gespeeld. Keet Kleur heeft Rebbel een aantal andere spellen geleerd, doe je mee?

Beschrijving van de activiteit

Alle bevers zoeken op het speelveld een ‘gemerkte boom’ en houden die met ten minste één hand vast. Eén bever kiest geen boom. Op een teken van de spelleider proberen de bevers om met andere bevers van boom te wisselen. Er mogen geen twee bevers bij dezelfde boom staan.

De bever zonder boom wil ook graag een boom hebben en probeert eerder bij een lege boom te komen dan een ander. Lukt dat, dan komt er een nieuwe bever die op zoek gaat naar een boom. Bevers moeten wachten op een sein, dan moeten ze van boom wisselen. Dit om er tempo in te houden. Aan het begin van het spel zijn de bomen die gebruikt worden gemerkt met een lint.

Variant 1

Om het moeilijk te maken, kunnen die linten door de spelleiding tijdens het spel weg gehaald worden en om andere bomen gehangen worden. Alleen bomen met een lint doen mee, dat maakt het soms best moeilijk.

Variant 2

Spelers die getikt zijn, worden ook tikker. Zo zijn er steeds minder lopers en meer bomen.

Vorbereiding

- Zet het speelveld uit.
- Kopieer eventueel afbeeldingen van bomen, plastificeer ze en maak ze vast aan bamboestokken.
- Merk de bomen (er moet altijd één boom minder gemerkt zijn dan er spelers zijn).

Materiaal

- Bomen (echte of op papier)
- Bamboestokken
- Lintjes

Tips en veiligheid

- Wanneer er geen of te weinig bomen zijn, kan je ze zelf bijmaken door bamboestokken te plaatsen met een afbeelding van een boom er op. Ook die kunnen om het moeilijker te maken wel of niet voorzien zijn van een lint.
- Wordt het spel op een harde ondergrond gespeeld, dan kan je afbeeldingen van bomen op de grond bevestigen. Je kunt ook met stoepkrijt een aantal boompjes op de grond tekenen (altijd eentje minder dan het aantal deelnemers).
- Zorg ervoor dat er tussen de bomen geen obstakels liggen (uitstekende takken).
- Bij het gebruik van papieren bomen, deze goed vastmaken aan de stokken.
- Dit spel kan met een grote groep gespeeld worden.

SPS – 2. Dennenappelgooiwedstrijd*

Het is mooi weer. Keet Kleur gaat lekker een lange wandeling maken om inspiratie op te doen voor een nieuw kunstwerk dat ze wil maken. Ze loopt het oude dennenbos in. Die oude dennenbomen staan er al tientallen jaren. Keet Kleur weet niet beter. Onder de hoge bomen liggen heel veel dennenappels. Keet schopt tegen een dennenappel. Ze raapt er eentje op en bekijkt de dennenappel. Zou ze daar iets mee kunnen doen? Je kan ermee knutselen. Je kunt er mee... Met een grote boog gooit Keet de dennenappel weg. Heerlijk zoveel dennenappels, nu maar hopen dat die bomen er in de toekomst ook nog staan en iedereen ervan kan genieten.

Beschrijving van de activiteit

Met stokken uit het bos worden, op enige afstand van een startlijn, vakken gelegd – het liefst in de vorm van een boom. Splits de groep eventueel op in twee subgroepen. De bevers mogen om de beurt vijf dennenappels gooien. Hoe ‘hoger’ de dennenappel in de boom komt (dus hoe verder weg), hoe meer punten er verzameld worden. Heeft de voorste bever de dennenappels gegooid, dan volgt nummer twee en sluit nummer één achter aan in het rijtje. Een spelleider haalt de eerste vijf die in de vakken liggen weg, waarbij er hard op geteld wordt. Dit gaat zo door totdat alle bevers een beurt hebben gehad. De spelleider houdt de puntentelling op papier bij. Welke bever heeft de meeste punten behaald?

Vorbereiding

- Verzamel dennenappels.
- Verzamel stokken.

- Maak verschillende vakken in de vorm van een boom.
- Verf de dennenappels eventueel in twee verschillende kleuren (tien per kleur).

Materiaal

- Dennenappels
- Stokken
- Touw of bijvoorbeeld stoepkrijt om een startlijn en vakken te maken

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat de bevers allemaal achter de startlijn blijven en dat ze niet in het gooiveld staan, zodat de dennenappels niet op hun hoofd terecht komen.
- Wanneer je niet voldoende stokken hebt, kan je ook velden maken met lijnen.
- Je kunt de bevers ook in twee teams laten spelen. Laat in dat geval de dennenappels liggen totdat iedereen heeft gegooid.

SPS – 3. Pas op voor die dikke boomstam***

Bas Bos heeft de houthakker laten zien dat het niet altijd verkeerd is om bomen om te hakken. Je moet ze alleen goed uitkiezen. Omdat er in het bos een aantal bomen stonden die ziek waren en om konden vallen, heeft Bas Bos er samen met de houthakker een paar gekapt. Het hout dat afgevoerd moet worden, hebben ze aan de rand van speelveld gelegd.

Beschrijving van de activiteit

Van boomstammen en pionierpalen wordt een 'plat' parcours gemaakt. De bevers moeten proberen het parcours zo snel mogelijk af te leggen. Eigenlijk lijkt het parcours op een slingerend bospad dat soms breed en soms smal is. De bevers lopen dus tussen de obstakels, niet er overheen.

Vorbereiding

- Parcours uitzetten.

Materiaal

- Pionierpalen of boomtakken
- Eventueel een stopwatch

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vloeiende lijn in het parcours dat in breedte kan variëren.
- Gebruik de stopwatch alleen om te laten zien hoe snel het parcours afgelegd wordt. Gebruik het niet als wedstrijdelement.
- Let op dat de bevers niet op de pionierpalen gaan staan.
- Wil je het thema nog verder doorvoeren, dan kan je van het parcours ook een boom maken met diverse takken, waarbij je als een eekhoorn van de ene in de andere tak kunt springen.

SPS – 4. Kom je met me buiten spelen?*

Bij slecht weer is buitenspelen niet leuk. Binnen zijn er ook genoeg spellen te doen. Je kunt aan tafel een bordspel spelen, maar dat is met een grotere groep kinderen vaak niet leuk. Vergroot een bordspel eens, zodat de kinderen zelf de pionnen zijn. Noem het dan 'Levend ...' Het spel hieronder is een combinatie van de oude spelletjes Huisje, Boompje, Beestje en Pas op je Hoedje.

Beschrijving de activiteit

Verdeel de groep in maximaal zes groepjes. Elk groepje gaat bij een huis van één van de bewoners van Hotsjietonia staan.

Om de beurt gooien de bevers met de grote plaatjesdobbelsteen. De bever die aan de beurt is, gaat met zijn of haar groepje vanuit het eigen huis tegen de klok in naar het eerste plaatje dat overeenkomt met het gegooide plaatje. Dan volgt het volgende groepje

Zo gaat het groepje door totdat je weer bij je eigen huis bent, dan pas mag je naar het dorpsplein toe waar Rozemarijn op de bevers staat te wachten.

De bevers zijn zelf de pionnen en wisselen elkaar af (gooien, pion zijn, tellen, afhankelijk van het aantal bevers per groepje).

Vorbereiding

- Maak het spelmateriaal (zie Materiaal en Bijlage 4).
- Pas de dobbelsteen aan of maak zelf een dobbelsteen, gebruik hiervoor de verkleinde bewonersplaatjes.
- Leg het spelbord uit (zie Bijlage 4).

Materiaal

- 1x aangepaste dobbelsteen
- 13x afbeelding Noa + 1x afbeelding huis Noa
- 13x afbeelding Bas Bos + 1x afbeelding huis Bas Bos
- 13x afbeelding Stanley Stekker + 1x afbeelding huis Stanley Stekker
- 13x afbeelding Sterre Stroom + 1x afbeelding huis van Sterre Stroom
- 13x afbeelding Keet Kleur + 1 afbeelding huis Keet Kleur
- 13x afbeelding Professor Plof + 1x afbeelding huis Professor Plof
- 1x afbeelding speelveld (lieft op A3-formaat)
- Pionnen (bijvoorbeeld op een bamboestok een vergrote afbeelding van de persoon)

Tips en veiligheid

- Wanneer je de losse kaarten geprint hebt, kan je deze het beste plastificeren, dan is het spel later nog eens te spelen.
- Je kunt dit spel ook als centraal spel gebruiken in plaats van wisselsysteem. Komt een groepje bij een huisje, dan gaat het naar dat activiteitengebied en doet daar een spel naar keuze. Gooit een bever zijn of haar eigen huisfiguur dan mag het groepje ook naar een activiteitengebied dat vrij is. Bij terugkomst gaat de het groepje weer door op de plaats waar het gebleven was.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de bevers een boomtakspreuk:

- Activiteit SPS – 1: Samen spelen is pas fijn
- Activiteit SPS – 2: Spelen met natuurproducten is leuk en kost niks
- Activiteit SPS – 3: Dat kan je snel!
- Activiteit SPS – 4: Buitenspelen biedt heel veel mogelijkheden

8 Handige links

Scouting en organisatie

- <http://www.scouting.nl/downloads/spel>: hier kan je de digitale versie van de spelbrochure en alle bijlages downloaden, evenals overige nuttige informatie en afbeeldingen.
Tips: kijk eens bij 'activiteengebieden' en 'doorlopende leerlijn'.
- <http://www.scouting.nl/downloads/spel/explorers-1/3085-spelbrochure-het-organiseren-van-grote-activiteiten-voor-regio-en-admiraliteit-2015>: download de spelbrochure *Het organiseren van grote activiteiten voor regio en admiraliteit* van het vorige seizoen voor nog meer concrete handvatten, checklists en tips voor het organiseren van een regioactiviteit.
- <http://www.scouting.nl/bestuur-en-organisatie/bestuurlijke-zaken/meerjarenbeleid/scouting2025>: binnen project #Scouting2025 werd en wordt door leden en externen uit het hele land meegedacht over het op te stellen meerjarenplan en de toekomstvisie van Scouting Nederland.

Inspiratie

- <http://www.activiteitenbank.scouting.nl>: de activiteitenbank van Scouting Nederland, boordevol ideeën voor uitdagende activiteiten.
- <http://www.geolution.nl/>: deze site staat vol met informatie over dieren, natuur, milieu en aanverwante wetenschap.
Tip: zoek eens op 'eetbaar'.
- www.geokids.eu/: inspiratie voor activiteiten met kinderen over en in de natuur.
- <http://www.bomentijd.nl/>: hier vind je mooie afbeeldingen en verhalen over bomen, een lijst van bijna driehonderd speciale bomen in Nederland en twee heuse boomhoroscopen.
- <http://www.oneworld.nl/toekomstdenkers/millenniumdoelen>: de Verenigde Naties hebben een achttal millenniumdoelen voor een betere toekomst gesteld die in 2015 voltooid zouden moeten zijn.

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 regiospeltakoverleg? (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

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	<i>✓</i>
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

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	<i>✓</i>
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Bever-Doe-Dag 2016

Download deze bijlage als Word-document op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/regiospel/bever-doe-dag-2016>

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

Datum:-.....-.....

Betreft: Uitnodiging overleg Bever-Doe-Dag 2016

Beste beverleidinggevende,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de Bever-Doe-Dag 2016. 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 2016 is gebaseerd: 'De Toekomstboom'. Tijdens deze Bever-Doe-Dag maken de bevers kennis met een houthakker die de boom op het dorpsplein wil omhakken. Hij heeft weinig op met de natuur, en denkt alleen maar aan het warm krijgen van zijn huis, eten en het verkopen van hout. Gedurende de dag laten de bevers aan de houthakker zien dat het ook anders kan en dat de boom van grote emotionele waarde is voor de bevers en de dorpsbewoners.

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: Vuilnismannenspel (BL – 1)

Rozemarijn zit in het zonnetje aan de keukentafel en bladert in de krant. Ze is op zoek naar een lekker recept. Die staan soms in de krant. Maar vandaag kan ze het niet vinden. Ze is een beetje moe en begint te knikkebollen. Ze heeft moeite om haar ogen open te houden en geeuwt eens flink. Ze schudt met haar hoofd om wakker te blijven. Dan leest ze hardop het recept.

Met grote letters staat er: Pierlapuut. Neem een oranje bak en stop daar tien plastic zakken in die je bij de boodschappen hebt gekregen. Pak dan twee kartonnen dozen, scheur die in kleine stukjes en doe ze in de blauwe bak. Heb je nog een restje aardappelen in de koelkast die er niet echt lekker uit zien, voeg die dan toe aan je groene bak en roer alles goed door elkaar met een ijzeren staaf. Schenk je restje melk uit de grote plastic kan erbij en doe dan je melkcontainer in de oranje bak erbij. Laat alles lekker een half uurtje in de bakkende zon staan.

Wanneer het heel erg gaat stinken, is het bijna klaar. Zet in de tussentijd de zwarte bak buiten met daarin alles wat niet in de oranje, blauwe of groene bak mag en wacht tot de bak geleegd wordt. Tot slot kieper je de gele bak met olie om in de sloot en wacht je op het resultaat. Je moet heel hard tot tien tellen en dan pak je van de grond twee batterijen op. Eén, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, acht, negen, tien... Boem, au! Rozemarijn schrikt wakker en kijkt verschrikt om haar heen. Ze zit op de grond en voor haar staat Rebbel.

“Wat ben jij aan het doen?” vraagt Rebbel. “Ik wilde een recept zoeken in de krant en toen ben ik kennelijk in slaap gevallen”, antwoordt Rozemarijn. “Maar ik was wel aan het bakken.” “Ja, ja, dat zal wel”, zegt Rebbel. “Wat krijg ik voor lekkers te eten?” “Pierlapuut!” zegt Rozemarijn. “Wat zeg je nu voor gek, hoe moet je dat nu maken?” vraagt Rebbel. “Ja dat stond boven het recept: Pierlapuut. En je had er plastic zakken, kartonnen dozen, bedorven aardappelen en ook nog een scheutje melk voor nodig.” “Klinkt niet echt lekker.” Rebbel haalt haar neus op.

“Ja en je moest het in verschillende bakken doen, het plastic in de oranje bak, de kartonnen dozen in de blauwe bak en de oude aardappelen in de groene. De rest mocht in de zwarte bak. Rebbel schudt haar hoofd. “Nee Rozemarijn, je hebt helemaal geen recept zitten lezen, je hebt een stukje gelezen over dat je je afval voortaan in verschillende bakken moet stoppen. Kijk hier staat: STOP JE VUILNIS IN DE JUISTE BAK.” Rebbel wijst naar de krant. “Ja hoor, papier en karton in blauw, olie en vet in geel, plastic in oranje, etensresten en tuinafval in de groene bak en de rest mag in de zwarte bak. En dan moet je batterijen en zo ook nog apart houden. Dat heet ‘klein chemisch afval’. Dat mag niet zomaar weggegooid worden.”

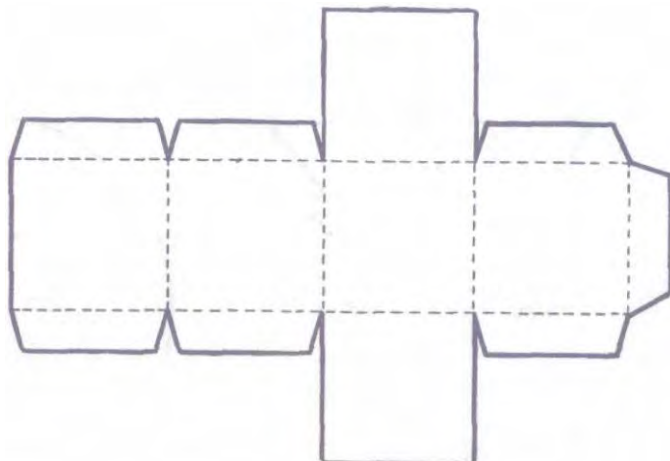
“Het klinkt wel ingewikkeld hoor, maar laten we het maar proberen. Het is vast beter voor de natuur. Hoe was het ook al weer, mijn oma zei altijd “Laat niet als dank voor het verpozen, de eigenaar van het bos, de schillen en de dozen.” Rozemarijn staat op en loopt al zingend weg. “Ruim je rommel op, ruim je rommel op, anders krijg je op je kop!”

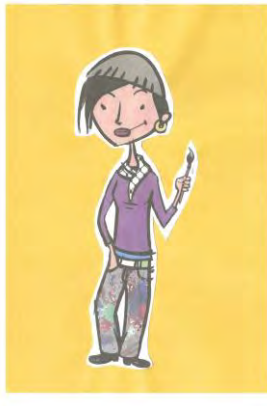
Bijlage 4: Kom je met me buitenspelen? (SPS – 4)

Download het spelbord op A3-formaat op



Voorbeeld 'bouwplan' dobbelsteen:



 	
 	 
 	 
Kleuren: • Roze: Noa • Lichtgroen: Bas Bos • Geel: Keet Kleur • Rood: Stanley Stekker • Blauw: Professor Plof • Lichtblauw: Sterre • Groen: Middencirkel met Rozemarijn	 



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