

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2017

‘Binnenstebuiten’



Op de Bever-Doe-Dag vraagt Fleur Kleur de bevers te helpen al haar spullen naar buiten te brengen. Ze wil in haar woonkamer namelijk een toneelstuk opvoeren. Maar binnen is het veel te klein. Rebbel stelt voor om de voorstelling buiten op te voeren, dan kunnen er veel meer mensen komen kijken en meedoen. De bevers willen vast ook wel meedoen aan deze talentenshow?



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Jan Sietse de Boer
Anthos Ceelen
Lisette Eggelmeijer
Lisette van Garder
Petra Godschalk
Corine Dudok van Heel
Maxxyme Kaan
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sebastiaan Overdijk
Koen van Riessen
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Chantal Vielvoije
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp
Bouk de Wit

Illustraties: Flos Vingerhoets

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 2017.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2017 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan deze Bever-Doe-Dag. Je kunt de badge 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 50046).
Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 (artikelnummer 50047).



© 2016 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2018

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

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2017. Deze brochure is een inspiratiebron regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit voor bevers. 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 'Binnenstebuiten'. 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 vraagt Fleur Kleur de bevers om te helpen al haar spullen naar buiten te brengen. Ze wil in haar woonkamer namelijk een toneelstuk opvoeren. Hoe meer spullen er op het dorpsplein komen te staan, hoe meer bewoners komen meehelpen. Dan vindt Rebbel het binnen veel te klein. Buiten kunnen veel meer mensen komen kijken en meedoen! Er zijn vast ook nog wel bevers die willen optreden.

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, waaronder een checklist voor het organiseren van de Bever-Doe-Dag en een voorbeelduitnodiging.

Veel plezier met het organiseren van de Bever-Doe-Dag!

De werkgroep regiospelen

Inhoudsopgave

1	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	5
2	Speldraad en themaverhaal	8
2.1	Speldraad 2016/2017 'Binnenstebuiten'	8
2.2	Themaverhaal	8
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2017	11
3.1	Aankomst	11
3.2	Opening	11
3.3	De activiteit	11
3.4	Sluiting	12
3.5	Spelverloop	12
3.6	Tijdschema	13
4	Laat je zien	15
5	Tips om groepen te betrekken	16
6	Activiteiten	17
6.1	SL – Het dorpsplein (Samenleving)	17
6.2	VG – In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	20
6.3	EXP – In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)	23
6.4	ID – In en rondom het huis van Noa (Identiteit)	25
6.5	INT – In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	27
6.6	UST – In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)	30
6.7	BL – In en rondom het huis van Bas Bos en Rebbel (Buitenleven)	32
6.8	SPS – Speelveld (Sport & Spel)	34

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. Het afgelopen seizoen werd de focus gelegd op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit. Met de speldraad 'De Toekomstboom' werd stilgestaan bij de kwaliteiten van jeugdleden en de duurzame toekomst van Scouting en de omgeving. Dit jaar wordt er binnen de speldraad 'Binnenstebuiten' in een open verbondenheid contact gemaakt tussen Scouting en de buitenwereld. Met nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond is er aandacht voor openheid en diversiteit binnen en buiten Scouting.

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 opzweepend, 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 langsgaan. 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 leidinggevers 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)kampstafliden 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 zo iets 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.

2 Speldraad en themaverhaal

Het themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de Bever-Doe-Dag, prikkelt de fantasie en neemt de bevers mee naar het voor hen doorgaans vertrouwde dorp Hotsjietonia. Naast dat het de dag nóg leuker maakt, geeft het de bevers een zekere houvast tijdens een drukke en spannende dag waarop alles even heel anders verloopt dan normaal. Het themaverhaal wordt gebaseerd op de jaarlijkse speldraad. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling.

2.1 Speldraad 2016/2017 'Binnenstebuiten'

2.1.1 Uitleg

Met deze speldraad willen we in een open verbondenheid meer naar buiten treden en de buitenwereld meer binnen Scouting brengen. Hiermee delen en verrijken we wat Scouting betekent voor de ontwikkeling van jongeren en voor de omgeving.

2.1.2 Kernwoorden

De kernwaarden voor de speldraad zijn dit jaar 'openheid' en 'diversiteit'.

2.1.3 Doelstellingen

De organisatie van landelijke ledenactiviteiten en regiospelen is zodanig dat waterwerkgroepen, luchtscouts, scouts met een beperking, islamitische Scoutinggroepen, Leger des Heils-groepen e.d. mee kunnen en willen doen. In de activiteiten worden externe organisaties die diversiteit ondersteunen betrokken. Daarmee is Scouting meer open en meer maatschappelijk betrokken en verbonden. Ook worden de jeugdleden zich meer bewust van hun eigen positie in de maatschappij. Hierbij is de expertise van de eerder genoemde organisaties een aanvulling op hun vaardigheden en komen de jeugdleden in contact met andere groepen, waardoor zij zich een eigen mening kunnen vormen. Iedere landelijke ledenactiviteit en ieder regiospel kan een eigen uitwerking maken van de gezamenlijke speldraad, waarbij de onderliggende doelstellingen van de speldraad hetzelfde blijven.

2.1.4 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond:

- Samenleving: Scouting is meer zichtbaar en actief in de maatschappij en daardoor meer open om de buitenwereld naar binnen te halen. In samenwerking met andere organisatie die diversiteit ondersteunen worden meerdere concrete en vernieuwende activiteiten georganiseerd.
- Veilig & Gezond: Scouting is een plek waar iedereen mag zijn zoals hij of zij is. Dat vinden we allemaal, maar hoe kunnen we dat ook werkelijk realiseren? Activiteiten rond diversiteit en sociale veiligheid en aandacht voor hoe jeugdleden zich veilig door de samenleving kunnen bewegen, kunnen hieraan een bijdrage leveren.

2.2 Themaverhaal

2.2.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag kan je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van de Bever-Doe-Dag, meestal in de vorm van theater. Tijdens de activiteit zelf een aantal themafiguren rond laten lopen, is ook erg leuk. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Stuiters (de bevers zelf) centraal staan in het verhaal en op de badge. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het *Beverkompas*.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag op papier ontvangen, zodat de speltakleiding het bij aankomst op het terrein (wachtijdvuller) of tijdens de voorafgaande opkomst aan de bevers kan voorlezen. Maar je kan natuurlijk ook echt 'out of the box' gaan door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal of de opening en sluiting te maken om online te plaatsen, of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen.

2.2.2 Themaverhaal: Komt dat zien!

Het is nog vroeg wanneer ik door Hotsjietonia wandel. Ik wilde eigenlijk naar Rozemarijn en Professor Plof gaan, maar daar waren alle gordijnen nog dicht. En ook op straat is niemand te bekennen. Of toch... Daar, in de verte! Daar loopt Fleur Kleur. Maar wat is ze aan het doen? Snel ren ik er op af. "Fleur, Fleur!", roep ik. Fleur kijkt op en zet de stoel die ze aan het tillen was neer op het pad. "Hé Stuitert! Jij bent vroeg uit de veren, zeg!" "Nou, jij anders ook, Fleur."

"Ja", antwoordt Fleur. "Ik ben bezig om alle spullen uit de woonkamer op het dorpsplein te zetten. Heb je zin om mee te helpen?" Natuurlijk heb ik daar zin in, en ik ren snel naar het huis van Fleur Kleur. Na vier stoelen en een grote doos vol boeken begin ik aardig moe te worden. Ik beloof Fleur vanmiddag verder te helpen en loop dan naar het huis van Rebbel en Bas Bos. Daar mag ik namelijk tussen de middag een broodje knakworst komen eten.

Onder het eten vertel ik over de verhuizing van de spullen van Fleur Kleur. "Maar waarom zijn jullie dan alle spullen vanuit het huis naar het dorpsplein aan het verhuizen?", vraagt Rebbel. "Tja... Dat is een goede vraag", zeg ik, en ik haal mijn schouders op. "Geen idee eigenlijk." "Weet je wat?", zegt Rebbel, "zodra jij je eten en drinken op hebt, gaan we naar buiten om het te vragen, goed?" Ik knik en prop snel het laatste stukje knakworst in mijn mond. Zodra ik de laatste slok melk op heb, spring ik van de stoel.

Samen met Rebbel loop ik naar het huis van Fleur en Keet Kleur. Op het dorpsplein staat al een hele verzameling spullen. Stoelen, potten en pannen, de schildersezels van Keet; zelfs de bloemetjesbank staat al onder de boom. Bij de voordeur staat Stanley Stekker duidelijk diep na te denken. "Wat is er aan de hand?", vraagt Rebbel. "Nou...", begint Stanley, "we willen de eettafel naar buiten tillen, maar hij past niet door de deur! Dus nu ben ik aan het bedenken hoe we dat kunnen oplossen." Rebbel trekt me langs Stanley Stekker het huis in en mompelt: "Ik ben nu toch wel heel nieuwsgierig waarom al die spullen zo nodig van binnen naar buiten moeten worden gebracht."

Binnen zijn Sterre, Keet en Steven bezig om de tafel op z'n kant te leggen. Het hoofd van Sterre loopt rood aan en Keet gilt: "Pas op, ik houd het niet meer!" "Zeg, Fleur", begint Rebbel, "ik wil best helpen hoor, maar waarom moeten eigenlijk alle spullen naar buiten?" Fleur legt uit dat ze een toneelstuk wil gaan opvoeren. En om een toneelstuk op te voeren heb je een grote ruimte nodig; voor het podium en voor het publiek. Nu moeten dus alle spullen het huis uit. Fleur wijst naar de hoek van de kamer. "Dan kan daar het podium komen en daar kan dan het publiek zitten, snap je?" "Weet je wat ik niet snap?", zegt Rebbel. "Ik snap niet waarom je de toneelvoorstelling niet gewoon buiten zou doen. Dan hoeven we alleen maar alle stoelen op het dorpsplein te zetten. Vél makkelijker!" Daar is iedereen het mee eens. "Bovendien", gaat Rebbel verder, "kunnen er dan veel meer mensen komen kijken! Jij bent een kei in toneelspelen Fleur, dan moet je toch geen mini-voorstelling gaan houden in de woonkamer? Dat zou heel Hotsjietonia moeten zien! Nee, heel Néderland zou het zelfs moeten zien!" "Ja maar..." begint Fleur... Maar Rebbel rent al naar de deur. "Als je me zoekt: ik zit op zolder op de computer. Ik ga meteen een stukje schrijven naar de krant! Dames en heren, komt dat zien..." En weg is Rebbel.

Ik kijk Fleur aan en schiet in de lach. "Volgens mij is Rebbel wel érg enthousiast", zegt Fleur. "Ja", grinnik ik. "Het gaat wel héél snel op deze manier. Als Rebbel eenmaal iets van plan is, weet meteen de hele buurt er van. We kunnen maar beter snel beginnen met de voorbereidingen. Voor je het weet, staan de eerste gasten al op de stoep."

2.2.3 Maak je Bever-Doe-Dag echt binnenstebuiten

Vind je het leuk om de Bever-Doe-Dag nog meer binnenstebuiten te maken? Dat kan! Bijvoorbeeld door de Bever-Doe-Dag dit jaar in speurtochtvorm te organiseren in plaats van gebruik te maken van het 'klassieke' doordraaisysteem. Misschien kun je zelfs kinderen van buitenaf in je activiteit betrekken door de Bever-Doe-Dag een keer te organiseren in een centraal park of op een echt dorpsplein. Op die manier kun je ook aan de buitenwereld laten zien hoe tof Scouting is. Binnenstebuiten in de breedste zin van het woord dus!

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2017

3.1 Aankomst

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

3.2 Opening

De bevers verzamelen zich op het dorpsplein. De hoofdrolspelers van het verhaal zijn allemaal spullen aan het verplaatsen van en naar het dorpsplein. Er zijn vast wel wat bevers die vroeg zijn en die mee willen helpen sjouwen. Tafels, banken en blokken worden tegen elkaar aan geschoven, zodat er een podium ontstaat, gordijnen worden opgehangen, er wordt een decor neergezet en natuurlijk een heleboel stoelen en banken voor het publiek (je kunt dit zo gek maken als je zelf wilt). Verschillende bewoners van Hotsjietonia zijn druk bezig met het voorbereiden van hun act. Fleur Kleur loopt tussen de bewoners door en vraagt of ze ergens bij kan helpen.

Als het tijd is voor de opening mogen alle bevers gaan zitten. Terwijl de decorbouwers onder leiding van Fleur Kleur stilletjes verder gaan, treedt Rebbel met een grote, blitse microfoon op de voorgrond. “Goedemorgen jongens en meisjes, dames en heren, koeken en peren!” Rebbel heet de bevers welkom. Ze loopt tussen de bevers door en stelt vragen: Weten de bevers al waarom al die spullen versjouwd moeten worden? Hebben ze het stukje in de krant gelezen? Vandaag is de grote Hotsjietonia-talentenjacht en natuurlijk zijn alle bevers daarvoor uitgenodigd. Kennen alle bevers het Beverlied? Dan kunnen we alvast een beetje inzingen voor de grote show van straks!

Na het lied loopt Rebbel met de microfoon nog een rondje ‘achter de schermen’ en stelt vragen aan de themafiguren die daar (zogenaamd) bezig zijn. Steven staat een beetje beteuterd in een hoekje te kijken. Rebbel loopt op hem af en vraagt wat hij gaat doen met de talentenjacht. “Ik weet eigenlijk niet zo goed wat ik moet kiezen... Ik heb geen eens een talent!” Rebbel troost Steven een beetje. “Kop op, iedereen heeft een talent! Als je nu eens langs alle plekken in Hotsjietonia gaat, dan kom je vanzelf iets tegen waar je heel goed in bent. Dat is je talent, en dan kun je dat dus doen tijdens de show vanmiddag. En ik weet zeker dat al deze bevers hier wel met je mee willen doen. Toch bevers? Hebben jullie er zin in?” De aanwezige bevers worden in groepjes verdeeld en gaan aan de slag.

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar hun talent. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitsgebied. Voor elk activiteitsgebied is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitsgebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Die kan je ophangen, zodat de speltakleiding de uitleg kan lezen en eventueel kan voorlezen aan de bevers. Ze kunnen jou ook inspiratie bieden voor leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Daarnaast kun je op de [website](#) de afbeeldingen van de acht plekken in het dorp downloaden.

Er zijn in deze spelbrochure 32 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten doen, 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. Onder ‘Spelverloop’ vind je meer informatie over hoe je de groepjes tussen de verschillende activiteiten kunt laten wisselen.

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van vier tot acht bevers worden verdeeld. 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 leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Na de activiteiten komen de bevers bij het 'openluchttheater' samen voor de voorstelling. De bevers dansen en zingen natuurlijk uit volle borst mee met Fleur Kleur. Misschien zijn er wel stukjes muziek, liedjes of 'dansjes' waarmee Hotsjietoniabewoners samen met de bevers terugdenken aan activiteiten die ze vandaag hebben gedaan en de talenten die ze daarmee hebben ontdekt. Of willen sommige deelnemende kolonies soms zelf hun lievelingsliedje of -dansje laten zien of horen (eventueel voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag aankondigen)? We sluiten af met het Beverlied, een enorme buiging en een daverend applaus. Rebbel bedankt alle bevers voor hun inzet en geeft ze een herinneringsbadge.

3.5 Spelverloop

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: Speurtocht

Speciaal voor de speldraad 'Binnenstebuiten' zou je de Bever-Doe-Dag eens in speurtochtvorm kunnen organiseren. Als speurtekens gebruik je dan de plaatjes van de activiteitsgebieden. Deze gebieden zijn de opdrachtposten die de bevers onderweg tegenkomen. Gebruik elke keer een ander teken dat de weg naar het volgende gebied aangeeft.

Tips:

- Als er veel bevers zijn, dan kan je twee routes tegen elkaar in doen.
- Activiteit EXP - 1 kun je gebruiken om of voor vertrek of bij aankomst te doen. Dit is een mooie wachttijdvuller.
- Natuurlijk is hierbij een heleboel begeleiding nodig, denk aan de explorers die dit voor hun jaarbadge misschien leuk vinden om te doen.
- Spreek van tevoren goed het tijdschema door. Zorg als het even kan dat je leiding op de posten hebt staan die de tijd goed in de gaten kan houden of leg bij elke post een portofoon neer om het roulatiesignaal door te geven.
- Probeer de posten allemaal even lang te maken of compenseer eventueel met een langer of korter stukje van de speurtocht.

Optie 2: 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.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen zelf bordjes met nummers of afbeeldingen van een grote wand of waslijn op de verzamelplek of van een aparte wand of waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuw bordje, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

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.
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

Optie 3: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan de groepjes in dit geval tussen de acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post 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 per post te geven.

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.
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang zijn en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of de activiteit zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

3.6 Tijdschema

Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. 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.

Hierna zie je een voorbeeldtijdschema voor een Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. 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?

<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

4 Laat je zien

Eén van de kerndoelen van de speldraad 'Binnenstebuiten' is om in open verbondenheid meer naar buiten te treden en de buitenwereld meer binnen Scouting brengen: meer dan ooit reden om de Bever-Doe-Dag aan te grijpen om in jouw regio bekendheid te geven aan de diversiteit van Scouting. In de verschillende activiteitengebieden vind je daarom diverse ideeën om mensen van buiten Scouting op een leuke manier bij de Bever-Doe-Dag te betrekken. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of 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.
- 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.

5 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. Op www.scouting.nl 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 'Binnenstebuiten' 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

Online vind je een format om de bevers van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld van deze uitnodiging. In het vak Tekening mag de bever zelf een tekening maken. Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/regiospel/bever-doe-dag-2017/3861-format-voorbeelduitnodiging>

 Hotsjietonia's Nieuwsblad 32e jaargang 			
Groepsgegevens	Binnen - buiten <i>Van onze correspondent Rebbel</i> HOTSJIETONIA - Vandaag is het in het dorp Hotsjietonia een drukte van jewelste. Fleur Kleur zet al haar meubels buiten om binnen een voorstelling te kunnen houden. Maar we gaan het omdraaien: we brengen alles terug naar binnen en geven buiten een voorstelling. En omdat er zoveel ruimte is, nodigen de bewoners van Hotsjietonia alle bevers uit voor een:	Tekening Kom ook en doe mee! Alle bevers zijn van harte welkom op de jaarlijkse Bever-Doe-Dag van onze regio. Midden op het Dorpsplein zal een groot feest gehouden worden, waarbij alle bevers hun talenten kunnen laten zien.	Datum Locatie Feestterrein Tijd
Meenemen	TALENTESHOW OP HET DORPSPLEIN Dus, kan jij goed toneelspelen, zingen, dansen, tekenen, gek doen of wat dan ook? Doe dan mee en geef je op! 		

6 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-2017>

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

Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hen af komt.

6.1 SL – Het dorpsplein (Samenleving)

Rebbel heeft iedereen die het maar wil horen uitgenodigd voor de talentenjacht. En dat heeft effect gehad! Steeds meer mensen verzamelen zich op het dorpsplein. Alle huizen worden leeggehaald, zodat er voor iedereen een plekje is.



SL – 1. Openhuizendag in Hotsjietonia**

De bewoners van Hotsjietonia hebben bedacht om dit jaar een 'openhuizendag' te houden. De spullen van Fleur staan al buiten en eigenlijk is het best leuk om alle bezoekers het huis te laten zien. Dus waarom zetten we niet allemaal onze spullen buiten? Zo kan iedereen buiten al zien hoe het huis er van binnen uit ziet.

Beschrijving van de activiteit

Op het speelveld staat een huis dat is gemaakt van palen, touw en zeilen. De voorkant van dit huis is open. Verder zijn er spullen aanwezig, zoals tafels, stoelen en andere (lichte) voorwerpen. De bevers mogen nu, met hulp van de leiding, zelf hun huis gaan inrichten. Daarna is het openhuizendag en kan iedereen zien wat ze hebben gemaakt.

Vorbereiding

- Maak op het speelveld een 'huis' dat is gemaakt van palen, touw en zeilen, waarbij de voorkant van het huis open is.

Materiaal

- Palen.
- Touw.
- Zeilen.
- Tafels.
- Stoelen.
- Andere (lichte) voorwerpen.

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat je de bevers goed begeleidt als er meningsverschillen ontstaan binnen de groepjes.

SL – 2. Kijkje achter de schermen*

Rebbel kletst veel en weet alles van iedereen. Zo lijkt het tenminste. Ze vindt het belangrijk dat iedereen elkaar helpt. Ze weet ook dat er veel organisaties zijn die de mensen kunnen helpen.

Beschrijving van de activiteit

Nodig een voor de bevers bekende organisatie uit om langs te komen bij de Bever-Doe-Dag. Kies bij voorkeur een organisatie die belangrijk is in de samenleving. Vraag of ze naar de Bever-Doe-Dag willen komen en iets van hun organisatie aan de bevers willen laten zien, op zo'n manier dat de bevers dit ook kunnen begrijpen. Deze organisatie kan een goed doel zijn, maar ook een bibliotheek, een bedrijf, de brandweer, de ambulancedienst of de politie die met een auto langskomt.

Vorbereiding

- Benader een organisatie en maak goede afspraken.

Materiaal

- Het materiaal dat je nodig hebt, is afhankelijk van de gekozen organisatie. In ieder geval kun je denken aan posters, maar als bijvoorbeeld de brandweer met een echte brandweerwagen kan komen, is dat natuurlijk veel leuker.

Tips en veiligheid

- Regel dit ruim van tevoren. Zorg dat de organisatie weet wat de leeftijd van de kinderen is.
- Mocht er een voor de bevers leuke organisatie vlak naast het terrein van de Bever-Doe-Dag zitten, dan kun je er ook voor kiezen om hier in groepjes met de bevers langs te gaan in plaats van dat ze naar de Bever-Doe-Dag komen. Je kan ook naar de organisatie toe tijdens de speurtocht of bijvoorbeeld een ambulance of brandweerwagen onderweg plaatsen.

SL – 3. Uitdagend wonen**

Sterre vraagt zich af hoe mensen met een beperking door hun huis bewegen. Hoe vind je als je niet kunt zien je beker limonade? Of hoe krijg je een rolstoel langs al die banken? Hoe pak je met krukken een kopje water? Samen met de bevers zoekt Sterre dat uit.

Beschrijving van de activiteit

De bevers worden voor een aantal uitdagingen gesteld. Ze moeten zich in een 'huis' bewegen op drie verschillende manieren: blind, in een rolstoel en op krukken. Het speelveld is ingedeeld als een gewone huiskamer. In die huiskamer staan onder andere een bank, een tafel, wat stoelen en een tafeltje met een telefoon erop. Op de bank ligt bijvoorbeeld een krant en op de tafel staan wat koffiekopjes. De bevers werpen een speciale dobbelsteen. Hierop staat een pictogram van een gezicht met een zwarte balk ervoor (blind), een rolstoel en krukken. Het pictogram dat gegooit wordt, is de wijze waarop de bever zich door de kamer begeeft. Bevers mogen van tevoren kijken hoe de huiskamer eruit ziet. De bevers doen dit spel in tweetallen, de ene bever helpt de andere bever de weg door het huis te vinden of de rolstoel te duwen.

De spelleider laat de bevers eerst de dobbelsteen gooien en geeft daarna aan wat ze moeten doen. Dat kan zijn:

- Neem de telefoon op.
- Haal de krant.
- Vul een kopje met water en zet dat op de tafel.
- Pak de kopjes van de tafel om af te wassen.
- Etc.

Vorbereiding

- Verzamel huisraad.

- Richt de kamer in.
- Verzin opdrachten.

Materiaal

- Speciale dobbelsteen, met daarop twee pictogrammen voor 'blind', twee voor 'rolstoel' en twee voor 'krukken'.
- Afzetlint om de huiskamer in te maken.
- Tafels, stoelen, en eventueel andere huisraad of meubels.
- Telefoon, kopjes, krant, etc.
- Water.
- Blinddoek of zwart geverfde skibril.
- Krukken en rolstoel (meestal wel ergens te leen, bijvoorbeeld bij de thuiszorg of het Witte Kruis).

Tips en veiligheid

- Doe dit spel niet op snelheid, want anders krijg je ongelukken.
- Als je aan een bril met bijvoorbeeld rode glazen kan komen, laat de bevers die dan opzetten en laat hen op zoek gaan naar rode voorwerpen in de huiskamer.

SL – 4. Feestdagen in Hotsjietonia*

In Hotsjietonia is het feest. Maar er zijn verschillende soorten feesten. Soms is het alleen voor jou feest, bijvoorbeeld als je jarig bent. Want als jij jarig bent, is niet meteen iedereen jarig. En soms is het een feest voor iedereen, zoals met Kerstmis. Fleur vraagt zich af of de bevers weten welke feesten speciaal voor henzelf zijn en welke feesten voor iedereen.

Beschrijving van de activiteit

Er ligt een stapel met kaartjes waarop afbeeldingen van feesten zijn gedrukt. Bij Materiaal staat om welke feesten het gaat. De bevers pakken om de beurt een kaartje van de stapel en kijken wat erop staat. Als ze de afbeelding niet begrijpen, mogen ze aan de leiding vragen welk feest dit is. Is dit een feest speciaal voor de bever? Of is dit feest voor iedereen? Of vindt de bever dit helemaal geen feest? De bever die aan de beurt is, legt het kaartje in het goede vak. Als hij of zij het niet weet, dan mogen de andere bevers helpen. Als de bevers niet weten wat voor een soort feest het is, dan mag de leiding dat uitleggen. Als de bever klaar is, dan kun je nog aan de andere bevers vragen of zij hetzelfde vinden. Daarna is de volgende bever aan de beurt.

Voorbereiding

- Zorg voor de kaartjes.
- Maak drie vakken en zet in elk vak een bord met een plaatje dat aangeeft welk vak dit is:
 - o Feest speciaal voor jou:
 - Afbeelding voor op het bord: iemand die vrolijk kijkt, bijvoorbeeld Stuiters. Een lachende smiley kan eventueel ook.
 - o Feest voor iedereen:
 - Afbeelding met een groep feestende of blijde mensen. Als je de smiley's gebruikt: een groep lachende smiley's.
 - o Dit vind ik helemaal geen feest:
 - Afbeelding van een gezicht dat verdrietig of boos kijkt.
- Zorg dat het voor de bevers duidelijk is wat de betekenis is van de drie vakken.

Materiaal

- Kaartjes met daarop afbeeldingen van verschillende feesten en gebeurtenissen, zoals:
 - o Kerstmis.
 - o Pasen.

- o De eigen verjaardag.
- o De verjaardag van een klasgenoot.
- o Suikerfeest.
- o Twee mensen die met elkaar trouwen.
- o Koningsdag.
- o Er is een nieuw broertje of zusje geboren.
- o Sinterklaas.
- o Geslaagd voor het zwemdiploma.
- o Een installatie bij Scouting.
- o World Thinking Day.
- o Dorpsfeest in Hotsjietonia.
- o Etc.

Tips en veiligheid

- Je kan de bevers ook nog vragen waarom ze denken dat iets een feest is voor henzelf of voor iedereen. En vinden alle bevers hetzelfde?
- Er is niet altijd een 'goed' en een 'fout'.

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

In en om het huis van Rozemarijn en Professor Plof staat het activiteitengebied Veilig & Gezond centraal. Dat moet ook wel, want bij de proefjes van de professor wil er nog wel eens iets ontploffen. En bovendien krijg je er enorme trek van! Gelukkig let Rozemarijn goed op en weet ze precies welk eten lekker én gezond is. Het tussendoortje tijdens de talentenjacht komt dan ook niet uit de koelkast, maar rechtstreeks uit de tuin. Veilig en gezond leven is dus niet alleen een heel händig talent; het is ook nog eens heel lekker!



VG – 1. Ontwerp je eigen pleisters*

Ik ben Fleur aan het helpen om alles te verplaatsen. Zonder dat ik het gemerkt heb, zit er opeens bloed aan een doosje. Waar komt dat vandaan? Mijn handen zijn helemaal heel. Maar eens even bij Fleur kijken. Ja hoor, ik zie een rode vlek op de binnenkant van de arm van Fleur. “Oh”, zegt Fleur, “daar moeten we eerst even iets aan doen Stuitert, anders zit straks alles onder het bloed. Wil jij de verbandtrommel even bij Rozemarijn halen?”

Beschrijving van de activiteit

Er zijn saai pleisters of er zijn pleisters met een plaatje erop. Maar de bevers willen hun eigen pleisters kunnen plakken. Ontwerp er dus eentje in het groot. Daarna zijn er een paar poppen die gevallen zijn en die opgelapt moeten worden voordat ze naar buiten durven. De bevers leggen dus een verbandje aan en plakken een pleister.

Vorbereiding

- Voor elke bever een pleister in kleur kopiëren.
- Poppen en dieren verzamelen.

Materiaal

- Kleurenkopieën van de pleister.
- Potloden.
- Stiften.
- Poppen.
- Knuffeldieren.
- Verbandgaasrolletjes.

- Pleisters.
- Scharen.
- Leukoplast.

Tips en veiligheid

- Vraag eventueel bij een apotheek of zij nog verbandgaas hebben dat over de datum is, of kijk bij een school of een sporthal of daar verbandtrommels zijn met oud verbandmateriaal (deze verbandtrommels moeten regelmatig gecontroleerd worden en de inhoud wordt dan vervangen).

VG – 2. Dat is lekker*

Rozemarijn hoeft niet per se op het podium. Zij gebruikt haar talenten om iedereen in de pauze van de voorstelling iets lekkers te laten eten en drinken. Helpen de bevers mee?

Beschrijving van de activiteit

De bevers maken een lekkere gezonde traktatie voor in de pauze (voorbeelden zijn volop te vinden via Google: zoek op 'kindertraktaties fruit'). De bevers maken allemaal een traktatie en per groep worden die op een schaal gelegd en in de pauze lekker opgegeten.

Vorbereiding

- Kies een traktatie en bepaal daar het materiaal voor.

Materiaal

- Het materiaal is afhankelijk van de keuze van de traktatie, zorg voor voldoende variatie.
- Per groep een aluminium schaal om de traktatie op te leggen.
- Huishoudfolie om de gemaakte traktatie mee af te dekken.

Tips en veiligheid

- In het kader van het thema kan je misschien op zoek gaan naar traktaties die uit laagjes bestaan en waarbij je de volgorde andersom doet, dus bijvoorbeeld een broodje met het beleg aan de buitenkant en alles op een satéprikker.
- Laat deze post niet al te ver van de centrale post zijn, zodat het transport daarheen geen problemen oplevert.

VG – 3. Gezond of ongezond**

Niet alleen in de kasten staan voedingsmiddelen. Bij Rozemarijn in de tuin groeien ook allemaal groentes die gezond zijn. Rozemarijn leert Stuit van alles over tuinieren en waarom het zo belangrijk is om gezond te eten.

Beschrijving van de activiteit

Hang twee vellen op: op het groene vel is een hele grote open mond getekend. Daar plakken de bevers datgene wat gezond is om te eten, op het rode vel (met ook een grote mond, maar die is gesloten) komen de artikelen die je niet binnen moet krijgen (maak gebruik van afbeeldingen uit reclamematerialen van supermarkten). Elke groep kiest vijf artikelen uit die goed en vijf die slecht zijn.

Vorbereiding

- Spaar reclamefolders van supermarkten.

Materiaal

- Rode vellen papier.
- Groene vellen papier.
- Grote stapel reclamefolders van supermarkten.

- Scharen.
- Lijm.

Tips en veiligheid

- Wanneer je bij een supermarkt langsgaat, hebben ze misschien wel een stapel per week over van hun folders. Vraag anders bij de burens om folders of vraag de ouders van de bevers of zij hun folders willen bewaren en willen inleveren bij de groep.
- Kies bij de rode mond voor ongezonde etenswaren en niet voor schoonmaakmiddelen of iets dergelijks.

VG – 4. Voel jij je wel prettig?*

Steven voelt zich niet helemaal lekker. Toch is hij helemaal gezond, heeft de dokter net gezegd. Maar wat is er dan aan de hand? Steven heeft het idee dat hij van alles dat misgaat in Hotsjietonia de schuld krijgt. Soms heeft hij er helemaal niets mee te maken en krijgt hij toch weer allerlei opmerkingen waardoor hij zich niet echt prettig voelt.

Beschrijving van de activiteit

Zet voor de bevers vijf poppen op een rij (levensgroot), waarvan vier gekleed in camouflagekleding en eentje in felle kleuren. De bevers krijgen om de beurt de mogelijkheid om vijf ballen tegen de poppen te gooien (vermoedelijk kiezen de meeste bevers de pop met de fel gekleurde kleding). De spelleiding telt hoeveel ballen er tegen de vijf poppen aan komen en turft dit. Als elke bever vijf ballen heeft gegooid, dan gaan de bevers in een kring zitten en start de spelleider een gesprek waarbij de pop die het meest geraakt is door de ballen een kind is dat veel geplaagd wordt. Elke bal die raak is, is een pestactie. Kan een bever zich inleven in de pop die geplaagd wordt, zou de bever zich prettig voelen als iedereen hem of haar raakt? Zo laat je de bevers op hun eigen niveau ervaren wat is het om gepest te worden.

Vorbereiding

- Maak vijf poppen.

Materiaal

- Vijf poppen.
- Kleding.
- Ballen.

Tips en veiligheid

- Je kunt in plaats van poppen ook kijken of je explorers bereid vindt om 'doelwit' te zijn, bij echte personen moet je natuurlijk duidelijk aangeven dat je alleen op buik- of borsthoogte mag raken.
- Om ervoor te zorgen dat de bevers de fel geklede pop het meeste raken, moet je die iets dichterbij dan de andere poppen zetten, of zet de andere poppen op een kluitje bij elkaar of half achter elkaar verstoppt (zij hebben elkaar, de gekleurde pop is alleen).
- In plaats van met ballen gooien, kan je de bevers ook de poppen om ver laten lopen. Laat dan de fel gekleurde pop er zacht uitzien en gemakkelijk om te duwen.

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

Het gekleurde huis van Fleur en Keet Kleur hoort bij het activiteitsgebied Expressie. In elke kamer valt wel iets te beleven of te maken. Al van een kilometer afstand hoor je allerlei klanken van muziekinstrumenten uit het raam van het gele kamertje komen. In de oranje kamer liggen enorme lappen om spandoeken van te maken, zodat je je favoriete talent kunt aanmoedigen. En van de vele gekleurde bloemen die rond het huisje staan, kun je een prachtig boeket maken. Daar weet Rozemarijn dan wel weer raad mee. Kortom: als jouw talent mooie dingen maken is, zit je hier prima op je plek.



EXP – 1. Spandoeken maken*

Rebbel houdt niet alleen van kletsen en kwebbelen, zij wil ook graag dat iedereen van alles op de hoogte is. Daarom wil ze overal posters ophangen over de komende talentenjacht, maar ze wil ook heel graag laten zien wat die jonge talentjes allemaal doen. Dus hangt heel Hotsjietonia vol met spandoeken. Gelukkig heeft ze hulp gehad van Stuiters om ze allemaal te maken.

Beschrijving van de activiteit

De bevers maken spandoeken door letters van lapjes (al door de leiding geknipt) op spandoeken te plakken en teksten te verzinnen die op het spandoek gezet kunnen worden. Voorbeeldteksten: Laat je zien, Speel je mee?, Scouting is leuk, Wij zijn de bevers, Samen spelen, samen doen, etc.

Tips en veiligheid

- Dit is een mooie activiteit om bij de speurtocht voor vertrek of bij aankomst op het eindpunt te doen, het is een wachttijdopvuller.

EXP – 2. Muziekinstrumenten raden/zelf musiceren*

Fleur zit even lekker uit te rusten van het harde werk. Ze zet zachtjes de radio aan. Er klinkt pianomuziek. Maar behalve de piano hoort ze nog andere instrumenten. Ze kan niet meteen bedenken welke instrumenten dat zijn.. Fleur spitst haar oren en sluit haar ogen. Zo kan Fleur beter luisteren. Ze hoort violen, fluiten en ... Op deze manier knipt ze het muziekstuk in kleine stukjes. Fleur luistert niet naar het geheel, maar naar de losse onderdelen. 'Gek', denkt Fleur, 'een componist maakt van alle kleine stukjes één geheel en ik doe net het omgekeerde: ik keer het binnenstebuiten.'

Beschrijving van de activiteit

De bevers keren een muziekstuk binnenstebuiten. Welke instrumenten hoor je (plaatjes van de instrumenten erbij doen)? Daarna met zelfgemaakte instrumenten van post A naar post B lopen en zoveel mogelijk muziek maken, zodat de bevers opvallen.

Vorbereiding

- Muziek opnemen.
- Plaatjes van de instrumenten bij elkaar zoeken.

Materiaal

- Geluidsapparatuur.
- Muziek.
- Instrumentenplaatjes.
- Muziekinstrumenten voor onderweg (twee sets), zodat die indien niet zelf meegenomen door de bevers weer gebruikt kunnen worden.

EXP – 3. Verhalenrondje***

Fleur Kleur heeft al een tijd lopen sjouwen om in haar huis genoeg ruimte te maken. Tussendoor moet ze even uitrusten, maar dat kan ze niet zonder toch iets te doen. Alle bevers die geholpen hebben, zet

ze in een grote cirkel op de grond en in de tussentijd vertelt ze een verhaal. Maar omdat Fleur weet dat bevers niet zo lang stil kunnen zitten, maakt ze er een spel van.

Beschrijving van de activiteit

Elk kind krijgt een plaatje met een meubelstuk erop. De spelleider vertelt het verhaal en elke keer als het meubelstuk wordt genoemd, loopt de bever die het plaatje met dat meubelstuk erop heeft, een rondje om de kring. Dat betekent dat de bevers heel goed moeten luisteren, soms moet een bever wel drie rondjes achter elkaar lopen. In het begin is het altijd wat rommelig, maar al snel hebben de bevers door wat de bedoeling is en wordt het een dolle boel.

Vorbereiding

- Kaartjes met plaatjes kopiëren en plastificeren.
- Een eigen verhaal verzinnen of print de bijlage op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/regiospel/bever-doe-dag-2017>

Materiaal

- Uitgeschreven verhaal.
- Kaartjes.

Tips en veiligheid

- Spreek goed af welke kant er op gelopen wordt.

EXP – 4. Bloemenhulde maken*

Rozemarijn heeft gehoord dat alle bevers gaan optreden en wil voor iedereen een klein bosje bloemen plukken, maar zoveel heeft ze er niet in haar tuintje staan. Dan maar bloemen van papier maken en ze gaat met schaar, papier, stokjes en plakband aan de slag. Ze maakt een emmer vol zelfgemaakte bloemen en deelt die aan het einde van de voorstelling aan alle deelnemende groepen uit.

Beschrijving van de activiteit

Maak per groep een 'pot' met bloemen. Zorg dat je de bloemen op stevig papier aanlevert, dan kunnen de bevers ze zelf inkleuren en uitknippen.

Vorbereiding

- Conservenblikken sparen.
- Conservenblikken met zand of aarde vullen.
- Bloemen op papier tekenen.
- Materialen klaarzetten.

Materiaal

- Bloemen op stevig papier.
- Scharen.
- Plakband.
- Lange cocktailprikkers.
- Kleurpotloden of stiften.
- Conservenblikken (eentje per deelnemende groep).
- Zand of aarde.

Tips en veiligheid

- Vul een conservenblik met zand of aarde en zet het vooraan op het podium als aankleding, na afloop krijgt elke groep een bloemstuk mee naar huis.

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

Het is heel belangrijk om even tot rust te komen tijdens zo'n spannende talentenjacht. In het huis van Noa vind je de tijd en de ruimte om lekker tot rust te komen. Je kunt er luisteren naar een mooi verhaal, rekken en strekken voor je optreden of op de foto gaan met je favoriete idool uit Hotsjietonia.



ID – 1. Noa's blue room – Blauwe mandala's*

Vlak voor het optreden is iedereen super zenuwachtig. Noa weet daar wel raad mee en tovert haar huis met gemak om tot 'blue room', waar je perfect tot rust kunt komen.

Beschrijving van de activiteit

Op tafel ligt een stapel mandala's en allemaal blauwe soorten kleurgerei: lichtblauw, donkerblauw, stiften, kleurpotloden, krijtjes, wasco, stoepkrijt, pennen, verf, etc. Met deze verschillende materialen kleuren de bevers hun mandala in.

Vorbereiding

- Print de mandala's op wit of lichtblauw papier.
- Blauw kleurgerei, zoals stiften, krijtjes, wasco, stoepkrijt, pennen, verf, etc. regelen.

Materiaal

- Mandala's geprint op stevig wit papier of lichtblauw papier.
- Blauwe stiften, kleurpotloden, krijtjes, wasco, stoepkrijt, pennen, verf, etc.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een leuk, rustig achtergrondmuziekje om in een rustige stemming te komen (barokmuziek werkt goed). Kleed de ruimte aan met doeken en kussens. Je kunt eventueel ook wierook aansteken (maar niet te heftig).
- Zoek zoveel mogelijk blauw kleurgerei. Zorg dat de bevers kunnen werken met verschillende materialen (dik, dun, licht, donker).

ID – 2. Verhaal vol emoties**

Natuurlijk treedt Noa ook op tijdens de talentenjacht. Ze heeft een prachtige jurk aan en vertelt één van haar mooiste verhalen.

Beschrijving van de activiteit

Er wordt een verhaal voorgelezen waarin allerlei emoties voorkomen. De bevers krijgen maskers op met verschillende emoticons (smiley's) erop. Elke bever heeft een andere emotie. Zodra Stuitert in het verhaal boos, blij, verdrietig, etc. is, moet de bever met het bijpassende masker opstaan. De bevers moeten dus goed luisteren en zich inleven in het verhaal.

Vorbereiding

- Print plaatjes van emoticons op stevig papier en knip ze uit.
- Zoek een verhaal vol emoties, de Kikker-verhalen van Max Velthuijs zijn hier bijvoorbeeld heel geschikt voor.

Materiaal

- Emoticon-maskers.
- Verhaal vol emoties, bijvoorbeeld 'Kikker: een heel bijzondere dag' of 'Kikker is Kikker' van Max Velthuijs.

Tips en veiligheid

- Neem voordat je begint met de bevers alle emoticons door. Welk gezichtje stelt welk gevoel voor?
- Je kunt deze post eventueel combineren met een post waar de kinderen zelf een emoticon-masker maken.
- Misschien is er in jouw dorp of stad wel een kinderyoga-instructeur die deze activiteit kan aanbieden.

ID – 3. Zen met Noa**

Stuiter is een beetje zenuwachtig voor de show en loopt al de hele tijd heen en weer te rennen en te springen. “Kom eens hier, Stuiter”, roept Noa, “kom even rustig zitten, ik weet wel iets zodat je lekker rustig kunt worden en tegelijkertijd kunt rekken en strekken voor de show zo meteen.”

Beschrijving van de activiteit

Het hele speelveld ligt bezaaid met matjes, lakens en kussens uit Noa's huis. Voordat het echte spel begint, oefen je een aantal dier-houdingen (in de *Bevergids* op pagina 24 en 25 kun je een aantal voorbeelden vinden, voor nog meer inspiratie kun je via Google zoeken op ‘dierenyoga kinderen’). Daarna mag elke bever op een matje gaan liggen met zijn of haar ogen dicht. Op de achtergrond klinkt een rustgevend muziekje en Noa begint te vertellen. Het is een verhaal over de dieren in het bos. Telkens als het over een bepaald dier gaat, moeten de bevers in de juiste houding gaan staan. Het is wel de bedoeling dat dit in alle rust gebeurt, en dat ze langzaam van het ene dier overgaan in het volgende dier.

Vorbereiding

- Richt de plek waar je deze activiteit gaat doen gezellig in.
- Zoek of verzin een aantal (voorbeelden van) dierenyoga-houdingen.

Materiaal

- Eventueel matjes, doeken of kussens om op te liggen.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een leuk, rustig achtergrondmuziekje om in een rustige stemming te komen (barokmuziek werkt goed).
- Kleed de ruimte aan met doeken en kussens. Je kunt eventueel ook wierook aansteken (maar niet te heftig).

ID – 4. Saampie met je Hotsjieton-idool**

Na de talentenjacht wil natuurlijk iedereen met zijn of haar idool op de foto. Met wel Hotsjieton-idool zouden de bevers wel op de foto willen? Rebbel staat al klaar met haar camera!

Beschrijving van de activiteit

Op de post liggen grote platen van alle themafiguren. De bevers mogen kiezen met welk figuur ze het liefste op de foto willen.

Vorbereiding

- Maak grote platen met de afbeeldingen van de Hotsjietonia-bewoners. Dit kan door de afbeeldingen te downloaden, te printen en vervolgens op stevig karton te plakken, of door de tekeningen na te schilderen op hout of karton.

Je vindt de afbeeldingen hier:

- o <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/607-beverfiguren-afbeeldingen-deel-1>

- o <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/608-beverthema-afbeeldingen-deel-2>

Materiaal

- Grote platen met de afbeeldingen van de Hotsjietonia-bewoners.
- Fotocamera.

Tips en veiligheid

- Je kunt de platen van de Hotsjietonia-bewoners ook in drieën knippen, zodat de bevers de figuren eerst in elkaar moeten puzzelen (of misschien willen ze juist wel de zeebenen van Sterre met het schort van Rozemarijn en het hoofd van Stanley).

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

Sterre en Steven zijn met hun boot de hele wereld over gevaren en weten dus heel veel over andere landen. Eén keer zijn ze op een internationaal Scoutcentrum geweest waar een internationale bonte avond gehouden werd. De scouts uit andere landen hadden allemaal vreemde instrumenten, dansjes en kleren aan. Sterre en Steven weten dan ook als geen ander wat bij Nederland hoort en wat niet. Zouden er ook bevers zijn met zulk internationaal talent?



INT – 1. Wie is dat? Zoek de (buitenlandse) bezoekers (vossenjachtmemory)**

Sterre en Steven hebben ook vrienden uit het buitenland uitgenodigd om de talentenjacht te komen bekijken, maar ze zijn verdwaald. Kunnen de bevers de gasten terugvinden?

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan met dit spel de wereld verkennen door naar buiten te gaan. Via deze variant van vossenjacht leren de bevers eigenschappen van verschillende nationaliteiten kennen. Aan het begin krijgen de bevers een strippenkaart mee waar foto's op staan van de vossen die ze moeten zoeken. Dit zijn mensen die verkleed zijn als inwoners van dit land en zich ook zo gedragen. De eerste vos die ze moeten vinden, is aangegeven op de strippenkaart. In de omgeving zijn deze vossen verstopt.

Vorbereiding

- Maak een strippenkaart.
- Maak kostuums.
- Maak vlaggen.
- Kies een gebied waar de vossenjacht plaatsvindt.

Materiaal

- Strippenkaarten.
- Vlaggen.
- Kostuums.
- Pennen.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een duidelijke afbakening van het spelgebied en zet niet teveel vossen in.
- Bij gebrek aan leiding kan je in plaats van vossen ook poppen in klederdracht verstopten.
- Als je de Bever-Doe-Dag in de vorm van een speurtocht organiseert, kan je de bevers gedurende de gehele tocht de vossen tegen laten komen.
- Naast vaste vossen, kun je ook loslopende vossen gebruiken, dit maakt het nog spannender voor de bevers om iedereen te vinden.

- Naast uiterlijke kenmerken, kunnen de bevers leren hoe het eten uit de 'thuislanden' van de verschillende vossen smaakt. Elke vos kan iets uit zijn land meenemen, bijvoorbeeld een croissant uit Frankrijk of macaroni uit Italië.

INT – 2. Buitenlandse fotoshoot**

Op het dorpsplein heeft Fleur Kleur grote dozen neergezet die normaal binnen staan. Natuurlijk ben ik nieuwsgierig en wil ik graag weten wat er in zit. Dus voorzichtig open ik een doos. Dat is leuk! Het zijn allemaal kleren, maar ze zien er wel anders uit dan de kleren uit mijn eigen kast. Ik kijk nog wat beter en besluit de kleren aan te trekken. "Hé", roept Sterre, "dat is een jasje van een Lap uit Lapland." Samen met Sterre bekijk ik de kleren wat beter. "Die kleren komen helemaal niet uit Nederland", roep ik verbaasd. Sterre knikt. "Leuk dat we die nu buiten kunnen laten zien. Zal ik mijn fototoestel halen? Dan kan iedereen je in die buitenlandse kleren zien."

Beschrijving van de activiteit

Bij deze post staat een grote verkleedkist met kleren uit allerlei landen. De bevers mogen zich lekker verkleden in kleding uit de verschillende landen. Als ze zich verkleed hebben en ze vinden dat ze er van buiten echt uitzien als de mensen uit dat land, mogen ze naar de fotohoek om op de foto te gaan. Hier staan verschillende schilderijen waar de bever voor kan staan. Bijvoorbeeld bloemenvelden of bergen.

Vorbereiding

- Hang een greenscreen op of maak een fotohoek.
- Zet een programma op de computer om greenscreens mee te bewerken.
- Stel een verkleedkist samen met kleding uit verschillende landen.

Materiaal

- Verkleedkleren uit diverse landen.
- Greenscreen.
- Computer met de juiste programma's.
- Printer om foto's te printen of scherm om foto's op te laten zien.

Tips en veiligheid

- Het is het tofste als dit voor een greenscreen kan, zodat de foto later nog bewerkt kan worden. Door de achtergrond aan te passen, lijkt het net alsof de bever echt in dat land is. De foto's kunnen daarna geprint worden of op een scherm worden getoond, zodat de bevers kunnen laten zien waar ze 'geweest zijn'.
- In het kader van privacy is het handig om toestemming te vragen bij de ouders voor het maken van de foto's. Als je de foto's op schermen of online wilt tonen, is schriftelijke toestemming verplicht.

INT – 3. Is dit Nederlands?*

In een enthousiaste bui heeft Stanley Stekker een aantal dozen om laten vallen. Er liggen veel kleren, hoeden, poppetjes en andere spullen op een grote berg. Fleur staat er een beetje stil bij te kijken. Waar moet ze nu beginnen? Gelukkig schiet Rozemarijn te hulp. "Als we nu eens beginnen met alles dat niet uit Nederland komt op een stapel te leggen, dan is dat een begin." En zo gaan ze aan de slag.

Beschrijving van de activiteit

De bevers komen aan bij een grote cirkel. In de cirkel zien ze een grote stapel met spullen liggen. Deze spullen komen allemaal uit verschillende landen. De bedoeling is dat de bevers alle spullen die uit Nederland komen in de cirkel laten liggen. Alles uit het buitenland wordt buiten de cirkel geplaatst. Lukt het de bevers om alles goed te verdelen?

Vorbereiding

- Verzamel Nederlandse spullen.
- Verzamel buitenlandse spullen.
- Maak een cirkel.

Materiaal

- Cirkel, bijvoorbeeld een hoepel.
- Nederlandse spullen, bijvoorbeeld klompen.
- Buitenlandse spullen, bijvoorbeeld Japanse eetstokjes.
- Stopwatch.

Tips en veiligheid

- Je kan het extra uitdagend maken door er een tijdslimiet aan te hangen.
- Zorg ervoor dat de voorwerpen duidelijk Nederlands of niet-Nederlands zijn.
- Het spel kan ook omgedraaid worden door alle buitenlandse spullen buiten de cirkel te leggen en alles dat Nederlands is in het midden van de cirkel te laten leggen.

INT – 4. Wat is weg?*

Wanneer je van buiten Hotsjietonia komt en je kijkt in het dorp rond, zie je allemaal verschillende huizen. Sterre en Steven hebben op al hun reizen buiten Nederland al heel veel verschillende huizen gezien: hutjes, kastelen, chalets, paalwoningen, etc. Bij sommige huizen hebben ze zelfs ook binnen in het huis mogen kijken. En dan ontdek je nog meer verschillen! Sterre en Steven hebben nu hun meubels buiten gezet, zodat iedereen kan zien hoe hun huis er uitziet.

Beschrijving van de activiteit

De bevers krijgen de kans een kijkje te nemen in het leven van een buitenlands gezin. Voordat de bevers de kamer binnen gaan, bekijken ze eerst een kijkdoos. In deze kijkdoos zien ze een kamer van een buitenlands huis, bijvoorbeeld een typische Oostenrijkse huiskamer met eikenhouten meubels, een lederhose over een stoel en natuurlijk een koekoeksklok. De bevers moeten goed onthouden hoe de kamer er uitziet. Dan gaan ze een 'echte', levensgrote kamer in. Hier is een aantal verschillen met de kijkdoos. Zo kunnen er spullen missen of kunnen er dingen een andere kleur zijn. Of er bevindt zich een (Nederlands) voorwerp in de kamer dat er niet thuishoort, bijvoorbeeld een klomp in de Oostenrijkse hut.

Vorbereiding

- Verzamel spullen.
- Maak een kijkdoos.
- Maak een levensgrote kamer van de kijkdoos.

Materiaal

- Kijkdoos.
- Spullen voor in de kamer.

Tips en veiligheid

- Je kan de kamer ook prima buiten maken in bijvoorbeeld een tent, of gewoon in de open lucht met bijvoorbeeld één wand.

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

Stanley Stekker weet voor elk probleem wel een oplossing te bedenken. Daar gebruikt hij allerlei Scoutingtechnieken voor. Ook Steven Stroom is vaak bij Stanley thuis te vinden, bijvoorbeeld om nieuwe knopen te testen voor op de boot. Binnen een tent opzetten? Geen enkel probleem! Een kabelaring knopen? Zo gepiept! Je begrijpt het al: als je talent hebt voor uitdagende Scoutingtechnieken, heb je de oplossing vaak al vóórdat het probleem er is!



UST – 1. Turbo tent opzetten**

Voor het grote spektakel is het handig als er snel een schuilplek opgezet kan worden. Dat gaan de bevers met Stanley oefenen. Omdat het grasveld inmiddels vol staat met spullen, doen ze het maar in het huis van Stanley. Lekker gek! Het was toch al niet echt een gewone dag.

Beschrijving van de activiteit

De bevers halen hierbij letterlijk buiten naar binnen toe. Met elkaar (en een beetje hulp van de leiding) gaan ze binnen een tent opzetten. Hoe sneller ze het doen, hoe meer tijd er overblijft om een leuk spel te doen in de tent.

Vorbereiding

- Leg een tent klaar.

Materiaal

- Koepeltent.

Tips en veiligheid

- Om de bevers een handje te helpen, kan het handig zijn foto's neer te leggen van hoe de tent er uitziet als hij opgezet is.
- Kies een niet erg lastig op te zetten tent.
- Het mooiste is als je een grote ruimte hebt en meerdere kleine tentjes, zodat er uiteindelijk een complete 'binnencamping' ontstaat.

UST – 2. Ik kom-pas als je getikt bent***

Steven is een route aan het uitstippelen voor de zomervakantie. Ze gaan naar het buitenland, maar Steven weet de route niet uit zijn hoofd en dus schrijft hij in steekwoorden op hoe hij moet varen. Ik kijk over zijn schouder mee hoe hij dat doet. Ik zie dat hij opschrijft dat hij naar het noorden moet varen en even verderop staat dat hij verder richting het westen moet varen. In dikgedrukte letters staat onderaan de tekst 'Vergeet je kompas niet!' Ik vraag aan Steven wat een kompas is en wat je daarmee kan.

Beschrijving van de activiteit

Aan het begin van het spel krijgen de bevers een kompas en bordjes met de vier kompasrichtingen (N, Z, W, O). Met behulp van het kompas zetten de bevers de bordjes op de juiste plaats.

Daarna wordt er uit de groep bevers een tikker gekozen, de spelleider noemt een kompaskoers en de bevers rennen naar het bordje van die koers. Als een bever tijdens het rennen door de tikker getikt wordt, wordt deze bever ook een tikker. Het spel wordt dus steeds lastiger. De spelronde is afgelopen als iedereen getikt is. Daarna kan er een nieuwe tikker gekozen worden en kan het spel opnieuw gespeeld worden.

Vorbereiding

- Zet het speelveld uit of markeer waar de bordjes geplaatst moeten worden.

- Maak bordjes.

Materiaal

- Bordjes met kompasrichtingen.
- Kompas.

Tips en veiligheid

- Geef duidelijk aan tot waar de bevers getikt kunnen worden en waar ze veilig zijn, bijvoorbeeld door een cirkel van touw neer te leggen.

UST – 3. Bevers op speurtocht**

In de keuken van Rozemarijn zit ik aan tafel een legpuzzel te maken. Ik vind het leuk en rustgevend om te puzzelen en begin er goed in te worden. Vandaag probeer ik voor het eerst een puzzel met 100 stukjes, hij is best moeilijk! Rozemarijn heeft me geleerd dat het het makkelijkste is als je eerst de randstukjes er uit zoekt en eerst de rand legt. Als ik net alle randstukjes gesorteerd heb, komt Rozemarijn de keuken binnen en zegt: “Doe je voorzichtig met de puzzelstukjes, zodat je er geen één kwijtraakt? Dan kun je de puzzel vaker maken.” Als voorbeeld laat Rozemarijn me een heel mooie puzzel van 50 stukjes zien. Als ze de doos opendoet, zitten er maar 10 stukjes in. Nog voor ik kan vragen hoe dat komt, vertelt ze dat Professor Plof het een keer leuk vond om een mini-speurtochtje te maken voor hij de puzzel kon maken. Maar verstrooid als hij is, is hij vergeten waar hij de stukjes verstopt heeft en zijn aanwijzingen snapt hij niet meer. Na een aantal keer het huis ondersteboven gekeerd te hebben, hebben ze de zoektocht maar opgegeven.

Beschrijving van de activiteit

De bevers treden hierbij echt naar buiten toe. De bevers gaan namelijk een speurtocht lopen in de binnenstad. In de binnenstad zijn vijf kistjes verstopt. In deze kistjes zijn puzzelstukjes verstopt. Om de kistjes te vinden, moeten de bevers een speurtocht lopen. Als eerste volgen ze de route naar het eerste kistje. Ze volgen bijvoorbeeld de gekleurde bandjes om lantaarnpalen. Bij de eerste kist pakken ze de puzzelstukken en de route naar de tweede kist. Die kan bijvoorbeeld zijn: Ga naar de grote kerktoeren. Wanneer de bevers alle puzzelstukken hebben gevonden, gaan ze terug naar het grote plein in het midden van de stad. Hier puzzelen ze het logo van Scouting Nederland en het speltakteken van de bevers in elkaar.

Vorbereiding

- Maak de puzzel.
- Maak de kistjes.
- Stippel de route uit.

Materiaal

- Routes.
- Puzzelstukjes.
- Kistjes.

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat het speelgebied niet te groot is.
- Je kunt deze mini-speurtocht opnemen in de grotere speurtocht als je de Bever-Doe-Dag in die vorm organiseert.
- In plaats van kisten kun je ook andere dingen gebruiken, je kunt de puzzelstukken bijvoorbeeld ook verstoppen onder bankjes.

UST – 4: Drijf-in**

Ik loop langs Sterre. Sterre vertelt Noa over de drive-in waar ze in Amerika is geweest. Ik vraag aan Sterre wat een 'drijf-in' is. Noa lacht. "Geen drijf-in, maar een drive-in", het is een Engels woord. Een drive-in bij een bioscoop is een bioscoop waarbij je in je auto kan blijven zitten om een film te kijken." Dan roept Sterre: "Stuiter, dat is een goed idee!" Ik vraag haar wat ze bedoelt, want ik heb geen idee. Sterre zegt dat ze geen auto heeft, maar dat ik haar op een goed idee voor een 'drijf-in' heb gebracht. Ik ben benieuwd!

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan hier naar de bioscoop, in Scoutingstijl. In plaats van stoelen staan er nu zelfgemaakte boten van kartonnen dozen. Met z'n allen gaan ze zich opstellen in de geïmproviseerde jachthaven voor het beeldscherm. Maar bij zo'n mooie boot hoort ook een mooie touwrand ([kabelaring](#)). De bevers mogen zo mooi als ze kunnen een touw langs de boot maken door dit te vlechten of de knopen te maken die ze al geleerd hebben. Daarna is het natuurlijk belangrijk om de boot vast te leggen, zodat die niet 'wegdrijft'. Dit kan door een geïmproviseerde steiger, of door de boten als een sleep aan elkaar vast te maken.

Vorbereiding

- Maak een boot.
- Kies een filmpje.
- Maak een jachthaven of bioscoop.

Materiaal

- Karton.
- Kussens.
- Beamer.
- Beeldscherm.
- Touwen voor kabelaring.

Tips en veiligheid

- Kies een film die geschikt is voor de leeftijd van de kinderen.
- Kies korte filmpjes en het is natuurlijk helemaal leuk als het thema in de vaarsfeer blijft.

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

Het huis van Bas Bos en Rebbel staat voor het activiteitengebied Buitenleven. Rebbel houdt namelijk enorm van dieren en Bas Bos weet precies wat er speelt in het bos: welke dieren er leven en waar deze dieren dan leven, maar ook hoe je kunt voorspellen of het bijna gaat regenen. Dát is nog eens een handig talent!



BL – 1. Dierenbingo*

Tijdens het sjouwen met de dozen heeft Bas Bos allerlei kaartjes gevonden met dieren erop. Bas zegt: "Zullen we er een spelletje mee doen? Ik laat jullie een dier zien en vertel wat voor een dier het is en jullie kijken of jullie het dier op jullie kaart hebben staan. Zo leren jullie misschien wel weer nieuwe dieren kennen."

Beschrijving van de activiteit

Iedere bever krijgt een kaart met daarop een aantal plaatjes van dieren. De leiding heeft een stapel platen met daarop dezelfde dieren. Op elke plaat staat één dier. Deze stapel legt de leiding omgekeerd met de dierenplaten naar beneden voor zich neer. De leiding pakt nu één kaart van de stapel, laat het dier aan de bevers zien en vertelt wat voor dier er op de plaat staat. Elk kind dat het dier op zijn of haar kaart heeft staan, mag op dat dier een knoop, fiche of stukje papier leggen. Hierna

pakt de leiding de volgende kaart en zo verder. Zo gaat het spel verder tot een bever zijn of haar kaart vol heeft. De bever roept dan "Bingo!" en heeft het spel als de bingo klopt gewonnen. Het kan ook zo zijn dat er meerdere bevers tegelijk bingo hebben. Er hebben dan dus meerdere bevers gewonnen.

Vorbereiding

- Print speelkaarten en platen en lamineer ze eventueel.
- Leg fiches, knopen of stukjes papier klaar.

Materiaal

- Bingokaarten met allerlei dieren (elke kaart is anders).
- Platen voor de leiding met hierop per plaat één dier.
- Fiches, knopen of stukjes papier.

Tips en veiligheid

- Als je het spel vaker wilt spelen, is het handig om het spel te lamineren, zo blijft het netter.

BL – 2. Het kan vriezen, het kan dooien***

Voor Fleur Kleur is het te hopen dat het mooi weer blijft, want al haar spullen staan buiten op het dorpsplein. Maar het weer kan ook veranderen en dan zal ze al haar spullen moeten afdekken met een groot zeil om ze droog te houden. Wat doe je binnen en wat buiten?

Beschrijving van de activiteit

Dit is een estafettespel. Splits het groepje, elke groep krijgt een stapel plaatjes met activiteiten erop. Deze moeten bij de juiste grote plaat gelegd worden, Welk groepje is het eerste klaar? Op de grote plaat staan een huis en een tuin. Waar hoort het plaatje bij? Er zijn dan dus plaatjes die bij binnen horen en plaatjes die bij buiten horen, maar ook plaatjes die bij beiden kunnen. Bijvoorbeeld: sneeuwpop (buiten), de zon schijnt (buiten), een spelletje doen (binnen of buiten), een ijsje eten (binnen of buiten). Als iedereen klaar is, bespreek je met elkaar of de kaartjes goed liggen.

Vorbereiding

- Zoek plaatjes op voor binnen, buiten en binnen/buiten en maak hier kaartjes van.
- Maak grote platen met op de één een huis en de ander een tuin.

Materiaal

- Grote platen, één met een tuin erop en één met een huis erop.

Tips en veiligheid

- Let op de ondergrond, het is een renspeletje dus een vlakke ondergrond is handig.

BL – 3. Bijen vliegen in en uit**

Rond het huis van Fleur Kleur vliegen allerlei insecten. Stuitert vindt dit maar niets en wil dat ze weg gaan. Rozemarijn vertelt dat er ook hele nuttige insecten zijn, zoals de bij. De bij verzamelt honing (nectar) in de bloemen en brengt dat naar de bijenkorf. De imker haalt die honing daar dan weer uit, zodat wij honing kunnen eten.

Beschrijving van de activiteit

De bevers mogen proberen in grote bloemen bijtjes honing te laten verzamelen (bijtjes zijn pingpongballetjes). Een bever krijgt 10 bijtjes en mag die van achter een lijn in de bloemen proberen te gooien, zodat de bijtjes honing kunnen verzamelen. Hoeveel bijtjes gooit een bever in de bloemen?

Vorbereiding

- Maak op de bovenkant van meerdere emmers of bakjes in verschillende maten een bloem. Het hart van de bloem is het gat waardoor de bevers de bijtjes in de bloemen kunnen gooien.
- Leg pingpongballetjes klaar en maak eventueel met verf of watervaste viltstiften bijtjes van de pingpongballetjes.

Materiaal

- Bijtjes (pingpongballetjes).
- Bloemen (gemaakt van emmers).
- Touw om een lijntje van te maken waar achter de bevers moeten staan.

Tips en veiligheid

- Laat alle bevers achter de lijn of aan de kant staan, zodat de bevers die niet aan de beurt zijn niet door de bijtjes geraakt kunnen worden.

BL – 4. Hoe ziet jouw huis eruit?*

De bewoners van Hotsjietonia hebben nu allemaal gezien hoe het huis van Fleur Kleur er uitziet, aan de binnenkant en aan de buitenkant. Rebbel weet ook in wat voor 'huizen' dieren wonen. Weten de bevers dat ook?

Beschrijving van de activiteit

Ga in een kring zitten en leg in de kring aan de ene kant allemaal plaatjes van dieren en aan de andere kant allemaal plaatjes van 'huizen' van dieren. Laat de bevers nu om de beurt een plaatje pakken van een dier en daarbij het plaatje van het 'huis' van dat dier zoeken. Bespreek in de kring of het goed is of dat het dier toch ergens anders woont. Voorbeelden van combinaties zijn konijn - hol, koolmeesje - nest, water - vis, steen - pissebed, mierenhoop - mier, honingraat - bij, etc.

Vorbereiding

- Print kaartjes van dieren en hun huizen en lamineer ze eventueel.

Materiaal

- Kaartjes van dieren.
- Kaartjes van de 'huizen' van de dieren.

Tips en veiligheid

- Laat de jongere kinderen eerst gaan, zodat zij de makkelijkere combinaties kunnen maken. De moeilijkere combinaties blijven meestal over tot het eind van het spel.

6.8 SPS – Speelveld (Sport & Spel)

Stuiter (en menig andere bever) is altijd heel druk als er iets spannends staat te gebeuren. Dat is binnen niet altijd handig. Gelukkig maakt Stuiter in een handomdraai van een binnenspel een buitenspel. En als het regent? Dan haal je toch gewoon een typisch buitenspel naar binnen?



SPS – 1. Omgekeerd spijkerpoepen**

Rozemarijn loopt op het plein met een grote tas lege flessen om die thuis te vullen met vers vruchtensap voor alle deelnemers en toeschouwers van de talentenjacht. Om haar handen niet nat te maken tijdens het vullen, bindt ze een koord om de fles zodat ze de fles daaraan in het sap kan laten zakken. Als al het sap in flessen zit, heeft ze nog een aantal lege flessen over waar ze al wel een koord om had gebonden. Professor Plof komt de keuken in en ziet de lege flessen staan. Het doet hem denken aan een spel dat hij vroeger erg leuk vond. Hij pakt een fles en loopt naar buiten, bindt de fles om zijn middel en probeert deze om een tak te plaatsen zonder zijn handen te

gebruiken. Als ik zie wat hij doet, moet ik lachen. Hij is aan het spijkerpoepen, maar dan verkeerd om! Het ziet er leuk uit, ik ren naar binnen en haal ook een fles om mee te doen.

Beschrijving van de activiteit

De bevers krijgen één voor één een fles om hun middel gebonden. De fles hangt aan een touw ondersteboven op hun rug, ter hoogte van hun bovenbenen. Het is de bedoeling dat de bevers zo snel mogelijk de fles om een paaltje (paaltje van ringwerpen) proberen te 'poepen'.

Vorbereiding

- Verzamel flessen met een grote opening.

Materiaal

- Flessen met een grote opening (bijvoorbeeld sausflesjes).
- Touwtjes.
- Paaltjes van ringwerpen (of tentharingen).

Tips en veiligheid

- Laat het touw lang, zodat ze niet te ver hoeven te bukken.

SPS – 2. Mini-twister**

Ik heb zin om te schilderen, dus ga ik op bezoek bij Keet Kleur. Keet is in haar atelier decors voor de talentenjacht aan het schilderen. Ze schildert een afbeelding door met de kwast allemaal stippen op het doek te zetten. Ik vind het grappig, want het doet me denken aan het spel Twister. Keet vindt het een leuk idee om Twister in het klein met je vingers te spelen.

Beschrijving van de activiteit

Geef elk kind een eigen speelbord, zodat het genoeg ruimte heeft om te spelen. De spelleider draait de draaischijf en zegt wat de kinderen moeten doen. Bijvoorbeeld: "Linker wijsvinger op groen." Het spel wordt gespeeld met vier vingers, twee vingers van elke hand. Weten de bevers het verschil tussen links en rechts? Als dit niet het geval is, zet dan als ezelsbruggetje met stift een stippen op de nagels van de linkerhand. Kinderen kunnen bij dit spel niet af raken, maar oefenen wel hun fijne motoriek en het verschil tussen links en rechts.

Vorbereiding

- Maak de mini-twisterbordjes.
- Maak een draaischijf (of gebruik de draaischijf van een bestaand Twisterspel en pas die aan met wijsvinger en duim of middelvinger in plaats van voet en hand).

Materiaal

- Twisterbordjes (één per kind, grootte A5, klik [hier](#) voor een voorbeeld).
- Draaischijf.

SPS – 3. Levende knoop**

Stanley Stekker heeft een robot gemaakt om hem te helpen met opruimen na de talentenjacht. Om het werk sneller klaar te krijgen, geeft hij de robot acht armen, maar tijdens het proefdraaien raken de armen in de knoop. Kan hij ze weer uit de knoop halen zonder zijn robot te slopen?

Beschrijving van de activiteit

Ga in een kring staan met de schouders tegen elkaar, steek allemaal je rechterhand in de lucht. Pak de hand van een ander vast, niet van iemand die naast je staat! Doe daarna hetzelfde met je linkerhand. Er is nu een grote 'knoop' ontstaan, kunnen jullie uit de knoop komen zonder de handen los te laten?

SPS – 4. Volg de spot**

Na een eindje varen met Sterre en Steven gaan we weer terug naar de haven. Als we dicht bij de kant komen, vraagt Steven hoe ver we nog moeten tot de kant. Sterre roept terug dat we nog ongeveer 5 meter van de kant af zijn. Ik begrijp niet waar ze het over heeft, wat is een meter? Steven vertelt me dat de meter een afgesproken maat is en laat me een meetlat zien. Om te oefenen, legt Steven de meetlat op de grond en vraagt me om een meter te stappen: naar het einde van de meetlat. Net als ik goed naar de meetlat kijk en naar voren stap, komt Noa aangelopen. Boem! We botsen zo tegen elkaar op. “Sorry, ik was aan het oefenen met meters”, zeg ik. “Dat geeft niet”, zegt Noa, “hadden jullie het net over meters? Ik wil voor de talentenjacht een grote yogamat op het plein leggen, zodat iedereen die wil, kan meedoen. Ik vroeg aan Fleur hoe groot de mat mag zijn en die zei: ‘3 bij 3 meter’. Maar ik weet niet wat een meter is, kunnen jullie me helpen?” Natuurlijk wil ik Noa leren wat een meter is.

Beschrijving de activiteit

Op de grond worden 3 cirkels gelegd (als een soort schietschijf) met diameters van 1, 2 en 3 meter (ongeveer). De spelers beginnen met z’n allen om de buitenste kring. De spelleider zegt dat ze in de spotlight moeten blijven en vertelt hoe de spotlight zich beweegt door bijvoorbeeld te zeggen: “De spotlight beweegt zich 2 meter naar binnen.” De bevers moeten dan 2 cirkels naar binnen stappen.

Vorbereiding

- Zet de cirkels op de grond af.

Materiaal

- Touw, afzetlint of stoepkrijt om de cirkels mee te maken.



Scouting

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

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