

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2020

‘Gebrul in Hotsjietonia’



De bewoners van Hotsjietonia maken zich klaar voor het jaarlijkse dorpsfeest. Plots worden de voorbereidingen verstoord door het gebrul van een felgele kikker! Waar komt hij vandaan?



Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2020. 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 regioactiviteit 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 speelt en 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 'Jungle Fever'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de 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.

Deze Bever-Doe-Dag krijgen de inwoners van Hotsjietonia onverwacht bezoek van een bijzondere kikker. Deze kikker komt uit India en samen met Rebbel ontdekken de bevers van alles over deze kikker. Daarnaast komen ze ook lekker in beweging, want kikkers staan niet lang stil en kunnen erg ver springen. Natuurlijk willen Rebbel en de bevers dat ook!

De bevers bezoeken op de Bever-Doe-Dag het dorp Hotsjietonia en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze 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.

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. Op www.scouting.nl kun je onder Spel – Bevers – BeverDoeDag – Downloads ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Bever-Doe-Dag en een voorbeeld uitnodiging.

Inhoudsopgave

1	Gebrul in Hotsjietonia	5
1.1	Thema vormgeven	5
1.1	Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2020	5
1.1.1	Opening	5
1.1.2	Sluiting	7
2	Activiteiten	9
2.1	Het speelveld (Sport & Spel)	10
2.1.1	SPS1: Kikkersprong	10
2.1.2	SPS2: 10 tellen in de jungle	11
2.1.3	SPS3: Kikker, mug en krokodil	11
2.1.4	SPS4: Vang de kikker	12
2.2	Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)	13
2.2.1	BL1: Wat leeft er in het water?	13
2.2.2	BL2: Van kikkerdril tot kikker	13
2.2.3	BL3: Waar leef ik?	14
2.2.4	BL4: Pas op: gevaar!	15
2.3	Het huisje van Noa (Identiteit)	15
2.3.1	ID1: Levensfases	15
2.3.2	ID2: Wie kwaakt dat?	16
2.3.3	ID3: Feest (Sc)outfit	17
2.3.4	ID4: Uitnodiging ontwerpen	18
2.4	Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)	18
2.4.1	UST1: De kikkerspeurtocht	18
2.4.2	UST2: Armbandje knopen	19
2.4.3	UST3: Uitnodiging versturen	19
2.4.4	UST4: Plek voor Kikker	20
2.5	De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	20
2.5.1	INT1: Huizen bouwen	21
2.5.2	INT2: Hummus	21
2.5.3	INT3: Chapati's eten	22
2.5.4	INT4: (Film)kleding in India	23
2.6	Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	23
2.6.1	VG1: Vragenpanel, wat is waar?	23
2.6.2	VG2: Cake/eierkoek versieren	24
2.6.3	VG3: Afvalrace	24
2.6.4	VG4: Zuiver water	25

2.7	Het dorpsplein (Samenleving)	26
2.7.1	SL1: Gebouwen in India	26
2.7.2	SL2: Holi feest	26
2.7.3	SL3: Namasté	27
2.7.4	SL4: Een dag uit het leven van een kind in India en Nederland	27
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2020	29
3.1	Aankomst	29
3.2	Opening	29
3.3	De activiteit	29
3.4	Sluiting	29
3.5	Spelverloop	30
3.6	Tijdschema	31
4	Laat je zien	32
5	Tips om groepen te betrekken	33
6	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	35
7	Speldraad 2019/2020: 'Jungle Fever'	38
7.1	Uitleg	38
7.1.1	Wat willen we bereiken met deze speldraad?	38
7.1.2	Waar kan je aan denken bij deze speldraad?	38
7.2	Activiteitengebieden	38
7.2.1	Activiteitengebied Sport & Spel:	38
7.2.2	Activiteitengebied Buitenleven :	38
8	Colofon	39

1 Gebrul in Hotsjietonia

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Bever-Doe-Dag, vaak in de vorm van theater. Tijdens de activiteit zelf is het leuk om een aantal themafiguren rond laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Stuiters (de bevers) centraal staan in het verhaal en op de badge. Dat is dit seizoen Rebbel. Laat deze ook het verhaal aan de bevers vertellen en gebruik Stuiters hier niet voor. Stuiters staat immers voor de avonturen die de bevers beleven. 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 speltakleiding het bij aankomst op het terrein (wachtijdvuller) of tijdens de voorafgaande opkomst aan de bevers kan voorlezen. Maar je kunt natuurlijk ook eens echt “out of the box” gaan door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal en/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!

1.1 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2020

1.1.1 Opening

Hond is een beetje lui. Hij ligt in de schaduw uit te rusten van een lange wandeling die hij achter de rug heeft. Hij knippert met zijn ogen, zou een slaapje toegestaan zijn of moet er gewaakt worden?

Dan hoort hij een geluid. Hij spitst zijn oren. Wat is dat? *Plof ... plof ... plof ... plof ...* Dan is het weer stil. Hond kijkt in de richting van het geluid, maar hij hoort niets meer. Gerustgesteld doet hij zijn ogen weer dicht en dan is het geluid er ineens weer. *Plof ... plof ... plof ... plons!* Stilte. Hond staat langzaam op, rekt zich uit en loopt met gespitsde oren in de richting van de vijver van Bas Bos.

De zon schittert op het water. Niets te zien of te horen. Hond draait zich loom om en sjokt terug naar het plekje in de schaduw onder de boom. Net wanneer hij wil gaan liggen, klinkt er heel hard en snel achter elkaar *BRRROE, BRRROE, BRRROE*. Het lijkt wel of er iemand heel hard brult. *BRRROE, BRRROE, BRRROE*. Daar moet Hond meer van weten!

Op een holletje gaat Hond terug naar de vijver en stopt plotseling. Voor Hond in het gras springt een gek geel beest. *Plof ... plof ... BRRROE ... BRRROE* Het dier komt dichtbij en ploft vlak voor de poten van Hond neer. Bij elke brul blazen de blauwe wangen van het dier zich op. *BRRROE, BRRROE*. Hond doet een paar stappen achteruit, maar het gele beest springt weer richting hem. Hond begint hard te blaffen en wil met één poot het dier wegslaan, maar het dier is hem steeds te snel af. Hond blaft steeds harder. Zo hard dat Keet en Fleur Kleur het geblaf helemaal bij hun huisje kunnen horen. Ze zijn samen bezig met alle voorbereidingen voor een groot feest. Hun taak is te zorgen voor de versiering en daarom zijn ze zakken vol met ballonnen aan het opblazen. Keet haalt de ballon die ze aan het opblazen is uit haar mond en kijkt haar moeder aan. “Wat zou er aan de hand zijn, dat Hond zo tekeer gaat?”, vraagt ze verbaasd. Fleur schudt haar hoofd. “Geen idee”, antwoordt ze.

Op dat luide geblaf komen vanzelfsprekend ook Bas Bos en Rebbel naar buiten. Wat zou er met Hond aan de hand zijn? Hond blaft bijna nooit en zeker niet zo hard. “Zullen wij maar eens even op onderzoek uitgaan”, zegt Bas Bos tegen Rebbel, maar die is al vooruit gehold.

“AF Hond, AF!”, roept Rebbel vanuit de verte, maar Hond blijft blaffen.

Dan klinkt de boze stem van Bas Bos. “FOEI Hond, AF.” Nu gehoorzaamt Hond wel. Als de baas zo boos is, kan Hond maar beter luisteren. In de tussentijd houdt Hond het vreemde dier in de gaten.

Hond springt weer blaffend op, want het dier blijft zich verplaatsen. “Pssst Bas”, fluistert Rebbel, “kijk daar eens. Ik denk dat ik weet waarom Hond zo te keer gaat.” Rebbel wijst in de richting van het vreemde dier. Ook Bas Bos ziet het nu. Wat is dat voor een dier? Het lijkt op een kikker, maar kikkers bij ons zijn groenig of bruinig, zeker niet geel. Moet je die blauwe wangen eens zien.

Hond wil weer achter het dier aan gaan, maar Bas pakt net op tijd de halsband vast. Hond kan geen kant meer uit. Rebbel komt naast Hond staan en aait over zijn kop. “Het is goed Hond, het is goed. Kom maar mee, dan krijg je wat lekkers.” Hond wil eigenlijk liever bij Bas Bos blijven, maar loopt toch maar gedwee met Rebbel mee naar huis, iets lekkers is nooit weg. Bas blijft nog even kijken. Zou hij het dier kunnen vangen? Het is zo snel. Het lijkt wel op een kikker, maar dan wat groter en feller van kleur. Dat zal nog een hele klus worden. Eerst maar een foto ervan maken en dan uitzoeken wat het voor een dier is.

Met zijn mobiele telefoon in de hand sluipt Bas wat dichterbij. Het dier blijft gelukkig stil zitten. Snel maakt Bas een foto. Daarna loopt hij naar huis. Achter zich hoort hij het weer: *BRRROE, BRRROE, BRRROE* en *plof ... plof plof...* Bas kijkt even achterom. Het lijkt wel of het dier hem volgt. In elk geval Hond maar even in de gaten houden. Maar nu eerst uitzoeken om wat voor dier het gaat.

Bas loopt meteen naar de bank voor het huis waar zijn laptop ligt. Hij gaat zitten en tikt in “kikkerachtige”, maar dat levert geen resultaat op. Dus zoekt hij alleen op “kikker”. Dan klikt hij op afbeeldingen en meteen verschijnen honderden plaatjes van kikkers. Hij scrollt naar beneden, maar geen enkele kikker lijkt op degene die hij net heeft gefotografeerd. Rebbel komt achter hem staan en kijkt over zijn schouder mee. “Misschien moet je gele kikker proberen”, suggereert ze. Bas tikt gele ervoor, maar nog steeds lijkt er geen enkele kikker op die van hen. Wel een heleboel gele kikkers, maar geen enkele met van die grote blauwe opblaas wangen. “Pff, best lastig”, zucht Rebbel. “Die brulkikker staat er nergens bij.” Dan tikt Bas Bos “brulkikker” in en daar verschijnt een prachtige afbeelding van een gele kikker met blauwe wangen. “Dat is haar, dat is haar!”, juicht Rebbel. “Kijk maar Bas, ook van die blauwe wangen.”

“De officiële naam is *Hoplobatrachus tigerinus* en hij komt voor in de jungle van India”, leest Bas Bos hardop voor. “Howattes?”, vraagt Rebbel. “Een hoplo-ba-tra-gus”, herhaalt Bas. Rebbel herhaalt het in stukjes: “hoplo-ba-tra-gus.” “Wat ben jij voor iets gekks aan het zeggen?”, vraagt Fleur Kleur die samen met haar dochter Keet ongemerkt de tuin in is gelopen.

Bas en Rebbel vertellen door elkaar heen wat ze ontdekt hebben. “Er springt hier een brulkikker rond die uit India komt en die heet officieel *Hoplobatrachus* en dan nog wat”, ratelt Rebbel.

“Stil eens”, zegt Keet. “Horen jullie dat?”

En ja hoor, wanneer ze luisteren horen ze het weer *BRRROE, BRRROE, BRRROE* het houdt maar niet op. En het klinkt heel dichtbij. Fleur geeft een gilletje van schrik, want achter haar komt de brulkikker met grote springen het terras van Bas Bos op.

“Rustig blijven staan”, zegt Rebbel. Op haar tenen loopt Rebbel richting het diertje. Ze hurkt erbij neer. Kennelijk heeft ze een kalmerende uitwerking op het dier, want het blijft stil zitten. “Kijk eens of je meer informatie op het internet kan vinden over die *Hoplobatrachus* en nog wat Bas”.

Bas duikt weer achter de laptop en probeert van alles te vinden over de *Hoplobatrachus tigerinus*. “Wat een ingewikkelde naam”, zucht Bas hardop. “Kunnen we niet beter praten over Kikker? Die uitgebreide naam is niet te onthouden, ja het lijkt een beetje op Hopla en dat doet me weer denken aan een sprong van een kikker.”

Iedereen is het daarover eens. Voortaan zullen ze het gewoon over Kikker hebben. Maar eerst moet Kikker naar de vijver of liever zelfs naar het diepe meertje midden in het grote woud net buiten

Hotsjietonia. Daar zal Kikker in elk geval veiliger zijn dan hier bij Bas Bos en Rebbel in huis met Hond die niks van het brullende springende dier moet hebben.

Rebbel laat het graag aan Bas over om Kikker weg te brengen. Zelf holt ze naar het Dorpsplein en botst bijna tegen Stuiters aan. Opgewonden vertelt ze over de belevenissen. Stuiters wil best zien hoe dat dier er uitziet. "Ik ga meteen naar Bas en kijken, misschien kan ik wel mee helpen het dier te verzorgen". En weg is Stuiters.

Rebbel holt alweer verder. Bij elk huis vertelt ze enthousiast over het brullende beestje. Natuurlijk wil iedereen meteen Kikker zien. Met z'n allen lopen ze richting het huis van Bas Bos en Rebbel. Daar is niemand te vinden. Wel staat de laptop van Bas nog op de tuintafel. Het beeldscherm is zwart, maar wanneer Rebbel de muis beweegt komt de foto van Kikker meteen tevoorschijn. Rebbel laat die vol trots aan de anderen zien.

Bas Bos en Stuiters lopen in de tussentijd al bijna bij de diepe vijver. Het is een grappig gezicht, wanneer Bas en Stuiters een paar stappen doen, springt Kikker een aantal keren en blijft dan weer even zitten en roept *BRRROE, BRRROE, BRRROE* en gaat daarna weer door. Bas en Stuiters zijn bij de vijver aangekomen. Kikker volgt nog steeds. Het is net of Kikker begrijpt wat Bas Bos en Stuiters doen. Kikker kijkt ze beiden aan, brult nog een paar keer en dan gaat dan het meertje in. Kikker zwemt weg het diepe meertje in.

"Wij moeten ook maar weer terug, Stuiters", zegt Bas Bos. "Rebbel heeft vast alle bewoners van Hotsjietonia al verteld wat Hond ontdekt heeft. Morgen zien we wel weer verder. Ik moet in elk geval iedereen een appje sturen met de foto van Kikker, zodat wij met elkaar kunnen zorgen dat er niks gebeurt". Wanneer Bas Bos en Stuiters terugkomen, is de rust teruggekeerd. Sterre en Steven zijn naar hun boot, Noa en Stanley zijn samen vertrokken en Rozemarijn en Professor Plof gingen terug naar huis om te eten en ook Keet en Fleur Kleur zijn weer naar huis om door te gaan met het opblazen van de ballonnen. "Ik kom morgen vroeg weer terug, hoor. Tot dan!", zegt Stuiters.

De volgende dag is Stuiters alweer vroeg terug bij Bas Bos. "Wat is er met jou aan de hand?", vraagt Stuiters aan Bas Bos. "Je kijkt zo ernstig". Bas vertelt dat hij slecht heeft geslapen. De hele nacht heeft hij aan Kikker liggen denken. "Dat dier hoort hier toch niet, ze komt uit India. Geen flauw idee hoe ze hier is beland", mijmert Bas verder. "Zou ze ontsnapt zijn uit een dierentuin, zou ze door iemand meegenomen zijn, zou ze..." "Daar kunnen wij toch geen antwoord op krijgen", zegt Stuiters wijs. "Laten we maar goed voor Kikker zorgen en met elkaar bekijken of er een manier is om Kikker terug te vervoeren naar haar eigen land."

1.1.2 Sluiting

Weken gaan er voorbij, alle bewoners hebben of met Bas Bos samen of met Stuiters Kikker in levende lijve gezien. Iedereen is behoorlijk onder de indruk van de Indiase brulkikker. Maar ook iedereen is ervan overtuigd dat het dier terug naar de jungle van India moet.

Bas Bos en Sterre hebben zich over de wereldkaart gebogen. Het is wel een hele verre reis van Hotsjietonia naar de jungle. Dat is zelfs met de boot van Steven en Sterre een onhaalbare zaak. Om het op een officiële manier te laten gebeuren, daar zijn heel veel formulieren voor nodig. Maar uiteindelijk zal Kikker dan toch in een aquarium verplaatst gaan worden en met een vliegtuig samen met Bas Bos en Rebbel naar India vliegen. Maar voordat het zover is, moeten er nog een heleboel gedaan worden. Bas Bos en Rebbel zitten hele avonden lang gebogen over allerlei papieren die ingevuld moeten worden.

Rebbel zucht diep. "Waarom zou dat toch allemaal gedaan moeten worden, is het kopen van een vliegticket niet voldoende?" Bas Bos weet het waarom ook niet, maar het moet nu eenmaal gedaan worden. "Het is maar goed dat Kikker geen paspoort nodig heeft met foto en handtekening", antwoordt hij lachend. Bas heeft ook schoon genoeg van al die vragenlijsten, maar wat moet, dat moet.

Rebbel heeft veel tijd gestoken in het onderzoeken wat voor weer het in India is en heeft de koffers gepakt met veel T-shirts en korte broeken. Nu staat alles klaar om op reis te gaan. Nog even dan is het zover. Bas Bos en Rebbel zijn zenuwachtig, maar de rest van de bewoners van Hotsjietonia zijn toch wel een beetje verdrietig. Iedereen heeft zo goed zijn best gedaan om voor Kikker te zorgen, iedereen is aan het dier gehecht geraakt. En afscheid nemen is best moeilijk.

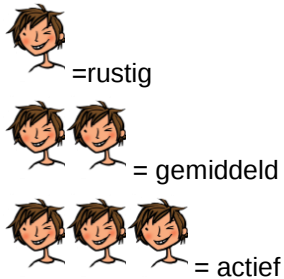
Daarom hebben ze het feest dat Keet en Fleur aan het organiseren zijn uitgesteld en verandert in een afscheidsfeest waar Kikker in het middelpunt staat. Zo geven ze als afscheidscadeau een heleboel speciale herinneringen aan Hotsjietonia mee.

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 we in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op www.scouting.nl onder Spel – Bevers – Bever-Doe-Dag – Downloads. Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet.

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

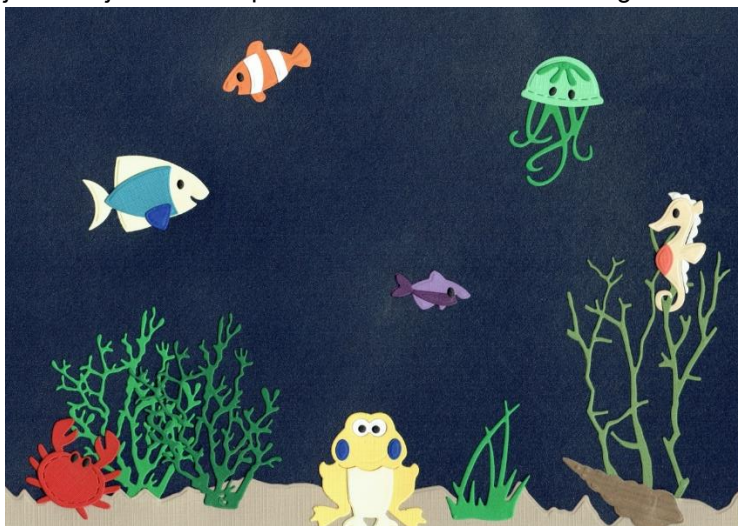


Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hun afkomt.

Wanneer de bevers bij een post het spel hebben gespeeld, krijgen ze iets mee voor in een aquarium. Dit kan van alles zijn, zoals bijvoorbeeld:

- Een kikkertje;
- Verschillende soorten visjes;
- Waterplantjes;
- Schelpjes;
- Etc.

Vóór de sluiting van de Bever-Doe-Dag leveren de bevers alle onderdelen in bij Rebbel. Die heeft een groot aquarium klaar staan. Daarin plaatst ze voorzichtig Kikker en een aantal van de verzamelde visjes en plantjes. Rebbel en Bas Bos nemen dan het aquarium mee op weg naar de jungle van India. Zet je eigen creativiteit en fantasie in. We noemen hier slechts een voorbeeld om je te inspireren! Om je daarbij extra te helpen hebben we een voorbeeld gemaakt van hoe zo'n aquarium eruit kan zien.



2.1 Het speelveld (Sport & Spel)

Keet en Fleur Kleur lopen op het plein en ineens ziet Keet een blauw vlak op de grond. Ze zegt enthousiast tegen Fleur Kleur: "Kijk, dat vlak is net zo blauw als de wangen van Kikker" en gaat met een sprong op het blauwe vlak staan. Op het gezicht van Fleur Kleur komt een glimlach en ze loopt een paar stappen verder. Fleur gebaart naar Keet en zegt: "Dit vlak is zo geel als het lijf van Kikker!" Keet ziet het. Ze buigt haar knieën en springt snel op en komt op het gele vlak. Hierop moet Fleur Kleur hard lachen en zegt: "Keet, je lijkt wel op Kikker, je kunt net zo goed springen als Kikker". Kun jij ook zo goed springen als Kikker?

2.1.1 SPS1: Kikkersprong



Thema-introductie

Omdat Kikker in Hotsjietonia is gekomen is het groot feest. Op een feest wordt gezongen en gedanst. We gaan een liedje leren met de bijbehorende bewegingen.

Beschrijving

De kikkerversie op het oudhollandse kinderlied de Zevensprong. Zing het lied de Kikkersprong en maak de bewegingen.

*Het je wel gehoord van de kikker de kikker
Heb je wel gehoord van de kikkersprong
Ze zeggen dat ik niet springen kan
Maar ik kan springen zoals een kikker kan.
En dat is 1: met twee benen sprong naar voren*

*Het je wel gehoord van de kikker de kikker
Heb je wel gehoord van de kikkersprong
Ze zeggen dat ik niet springen kan
Maar ik kan springen zoals een kikker kan.
En dat is 2:
Herhaal eerst stap een vervolgd door stap 2: spring naar voren op je rechter been.*

Herhaal steeds het lied en tel een stap verder. Herhaal steeds alle stappen tot aan de stap die aan de beurt is. Na de zevende keer is de hele kikkerdans compleet.

*Bij stap 3: spring naar voren op je linker been.
Bij stap 4: zak je door je knieën
Bij stap 5: handen naar de grond
Bij stap 6: kwaak als kikker
Bij stap 7: spring je op als een kikker*

Vorbereiding ca. 5 minuten

- Zet een speelveld uit je waarop je voldoende ruimte hebt om de kikkersprong te doen.

Materiaal

- Tekst van het lied Kikkersprong op de melodie van het oudhollandse kinderliedje de Zevensprong.

Tips en veiligheid

- Kijk goed naar de fysieke mogelijkheden van de bevers.
- Doe bewegingen voor en herhaal waar nodig.

2.1.2 SPS2: 10 tellen in de jungle



Thema-introductie

Hoe kun jij ongezien een rondje lopen over het dorpsplein? Op het dorpsplein staat een podium. Vanaf dit podium heb je een goed overzicht op het plein. Er staan standbeelden, bomen en struiken waarachter je kunt verschuilen. Kun jij in korte tijd de ronde volledig maken zonder gezien te worden?

Beschrijving

Laat alle bevers in een ronde lopen. Een bever staat midden in het speelveld op een verhoging. De bever in het midden telt tot 10 met zijn ogen gesloten. De andere bevers gaan proberen om omgezien naar een volledige ronde te lopen. Bij 10 opent de bever in het midden zijn ogen en moeten alle andere bevers stil staan of schuilen achter een obstakel. De bever in het midden wijst de bevers aan die hij ziet bewegen, deze bevers beginnen weer bij het begin van de ronde. De bever die als eerste de volledige ronde heeft afgelegd wordt de nieuwe bever in het midden.

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Zet een speelveld uit van 20 bij 20 meter met in het midden een verhoging waar een bever op kan staan.
- Zet met behulp van pionnen, krijt of afzetlint een cirkel uit waarlangs de bevers de ronde kunnen lopen.
- Plaats toestellen of obstakels langs de ronde waar de bevers achter kunnen schuilen, bijvoorbeeld een tafel op zijn kant.

Materiaal

- Afzetlint (pionnen, krijt) om het speelveld af te zetten.

Tips en veiligheid

- Verzin een manier van rondlopen, bijvoorbeeld springend als een kikker.
- Kan een bever zijn ogen niet gesloten houden, laat hem dan zijn handen voor zijn ogen doen.
- Let op dat de verhoging en de obstakels stabiel geplaatst zijn.

2.1.3 SPS3: Kikker, mug en krokodil



Thema-introductie

Bas Bos heeft een vreemde kikker gevonden in Hotsjietonia, het blijkt een Indiase brulkikker. Wat eet deze kikker en wie is haar tegenstander? In dit spel strijden drie dieren tegen elkaar.

Beschrijving

Zet een parcours uit met cirkels. Aan beide kanten van het parcours staat een rijtje bevers, alle bevers krijgen een dierenkaartje. De eerste bevers starten tegelijk en springen als kikkers via de cirkels over het parcours. Op het moment dat de bevers elkaar tegenkomen vindt er een confrontatie plaats. De bevers laten aan elkaar zien welk dier ze zijn. De bever die dit wint mag verder over het parcours. De bever die verliest moet weer achteraan zijn rijtje aansluiten, de volgende bever van het rijtje gaat op dat moment van start. Als een bever de overkant van het parcours heeft gehaald heeft zijn rijtje een punt verdient.

Krokodil wint van kikker

Kikker wint van mug

Mug steekt de krokodil dus wint van krokodil

Vorbereiding ca. 15 minuten

- Maak verschillende kaartjes met daarop vermeld mug, kikker en krokodil.

Materiaal

- Kaartje met het dier.
- Lijstje met spelregels.
- Krijt om cirkel te trekken.

Tips en veiligheid

- Laat meerdere bevers tegelijk starten.
- Als ze moeten wachten, laat ze de score bijhouden.

2.1.4 SPS4: Vang de kikker



Thema-introductie

Kikker is in het dorp. Ze kan heel goed en vooral springen. Hoe hoog kan ze daadwerkelijk springen?

Beschrijving

Alle bevers worden in tweetallen verdeeld, de ene helft gaat naar het linker of rechter speelveld. Twee bevers hebben samen een lap/handdoek vast. Andere bevers gooien ballen (kikkers). De bevers met de doek proberen de ballen op te vangen in de doek. Heb je de bal niet gevangen? Helaas, een punt voor de andere partij. Pak de bal en probeer over het net heen te gooien. Let op: dit moet altijd met tweetallen gebeuren. Het spel speelt zich ten alle tijde af binnen de uitgezette speelveldlijnen.

Vorbereiding ca. 15 minuten

- Hang een lijn op waarover het net komt te hangen.
- Zet het speelveld uit, afhankelijk van de grootte van de groep.

Materiaal

- Touw om het (vis)net op te hangen.
- (Vis)net.
- Ballen.
- Voldoende handdoeken.
- Afzetlint om speelveld uit te zetten.

Tips en veiligheid

- Hang de lijn niet hoog, de bal moet er nog overheen gegooid kunnen worden.
- Maak gebruik van een zachte bal.
- Markeer het speelveld goed, zodat duidelijk is waar de activiteit plaatsvindt en waar niet.
- Mocht je voldoende (bouw)helmen hebben, dan oogt het nog stoerder.
- Je kunt het spel spannender maken door i.p.v. een net een stuk zeil op te hangen, dan kunnen de bevers elkaar niet zien.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

2.2 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)

Kikker leeft net als alle andere dieren in de natuur. Bas Bos en Stuiiter brengen heel veel tijd in het bos door en zeker nu zij Kikker hebben achtergelaten in het bosmeer. Bas Bos en ook Rebbel weten heel veel over de natuur te vertellen en Stuiiter wordt steeds nieuwsgieriger naar alles wat met de natuur te maken heeft.

2.2.1 BL1: Wat leeft er in het water?



Thema-introductieductie

Omdat iedereen in Hotsjietonia graag wil dat Kikker goed verzorgd wordt, is het van groot belang dat zij ook weten waar Kikker het beste kan leven en in wat voor water Kikker straks vervoerd moet worden. Dat vraagt om onderzoek.

Beschrijving

Laat de bevers met een onderwaterkijker sloot/rivierwater bekijken en vertellen wat ze zien.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Sloopwater en/of rivierwater halen en in een cementbak doen.
- Onderwaterkijkers maken.
- Zelf kijken wat er in het water te zien is.

Materiaal

- Water (sloop en/of rivierwater).
- Betonbakken of andere grote bakken.
- Onderwaterkijkers.
- Bak schoon kraanwater.
- Handdoeken.

Tips en veiligheid

- Zorg voor zo licht mogelijke bakken, het liefst wit. Zo kunnen de bevers ook zonder kijker in het water kijken.
- Zorg voor een bak schoon kraanwater zodat de kinderen hun handen kunnen afspoelen en afdrogen na de activiteit.
- Zo maak je een eenvoudige onderwaterkijker:
<https://www.kidsproof.nl/denhaag/knutselvoorbeelden-schminkvoorbeelden-kinderrecepten/kidsproof-apeldoorn/onderwaterkijker-knutselen>
- Let op dat bevers niet te dicht aan de slootkant zitten om te voorkomen dat ze er in vallen.

2.2.2 BL2: Van kikkerdril tot kikker



Thema-introductieductie

Stuiiter wil van Bas Bos graag een antwoord op een vraag. Wordt een kikker als kikker geboren of komt een kikker uit een ei? Bas heeft daar een aantal plaatjes voor uitgeprint en vertelt aan Stuiiter hoe een kikker een kikker wordt.

Beschrijving

Verdeel de groep in kleine groepjes van maximaal 4 tot 6 bevers wanneer deze een groter aantal bevat. Geef elke bever een stapeltje van 6 puzzelstukken. Hierna ga je om de beurt gooien met een dobbelsteen. Als je één gooit mag je het stuk met 1 stip erop pakken, gooi je een ander aantal stippen, dan is je beurt voorbij en is de volgende speler. Als je de één al hebt, moet je twee gooien en zo verder tot je de zes gegooit hebt.

Op stukje één staat kikkerdril en op stukje 6 een volwassen kikker. Op de nummers er tussen in staan de andere ontwikkelingsfases van een kikker.

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Zorg dat je voldoende “puzzels” van kikkerdril tot kikker hebt (zie bijlage), zodat elke bever die dit spel komt spelen op dat moment een eigen puzzel compleet kan maken en hierna mee naar huis kan nemen.
- Zorg voor voldoende dobbelstenen.

Materiaal

- Kikkerpuzzels.
- Dobbelstenen.
- Tafel en krukjes of zitkleed.

Tips en veiligheid

- Het is leuk wanneer je voor elke bever na afloop van dit spel een geprinte versie hebt wat mee naar huis kan om thuis dit spel zelf ook te maken.

2.2.3 BL3: Waar leef ik?



Thema-introductie

Stuiter, maar ook alle andere bewoners van Hotsjietonia, zorgen voor Kikker. Soms vinden ze Kikker in het water, maar ook wel eens op het land. Hoe kan dat nu? Je woont toch of op het land of in het water? Of soms misschien in de lucht.

Beschrijving

Op tafel liggen een heleboel plaatjes van dieren. In het midden zijn een aantal kaarten geplakt met verschillende kleuren. Groen voor land, donkerblauw voor water en lichtblauw voor lucht. Laat de bevers om de beurt een plaatje pakken van de tafel en deze op de goede kleur leggen. Als alle kaarten op zijn bespreek je met de bevers of de plaatjes op de goede kleur liggen of dat deze ook op een andere kleur kunnen liggen.

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Platen uitprinten (zie bijlage).
- Zorgen voor de drie gekleurde vellen.

Materiaal

- Platen uitprinten (eventueel plastificeren).
- Drie gekleurde vellen die de leefomgeving weergeven.
- Tafels en banken.

Tips en veiligheid

- Als je een drukke variant wil, kan je dit spel ook als ren-je-rot spel spelen en de bevers naar de goede kleur laten lopen terwijl de leiding het plaatje laat zien. Zorg dan wel dat de platen groot genoeg zijn.
- De drie gekleurde vellen kan je ook vervangen door platen van lucht, land en water of gekleurde lappen.
- De welpen gebruiken in hun map dezelfde foto's, misschien kunnen jullie ze van elkaar gebruiken.

2.2.4 BL4: Pas op: gevaar!



Thema-introductie

Stuiter is samen met Keet Kleur naar het meertje waar Kikker leeft gewandeld. Daar ontdekt Keet een grote grijze vogel. "Kijk, net een oud mannetje", zegt Stuiter. "Nee", weet Keet, "dat is een reiger en die eten kikkers". Stuiter schrikt daarvan en kijkt of Kikker ergens te vinden is. Op een groot lelieblad helemaal aan de andere kant van het meertje zit Kikker. "Pas op", roept Keet, "er dreigt gevaar". Ze holt langs de waterkant in de richting van de reiger. Die vliegt weg. Wees gewaarschuwd Kikker.

Beschrijving

Een kikker verstopt zich vaak onder een lelieblad als er gevaar dreigt. Onder een blad is hij veilig. Dit spel is een variant op boompje verwisselen. Op de grond leg je hoepels neer, dit zijn de leliebladeren. Één hoepel minder als deelnemers. De bevers die in een hoepel staan zijn kikkers die veilig onder hun lelieblad zitten. De bever die geen hoepel heeft is de reiger die probeert de kikker op te eten (dat doet de reiger door het blad van de kikker in te pikken). De kikkers gaan telkens onder hun blad vandaan om weer naar een ander blad te gaan, maar pas op voor het gevaar, de reiger! Heeft een kikker geen blad meer, dan wordt deze bever reiger en de reiger kikker.

Vorbereiding ca. 5 minuten

- Hoepels klaarleggen.

Materiaal

- Hoepels.

Tips en veiligheid

- Je kan in plaats van hoepels ook touwringen gebruiken of leliebladeren op de grond tekenen met stoepkrijt.
- Zorg voor een redelijk vlak terrein in verband met kans op verstappen.
- Als je merkt dat bevers niet wisselen kan je een fluit gebruiken om aan te geven wanneer er gewisseld moet worden.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)

Kikkers hebben net zoals mensen een eigen willetje en beginnen als een klein wezentje om uit te groeien tot een volwassen kikker. Bas Bos laat de bevers ontdekken hoe dat zit.

2.3.1 ID1: Levensfases



Thema-introductie

Noa en Bas hebben het over de bijzondere kikker die ze gevonden hebben. Bas vertelt aan Noa hoe een kikker geboren wordt en hoe ze groeit. Noa weet precies hoe dat bij de bevers gaat en zo ontstaat een spelletje waarbij ze samen vergelijken hoe een kikker opgroeit ten opzichte van een mens. Welke belangrijke momenten zijn er in het leven van een mens?

Beschrijving

Nadruk op levensfases + ontwikkeling. Langs een lange lijn hangen verschillende levensfases. Bij elke levensfase horen verschillende feesten of onderwerpen die mensen vieren met een feest. Op een

centrale plek liggen de namen van de feestelijkheden. Deze moeten vanuit de centrale post naar de lijn met levensfases gebracht worden en bij de juiste opgehangen worden. Hoe meer er juist wordt opgehangen, hoe beter het groepje bevers het gedaan heeft.

De levensfases die gebruikt kunnen worden (inclusief festiviteiten) zijn:

- Geboorte
 - Babyshower
- Kind
 - Kinderfeestje
- Puberteit
 - Schoolfeest
 - Rijbewijs
- Jongvolwassen
 - Housewarming
 - Eindexamenfeest
- Volwassen
 - Bruiloft
- Senior
 - Sarah/Abraham

Vorbereiding ca. 50 minuten

- Uitprinten.
- Kaartjes uitknippen.
- Materiaal verzamelen (zie kopje materiaal).
- Spelgebied uitzetten.

Materiaal

- Kaartjes levensfases.
- Touw.
- Knijpers.

Tips en veiligheid

- Het kan zijn dat bevers met een bepaald feest niet bekend zijn.
- Soms willen bevers graag vertellen over een feest dat ze hebben meegemaakt. Geef ze de gelegenheid om dit te doen.

2.3.2 ID2: Wie kwaakt dat?



Thema-introductie

Toen Bas en de anderen Kikker probeerden terug te brengen, kwam Hond ook gezellig langs. Hond zag Kikker in het bos en rende achter Kikker aan. Hond wilde alleen maar met Kikker spelen, maar Kikker wist dat niet en dacht dat die hond die aan kwam rennen Kikker kwaad wilde doen. Kikker sprong dus zo snel mogelijk weg. Hop, hop, hop... Toen kwam Kikker bij een vijver aan en sprong ze erin zodat Hond Kikker niet meer kon vinden. Bas, die het allemaal zag gebeuren probeerde Hond nog tegen te houden voordat ze Kikker kwijt waren. Gelukkig zag Bas Kikker nog net in de vijver springen. "Kikker! Kom je terug?" Ineens hoorde Bas heel veel gekwaak. De hele vijver zat vol met allemaal kikkers, maar welke kikker is nou de Kikker die ze terug moesten brengen?

Beschrijving

Wie is het (met kikkers, net zoals het bordspel). Voor dit spel heb je 2 teams nodig. Elk team krijgt een speelbord met daarop een hoop verschillende kikkers. Het gaat om het raden om welke kikker het van gaat. Met deze speelborden wordt het spel "Wie is het?" gespeeld. In het begin kiest elke groep 1 kikker uit. Deze kikker moet worden geraden door de andere groep. Om en om krijgen de teams een kans om een eigenschap (zoals; gezichtsuitdrukkingen, beharing, hoofddekseis enz.) te raden en zo

kikkers weg te spelen. In de beurt van een team moet er een eigenschap geraden worden en het andere team moet zeggen of hun kikker deze wel of niet heeft. Als hun kikker het niet heeft, moeten alle kikkers die die eigenschap hebben neergelegd worden. Als hun kikker het wel heeft, moeten alle kikkers die die eigenschap niet hebben neergelegd worden.

Vorbereitung ca. 75 minuten

- Uitknippen kaartjes.
- Maken speelbord.

Materiaal

- Kaartjes met kikkers.
- Speelborden.

Tips en veiligheid

- Bij dit spel kunnen bevers wat hulp van de leiding nodig hebben.

2.3.3 ID3: Feest (Sc)outfit



Thema-introductie

Na een lange reis hebben de bevers en de bewoners van Hotsjietonia Kikker bijna teruggebracht naar waar ze vandaan kwam. Stiekem gaan ze haar natuurlijk wel missen. Om goed afscheid te kunnen nemen van Kikker en het nog op een leuke manier te eindigen, willen de bewoners Hotsjietonia een afscheidsfeest geven. Voor het feest moet iedereen natuurlijk mooi aangekleed zijn. Noa kijkt in haar kledingkast en ziet dat ze nog geen mooie outfit die helemaal bij haar past! "Keet! Fleur! Kunnen jullie mij helpen om een outfit te maken die echt bij mij past?"

Beschrijving

De bevers mogen zelf een mooie outfit ontwerpen. Welke kleuren en vormen wil je gebruiken? Het maakt niet uit wat je kiest, als het maar laat zien wie je bent. Lief, stoer of een beetje gek, het mag allemaal! Hou je van kleur? Gebruik er dan zoveel mogelijk van!

De bevers krijgen een "aankleedpop" kleurplaat. 2D dus. Op tafel liggen verschillende kledingstukken: Jurkjes, rokken, broeken, shirts, hemdjes en truien. Ook accessoires zoals tasjes, brillen, hoeden en petjes. Deze zijn volledig wit en deze mogen de bevers zelf inkleuren en op "zichzelf" plakken. Zo maken de bevers hun eigen feestoutfit.

Vorbereitung ca. 45 minuten

- Kledingstukken uitknippen.
- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Lijm.
- Kleurpotloden/stiften/krijtjes.
- Glitters/gekleurd papier.
- Scharen.
- Plakpoppen.
- Aluminiumfolie.
- Crêpepapier.

Tips en veiligheid

- Maak foto's van de poppen. Die kan de leiding ophangen in hun eigen lokaal.

2.3.4 ID4: Uitnodiging ontwerpen



Thema-introductie

Na een lange reis hebben de bevers en de inwoners van Kikker bijna teruggebracht naar waar die vandaan kwam. Stiekem gaan ze haar natuurlijk wel missen. Om goed afscheid te kunnen nemen van Kikker en het nog op een leuke manier te eindigen, willen de bewoners Hotsjietonia een afscheidsfeest geven. Iedereen die geholpen heeft goed voor Kikker te zorgen mag langskomen, maar ook als je een goede vriend van Kikker bent ben je meer dan welkom! Om iedereen uit te nodigen moeten er mooie uitnodigingen gemaakt worden. Dat kan Bas Bos natuurlijk niet alleen. Kunnen de Bevers hem helpen?

Beschrijving

De bevers maken een uitnodiging voor een bewoner van Hotsjietonia die volgens de bevers het allerliefste voor Kikker geweest is.

Vorbereiding ca. 25 minuten

- Verzamelen materialen.
- Uitprinten uitnodigingen.

Materiaal

- Uitnodiging om in te kleuren.
- Stiften.
- Potloden.

Tips en veiligheid

- Het kost je wel meer tijd, maar als je dit samen met een aantal leid(st)ers voorbereid kun je de bevers de basis van een popkaart geven. In het filmpje zie je hoe je deze kan maken.
<https://youtu.be/5E1hXcHNEA>.

Bij het verlaten van dit activiteitsgebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

2.4 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Het is best moeilijk om alles in goede banen te leiden. Bas Bos, die op Kikker past en Keet en Fleur, die het feest organiseren, kunnen de Scoutingvaardigheden van de bevers goed gebruiken.

2.4.1 UST1: De kikkerspeurtocht



Thema-introductie

Hond zag een kikker zitten! Wat een mooi beestje! Hond rent op de kikker af en begint te snuffelen. Dit moet Bas zien dacht Hond. Hond draait zich om en rent richting Bas. Alleen Kikker is zo geschrokken van Hond dat ze heel hard weg hopt. Als Hond en Bas terug komen is Kikker weg. Kunnen jullie helpen kikker te vinden?

Beschrijving

De kinderen lopen een speurtocht door de omgeving. Op een blaadje staat met een kikker aangegeven welke kant ze uit moeten. (De kikker kijkt naar links, naar rechts of boven/rechtdoor). Onderweg vinden de kinderen ook allerlei vragen over kikkers. Als ze de vraag goed hebben krijgen ze een puzzelstukje mee. Aan het einde van de tocht kunnen de kinderen dan de puzzel maken. Op de puzzel staat een foto van de plek waar Kikker eigenlijk thuis hoort.

Vorbereiding ca. 3 uur (afhankelijk van route en lengte van de tocht)

- De speurtocht maken.
- De speurtocht op de dag zelf uitzetten met de vragen.
- Puzzel knippen.
- Routebeschrijving maken.

Materiaal

- Routebeschrijvingen.
- Vragen.
- Puzzel.
- Enveloppen.

Tips en veiligheid

- Je zou de speurtocht de hele dag kunnen laten duren en de posten onderweg doen.
- Vertel de leiding alvast hoe de tocht loopt voor als ze de verkeerde kant op lopen.

2.4.2 UST2: Armbandje knopen



Thema-introductie

Keet en Fleur Kleur zijn zich aan het klaar maken voor het feest. Als ze bijna helemaal klaar zijn willen ze mooie sieraden omdoen. Keet en Fleur kijken in hun sieradendoos en zien dat bijna alle sieraden die ze hebben in de verkeerde kleur zijn! Wil jij een mooie armband helpen maken die ze met trots om kunnen doen naar het feest?

Beschrijving

De bevers gaan een simpele armband knopen die ze om kunnen naar het feest. Dit doen ze door dik wol te vlechten. Aan deze armband kunnen ook hangertjes gehangen worden. Om het de kinderen wat makkelijker te maken kun je de touwtjes aan de tafel vastplakken zodat ze beide handen kunnen gebruiken om de vlecht te leggen.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Verzamelen materialen.
- Klaarzetten materialen.

Materiaal

- Tafel
- Verschillende kleuren dikke wol.
- Plakband.
- Hangertjes voor aan de armbanden.

Tips en veiligheid

- In plaats van armbandjes kun je ook hoofdbanden knopen. Sommige jongens kunnen dit misschien wat stoerder vinden.

2.4.3 UST3: Uitnodiging versturen



Thema-introductie

Wanneer je een feest organiseert, wil je natuurlijk ook familie en vrienden uitnodigen. Zonder hen is zelfs de mooiste feestplek geen feest! Keet en Fleur Kleur hebben dan ook hele mooie uitnodigingen gemaakt. Die moeten alleen nog worden bezorgd.

Beschrijving

De bevers gaan de uitnodigingen bezorgen voor de dorpsbewoners voor het feest. Kunnen de bevers de uitnodiging bij de juiste bewoner bezorgen? Je kan dit spel met 2 groepjes spelen. Op een veld staan er allemaal bakken. Aan die bakken zitten wollen draadjes met verschillende kleuren. Aan het eind van de wol hangen de afbeeldingen van de bewoners. Op de uitnodiging staan de huizen van de bewoners en de bewoners. Op elke uitnodiging staat een huis van de bewoners en een bewoner. Komen de bewoner en huis overeen dan doe je de uitnodiging in de bak van de bewoner. Komen de bewoner en het huis niet overeen dan mag je de uitnodiging in fout retourbak (afbeelding met een rood kruis) doen. Hoeveel uitnodigingen zijn in de juiste bak bezorgd?

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Uitprinten van de uitnodiging.
- Uitprinten van de afbeeldingen van de bewoners en een rood kruis.

Materiaal

- Wol in verschillende kleuren.
- Uitnodigingen.
- Bakken.
- Afbeeldingen van alle bewoners + een rood kruis.

2.4.4 UST4: Plek voor Kikker



Thema-introductie

Zolang Kikker in Hotsjietonia is moet hij ergens slapen. Dus de kinderen maken een eigen plekje voor Kikker.

Beschrijving

De kinderen maken een huisje voor Kikker. Omdat Kikker uit de jungle komt, gaan de kinderen op zoek naar bladeren en takjes om een hutje voor haar te bouwen.

Vorbereiding ca. 15 minuten

- Een plekje zoeken waar de bevers kunnen zoeken naar mooie materialen.

Materiaal

- Evt. Kikker die ze dan in haar eigen huis kunnen zetten.
- Eventueel alvast wat bij elkaar gezochte materialen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

2.5 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Bas Bos en Rebbel gaan naar India om Kikker terug te brengen naar de jungle. De bewoners van Hotsjietonia willen graag weten hoe het in India is. Op één van de kaarten van Sterre en Steven hebben ze al gezien dat India heel ver weg ligt. Zou het er net zo uitzien als hier? Wat eten ze daar? Wat voor kleding dragen de mensen daar? Bas Bos gaat achter zijn computer zitten en komt een heleboel te weten over India. Er zijn mooie en grote huizen in allerlei kleuren. Er zijn flats. Maar er zijn ook kleine hutten. Hij ziet ook wat er in India gegeten wordt, bijvoorbeeld hummus en chapati's. Hmm, lekker. Die moet hij natuurlijk wel alleen met zijn rechterhand eten, net zoals iedereen dat in India doet. Hij leest dat er niet alleen in Amerika worden films gemaakt. Maar ook in India worden films gemaakt, in Bombay. Daarom wordt het Bollywood genoemd. Daar dragen de acteurs prachtige

kleren, maar ook veel vrouwen in India dragen prachtige kleren, bijvoorbeeld shawls in vrolijke kleuren.

2.5.1 INT1: Huizen bouwen



Thema-introductie

In India zijn villa's, flats, woningblokken, hutten en veelkleurige huizen. Bas Bos heeft dat gezien op zijn computer. De meeste mensen wonen in kleine huizen met maar 1 of 2 kamers zonder ruiten omdat het er heel erg warm is.

Beschrijving

Op tafel liggen een aantal plaatjes van huizen in India. Bespreek dit kort met de bevers. De bevers gaan daarna zelf een huis uit India bouwen met papier en doosjes. Er kunnen ook bomen, auto's en karren gemaakt worden. Zo ontstaat er een miniatuur landschap, waarin mini-dieren hun plek hebben. Aan het eind van de dag kan een foto worden gemaakt van het landschap.

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Een aantal plaatjes printen en op karton plakken. Of meteen op stevig papier printen.
- Papier, doosjes, lijm, schaar klaarleggen.

Materiaal

- Plaatjes van huizen enz. (zie bijlage)
- Papier, doosjes, lijm, schaar.
- Mini-dieren, bijvoorbeeld koeien, geiten en olifanten voor het landschap.
- Telefoon of camera om een foto van het landschap te maken.

Tips en veiligheid

- Gebruik 'beverveilige' scharen.
- Zet de naam van de maker bij of op het huis. Aan het eind van de dag kan de bever makkelijker zijn bouwwerk vinden.

2.5.2 INT2: Hummus



Thema-introductie

Niet alleen Bas Bos is op zoek naar informatie over India. Ook Sterre wil meer weten. Ze ontdekt dat mensen in India met hun rechterhand eten. Je mag daar niet met je linkerhand eten, want die gebruik je op de wc. Ze ontdekt ook dat in India vaak hummus gegeten wordt. Dat brengt Sterre op een idee, want dat kan je hier in Nederland ook kopen. Sterre en Steven gaan broodjes met hummus eten. Maar dan wel met hun rechterhand!

Beschrijving

- De bevers eten broodjes met hummus. Met hun rechterhand!
- Je kunnen de broodjes eventueel ook zelf maken aan een stok bij een vuur. Of naan-brood als er geen open vuur mag zijn. (Een recept van naan-brood staat bij de tips van deze activiteit)

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Hummus kopen. Er zijn meerdere smaken. Naturel is het beste voor kinderen.
- Broodjes of naan-brood bakken. Een recept voor naan-brood staat bij de tips van deze activiteit.

Materiaal

- Hummus (Er zijn meerdere smaken te koop. Naturel is het beste voor kinderen).

- Broodjes bijvoorbeeld naan-brood.

Tips en veiligheid

- Let op gevaarlijke situaties bij het vuur.
- Houd rekening met diëten en allergieën. Overleg met ouders.
- Recept voor naanbrood:
 - Dit recept kan ook voor de broodjes aan de stok worden gebruikt of daar eventueel de yoghurt vervangen door water. Basisrecept voor 8 grote naan-broden:
400 gr zelfrijzend bakmeel of 400 gram bloem + 11 gram bakpoeder
300 gram yoghurt,
7 gram zout
Kneed een soepel deeg van het zelfrijzend bakmeel met de yoghurt en het zout. Het deeg is goed als het lekker elastisch en iets plakkerig aanvoelt. Verdeel het deeg in 8 gelijke stukken. Rol ieder stuk uit op een met olie ingevet keukenblad. Of leg er een velletje bakpapier onder, zo voorkom je dat het blijft plakken. Rol het lekker plat uit. Laat in de tussentijd een grillpan goed heet worden. Hoe heter hoe beter. Bak het naanbrood in ongeveer 2 tot 3 minuten per kant goudbruin en draai het dan om. Nadat de andere zijde ook een minuut of 2 gegrild is, is het naan-brood klaar.

2.5.3 INT3: Chapati's eten



Thema-introductie

Kinderen in India vinden Divali het leukste feest, want dan krijgen ze snoep. En er worden chapati's gegeten. Dat zijn kleine pannenkoekjes. Kleine stukjes worden in suikerstroop gedoopt. In India eet je met je rechterhand, want je linkerhand gebruik je op de wc.

Beschrijving

De bevers gaan chapati's (kleine pannenkoekjes) eten. Ze dopen kleine stukjes van hun pannenkoekjes in suikerstroop. En dan smullen maar! En ze eten natuurlijk met hun rechterhand.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Beslag maken voor pannenkoekjes
- Pannenkoekjes bakken

Materiaal

- Pak(ken) pannenkoekenmix, eieren, melk, bakboter.
- Kleine koekenpan.
- Suikerstroop.

Tips en veiligheid

- Houd rekening met diëten en allergieën. Overleg met ouders.
- Er is ook kant en klaar pannenkoekbeslag te koop in een flesje.
- Je kan ook zelf pannenkoekenbeslag maken (bijvoorbeeld voor 8 pannenkoeken: 300 gram bloem, mespunt zout, 2 eieren, ½ liter melk, bakboter. Zeef de bloem en het zout. Doe er de helft van de melk bij. Roeren tot het glad is. Dan de rest van de melk erbij. En weer roeren tot het glad is.)
- In plaats van melk kun je ook water gebruiken. Of sojamelk.

2.5.4 INT4: (Film)kleding in India



Thema-introductie

Omdat Rebbel en Bas Bos naar India gaan om Kikker daar naartoe te brengen, lezen ze veel over India. Alle bewoners van Hotsjietonia doen dat. Fleur Kleur is enthousiast over de kleur van de kleding van de vrouwen in India. En over de mooie kleding van de Bollywood acteurs. Want ook in India worden films gemaakt. (In Bombay, vandaar de naam Bollywood).

Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van volwassenen en kinderen in Indiase kleding. Ook liggen er verkleedkleden (bijvoorbeeld kleurrijke shawls, kleding die je in een film zou kunnen gebruiken en mooie jurken, jasjes en broeken).

Aan de hand van een aantal plaatjes vertel je de bevers over de kleding in India. En over de kleding in films in Bollywood. Wat vinden de bevers ervan? Is het mooi? Is het handig? Kan je ermee buiten spelen of sporten? Zouden ze het zelf willen hebben, voor een feestje bijvoorbeeld?

Daarna verkleeden de bevers zich als een Indiaas kind of als een Bollywood filmster. Eventueel kan er een foto worden gemaakt van het groepje.

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Plaatjes van Indiase kleding printen en op karton plakken of meteen op stevig papier printen.
- Verkleedkleden verzamelen.

Materiaal

- Plaatjes van Indiase kleding (zie bijlage).
- Verkleedkleden.
- Eventueel camera of telefoon.

Tips en veiligheid

- Teken Kikker op een groot stuk karton. De bevers gaan met Kikker op de foto.
- Als er kinderen zijn die niet op de foto mogen, maak dan geen foto.
- Denk eraan, dat foto's niet (zonder toestemming van de ouders) gebruikt mogen worden voor publicatie.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

2.6 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

Kikker vindt het interessant om in het huis van professor Plof en Rozemarijn rond te kijken. In de keuken ziet ze verschillende dingen. Kun je zomaar alles pakken in de keuken? Is de keuken wel een speelplaats? Er staan op het aanrecht potten, bakken met lepels. Maar waar kun je het voor gebruiken? Kikker wil samen met jullie gaan ontdekken waar het allemaal voor nodig is.

2.6.1 VG1: Vragenpanel, wat is waar?



Thema-introductie

We gaan samen met Rozemarijn de keuken in. Niet om koekjes te bakken, maar om te kijken welke voorwerpen er eigenlijk allemaal in de keuken staan. Weten Kikker en de bevers waar alle voorwerpen voor worden gebruikt. Maar zijn ze ook veilig? Professor Plof, Rozemarijn, Rebbel en Steven Stroom vertellen van elk voorwerp een kort verhaaltje. Maar wie o wie heeft de waarheid verteld?

Beschrijving

'Onbekende' voorwerpen beschrijven, bijvoorbeeld keukenvoorwerpen: waar is het voor? De bevers raden wie van de leiding de waarheid spreekt.

Vorbereiding ca. 5 minuten

- Kaartjes maken met betreffende voorwerpen en 4 verschillende verhaaltjes per object.

Materiaal

- Kaartjes met voorwerpen en 4 verschillende verhaaltjes.

Tips en veiligheid

- Zorg dat alle bevers aan bod komen, door ze gericht vragen te stellen.

2.6.2 VG2: Cake/eierkoek versieren



Thema-introductie

Jammie, het is feest in het dorp, want Kikker is er. Als het feest is, dan moet er taart zijn. Wat is nu mooier dan de cake te versieren met een afbeelding van Kikker? Is jouw taart de mooiste kikker?

Beschrijving

Snijd de eierkoek in de vorm van een kikker. Versier je eierkoek, eet je een gezonde eierkoek? Dan doe je geen hagelslag of slagroom op je eierkoek. Wil je ongezonde eierkoek versieren, dan beleg je deze met slagroom, hagelslag etc.

Vorbereiding ca 15 minuten

- Leg alle benodigdheden klaar.
- Zorg dat al het fruit schoon en gesneden is als de bevers komen.

Materiaal

- 1 eierkoek per persoon.
- Slagroom.
- Aardbeien.
- Banaan.
- Kiwi.
- Mango.
- Hagelslag.
- Vruchtenhagel.
- Lepels.
- Vorken.
- Servetten.

Tips en veiligheid

- Let op allergieën.

2.6.3 VG3: Afvalrace



Thema-introductie

Als we samen met Kikker het dorpsfeest willen vieren, kan er natuurlijk rommel op het plein liggen in Hotsjietonia. Rozemarijn en Sterre Stroom weten hoe ze het afval moeten scheiden in de juiste bak.

Beschrijving

Aan de ene kant van het speelveld staan vier verschillende bakken met een afbeelding van soort afval wat er in hoort: GFT, plastic, papier en rest. Aan de andere kant van het veld liggen blokken met daarop de afbeelding van een stuk afval. De bevers brengen de blokken naar de juiste bak. Als alle blokken in een bak zitten wordt samen met de bevers gekeken of alle blokken in de juiste bak terecht zijn gekomen.

Vorbereitung ca. 15 minuten

- Kaartjes met afval uitprinten.
- Materialen verzamelen.
- Speelveld klaarzetten.

Materiaal

- Vier bakken waarin de kaartjes met het vermelde afval in kunnen.
- Voldoende kaartjes met verschillende soorten afval.

Tips en veiligheid

- Let op dat bevers elkaar niet in de weg lopen.
- Als ze niet weten in welke het afval moet laat ze met elkaar overleggen.

2.6.4 VG4: Zuiver water



Thema-introductie

Wat is zuiver water waar de kikkers in kunnen leven?

Beschrijving

Vijf bekers drank waarvan één met water. In 4 bekers wordt een ander drankje gedaan. De bevers proeven geblinddoekt uit de vijf bekers en moeten vertellen welke beker het water is. Andere drankjes die je hiervoor kunt gebruiken zijn: limonade, melk, appelsap of cola.

Je kunt bonuspunten uitdelen voor bevers die kunnen benoemen met welke stof het water in de andere bekers is bevuld.

Vorbereitung ca. 15 minuten

- Bekertjes met verschillende sappen en/of water/siroop klaarzetten.

Materiaal

- Bekers (medicijnkuipjes).
- Siroop.
- Melk.
- Vruchtensappen.

Tips en veiligheid

- In plaats van proeven kun je het ook laten ruiken.
- Let op allergieën.
- Bij een apotheek kun je vaak kleine medicijnkuipjes halen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

2.7 Het dorpsplein (Samenleving)

De bewoners van Hotsjietonia zitten samen op de bankjes op het marktplein. “De mensen in India leven op een heel andere manier dan wij dat doen”, zegt Rebbel, terwijl ze een reisgids over India bladert. “Een taxi heet daar een riksja en gedag zeggen in het Indiaas is namasté”. “Dan moeten jullie je maar goed voorbereiden op jullie reis naar India”, zegt Rozemarijn tegen Rebbel en Bas Bos. “Er zijn mooie huizen en tempels in India. Ik heb het opgezocht op internet”, zegt Noa. Ze laat de geprinte plaatjes zien.

2.7.1 SL1: Gebouwen in India



Thema-introductie

Noa heeft plaatjes geprint van gebouwen in India: allerlei huizen en tempels.

Beschrijving

In India zijn andere gebouwen dan in Nederland: mooie, grote huizen, huizen met veel kleuren, tempels en hele kleine huizen. De bevers gaan met de plaatjes van Noa een memoryspel doen. Als ze twee dezelfde plaatjes hebben gevonden, krijgen ze een puzzelstuk. Dat mag meteen neergelegd worden. Zo ontstaat een puzzel van een gebouw.

Voorbereiding ca. 45 - 60 minuten

- Twee sets plaatjes printen en op karton plakken of op stevig papier printen.
- Grote plaat (bijvoorbeeld de Taj Mahal) printen en in puzzelstukjes knippen.

Materiaal

- Twee sets plaatjes van huizen, tempels en andere gebouwen in India (zie bijlage).
- Een grote plaat van bijvoorbeeld de Taj Mahal, in puzzelstukjes. Een grote plaat van een ander gebouw kan natuurlijk ook (zie bijlage).
- Per twee dezelfde plaatjes: één puzzelstuk.

Tips en veiligheid

- Maak de puzzelstukjes niet te moeilijk, maar ook niet te makkelijk. Laat iets van het ene stukje in het andere stukje overlopen.
- Laat alle bevers aan bod komen met het leggen van de puzzel. Help een bever, als dat nodig is, door een suggestie te doen. “Wat zie je op dit stukje? Waar zie je daar nog meer iets van?”

2.7.2 SL2: Holi feest



Thema-introductie

Rebbel en Bas Bos hebben zich goed voorbereid op hun reis naar India. Ze hebben ook gelezen over de feesten in India. Misschien kunnen ze wel zo'n feest meemaken. Een van de feesten in India is het Holi feest. Het Holi feest is in India een belangrijk feest, in het voorjaar. Al in de weken en dagen voor het feest zijn er voorbereidingen. Zo wordt er op de markt poeder in allerlei kleuren verkocht. Want dat gekleurde poeder wordt gebruikt op het feest. Mensen gooien naar elkaar met gekleurd water of gekleurd poeder. Zo is iedereen dan hetzelfde. Er is geen onderscheid meer tussen mensen. Tijdens het feest wordt er ook gedanst en gezongen. (In India gaat een dans altijd over de goden. Maar een Indiase dans leer je niet zo snel. Daarom doen de bevers een andere dans).

Beschrijving

De bevers gaan het Holi feest vieren: dansen, zingen en confetti of gekleurd papiersnippers naar elkaar gooien. Dansen bijv. 'Tsjo tsjo wa (<https://www.youtube.com/watch?v=XveliC22DYI>)
Liedjes: misschien wil iemand wel als een DJ kinderliedjes laten horen. De kinderen en leiding zingen natuurlijk mee. Je kunt natuurlijk ook een cd met kinderliedjes gebruiken.

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Confetti kopen of gekleurd papier versnipperen.
- Dansje uitzoeken eventueel met muziek.
- Liedjes: cd lenen. Misschien heb je die zelf. Of iemand vragen die als DJ kinderliedjes wil draaien.

Materiaal

- Confetti of gekleurd papier.
- Eventueel muziek bij dansje.
- Cd.

Tips en veiligheid

- Je kunt deze activiteit met een groepje doen als onderdeel van een postenspel.
- Je kunt het ook doen aan het eind van de dag met alle bevers en leiding.
- Door confetti kan de vloer glad worden. Ga eerst dansen en/of zingen en daarna confetti gooien. Of gebruik een andere ruimte voor het confetti gooien.
- Gebruik een ruimte waar je de confetti gemakkelijk op kan ruimen.

2.7.3 SL3: Namasté



Thema-introductie

In India groeten de mensen elkaar door namasté te zeggen. Hierbij worden de handen tegen elkaar gedruwd. De handpalmen raken elkaar. De vingers wijzen naar boven, een beetje gebogen in de richting van het hoofd. Vaak wordt hierbij een kleine buiging gemaakt. Bij dit gebaar wordt vaak 'namasté' gezegd. Het kan ook zonder woorden worden gedaan. Je groet en toont respect.

Beschrijving van de activiteit

Aan de bevers vertellen wat namasté betekent. Het is een groet en betekent: ik buig voor jou. Je groet hiermee en toont respect. De groet voordoen en oefenen met de bevers. In een afgebakend gebied is een bever de tikker. Als je getikt wordt, sta je stil. Je bent weer vrij, als een van de bevers, die nog niet getikt is, je aantikt. Je bedankt door 'namasté' te zeggen. Eventueel kan ook de groet worden gedaan.

Vorbereiding ca. 5 minuten

- Terrein afbakenen.

Materiaal

- Materiaal om het terrein af te bakenen.

Tips en veiligheid

- Dit is een renspeel. Zorg voor een vlakke ondergrond.

2.7.4 SL4: Een dag uit het leven van een kind in India en Nederland



Thema-introductie

Het leven van kinderen in India is anders dan het leven van kinderen in Nederland. Een kind in India, dat in de stad woont, gaat met een riksja of de schoolbus naar school. Aan het begin van de schooldag staat alle leerlingen (in schooluniform) netjes in de rij op het plein. De directrice vertelt het laatste nieuws en de kinderen leggen de eed aan India af. Dan beginnen de lessen. Tussen de middag eten de kinderen een maaltijd, gewoon buiten op de grond. Gymnastiek is buiten op het plein. Na schooltijd spelen de kinderen buiten.

Voor kinderen in een dorp is school vaak een ruimte, waar ze op de grond zitten of de school is onder een boom. Ook daar dragen de kinderen een schooluniform. Natuurlijk spelen kinderen in een dorp ook. Maar daar zijn ook kinderen die voor of na schooltijd allerlei dingen moeten doen: bijvoorbeeld water halen, voor de dieren zorgen, de ouders helpen. In India is kinderarbeid verboden. Toch komt het voor, dat kinderen moeten werken en niet naar school kunnen.

In India is het leven in de stad heel anders dan het leven (ver) buiten de stad. In de stad is het druk. Er rijden bussen en taxi's (riksja's). Er zijn huizen dicht op elkaar. Soms zijn de huizen groot. In een dorp zijn kleine huizen. Soms lijkt het meer op een hut. De meeste winkels zijn anders dan in Nederland. In India wordt veel op straat verkocht, bij een huis of langs de weg. Er zijn boeren die een tractor hebben, maar vaak loopt er een os voor de ploeg.

Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van kinderen in India en in Nederland. De bevers gaan het leven van een kind in Nederland vergelijken met het leven van een kind in India. Praat eerst met de bevers over de plaatjes over Nederland. Gebruik er eventueel een prentenboek bij. Wat zien de bevers op de plaatjes en in het prentenboek? Hoe ziet hun school en hun klas eruit? Wat doen zij op school en na school? Hoe ziet hun huis en hun kamer eruit? Hoe ziet hun straat en hun woonplaats eruit? Als ze naar hun opa en oma gaan of hun oom en tante, hoe ziet het daar uit? Daarna praat je met de bevers over de plaatjes over India. Wat zien ze op de plaatjes?

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Plaatjes printen en op karton plakken of meteen op stevig papier printen.
- Eventueel een prentenboek lenen van ouders of uit een bibliotheek.

Materiaal

- Plaatjes van kinderen in India op school, spelend, aan het werk, plaatjes van verkeer op straat (zie bijlage).
- Eventueel een prentenboek (Bijvoorbeeld: 'Bas, ga je mee?' 'Ik ben Bas' 'Bas, waar ga je heen?' Deze drie boeken zijn geïllustreerd door Dagmar Stam)
- Zoekboeken, bijvoorbeeld 'Waar is Wally'.
- In de bibliotheek zijn vaak fotoboeken over de eigen stad of het eigen dorp.

Tips en veiligheid

- Let erop dat elke bever, die iets wil vertellen, aan bod komt. Vraag eventueel aan een stille bever of die ook iets wil vertellen. Vraag hem hoe het bij hem is in zijn school, straat of huis.
- Er prentenboeken worden gebruikt om het leven in Nederland te laten zien en te bespreken.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers iets mee voor in het aquarium.

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2020

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

Dit jaar verzamelen de bevers zich bij het speelveld. Als iedereen stil is, horen ze vreemde geluiden: geplof, geplons en *BRRRROE, BRRRROE* (Het geluid van de brulkikker:

<https://youtu.be/80ldArFjMZ4>) Hond komt op en gaat op onderzoek uit. Hij snuffelt tussen de bosjes, de bomen, de bevers en haalt uiteindelijk Bas Bos. Nu ontvouwt zich het eerste gedeelte van het verhaal.

Het verhaal wordt uitgespeeld en uiteindelijk richten Rebbel en Bas Bos zich tot het publiek. Ze herhalen nog eens de officiële naam van Kikker: Hoplo Ba Tra Gus en oefenen dat met de bevers. Wat weten de bevers eigenlijk over kikkers? Welke andere beestjes kunnen ze vinden langs de waterkant? Ook willen ze weten of de bevers net zo lenig zijn als Kikker (domme vraag, natuurlijk zijn ze dat!). Rebbel besluit met een korte samenvatting van wat er is gebeurd en vraagt de bevers of ze mee willen helpen om Kikker terug naar huis te brengen. 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 activiteitengebied. Voor elk activiteitengebied is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitengebied 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 een leuke thema-aankleding van de verschillende posten.

Daarnaast kun je op de <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema> 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 verzamelen de bevers zich bij het huis van Rebbel en Bas Bos. Bas Bos en Sterre zijn druk bezig met formulieren en landkaarten. Rebbel is bezig met koffers en kledingstukken. Op een tafel staat een leeg aquarium met daarin Kikker, die zachtjes kwaakt. Rebbel realiseert zich dat de bevers zich allemaal bij haar huis hebben verzameld. Ze vraagt de bevers wat ze allemaal te weten

zijn gekomen over Kikker en wat ze die dag allemaal hebben beleefd. Dan vraagt ze de bevers naar de beestjes en plantjes die ze hebben verzameld voor het aquarium. Samen met een aantal bevers plaatst ze die voorzichtig in het aquarium, zodat Kikker zich niet zo alleen zal voelen tijdens de reis. Dan pakt Bas Bos de koffers, Rebbel het aquarium en gaan op weg naar het vliegveld. “Goede reis!”, roept Sterre hen na. Samen met de bevers herhaalt ze dat nog een paar keer.

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 drie 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 activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

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 (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Bever-Doe-Dag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Bevers krijgen de kans alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang zijn en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of de activiteit zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

3.6 Tijdschema

Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. Een Bever-Doe-Dag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat de hele Bever-Doe-Dag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

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 regionaal 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 in dit hoofdstuk, 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 'Jungle Fever' 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. In dit hoofdstuk vind je een voorbeeld van deze uitnodiging. In het vak 'tekening' mag de bever zelf een tekening maken. Een voorbeeld van deze uitnodiging staat in de bijlagebrochure op: www.scouting.nl Spel – Bevers – Bever-Doe-Dag – Downloads.

Om dit thema ook naar de bevers duidelijk te maken zou je de uitnodiging ook in Jungle thema kunnen maken:

- Maak de uitnodiging in de vorm van een popup kart (zie dit [voorbeeld¹](#) of [hier²](#));
- Maak van de uitnodiging een puzzel die de bevers zelf in elkaar kunnen zetten;
- Laat Rebbel tijdens een opkomst deze video zien en de bevers vertellen welke avonturen ze tijdens de Bever-Doe-Dag gaan beleven: <https://youtu.be/ogYwt4I7UBk>.

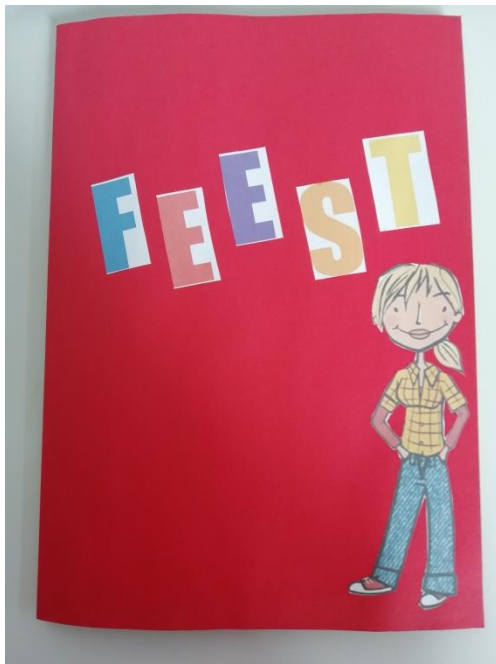
Regio-organisator

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

¹ https://youtu.be/_5E1hXcHNEA

² <https://youtu.be/J2XTZ-V2LUk>

Voorbeelduitnodiging



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.

De speldraad voor dit seizoen (2018/2019) is "The Final Frontier" waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van Scoutingtechnieken en moderne technieken de wereld voorbij hun grenzen te verkennen. De jeugdleden worden gestimuleerd om hun eigen grenzen te ontdekken en onbekend gebied te betreden. Daarom krijgen de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken in deze speldraad extra aandacht.

In voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

Seizoen	Speldraad	Aandacht voor	Activiteitengebieden
2015/16	De Toekomstboom	Samenwerken met elkaars kwaliteiten en aan een duurzame toekomst	Buitenleven; Identiteit
2016/17	Binnenste buiten	De open verbondenheid met de buitenwereld en wat betekent Scouting voor jongeren en de omgeving	Samenleving; Veilig&Gezond
2017/18	Opposites attract - Dare 2 Explore	Het ontdekken van je eigen kwaliteiten en die van anderen	Identiteit; Expressie
2018/19	Final Frontier	Het verleggen van (je eigen) grenzen en nieuwe dingen ontdekken	Uitdagende Scoutingtechnieken en Internationaal

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.

Bever: Bever-Doe-Dag

Bever 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 bewoners van Hotsjietonia een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. 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 regio-activiteiten 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 vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók 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 2019/2020: 'Jungle Fever'

7.1 Uitleg

7.1.1 Wat willen we bereiken met deze speldraad?

- In dit seizoen vieren alle landelijke en regionale activiteiten **op hun eigen wijze** 100 jaar welpen.
- We hebben in het vorige seizoen de Final Frontier gevonden en nu gaan **alle speltakken** back-to-basic naar hun Scoutingroots om met elkaar het feest in de Jungle **op hun eigen manier** te vieren.
- Jungle Fever is het feest van de hele vereniging samen, wat ons met elkaar verbindt. Iedereen is welkom en kan meedoen aan de feestactiviteiten.
- Scouts dagen elkaar uit om hun eigen fysieke sportieve grenzen te verkennen en helpen elkaar daarbij.
- Scouts zorgen voor de (jungle)natuur en ook voor elkaar, zodat ze na het feestvieren nog jarenlang samen met plezier kunnen spelen.

7.1.2 Waar kan je aan denken bij deze speldraad?

- We hebben de Final Frontier gevonden, zijn voorbij de grenzen gegaan en we komen weer thuis in de jungle om feest te vieren. We gaan nu los in de jungle.
- Feestkoorts, bezeten zijn van de jungle.
- Olympische Spelen, levende (bord)spellen.
- Overleven, conditie, eten uit de natuur.
- Zorg voor de (jungle)natuur, je wilt je feestje in een mooie omgeving en deze ook behouden.
- Thema's zoals Expeditie Robinson, Pipi Langkous, The Lion King, Prinses Dahinda, Indiana Jones.

7.2 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Sport & Spel en Buitenleven:

7.2.1 Activiteitengebied Sport & Spel:

- Onder het activiteitengebied Sport & Spel vallen alle sporten en alle spellen zoals een postenspel, een renspeel, een binnenspel, een teamspel, een bordspel.
- Bij het thema Jungle Fever kan je denken aan: Jumanji; Slangen en ladders; Op jacht naar de schat; Dora de explorer; Dungeons and dragons; Just Dance; Minecraft.

7.2.2 Activiteitengebied Buitenleven :

- Het activiteitengebied Buitenleven heeft alles met de natuur en de aarde te maken. Daaronder vallen activiteiten zoals: survivaltechnieken; kennis van plant en die; recycling, klimaat, energiebesparing; natuurbeheer (wilgenknoten); kennis van het weer en de seizoenen; oriënteren op sterren, sterrenbeelden.
- Bij het thema Jungle Fever kan je denken aan: Freek de Wilde Wereld; de Pandadroom; Steve Irwin; Storm chasers; Ko de boswachtershow; Bear Grylls; Nacht van de nacht; Torteltuinen van Pluk van de Petteflet; Pluktuinen en voedselbossen.

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Bouk de Wit
Chris van Arenthals
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Jeroen van den Hoven
Johanna Sanger
Joost Mul
Lise Berghuis
Lisette Eggelmeijer
Robert Elsinga
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Zoë Melief

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 2020.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2020 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel voor op je Scoutfit! 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 50050).

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

Spelbrochure 2020-2021

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.

© 2019 Vereniging Scouting Nederland



**Download de brochure
en de bijlagen hier!**



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