

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2018

‘Professor Plof en de magische foto’s’



Professor Plof is druk bezig geweest met zijn hobby, fotograferen. Als hij thuis de foto's met zijn printer afdrukt, krijgt hij niet de foto's die hij heeft gemaakt, maar foto's die het tegenovergestelde voorstellen. Samen met de bevers gaat Professor Plof op zoek naar tegenstellingen en de oplossing voor zijn printerprobleem.



Scouting

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2018. Deze brochure is een inspiratiebron voor 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 'Opposites Attract'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke ledenactiviteiten, zoals 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 Professor Plof de bevers om de vele tegenstellingen die er zijn te ontdekken. Hij heeft namelijk een selfie gemaakt, maar bij het afdrukken via zijn computer komt er iedere keer een foto van Noa uit de printer. Waarom worden Professor Plof en Noa met elkaar verwisseld? En welke tegenstellingen zijn er nog meer te ontdekken?

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 Scoutingspel – 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	Professor Plof en de magische foto's	5
1.1	Thema vormgeven	5
1.2	Themaverhaal: Professor Plof en de magische foto's	5
2	Activiteiten	8
2.1	SL – Het dorpsplein (Samenleving)	8
2.2	VG – In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	10
2.3	EXP – In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)	12
2.4	ID – In en rondom het huis van Noa (Identiteit)	14
2.5	INT – In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	16
2.6	UST – In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)	19
2.7	BL – In en rondom het huis van Bas Bos en Rebbel (Buitenleven)	22
2.8	SPS – Speelveld (Sport & Spel)	24
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2018	28
3.1	Aankomst	28
3.2	Opening	28
3.3	De activiteit	28
3.4	Sluiting	28
3.5	Spelverloop	29
3.6	Tijdschema	30
4	Laat je zien	31
5	Tips om groepen te betrekken	32
6	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	34
7	Speldraad 2017/2018: Opposites attract – Dare 2 Explore	37
7.1	Uitleg	37
7.2	Kernwoorden	37
7.3	Doelstellingen	37
7.4	Activiteitengebieden	37
8	Colofon	39

1 Professor Plof en de magische foto's

1.1 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. Veel plezier!

1.2 Themaverhaal: Professor Plof en de magische foto's

"Hè, waar is dat kabeltje nu weer gebleven? Heb ik net met mijn telefoon een paar selfies gemaakt, kan ik ze niet eens overzetten op mijn computer! Waar is dat kabeltje nu gebleven?" Professor Plof loopt in zichzelf te mopperen terwijl hij het ene na het andere laatje van zijn kast opentrekt. "Ergens moet dat snoetje toch zijn", mompelt hij verder. Eigenlijk zit alles Professor Plof tegen vandaag. Hij had zulke grote plannen: lekker met zijn fototoestel op pad gaan, mooie foto's maken en nu is het buiten hondenweer.

Fotograferen is al heel lang een grote hobby van Professor Plof. Eerst met een heel eenvoudig toestel, maar later werden de toestellen veel uitgebreider en moest hij zelf de camera instellen om hele mooie foto's te kunnen maken. En toen is hij ook begonnen om foto's zelf af te drukken. Maar tegenwoordig gaat alles digitaal en hoeft je alleen de computer de opdracht te geven. De printer drukt ze dan af.

Professor Plof besluit aan Rozemarijn te vragen of zij misschien weet waar het kabeltje is. Hij holt vanuit het laboratorium richting huis en roept luid, "Roosje, Roosje, weet jij waar mijn snoetje is?" Ik zit met Rozemarijn aan de keukentafel een spelletje Mens Erger Je Niet te spelen. Wij horen Professor Plof wel roepen, maar kunnen het niet helemaal verstaan.

"Hè Stuiters, ga eens vragen wat er aan de hand is", zegt Rozemarijn. Ik spring meteen op en loop naar de keukendeur. Bijna valt Professor Plof zijn eigen keuken binnen. "Hola, kan je niet oppassen. Ik viel bijna op mijn neus!" Ik doe een stapje naar achter en laat Professor Plof langs. In de keuken herhaalt Professor Plof zijn zin een beetje boos. "Hé Rozemarijn, waar heb je mijn snoetje gelaten?" "Rustig aan Plofje, ik heb geen idee over welk snoetje je het hebt. Dus hoeft je niet meteen boos te doen. Alsof ik altijd de schuldige ben. Wat voor snoetje?" "Nou ja, ik ben het kabeltje kwijt wat ik nodig heb om foto's van mijn telefoon op de computer over te zetten. Heb jij dat niet gebruikt of ergens opgeruimd?" Rozemarijn schudt haar hoofd en kijkt Professor Plof aan. "Je bent toch wel echt een verstrooide professor hoor, die heb je gister nog aan mij uitgeleend en die zit nog aan mijn laptop vast. Wacht maar, ik pak het eventjes voor je."

"Wat bent u aan het doen, Professor Plof?", wil ik weten. Professor Plof vertelt dat hij zijn oude hobby weer ter hand heeft genomen, alleen wel op een wat modernere manier. En die hobby is fotograferen. Vroeger maakte hij hele mooie foto's en dan drukte hij die ook zelf af. Maar tegenwoordig geeft hij de computer de opdracht om een foto uit te printen. Maar dan natuurlijk wel op echt fotopapier. "Ja, en nu heb ik vandaag voor het eerst ook een paar selfies genomen en ik zag dat daar een hele leuke foto bij zit en die wil ik afdrukken", besluit hij zijn verhaal.

“Mag ik mee naar het lab?”, vraag ik aan Professor Plof. “Je mag best straks even langskomen, maar je moet eerst je spelletje met Rozemarijn afmaken.” “Dank voor het snoetje Roosje, mijn Roosje”, mompelt Professor Plof terwijl hij weer naar de keukendeur loopt. Snel een zoen op haar wang en hij is alweer verdwenen. Rozemarijn zucht en samen met haar ga ik weer terug naar het spelbord op de tafel.

In het lab gaat Professor Plof meteen naar de computer en pakt zijn telefoon. Zo nu alles voorbereiden en dan ...”Oh wat ben ik benieuwd naar het resultaat! Zou ik er werkelijk nog zo goed uitzien? Als ik het kleine fotootje op mijn telefoon zie, ben ik best nog een knappe kerel.” Professor Plof praat zoals gewoonlijk tegen zichzelf. “Oké, dat kabeltje hierin, dan de muis pakken en aanzetten en hupsakee: appeltje-eitje!” Professor Plof wrijft in zijn handen van plezier. Hij zet de printer aan, pakt echt fotopapier en legt dat in de papierlade. Professor Plof drukt op allerlei knopjes van zijn computer en even later begint de printer te rammelen. Vol spanning kijkt Professor Plof naar de langzaam uit de printer komende afdruk.

In de tussentijd zijn Rozemarijn en ik klaar met het potje Mens Erger Je Niet. “Ik ga even naar Professor Plof, hoor. Ik mocht toch komen kijken als het spelletje klaar was.” Ik wip op en neer. “Ja hoor, ga maar”, zegt Rozemarijn. Ik spring op en hol naar het lab. Op het moment dat ik binnenkom, hoor ik Professor Plof een heel lelijk woord zeggen.

“Potverdorie, potverdorie, die stomme computer, hoe kan dat nou, hoe kan dat nou, ik vraag toch een afdruk van een selfie en niet eentje van Noa!” “Heb je niet per ongeluk een verkeerde foto aangeklikt?”, vraag ik. “Nee hoor, ik weet het zeker, ik heb een afdruk hiervan gevraagd. Maar je zult wel gelijk hebben, ik ga het nog een keertje proberen.” Professor Plof gaat weer achter zijn computer zitten en het hele proces begint weer van voren af aan. Ik sta ernaast. Ik zie precies wat er gedaan wordt. Het beeld op de computer is die van Professor Plof. Vol spanning kijk ik naar de printer. Maar na drie centimeter zie ik het al.

“Stop maar, Professor, ik zie dat het weer Noa gaat worden, kijk maar al dat haar!” roep ik verbaasd. Professor Plof geeft de computer de opdracht om het printen te stoppen. Hij kijkt naar zijn computer, kijkt naar de afdruk en ziet dat Stuitertje gelijk gaat krijgen. “Ik snap er geen sikkie van. Hier is toch een foto van mij. Kom eens hier Stuitertje en kijk eens met me mee.” Ik loop naar de computer en zie dat Professor Plof echt zijn eigen foto voor heeft staan en de printer opdracht geeft om die ook af te drukken. Vol spanning kijken we naar de printer, maar weer komt er een foto van Noa tevoorschijn. Professor Plof ploft nu bijna letterlijk uit elkaar van woede. Stampvoetend loopt hij met de foto van Noa het lab uit. Ik hol er achter aan, ook met een geprinte foto. In de keuken laat Professor Plof zich op een stoel vallen, zijn beide handen boven zijn hoofd. “Ik snap het niet, ik snap het niet, die stomme computer, ik begrijp het niet! Waarom doet dat ding nu niet wat ik wil? Wat heb ik aan een foto van Noa?”. Professor Plof blijft maar schelden en mopperen. Rozemarijn probeert hem tot bedaren te brengen. “Ja, maar waarom doet die stomme computer niet wat ik wil. Als je kijkt lijken wij toch van geen meter op elkaar. Noa is bruin, ik ben blank, zij heeft een grote bos donker haar, ik heb bijna geen haar. Zij is jong, ik ben oud. Ik heb blauwe ogen, zij bruine, alles net het tegenovergestelde van mij.” “Ja, en u bent een man en zij is vrouw”, zeg ik.

Rozemarijn schudt haar hoofd. “Ergens gaat er toch iets fout, zullen we samen nog een keertje een afdruk maken? Ik wil wel zien wat je doet.” “Net of jij zoveel verstand van computers hebt. Maar vooruit, een vierde keer kan er ook nog wel bij. Maar je zult zien, het eindresultaat is straks toch weer Noa.” Ik loop met Rozemarijn en Professor Plof mee naar het lab. Gelukkig is het nu droog geworden. Elke poging die er nog gedaan wordt loopt uit op het hetzelfde: een foto van Noa, het tegenovergestelde van Professor Plof. “Ik ben benieuwd wie er tevoorschijn komt als je een foto van mij probeert af te drukken: met wie zal ik verschillen?”, merkt Rozemarijn op. Ik probeer me in te denken wie dat zou zijn. “Ik denk, even kijken, Stanley Stekker, Bas Bos of Steven Stroom”, zeg ik

tegen Rozemarijn. “Ja, dan kijk je naar het verschil mannetje-vrouwtje, maar er zijn zoveel tegenstellingen”, antwoord Rozemarijn.

Ik kijk Professor Plof aan. “Mag ik foto’s gaan maken van mensen, dieren en dingen en dan later bij u komen kijken wat er afgedrukt gaat worden? Welke twee zaken zijn nu precies het tegenovergestelde? Dat lijkt me heel leuk om te doen! En misschien willen alle bevers wel mee op zoek gaan naar tegenstellingen en een oplossing om het probleem van Professor Plof op te lossen!”

2 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.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/regiospel/bever-doe-dag-2018>.

2.1 SL – Het dorpsplein (Samenleving)

Als boerendochter heeft Rebbel aan den lijve ondervonden dat ze op haar school in de stad best moeite had om mee te doen met haar stadse klasgenootjes. Niet wat het leren betreft, maar juist door de verschillen die er zijn tussen stad en platteland.



SL1: Stad of platteland

Rebbel leerde van haar klasgenootjes veel over hoe je in de stad leeft en leerde haar klasgenootjes hoe het er bij haar op het platteland aan toe ging. Weten jullie welke verschillen er zijn tussen de stad en het platteland?

Beschrijving van de activiteit

Ren je rot variatie. Bevers krijgen platen te zien van specifieke artikelen die of op het platteland thuishoren of in de stad. De derde keuze is het kan bij allebei. Op een korte afstand zijn drie vakken gemaakt, achteraan vak 1 staat een boerderij, bij vak 3 een torenflat, Achteraan vlak 2 staat de boerderij en de torenflat op één plaatje. De bevers staan opgesteld achter een startlijn. De spelleider laat een plaat zien, en bij ren je rot hollen de bevers naar het vak waar de plaat thuis hoort. Hebben zij het goede antwoord gekozen, blijven ze even staan, terwijl de bevers uit de andere twee vakken terug naar de startlijn gaan. Degene die het juiste antwoord goed had krijgt een plakker (of een bruine boon) en loopt dan ook terug naar het begin. Het spel gaat dan weer van voren af aan beginnen. Tot slot tellen wie de meeste vragen goed beantwoord heeft.

Vorbereiding

- Platen opzoeken, vakken uitzetten en de achtergrond kaarten ophangen.

Materiaal

- Kaarten met daarop de voorwerpen, startlijn, lijnen om de vakken aan te geven.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vlak terrein en een uitloop aan de achterkant van de keuze banen.

SL2: Dit hoort daar helemaal niet!

Keet Kleur heeft twee maquettes gemaakt. Eén van de stad en één van het platteland. Haar moeder, Fleur Kleur, wilde het opzij zetten, maar toen is alles op de grond gevallen. Ze heeft het zo goed mogelijk weer opgeruimd, maar nu staat alles door elkaar. Kunnen jullie Fleur helpen om alles weer daar te zetten waar het hoort, in de stad of op het platteland?

Beschrijving van de activiteit

Op twee tafels zijn voorwerpen geplaatst (3D) die thuishoren in de stad of op het platteland. Bevers mogen om de beurt een voorwerp weg halen dat daar helemaal niet thuis hoort, maar ze moeten daar ook bij vertellen waarom niet.

Vorbereiding

- Twee maquettes maken, voorwerpen zoeken die daarin kunnen staan (soort kijkdoos zonder deksel).

Materiaal

- Twee maquettes met de losse voorwerpen.

Tips en veiligheid

- Je kunt aan de deelnemende groepen vragen of zij tijdens een voorafgaande opkomst twee kijkdozen kunnen maken waarbij duidelijk te zien is dat het om een stad gaat of het platteland.

SL3: Dat kan je vast niet op tijd

Stanley Stekker heeft ontdekt dat er een stopwatch op zijn telefoon zit en speelt hier continu mee. Van alles wil hij weten hoe lang het duurt, maar ook of iets mogelijk is binnen een bepaalde tijd. Hij gebruikt Stuitert om uit te zoeken hoe lang hij ergens over doet en vindt dat een erg leuk spelletje. Willen jullie het ook proberen?

Beschrijving van de activiteit

Beyers krijgen in kleine groepjes een eenvoudige opdracht die ze in een hele korte periode moeten oplossen, bijvoorbeeld binnen 1 minuut ervoor zorgen dat het hele groepje de sokken uit heeft.

Vorbereiding

- Lijst maken van kleine eenvoudige opdrachten die binnen een bepaalde tijd gedaan moeten kunnen worden.

Materiaal

- Stopwatch (op een telefoon), lijst met opdrachten.

Tips en veiligheid

- Je kunt bijvoorbeeld beginnen met een opdracht die binnen 5 minuten gedaan moet zijn en dan afbouwen naar binnen 1 minuut.

SL4: Heden en verleden

Als oudste bewoonster van Hotsjietonia weet Rozemarijn het beste dat er heel veel dingen anders zijn dan in haar jeugd. Ze heeft een spelletje gevonden waarin je de voorwerpen van vroeger en nu bij elkaar moet zoeken. Wat weten jullie van heden en verleden?

Beschrijving van de activiteit

Open memoryspel. Kaartjes van voorwerpen van vroeger en nu, die bij elkaar zoeken, bijvoorbeeld koffiepot en Senseo-apparaat, wastobbe en wasmachine.

Vorbereiding

- Kaartjes maken met de voorwerpen van vroeger en nu en deze plastificeren.

Materiaal

- Spelkaartjes.

Tips en veiligheid

- Mocht er al bekend zijn dat het om veel bevers gaat, dan eventueel ervoor zorgen dat er twee spellen zijn zodat de kinderen meer betrokken zijn bij het spel.

- Als de Bever-Doe-Dag en Jungledag niet tegelijk vallen kun je het spel bij de bevers en welpen gebruiken.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Samenleving krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: COMPUTER.

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

Het ruikt lekker in de keuken van Rozemarijn. Ze heeft net als Professor Plof een eigen hobby en dat is koken en bakken. Vandaag staan er cupcakes in de oven en er moeten er heel wat gemaakt worden omdat er een feestje is. Net nadat Stuiters en Professor Plof naar het lab zijn, gaat de keukenwekker en dat betekent dat de cupcakes eruit moeten. Rozemarijn staat op en struikelt bijna. “Wat ligt er nu weer op de grond? Allemaal troep van Plofje, ik had mijn nek wel kunnen breken!”



VG1: Lekker?

Je drinkt niet alleen met je mond, weet Professor Plof. “Ook met je ogen”, zegt de professor. “Hoe dan?”, vraagt Stuiters. “Ik eet toch met mijn mond!” Professor Plof legt uit dat je ook kijkt naar hoe iets eruit ziet.

Beschrijving van de activiteit

De bevers krijgen elk 2 verschillende bekertjes met drinken. Een beertje bevat gewone limonade die blauw is gekleurd en de andere beertje bevat een groene groentensmoothie. Welk drinken ziet er lekkerder uit en waarom?

Vorbereiding

- De limonade maken en kleurstof toevoegen.
- Een smoothie maken met groene groenten.

Materiaal

- Limonade in een gewone smaak.
- Blauwe kleurstof.
- Groene groenten.
- Smoothiemaker.
- Doorzichtige plastic bekertjes.

Tips en veiligheid

- Let op kleurstofallergie van bevers.

VG2: Veilig op pad

Gelukkig is het in Hotsjietonia niet druk. Maar toch moet je altijd op blijven letten dat je geen ongelukken krijgt. Wanneer Stuiters naar het lab van Professor Plof holt, is er geen verkeer. Dat is gewoon door de tuin, maar er zijn wel andere obstakels. Overdag zijn die te zien, maar in het donker is dat niet altijd zo. Dus oppassen geblazen!

Beschrijving van de activiteit

Zet met lijnen een parcours uit van het huis van Rozemarijn naar het lab van Professor Plof. Onderweg staan een paar obstakels (pionnen of wat tuinspullen, denk aan gieter, stoeltje, parasol etc.). De bevers staan om de tuin. Eén bever wordt geblinddoekt. Die mag in het donker op weg naar

het lab van Professor Plof. De bevers geven aanwijzingen - vooruit, stop, achteruit, links en rechts. De geblinddoekte bever mag niet buiten de paden lopen en mag zich zeker niet stoten aan de voorwerpen. Is een bever veilig over, dan volgt de volgende, totdat iedereen is geweest.

Vorbereiding

- Tuinpaadjes uitzetten.
- Tuinspullen verzamelen.
- Bordjes maken.

Materiaal

- Pioniertouwen.
- Gieter.
- Tuinstoel.
- Plantenbak.
- Tuingereedschap.
- Parasol etc.
- Bordje huis.
- Bordje lab.

Tips en veiligheid

- Weet een bever het verschil tussen links en rechts nog niet, dan aan de ene hand een handschoen doen en duidelijk vertellen dat die hand links of rechts is.
- De bevers NIET laten rennen.

VG3: Ziek zijn, beter worden

Professor Plof wordt elke keer, wanneer hij zijn computer de opdracht geeft om zijn selfie uit te printen, bozer als er weer een foto van Noa uitkomt. Dat is niet gezond. Rozemarijn waarschuwt hem telkens weer en zegt: "Pas op dat je niet uit elkaar ploft, Plofje van me". Dat gebeurt niet echt, hoor. Dat is een gezegde. Je kunt er beter maar om lachen. Lachen is gezond, weer een gezegde.

Beschrijving van de activiteit

Verdeel de bevers in twee groepen. De ene helft is ziek en ligt in bed (zit op de grond in een ruime kring - voldoende afstand van elkaar dat er iemand tussen kan). De andere groep zijn de familieleden die op ziekenbezoek komen. Zij gaan naar een patiënt en proberen die op te vrolijken door ze aan het lachen te maken. Lukt dat, dan is de patiënt beter en staat die op. Hoe lang duurt het voor iedereen weer beter is? Wissel daarna van rol.

Tips en veiligheid

- Zorg dat je als leiding wat ideetjes hebt, waarmee je iemand aan het lachen kan brengen.
- Verleggen bevers wat bijstaan.
- Laat de bevers elkaar niet aanraken.

VG4: Gekleurde cupcakes

Professor Plof heeft trek in iets lekkers gekregen van het maken van al die selfies. Hij heeft wel zin in een lekkere cupcake. Gelukkig heeft Rozemarijn ze gemaakt. Wat zal hij kiezen, een gewone of eentje met verschillende kleuren?

Beschrijving van de activiteit

De bevers mogen zelf kiezen welke kleur hun cupcake krijgt. Laat de bevers maximaal 3 kleuren kiezen. Is de gekleurde cupcake net zo lekker als de gewone cupcake?

Vorbereiding

- Beslag maken.

- Beslag verdelen en kleuren.

Materiaal

- Cakebeslag.
- Kleurstoffen.
- Magnetron of een cupcakemaker.
- Cupcakevormpjes.

Tips en veiligheid

- Een spelletje voor de wachtende bevers als de cupcakes gebakken worden.
- Let op kleurstofallergie, glutenallergie en melkallergie van bevers.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Veilig & Gezond krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: OM.

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

Het gekleurde huis van Fleur en Keet Kleur hoort bij het activiteitengebied 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!



EXP1: Annemaria fotomodel

Keet is naar een modeshow geweest en heeft daar veel mooie fotomodellen gezien. Deze gingen poseren voor de fotograaf, zodat deze mooie foto's kon maken. Je moet dan wel heel stil staan, anders is de foto niet mooi, maar bewogen en dus mislukt.

Beschrijving van de activiteit

Fleur Kleur zoekt fotomodellen voor de volgende modeshow. Kunnen de bevers mooi poseren? De winnaar(s) worden op de foto gezet en komen op de cover. Je speelt dit spel zoals Annemaria koekoek, maar dan laat je de bevers als ze stil moeten staan, poseren als een fotomodel. Laat als leiding zien hoe je kan poseren en vraag ook aan de bevers of ze weten hoe dit kan.

Vorbereiding

- Begin- en eindlijn uitzetten.

Materiaal

- 2 lijnen van krijt, touw of iets anders.

Tips en veiligheid

- Alle bevers winnen, dus het wordt een groepsfoto.
- Let op de ondergrond, als bevers in rare houdingen gaan staan. Het risico op vallen is dan groter.

EXP2: Emotiebus

Fleur en Keet bekijken foto's van vroeger. Wat een gekke bekken komen ze van zichzelf tegen! Boos, blij, verdrietig, bang en dergelijke. Wat is dat duidelijk van de gezichten af te lezen op die foto's. Keet vraagt aan haar moeder: "Waarom kijk ik zo boos op die foto?" Fleur doet Keet na en zegt: "Je wilde niet eten! Je kan nog steeds zo boos kijken." Keet kijkt boos naar haar moeder.

Beschrijving van de activiteit

Er zit als eerste een bever in de 'bus'. Deze bever is de buschauffeur. Vanaf dan komt er om de beurt een bever binnen. De bever die binnenkomt, neemt een foto van de bus. Deze foto heeft een speciale emotie en zegt dan welke emotie en 'klik'. Na klik moet iedereen die emotie aannemen. Wanneer die bever in de bus zit, komt er een nieuwe bever binnen met een nieuwe emotie en een nieuwe foto.

De bus wordt gemaakt door stoelen naast elkaar zoals in een bus. De bevers die de bus in komen, nemen een papier mee met daarop één van de emoties. Op dit papier staat de emotie in letters maar ook plaatjes van mensen met die emotie en met smileys. Hierdoor snappen de bevers wat de emotie inhoudt.

Vorbereiding

- Stoelen klaarzetten.
- Papieren klaarleggen met emoties erop.
- Foto's en plaatjes van verschillende emoties vinden.
- Foto's en plaatjes opplakken op de papieren.
- Een stuur maken van papier.

Materiaal

- 'Collages' van de emoties.
- Stoelen voor in de bus.
- Een stuur voor de buschauffeur.
- Evt. een deur.

Tips en veiligheid

- Voor het begin van het spel even gekke bekken laten trekken en van elkaar laten benoemen.
- Let erop dat de stoelen niet te dicht bij elkaar staan, anders kunnen de bevers er niet doorheen.

EXP3: Fruit schilderen

Fleur en Keet zien een grote foto van een fruitschaal die Professor Plof gemaakt heeft. Maar deze ziet er wel heel vreemd uit. Een rode banaan, oranje druiven en blauwe appels. Klopt dit wel?

Beschrijving van de activiteit

Laat de bevers de grote foto zien. Elke bever krijgt een nog niet ingekleurde kopie van de fruitschaal. Geef ze de opdracht om deze in de goede kleuren in te kleuren met wasco.

Vorbereiding

- Poster van een "foute fruitschaal" maken.
- Kopieën op A3 formaat maken voor de bevers (voor elke bever één).

Materiaal

- Poster.
- Kleurplaten.
- Wascokrijtjes.
- Tafels en banken/krukjes.

Tips en veiligheid

- Dit is een bewust moment van rust.
- Eventueel de kleurplaten op tafel vastplakken met schilderstape.
- Naam en groep op de kleurplaten schrijven.

EXP4: Omgekeerd hoofd, schouders, knie en teen

Keet en Fleur Kleur hebben ook gehoord dat Professor Plof problemen heeft bij het printen van zijn foto's. Zij hebben begrepen dat alles omgekeerd wordt. Daarom gaan ze kijken of ze liedjes met gebaren om kunnen draaien. Ze beginnen met hoofd, schouders, knie en teen. Dat wordt lachen geblazen! Ze zingen het liedje gewoon, maar doen de gebaren in de tegenovergestelde volgorde.

Beschrijving van de activiteit

Zing het liedje en doe de gebaren in omgekeerde volgorde.

Vorbereiding

- Leiding moet het oefenen.

Tips en veiligheid

- Dit is te doen met bevers als je als leiding dit heel goed geoefend hebt en het meedoet
- Zorg dat je als spelleider de juiste volgorde goed weet, Hoofd is dus tenen, schouder is knieën, knieën is schouders en tenen is hoofd. Bij het middengedeelte oren is neus, ogen blijft ogen en puntje van je neus zijn oren.
- Aan het einde van de dag als afsluiting dit met de ouders erbij met zijn allen doen.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Expressie krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: HET.

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

Noa heeft van het probleem van Professor Plof gehoord en is toch wel benieuwd welke foto van haar er dan geprint wordt. Zoveel foto's zijn er niet van haar. Noa maakt zelf hele mooie foto's, maar vindt het eigenlijk niet leuk als ze zelf gefotografeerd wordt. Bij de foto's die Noa maakt kun je helemaal wegdromen en kun je zien hoe andere mensen zijn en leven.



ID1: Dit ben ik!

Professor Plof wil graag mooie foto's waar Noa niet op staat. Hij wil echt foto's van dingen die hij mooi vindt. Kunnen de bevers hem helpen? Noa wil graag foto's van haar verre reizen, maar waar houdt de professor van? Wat vindt professor Plof eigenlijk leuk, waar houdt Noa van? En wat vinden de bevers eigenlijk leuk?

Beschrijving van de activiteit

Laat de bevers een collage maken met alles wat zij zelf leuk vinden. Geef elke bever een blad en laat ze daar alles op plakken wat ze leuk vinden.

Vorbereiding

- Verzamel een hoop tijdschriften.
- Leg het materiaal klaar.

Materiaal

- Tafel met banken/krukjes.
- Witte vellen papier (A4).
- Tijdschriften.
- Scharen.
- Lijm.

Tips en veiligheid

- Geef de bevers een A4 vel. Niet groter, zodat de bevers moeten kiezen wat ze er op willen plakken. Vol is vol!
- Zet naam en groep van de bevers op de achterkant van het vel.
- Als je tijd over hebt, kun je de bevers laten vertellen waarom ze iets echt leuk vinden.

ID2: Wat ben jij?

Noa heeft gehoord dat Professor Plof telkens een foto van haar krijgt als hij zijn selfie uitprint. Maar ja, hoe kan dat nou? Ik ben een vrouw, hij is een man, ik ben bruin, hij is blank. Allemaal tegenstellingen.

Beschrijving van de activiteit

Iedereen zit lekker op kussens bij Noa. Noa zegt iets over zichzelf en de bevers mogen om de beurt de tegenstelling hiervan noemen. Bijvoorbeeld dik-dun, bruin-blank, blond haar-donker haar, stijl haar-krullend haar, met bril-zonder bril, groot-klein, jong-oud etc. "Ik ben dik, wat ben jij?" Laat de bever antwoorden: "Ik ben..."

Vorbereiding

- Lijstje maken van tegenstellingen op het vlak van "ik".
- Kussens klaar leggen.

Materiaal

- Kussens.
- Lijstje met tegenstellingen.

Tips en veiligheid

- Je kan ook een bever laten zeggen "Ik ben...", en dan de bever ernaast de tegenstelling laten noemen.
- Let op bij wie je welke tegenstelling noemt in verband met kwetsen!

ID3: Vroeger en nu

Professor Plof is benieuwd hoe men vroeger foto's maakte. Nu gaat het allemaal snel, snel en met een kabeltje enzo, maar vroeger waren foto's zwart-wit. Hoe zagen de mensen er vroeger uit? Wat is het verschil tussen vroeger en nu? Hoe zou jij vroeger geleefd hebben en hoe leef jij nu?

Beschrijving van de activiteit

Van verschillende voorwerpen en situaties van vroeger en nu zijn platen. De platen van nu heeft de spelleider. De platen van toen liggen door elkaar op een tafel. Laat als spelleider een plaat van nu zien en laat de bevers om de beurt de bijpassende plaat van toen opzoeken.

Vorbereiding

- Platen maken met voorwerpen en situaties van vroeger en nu, bijvoorbeeld wasmachine, auto, strijkijzer, maar ook een gezin, kleding en dergelijke.

Materiaal

- Tafel.
- Platen van vroeger en nu.

Tips en veiligheid

- Laat de jongste bevers niet als eerste gaan. Er liggen dan nog veel platen op de tafel, wat het moeilijker maakt om de goede op te zoeken.

ID4: Wat is echt van mij?

Rozemarijn komt langs bij Noa om een rustig spelletje te spelen. Noa heeft een goed idee. Ze heeft zelf een spelletje gemaakt waarin alle bewoners van Hotsjietonia voorkomen, met alles wat bij hen hoort en wat er voor zorgt dat ze zijn wie ze zijn. Ik ben ik en jij bent jij door waar je woont, wat voor kleding je draagt en met wie je bent.

Beschrijving van de activiteit

Speel het lottospel, door elke keer een kaartje te laten zien en de bevers een kaartje/fiche op dat plaatje te laten leggen als het op hun kaart staat.

Vorbereiding

- Lottospel uitprinten (en lamineren).
- Fiches/knoppen of iets dergelijks klaarleggen.

Materiaal

- Lottokaarten (zie bijlage ID4).
- Fiches of iets dergelijks.

Tips en veiligheid

- Als je het spel lamineert kun je het vaker gebruiken tijdens je opkomst.
- Je kan als er meer kinderen in een groepje zitten dan 10 kaarten dubbel gebruiken. Zorg dan wel dat de bevers met dezelfde kaart niet naast elkaar zitten.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Identiteit krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: KABELTJE.

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

Sterre en Steven komen met hun boot in veel landen. Tijdens hun reizen hebben ze veel foto's gemaakt van het land en de mensen. Ze maken dan vaak even een praatje met de mensen die ze op de foto zetten. Ze kennen niet altijd de taal van die mensen en toch kunnen ze met hen praten. Ze hebben in al die landen veel verschillende mensen ontmoet, leuke dingen gedaan en nieuwe dingen gegeten. Dan komt Professor Plof binnen. "Wil je ons fotoboek zien, professor?" Als hij hun fotoboek openslaat en erin kijkt, zien ze opeens dat de foto's er raar uit zien. De zee is wit en de sneeuw op de berg blauw!



INT1: Lekker hapje uit een ander land

Stuiter gaat pannenkoeken eten bij Sterre en Steven. Maar in plaats van een stapel grote pannenkoeken staan er allemaal kleine pannenkoekjes op tafel. Sterre en Steven vertellen Stuiter dat zo in Amerika pannenkoeken worden gegeten.

Beschrijving van de activiteit

In Nederland eten we grote pannenkoeken. In Amerika eten ze ook pannenkoeken, maar dan kleine. Ze doen er twee boven op elkaar. Daartussen doen ze margarine en stroop. En op de bovenste pannenkoek weer margarine en stroop. Ze noemen het pancakes. Elke bever krijgt twee kleine pannenkoekjes. Ze maken zelf hun pancake.

Vorbereiding

- Van te voren kleine pannenkoeken maken.

Materiaal

- Kleine pannenkoeken.
- Stroop.
- Margarine.

Tips en veiligheid

- Houd rekening met bevers met een glutenallergie of een koemelkallergie. Geef die bever iets anders. Overleg vooraf met de leiding of de ouders.

INT2: Praten zonder woorden

Sterre en Steven zijn met hun boot al in veel landen geweest. Ze hebben daar ook boodschappen gedaan. En ze zijn daar ook wel eens ziek geweest. Vaak kenden ze de taal van de mensen van dat land niet. Toch hebben ze met die mensen gepraat. Want praten kan je ook met je handen en voeten of met een tekening.

Beschrijving van de activiteit

De bevers doen boodschappen in een ander land. Op een kaartje staat (met een plaatje en het woord eronder) wat ze moeten kopen. Of wat er aan de hand was, toen ze ziek waren. De bever beeldt het uit. De andere bevers bedenken wat er uitgebeeld wordt.

Vorbereiding

- Kaartjes of een lijstje maken met dingen die de bevers moeten kopen en wat er aan de hand was, toen ze ziek waren.

Materiaal

- Kaartjes of een lijstje met dingen die de bevers moeten kopen of wat er aan de hand was, toen ze ziek waren.

Tips en veiligheid

- Overleg met (verlegen) de bevers. Laat ze eerst zelf bedenken. Geef ze een idee, als ze het niet zelf weten.

INT3: Ik ga op vakantie naar de bergen of de zee en daar ga ik...

Sterre en Steven zijn op vakantie geweest in de bergen, maar ook aan zee. In de bergen hebben ze veel gewandeld en bergen beklommen. Aan zee hebben ze zandkastelen gebouwd en gevliegerd. Natuurlijk hebben ze daar foto's van. Maar als ze die aan Professor Plof laten zien, zijn het vreemde foto's: ze hebben een zandkasteel gebouwd in de bergen.

Beschrijving van de activiteit

Mogelijkheid 1: De bevers bedenken wat ze in de bergen en aan zee kunnen doen. Dit doen ze door middel van een variatie op het spel 'Ik ga op reis en neem mee...', 'Ik ga op vakantie naar de bergen/de zee en daar ga ik...'

Mogelijkheid 2: Bij de zin 'Ik ga op vakantie naar de bergen en daar ga ik...' bedenken ze niet iets wat je in de bergen kunt doen, maar iets wat je aan zee doet. En bij de zin 'Ik ga op vakantie naar de zee en daar ga ik...' noemen ze iets wat je in de bergen doet.

Variatie: De leiding noemt dingen die je kan doen. De bevers lopen naar het juiste plekje: de bergen of de zee/het strand.

Vorbereiding

- Voor de variatie: een lijstje maken wat je kan doen in de bergen en aan zee/op het strand.

Materiaal

- Voor de variatie: een lijstje maken wat je kan doen in de bergen en aan zee/op het strand.

Tips en veiligheid

- Voor de variatie: de bevers rennen. Zorg voor een vlak terrein.

INT4: Foto maken

Sterre vertelt over allerlei landen waar zij met Steven is geweest. Ze vertelt Stuitert over welke kleren de kinderen daar aan hebben en over welke gebouwen er staan. Stuitert wil ook wel zulke kleren aan en op de foto bij die gebouwen. Dat kan! Professor Plof heeft op de computer een grote plaat gemaakt met allerlei gebouwen. Maar toen hij die wilde printen, zag het er wel raar uit: gebouwen op een vreemde plek, gebouwen ondersteboven. Juist leuk, vindt Stuitert.

Beschrijving van de activiteit

Op tafel liggen kleurplaten over kinderen en gebouwen uit andere landen. De leiding vraagt en vertelt kort over de kinderen en de gebouwen in die landen. Ze laat eventueel plaatjes in een fotoboek zien. En wijst eventueel op de aardbol of op de poster waar het land ligt.

Er liggen ook verkleedkleren. De bevers verkleeden zich en gaan dan met hun groepje op de foto met op de achtergrond een laken met daarop beroemde gebouwen. Maar die gebouwen staan op een vreemde plaats. Zo staan de Eiffeltoren en de toren van Pisa midden in de bergen. Of ze staan ondersteboven.

De kleurplaten zijn vooral bedoeld om met de bevers te praten over gebouwen en kleding in andere landen. Maar een kleurplaat kleuren kan natuurlijk ook.

Vorbereiding

- Kleurplaten downloaden van internet (www.schoolplaten.com, www.kleurplatenvoorkids.nl/landen.html).
- Verkleedkleren bij elkaar zoeken.
- Achtergrond voor de foto tekenen/schilderen.

Materiaal

- Kleurplaten.
- Eventueel wereldbol of poster van de wereld.
- Eventueel fotoboek met plaatjes van beroemde gebouwen in andere landen.
- Verkleedkleren.
- Camera of mobiele telefoon.
- Laken voor achtergrond, verf.

Tips en veiligheid

- Let erop dat ook verlegen, stille bevers iets kunnen vertellen. Vraag ze of ze ook iets willen zeggen.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Identiteit krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: VAN.

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

Stanley Stekker heeft Stuitert uitgenodigd om een middag bij hem te komen. Stanley heeft de afgelopen tijd zoveel gehoord over fotograferen dat hij het leuk vindt om aan Stuitert uit te leggen hoe dat principe werkt en dat je ook zelf gemakkelijk van een schoenendoos en een zwarte lap een fototoestel kan maken. Ooit is dat ook zo begonnen met de Camera Obscura.



UST1: Vliegtuig parkeren

Stanley is naar de bibliotheek geweest om boeken over fotograferen te lenen. Hij heeft ook een boek over vliegtuigen meegenomen. Want hij vindt dat allebei leuk: fotograferen en vliegtuigen. Stuitert kijkt in dat boek. Op een foto rijdt een vliegtuig zelf naar zijn parkeerplek om de passagiers uit te laten stappen. “Zo gaat dat tegenwoordig meestal”, zegt Stanley. “Maar niet altijd. Op de foto ernaast zie je hoe dat vroeger ging en nu soms nog gaat”. Op de foto staat iemand met een soort tafeltennisbatjes in zijn handen. “Hij wijst de piloot hoe het vliegtuig naar zijn plek moet rijden”, vertelt Stanley. “Die man heet een marshaller”. Stuitert vindt dat een moeilijk woord. “Je kunt hem ook een ‘loods’ noemen”, zegt Stanley.

Beschrijving van de activiteit

Een bever is de loods. Hij heeft in elke hand een tafeltennisbatje. Een andere bever is de piloot. De loods en de piloot (en daarachter de passagiers) staan ongeveer 10 - 15 meter bij elkaar vandaan, tegenover elkaar. Als de loods zijn arm met het tafeltennisbatje naar rechts uitsteekt, loopt de piloot (het vliegtuig) schuin naar rechts. Steekt hij zijn linkerarm met het batje uit, dan loopt de piloot (het vliegtuig) schuin naar links. Steekt hij ze allebei uit, dan gaat het vliegtuig recht vooruit. Als hij de batjes boven zijn hoofd houdt, stopt het vliegtuig.

Mogelijkheden:

- De bevers, die geen loods of piloot zijn, staan achter de piloot. Zij zijn de passagiers. Zij zitten in het vliegtuig. Als het vliegtuig op zijn plek staat, worden de eerste twee passagiers loods en piloot. De loods en piloot worden dan passagiers.
- Als er veel passagiers zijn, kan je de bevers in twee of meer groepjes verdelen. Binnen die groepjes is de rolverdeling loods, piloot, passagiers. Hoe kleiner de groepjes, des te minder passagiers. Er worden dan meer vliegtuigen tegelijk geloodst.
- Er zijn geen passagiers. Er zijn alleen loodsen en piloten. Er worden dan meer vliegtuigen tegelijk geloodst.

Vorbereiding

- Parkeervakken aangeven met touw op de grond.
- Beginlijn aangeven (bijvoorbeeld met touw).

Materiaal

- Twee of meer tafeltennisbatjes of vlaggetjes.
- Touwen.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vlak terrein.
- Doe de gebaren voor en oefen kort met de bevers.
- Als een bever niet weet, wat links of rechts is, doe dan een rood lint of iets dergelijks om zijn rechterpols (rood is rechts).
- Op YouTube staat een filmpje over het werk van een marshaller. Het heet ‘Een ochtend met een marshaller op Schiphol’.
- Om de passagiers binnen het vliegtuig te houden kun je de eerste passagier de piloot laten vasthouden in de zij en de rest de passagier die ervoor loopt.

UST2: Berichten doorgeven zonder woorden

Stanley Stekker is ook aan het fotograferen geweest. Daarna heeft hij er een kleuren - en een zwart-wit print van gemaakt. De kleurenfoto's zijn goed duidelijk, maar bij de zwart-wit foto moet je twee keer kijken voordat je ziet wat er op staat. Stuitert komt langs wanneer Stanley net bezig is om ze op te stapelen. "Wat heb je daar?", vraagt Stuitert. "Ik ben bezig met een experiment", antwoordt Stanley. "Ik ben aan het kijken of je vanaf een afstand, zonder te vertellen, een boodschap kan doorgeven. Kijk, als jij nou daar gaat staan, dan laat ik een foto zien en moet jij de kleurenfoto erbij op zoeken. Je mag helemaal niks zeggen hoor."

Beschrijving van de activiteit

De bevers worden in twee groepen verdeeld en aan beide kanten van een zeil /doek gezet. Het ene team werkt met de kleurenfoto's, het andere team heeft de zwart-wit prints. Elk team heeft in principe dus dezelfde foto's. Het team met de zwart-wit foto's begint en steekt een foto in de lucht. Het team met de kleurenfoto's kijkt op hun plaatjes en bepaalt de kleur (van het voorwerp dat gefotografeerd is). Dat team heeft ook een aantal losse kleurenkaartjes. Het kaartje van de bijpassende kleur (dus niet de kleurenfoto, die blijft achter het zeil liggen), wordt over het zeil gegooid. De leiding moet dan controleren of de kleur goed is. Wanneer alle foto's compleet zijn, is het spel afgelopen.

Vorbereiding

- Zeil ophangen.
- Kleuren en zwart-wit prints maken van fel gekleurde voorwerpen.
- Kleuren kaartjes maken.

Materiaal

- Zeil.
- Gekleurde foto's.
- Zwart-wit foto's.
- Gekleurde kaartjes.
- Touw om het zeil overheen te hangen.

Tips en veiligheid

- Je kunt ook echte voorwerpen over het zeil laten gooien in plaats van de gekleurde kaartjes. Pas op dat er niet iets op het hoofd van de bever komt.
- Mocht je in een open veld staan, dan kan je twee driepoten pionieren om het touw en zeil tussen te spannen.

UST3: Mini-pionieren – toren bouwen

In de werkkamer van Stanley ligt een foto van een toren gemaakt van satéprikkers. Ernaast staat de ingestorte toren. "Wat een leuke toren", zegt Stuitert. "Jammer dat hij ingestort is. Mag ik hem opnieuw maken?". "Ja, natuurlijk", zegt Stanley.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan samen een toren bouwen van satéprikkers. De satéprikkers worden aan elkaar vastgemaakt met stukjes plakband. Je kunt een foto van een door jou gemaakte toren laten zien, maar leg hem weg, als de bevers gaan bouwen. Het wordt hun bouwwerk.

Vorbereiding

- Van te voren zelf een toren bouwen en daar een foto van maken.
- Materiaal klaarleggen.

Materiaal

- Satéprikkers.
- Rolletjes plakband.
- Scharen.
- Foto van een van te voren gemaakte toren.

Tips en veiligheid

- Let erop, dat de bevers voorzichtig zijn met de satéprikkers bij hun gezicht.
- Help zo nodig een handje door iets vast te houden. Maar laat de bevers zelf bedenken hoe ze de toren willen bouwen.
- Zet de toren, als hij klaar is, op een vel papier of een deksel van een doos. Schrijf op het papier of de doos de naam van de groep.
- Je kunt ook geen voorbeeld laten zien, dan kunnen de kinderen volledig hun eigen creativiteit gebruiken.

UST4: Windrichtingen verhaal

Met een rood hoofd van alle inspanning zit Stanley Stekker achter zijn computer. Op het scherm staan rijen en nog eens rijen met cijfertjes. Hij wil een nieuw meetapparaat ontwerpen. Het mag niet te groot, maar ook niet te klein worden. En ook niet te zwaar, want het moet in zijn broekzak passen. Natuurlijk wil hij er nog niks over vertellen. Stuiiter belt aan en wanneer Stanley Stekker hem binnen laat ziet hij meteen het scherm. “Wat ben je nu weer aan het doen?”, vraag ik nieuwsgierig. “Dat kan ik je echt nog niet vertellen, ik ben nog lang niet klaar”, antwoordt Stanley. Ik vind dat antwoord helemaal niet leuk. “Je kunt toch wel iets zeggen?”, vraag ik aan Stanley. Stanley twijfelt. “Nou ja het heeft iets met de natuur en de wind te maken, maar meer zeg ik niet hoor.” “Jammer, maar dan niet. Ik wilde vragen of je mee gaat vliegeren. Er staat nu lekker veel wind. Maar als je geen tijd hebt, dan doe ik het wel alleen hoor.” Stuiiter loopt weer richting de deur. “Tot ziens, Stanley.” “Wacht even, je zegt vliegeren, he, misschien kan ik dan toch maar beter mee gaan, wie weet kun je helpen bij mijn onderzoek.” Samen gaan ze op stap.

Beschrijving van de activiteit

Er wordt een verhaal over het vliegeren van Stanley Stekker met Stuiiter verteld waarin de 4 windrichtingen voorkomen. Soms direct, noord, oost, zuid of west, maar soms ook verstoppt in woorden zoals noordpool, zuidpool enz. De bevers staan om de spelleider heen en moeten, zodra er een windrichting in het verhaal voorkomt daarheen rennen. Is iedereen op de plek, fluit de spelleider en komt iedereen weer terug. Daarna gaat het verhaal verder. Heb je het antwoord juist, krijg je een fiche. Wie heeft tot slot de meeste fiches?

Vorbereiding

- Kaartjes ophangen in de windrichtingen.
- Verhaal bedenken en uitwerken.

Materiaal

- Papiertjes met de windrichtingen.
- Plakband of punaises of de windrichtingen op een paaltje.
- Fiches (bijvoorbeeld gedroogde bruine bonen).
- Fluit.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vlak terrein.
- Laat de bevers vooraf met elkaar met behulp van een kompas zelf bepalen waar de bordjes moeten komen te staan.

Voorbeeld van een verhaal

Stanley en Stuiiter lopen buiten. Stuiiter heeft de vlieger in zijn hand. Het waait. Het is goed weer om te vliegeren. “Als je niet vertelt wat je wilt maken, kan ik je toch niet helpen”, zegt Stuiiter. “Mh, ja”, bromt Stanley. “Daar heb je wel gelijk in”. Stanley vertelt dat hij een nieuw soort kompas wil maken. “Op een kompas staat de N van noorden, de O van oosten, de Z van zuiden en de W van westen. Als je een kompas hebt, weet je makkelijk de weg.” Hij haalt een kompas uit zijn zak. “Als je bijvoorbeeld naar het zuiden moet lopen, kun je op je kompas zien naar welke kant dat is.” “Oh”, zegt Stuiiter, “de N van

noorden en van noordpool. De Z van zuiden en van Zuidpool". 'Kijk', legt Stanley uit. "De zon staat nu in het zuiden, want het is middag. Vanmorgen kwam de zon op in het oosten. En vanavond staat hij in het westen."

Ze zijn nu op het grasveld in Hotsjietonia. In het noorden staat het huis van Professor Plof en Rozemarijn. In het oosten staat het huis van Stanley. In het zuiden ligt de boot van Sterre en Steven. En in het westen staat het huis van Noa. Als Stanley Stuijter wil helpen om de vlieger op te laten, kijkt hij in de zon. "Ik had beter mijn zonnebril mee kunnen nemen", zegt hij. Daar gaat de vlieger de lucht in! Hij gaat naar het westen en dan naar het oosten. Stuijter probeert de vlieger weer naar het noorden te laten gaan, hoog de lucht in. Dat gaat goed. "Ha", lacht Stuijter, "de vlieger wil naar de Noordpool!" "Stel je voor, dat je aan een vlieger kan hangen en dan met de wind mee over de hele wereld", zegt Stanley. "Naar het noorden, waar de ijsberen wonen op de Noordpool. Of naar het zuiden, waar de pinguïns wonen op de Zuidpool. Of naar het westen, naar het strand en de zee." Na een tijdje gaan ze terug naar huis, naar het huis van Stanley in het westen. "Weet je nu hoe je het nieuwe kompas gaat maken?", vraagt Stuijter. "Nee, dat weet ik nog niet", zegt Stanley. "Maar er moet wel noorden, oosten, zuiden en westen op staan. En ik wil dat erop staat hoeveel ik nog moet lopen."

Bij het verlaten van het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: PRINTER.

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

Professor Plof heeft ook foto's van dieren gemaakt. Maar als hij een foto van een olifant wil afdrukken, krijgt hij de foto van een muis. Hoe kan dat nou? Bas Bos vindt het geen probleem. Hij vindt alle foto's mooi en kan veel over de dieren vertellen. Over dieren die overdag slapen en 's nachts eten zoeken. Over dieren die in de lente en zomer heel actief zijn en in de winter slapen. Over dieren die in de herfst van Nederland naar Afrika vliegen en in de lente weer terug komen.



BL1: In het donker op zoek naar eten

Het wordt al donker, maar het is nog lekker warm buiten. Stuijter, Bas Bos en Rebbel zitten in de tuin. Hé, wat vliegt daar? Het is geen vogel. Bas Bos vertelt dat het een vleermuis is. Vleermuizen zijn nachtdieren. Overdag slapen ze en als het donker wordt, gaan ze op zoek naar eten. Overdag slapen ze ondersteboven hangend op donkere, rustige plekjes. Er zijn veel meer nachtdieren. Bijvoorbeeld uilen, hamsters, nachtvlinders en egels.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan in een schemerdonkere kamer (met op een aantal plekken een klein lampje – de maan en de sterren) op zoek naar eten. Ze beginnen achter een bepaalde lijn. Ze kruipen, want dan kunnen ze niet over elkaar struikelen. Als het schemerdonker is (met de kleine lampjes) mogen ze bewegen. De leiding staat bij de lichtknop. Als die zegt 'en het wordt weer dag' moeten de bevers stil blijven staan waar ze zijn. Ze kunnen dan even zien waar ze zijn en waar de snoepjes liggen. Als de leiding zegt 'en het wordt weer nacht' gaat het licht uit en mogen de bevers weer verder zoeken. Variatie: snoep (eten) zit in een grote pot bij de leiding. Daar moeten de bevers naartoe gaan. Als een bever beweegt, als het dag wordt, moet die weer terug naar het begin.

Vorbereiding

- Ruimte schemer donker maken en lampjes op een aantal plekken.
- Veilige obstakels in de ruimte zetten.
- Plaatje van een vliegende vleermuis en van een slapende vleermuis op internet zoeken.
- Eventueel iets reflecterends op een aantal plaatsen aan de muur en in de ruimte (bijvoorbeeld cd's, aluminiumfolie, aluminium tape).

Materiaal

- Plaatje van een vliegende en plaatje van een slapende vleermuis.
- Obstakels: kussens, dozen.
- CD's, aluminiumfolie, aluminium tape.
- Snoep.
- Kleine lampjes.

Tips en veiligheid

- De ruimte moet goed toegankelijk zijn zonder gevaarlijke (scherpe) obstakels.

BL2: Kikkerconcert

Stuiter logeert bij Bas Bos en Rebbel. De kikkers in de vijver kwaken met z'n allen. Ze maken veel lawaai, maar het is ook grappig. Het is net een concert, vindt Stuiter. Bas Bos legt uit dat mannetjeskikkers in de lente en zomer kwaken om een vrouwtjeskikker te vinden. In de winter zijn ze heel stil en slapen ze in de modder.

Beschrijving van de activiteit

De bevers gaan een kikkerconcert geven. Ze kwaken een liedje. Terwijl ze kwaken, gooien de bevers om de beurt met de dobbelsteen. Geeft de dobbelsteen zomer aan, dan blijven de bevers zingen. Geeft de dobbelsteen winter aan, dan stoppen de bevers met zingen, totdat de dobbelsteen weer zomer aangeeft.

Vorbereiding

- Op een grote dobbelsteen 4x het woord zomer of 4x het plaatje van een ijsje plakken, 2x het woord winter of 2x het plaatje van een sneeuwpop.
- Plaatjes van kikkers zoeken op internet.

Materiaal

- Plaatjes van kikkers.
- Grote dobbelsteen met 4x zomer (ijsje) en 2x winter (sneeuwpop).

Tips en veiligheid

- Als je het spel leuk wilt aankleden, kan je de spelleiding verkleed laten zijn als kikker.
- Om de bevers in de stemming te laten komen, laat ze eerst kikkers nadoen.
- Om het nog levendiger te laten zijn laat de kikkers tijdens het concert rondspringen in de zomer en stil liggend slapen in de winter.
- Als je ze laat springen, let dan op veilig glad terrein!

BL3: Oh, daar komt de winter!

Het is zomer. Het is donker. In de tuin van Bas Bos en Rebbel loopt een klein, grappig dier. Het maakt geluid. Het lijkt wel of het smakt. Het is geen dier om te aaien, want het heeft stekels. Het is een egel. Hij is aan het eten. Egels eten slakken, rupsen, regenwormen en kevers. Ze kunnen dan veel lawaai maken; ze smakken en snuiven en kraken het huisje van een slak. In de winter slaapt een egel in een nest van bladeren.

Beschrijving van de activiteit

De bevers zijn egels. Een bever is de tikker, de winter. Voor bevers die getikt zijn, is het winter. Ze gaan op de grond zitten om hun winterslaap te houden. Ze kunnen wakker gemaakt worden door de leiding (de zomer) die met een zaklantaarn (een zonnestraal) op hen schijnt. Als je schijnt op een stukje aluminiumfolie of een stukje aluminium tape kun je binnen of buiten bij donker weer het schijnsel van de zaklantaarn zien. Buiten bij zonnetje weer is dat niet goed te zien. Dan raakt de leiding de bever zachtjes aan met een zonnestraal. Het is dan weer zomer. Die zonnestraal kan een gele pvc

buis zijn met een tennisbal of klein balletje aan het eind. Of een stevig opgerold stuk geel karton of papier.

Vorbereiding

- Op internet plaatjes van egels en wat ze eten zoeken.
- Zonnestraal van pvc buis of karton of papier maken.

Materiaal

- Plaatjes van een egel en plaatjes van wat een egel eet.
- Zaklamp of zonnestraal van pvc buis of karton of papier.

Tips en veiligheid

Dit is een renspeel, dus zorg voor een vlakke ondergrond.

BL4: Een verre reis

Rozemarijn drinkt een kopje thee bij Bas Bos en Rebbel. Ze vertelt dat de boerenzwaluwen weer terug zijn op hun nest op de boerderij. Bas Bos vertelt aan Stuitert dat boerenzwaluwen elk jaar heel ver vliegen. In de herfst wordt het koud in Nederland en is er hier geen eten meer. Dan vliegen ze naar Zuid-Afrika. Daar is het dan lekker warm en is eten. In de lente vliegen ze weer terug naar Nederland. Er zijn nog meer dieren die heel ver vliegen of lopen voor warmte en eten.

Beschrijving van de activiteit

Buiten zijn het begin van de vliegtocht (Nederland) en het eind van de vliegtocht (Afrika) aangegeven door touw of pionnen. Daartussen liggen (3) hoepels of (3) rondjes van touw. De bevers zijn de zwaluwen. Een bever is de tikker. De bevers beginnen in Nederland en proberen zonder getikt te worden in Afrika te komen. In een hoepel kunnen ze niet getikt worden. Daar kunnen ze 5 tellen blijven om uit te rusten. Bereiken de bevers Afrika zonder getikt te worden? En komen ze ook weer terug in Nederland?

Vorbereiding

- Begin en einde aangeven, hoepels of touw neerleggen.

Materiaal

- Hoepels of touw.
- Globe of wereldkaart.
- Plaatje van een boerenzwaluw.

Tips en veiligheid

- Dit is een renspeel, dus zorg voor een vlakke ondergrond.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Buitenleven krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: DRAAI.

2.8 SPS – Speelveld (Sport & Spel)

Sterre en Stanley lopen naar het grasveld. Ze hebben daar afgesproken met Noa en Stuitert om een potje te voetballen. Als ze net lekker aan het voetballen zijn, komt Professor Plof aanlopen en maakt een foto van de voetbalwedstrijd. Opeens loopt iedereen achteruit en de bal rolt ook achteruit! Wat is er aan de hand? Kun je eigenlijk achteruit voetballen?



SPS1: Kat en muis spel

De kat van Noa rent buiten achter een muis aan. Stuitert begrijpt dat wel, maar het is ook zielig voor de muis. Stel je voor, dat de muis achter de kat aan zou rennen?

Beschrijving van de activiteit

Verdeel de bevers in twee groepen. De ene groep zijn de katten, de andere groep zijn de muizen. De katten tikken de muizen. Na een korte tijd (bijv. 1 minuut) is er een fluitsignaal. Dan worden de muizen katten en de katten muizen. De rollen zijn dus omgedraaid. Houd de wisseltijd in de gaten met een stopwatch.

Vorbereiding

- Materiaal klaarleggen.

Materiaal

- Stopwatch.
- Fluit.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vlak veld zonder obstakels.

SPS2: Grote en kleine bal!

Stuiter en Noa gaan jeu de boules spelen op het grasveld in Hotsjietonia. Stuiter kan niet wachten om te beginnen en gooit meteen het kleine balletje weg. “Ho, ho”, zegt Noa, “moeten we niet even iets afspreken?”

Beschrijving van de activiteit

In het gras ligt een klein balletje. De bevers hebben allemaal 1 of 2 ballen (bijv. jeu de boules ballen). Ze gooien of rollen hun ballen zo dicht mogelijk bij het kleine balletje. Vraag aan de bevers waar ze moeten gaan staan om het een eerlijke wedstrijd te laten zijn. Kan iedereen gaan staan waar hij wil? Of moet er een bepaalde plek afgesproken worden? En is het dan handig om daar een touw of stok neer te leggen om daarachter te gaan staan? Laat de bevers zelf op ideeën komen.

Vorbereiding

- Materiaal verzamelen en klaarleggen.

Materiaal

- Jeu de boules ballen.
- Touw of stok.

Tips en veiligheid

- Let op een vlak terrein, zodat de ballen gemakkelijk kunnen rollen.

SPS3: Hoog-laag

Stuiter vindt voetballen heel leuk. Maar Stuiter wil wel eens een ander doel dan een gewoon voetbaldoel. Stanley maakt een heel speciaal doel voor Stuiter.

Beschrijving van de activiteit

De bevers staan in een rij op een (kleine) afstand van het doel met de 6 gaten. Ze staan met hun rug naar het doel. De eerste bever (die dus het verst van het doel af staat) geeft de bal over zijn hoofd aan de bever achter hem. Die geeft de bal laag over de grond aan de bever achter hem. Die geeft hem over zijn hoofd aan de bever achter hem, etc. De laatste bever (die dus het dichtste bij het doel staat) probeert de bal in een van de gaten te gooien of te schieten. Daarna loopt hij naar voren in de rij. De bal wordt weer doorgegeven en de laatste bever draait zich om en gooit of schiet de bal in een van de gaten, etc. Omdat telkens de laatste bever vooraan in de rij gaat staan, komt de rij steeds verder van het doel te staan. Laat daarom de jongste bever het dichtste bij het doel beginnen, dus als laatste in de rij.

Vorbereiding

- Maak een doel van stevig karton of hout met drie gaten hoog en drie gaten laag in het doel.

Materiaal

- Doel van stevig karton of hout met drie gaten hoog en drie gaten laag in het doel.
- Ballen.

Tips en veiligheid

- Als de afstand te groot wordt, maak dan een lijn waar de rij moet beginnen. Dus de rij (eventueel elke keer) opschuiven.

SPS4: Hond en slak

Stuiter laat de hond uit. Hond vindt dat heel leuk. Hij rent heel hard. Af en toe snuffelt hij. Dan ziet hij de slakken, die op de weg lopen. Nou ja, lopen... Wat lopen slakken langzaam!

Beschrijving de activiteit

Eén bever is de tikker. De andere bevers proberen naar de overkant te lopen. Dat kan als hond heel snel. Maar het kan ook als een slak heel langzaam. De ene keer wordt afgesproken dat de tikker en de bevers snelle honden zijn. Dan gaat het om snelheid. De andere keer zijn het slakken. Dan gaat het om tactiek.

Variatie 1: De bevers lopen in een rij of door elkaar. Als de leiding hond zegt, rennen de bevers. Als de leiding slak zegt, lopen de bevers heel langzaam, voetje voor voetje.

Variatie 2: De leiding kan het ook in een verhaal vertellen. Dit verhaal kan de bever helpen om zich in te leven in de situatie van hond. De bevers kunnen de bewegingen meteen meedoen. Vertel de bewegingen aan de bevers, voordat je het verhaal gaat vertellen. En doe mee met de bewegingen.

Vorbereiding

- Voor het tikspel en voor variatie 1: geen.
- Voor variatie 2: een verhaal, zie hieronder.

Materiaal

- Voor het tikspel en voor variatie 1: geen.
- Voor variatie 2: een verhaal (zie hieronder).

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vlak terrein.

Verhaal bij variatie 2

Bewegingen: voetje voor voetje heel langzaam lopen, lopen, rennen, stilstaan, snuffelen, kijken.

Stuiter laat de hond uit. Het heeft geregend, maar dat vindt hond niet erg. Hij loopt gewoon door de plassen. He, wat is dat daar op de stoep? Hond staat stil om er eens goed aan te snuffelen. Het is een slak. Staat die slak stil of loopt hij heel langzaam? Hond loopt weer door. Hij wil snel naar het grasveld. Misschien zijn daar andere honden. Ja! Hond ziet ze al. Hij rent naar ze toe. Ze rennen rondjes. En ze rennen achter elkaar aan. Wat leuk! Hond wil nog lang rennen, maar dan roept Stuiter: "Hond, kom!" Hond rent naar Stuiter. Ze lopen naar huis. Daar zien ze de slak weer. Hij is toch heel langzaam een stukje verder gelopen. Hond blijft staan om nog eens goed te kijken en te snuffelen. Ja, nu ziet hij het; de slak loopt heel langzaam. Kan hond dat ook? Hij probeert het. Heel langzaam loopt hij verder naar huis. Rennen is leuker. Of toch langzaam lopen? Rennen, langzaam, rennen, langzaam. Hond weet het niet. Als hij thuis is, gaat hij in zijn mand liggen om daarover na te denken.

Bij het verlaten van het activiteitengebied Sport & Spel krijgt elke groep een kaart mee met daarop één woord: NAAR.

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2018

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

In tegenstelling tot andere jaren verzamelen de bevers dit jaar in de tuin van het huis van Rozemarijn en Professor Plof. Vanuit het lab horen zij allerlei geluiden en boze kreten en dan opeens komt Professor Plof stampvoetend zijn lab uit en loopt hij naar het huis. Hij is kennelijk niet in zijn sas en dat komt omdat hij een computersnoertje kwijt is. Hij geeft Rozemarijn de schuld. De bevers luisteren goed en kijken naar het schouwspel. Ook de andere bewoners van Hotsjietonia komen op het lawaai af.

Nadat het verhaal is uitgespeeld komt tot slot een verwarde Professor Plof aan de bevers vragen of zij hem kunnen helpen. Professor Plof legt uit aan de hand van een paar eenvoudige voorbeelden wat hij met tegenstellingen bedoelt. Hij roept wat staat er tegenover groot? De bevers antwoorden met klein. Dik? Dun! Lelijk? Mooi! Kennen de bevers er nog meer? Ga maar eens op zoek naar welke je allemaal kunt vinden in Hotsjietonia. Dan worden de bevers in groepjes verdeeld en gaan zij met de themafiguren naar de diverse activiteitsvelden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar tegenstellingen. 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 weer terug in de tuin van Rozemarijn en Professor Plof. Hij staat al vol verwachting op de uitdijk. Hij wil natuurlijk weten welke tegenstellingen de bevers allemaal zijn tegengekomen. Ook vraagt hij of de bevers misschien te weten zijn gekomen wat er nu toch steeds fout gaat. De bevers hebben na het verlaten van elk activiteitsgebied een kaart gekregen met daarop één woord. Als zij die woorden in de juiste volgorde leggen ontstaat er een zin: Draai het kabeltje van computer naar printer om. Wanneer Professor Plof dat doet en hij de computer weer de opdracht geeft

om te printen komt er wel een afdruk van zijn selfie uit en is hij dolgelukkig. Hij maakt er meteen een hele grote afbeelding van en lijst die in. En terwijl de andere thema figuren de herinneringsbadges uitdelen ratelt de printer door en krijgt elke deelnemende groep van Professor Plof een herinneringsfoto in lijst mee voor in het clubhuis.

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: 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 activiteitsgebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitsgebieden.

Optie 2: 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 (activiteitsgebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitsgebied). 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.

Hieronder zie je een voorbeeldtijdschema voor een Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit tijdsschema 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

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. 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 'Opposites attract' (tegenpolen trekken elkaar aan) 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 Van onze correspondentie Rebbe! HOTSJETONIA - 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 omkaarten: 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: 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!	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			

Om het thema van tegenstellingen ook naar de bevers duidelijk te maken zou je de uitnodiging ook in tegenstellingen kunnen maken:

- Gebruik zwart papier en druk de uitnodiging in het wit.
- Verdeel de pagina in twee en druk de ene helft zwart- wit en de andere helft gekleurd.
- Gebruik op de ene helft kleine letters en op de andere helft HOOFDLETTERS.
- Schrijf van links naar rechts of van rechts naar links.
- Schrijf de ene helft gewoon van links naar rechts en de andere helft in spiegelschrift.
- Schrijf van links naar rechts en de helft van boven naar beneden.

In sommige gevallen zal je de uitnodiging dan handmatig moeten maken en daarna kopiëren.

Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regio-activiteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie. Kijk voor meer informatie op <https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl

6 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. In het seizoen 2015/2016 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. Vorig seizoen (2016/2017) werd 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 was er aandacht voor openheid en diversiteit binnen en buiten Scouting.

De speldraad voor dit seizoen (2017/2018) is *Opposites attract - Dare 2 Explore*. Dat zegt men altijd: tegenstellingen trekken elkaar aan. Iedereen is uniek. Sommige dingen zijn duidelijk of gemakkelijk te ontdekken: of je een jongen of een meisje bent, hoe oud je bent en of je religieus bent. Andere dingen vergen wat meer onderzoek. Zo heeft iedereen zijn eigen sterke kanten. De een heeft veel kracht, de ander weet veel en de volgende is handig in sociale situaties. We zijn ons niet altijd bewust van onze sterke kanten. Met deze speldraad willen we scouts prikkelen om daar nieuwsgierig naar te worden en deze sterke kanten te ontdekken. Bij zichzelf en ook bij de ander.

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 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)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.

7 Speldraad 2017/2018: Opposites attract – Dare 2 Explore

7.1 Uitleg

Opposites attract, dat zegt men altijd: tegenstellingen trekken elkaar aan. Iedereen is uniek. Sommige dingen zijn duidelijk of gemakkelijk te ontdekken: of je een jongen of een meisje bent, hoe oud je bent en of je religieus bent. Andere dingen vergen wat meer onderzoek. Zo heeft iedereen zijn eigen sterke kanten. De een heeft veel kracht, de ander weet veel en de volgende is handig in sociale situaties. We zijn ons niet altijd bewust van onze sterke kanten. Met deze speldraad willen we de scouts prikkelen om daar nieuwsgierig naar te worden en deze sterke kanten te ontdekken. Bij zichzelf en ook bij de ander.

Als je eenmaal je sterke kanten hebt ontdekt en je wil dat ook een ander die eigenschappen ziet, zal je ze ook moeten laten zien. Verschillende vormen van expressie kunnen helpen om jezelf te laten zien. Elke leeftijdsgroep zal dit op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat ze allemaal ergens goed in zijn en dat ze samen hiermee meer kunnen. De ene bever kan al lezen, de ander kan goed in een boom klimmen en samen kunnen ze de hele opdracht oplossen. De ene welp is erg muzikaal en de andere welp kan dingen uit erg goed uitleggen aan anderen. Hierdoor zijn welpen in staat als nesten opdrachten en uitdagingen tot een goed einde te brengen. Bij scouts zijn sommige verschillen al duidelijker en worden ze soms al specifiek ingezet in de speltak, bijvoorbeeld in de rol van (A)PL. Maar er zijn meer verschillen en kwaliteiten en door hiervan gebruik te maken, kom je verder. Opposites attract: tegenovergestelde kenmerken en kwaliteiten versterken elkaar bij uitdagingen en ontwikkeling. Ook bij explorers worden de verschillen duidelijk, bijvoorbeeld door de taakverdeling binnen de afdeling en het afdelingsbestuur. Roverscouts gebruiken de kennis van hun eigen talenten niet alleen binnen de eigen speltak, maar ook voor de groep, regio, land en buiten Scouting.

Doordat scouts zichzelf en anderen ontdekken, ontstaan er nieuwe mogelijkheden en kansen. We denken niet meer in de vaste hokjes en patronen, maar kijken daar buiten naar wat er nog meer kan. Door dingen te doen die je normaal niet doet of anders doet, kan je er ook achter komen waar jouw talenten liggen. Hierbij kun je denken aan activiteiten die in eerste instantie niet voor de hand liggen, bijvoorbeeld pionieren met een lelievlet.

7.2 Kernwoorden

De kernwoorden voor de speldraad zijn dit jaar 'nieuwsgierig', 'ontdekken', 'trots'. Trots op je goede eigenschappen, maar ook trots op die van de ander! Zo zijn jullie het ideale team.

7.3 Doelstellingen

- Scouts zijn nieuwsgierig naar hun kwaliteiten en durven deze aan anderen te tonen;
- Scouts waarderen de verschillen in kwaliteiten tussen henzelf en anderen en zetten ieders kwaliteiten bewust in;
- Door gebruik te maken van deze verschillen ontstaan nieuwe mogelijkheden en uitdagingen en worden grenzen verlegd.

7.4 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Identiteit en Expressie:

- Identiteit: Scouts worden zich bewust van hun eigen identiteit. Denk hierbij aan het ontdekken van hun eigen kwaliteiten en valkuilen. Het is belangrijk dat scouts ontdekken waar zij staan binnen de groep. Iedereen is anders en dat maakt dat we verschillend zijn met onze eigen kwaliteiten. Wat krijg je als je de verschillende kwaliteiten samenvoegt?
- Expressie: Door expressie laat je jezelf zien. Zo kun je door bijvoorbeeld een kunstwerk, toneel of dans, kanten van jezelf laten zien, op een andere wijze kwaliteiten laten zien of juist kanten die andere niet kennen. Daarmee worden de verschillen tastbaar en door het gebruik van diverse technieken is er ruimte voor verschillen. Maar deze verschillen kunnen elkaar ook

juist helpen om nieuwe resultaten te bereiken. Water en vuur geven stoom. Door middel van expressie kan je grenzen verleggen die eerder misschien onbereikbaar waren. Door expressie kan je onbekende kanten van jezelf laten zien, die aanvullend zijn op anderen. Maar het geeft ook ruimte voor een ieders kwaliteiten. Bij een voorstelling zijn de regisseur en toneelmeester allebei nodig. Maar door de verschillende kwaliteiten die een ieder bezit en nu mogelijkwijs duidelijker worden, zullen vaak grenzen tussen taken die je uitvoert gaan vervagen. Samenvoegen van kwaliteiten, expressie leent zich hier heel goed voor (samenwerken om iets moois te maken of laten zien.)

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Lisette Eggelmeijer
Corine Dudok van Heel
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Koen van Riessen
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Bouk de Wit
Selina Vreugdenhil
Lise Berghuis
Tineke van der Ploeg
Robin Bastiaan
Wendy Hogerheijde
Carola Pelder
Wendy van Rossum
Jet Sizoo

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 2018.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2018 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 50048).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,- (artikelnummer 50049).



© 2017 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2019

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!



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