

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2022

‘Kleurrijk de wereld rond’



Stuiter en Rozemarijn zien een rups zich ontpoppen tot een prachtige vlinder, met mooi gekleurde vleugels. Stuiter vindt dat het tijd wordt voor Rozemarijn om haar oude, grijze jas te vervangen door eentje met mooie kleuren. De andere bewoners van Hotsjietonia willen haar daarbij graag helpen en komen met het ene idee na de andere. Die nacht heeft Rozemarijn een kleurrijke droom...



Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2022. 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.

Spelthema

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema 'De wereld rond in tig kleuren!'. Dit spelthema 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. Dit spelthema is 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 zien Stuiters en Rozemarijn hoe een rups zich ontpopt tot een prachtige vlinder, met mooi gekleurde vleugels. Stuiters vindt dat het tijd wordt voor Rozemarijn om haar oude, grijze jas te vervangen door één met mooie kleuren. De andere bewoners van Hotsjietonia willen haar daarbij graag helpen en komen met het ene idee na de andere. Die nacht heeft Rozemarijn een kleurrijke droom...

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 Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Bever-Doe-Dag ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Bever-Doe-Dag en een voorbeelduitnodiging.

Heb je als regio nog vragen over de Bever-Doe-Dag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldige dag van te maken!

Inhoud

Voorwoord	2
1 Kleurrijk de wereld rond	6
1.1 Thema vormgeven	6
1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2022	6
1.2.1 Opening	6
1.2.2 Het spel	9
1.2.3 Sluiting	9
2 Activiteiten	10
2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	10
2.1.1 INT1: Klederdrachten memoryspel	10
2.1.2 INT2: Vanuit de lucht	11
2.1.3 INT3: Souvenirs	12
2.1.4 INT4: Het voertuig waarmee ik sneller reis is...	13
2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)	13
2.2.1 EXP1: De vlinders van Rozemarijn	13
2.2.2 EXP2: Mooie kleding (levende aankleedpop)	14
2.2.3 EXP3: Het witte huis van Stanley	15
2.2.4 EXP4: Luchtballonnen bouwen	16
2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)	16
2.3.1 ID1: Een vlinder voor jou.	17
2.3.2 ID2: Wie lijkt op wie?	17
2.3.3 ID3: Kleed Rozemarijn aan	18
2.3.4 ID4: Zet jezelf in de verf	18
2.4 Het dorpsplein (Samenleving)	19
2.4.1 SL1: Waar hoort wat?	19
2.4.2 SL2: Post	20
2.4.3 SL3: Dit hoort echt bij dit gebouw!	21
2.4.4 SL4: Hulpverleners spoeden zich naar de plek des onheils	21
2.5 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	22
2.5.1 VG1: Pleisters plakken met hindernissen	22
2.5.2 VG2: Gevaar herkennen	23
2.5.3 VG3: Brand	24
2.5.4 VG4: Veilige landing.	25
2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)	25
2.6.1 UST1: Kleurenspeurtocht	26
2.6.2 UST2: Hotsjietonia van boven	26

2.6.3	UST3: Landingsplaats	27
2.6.4	UST4: Parachute, parasju, paraplu	28
2.7	Het speelveld (Sport & Spel)	29
2.7.1	SPS1: De luchtballon	29
2.7.2	SPS2: Luchtballon aan de grond halen	30
2.7.3	SPS3: Vlindermemory	30
2.7.4	SPS4: Fladderen	31
2.8	Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)	32
2.8.1	BL1: De ontwikkeling van rups naar vlinder estafette	32
2.8.2	BL2: Groenten- en fruitdomino	33
2.8.3	BL3: Zaaïen groot en klein	33
2.8.4	BL4 Weersverwachting	34
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2022	36
3.1	Aankomst	36
3.2	Opening	36
3.3	De activiteit	36
3.4	Sluiting	36
3.5	Spelverloop	36
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	37
3.5.2	Optie 2: Rouleren	37
3.6	Tijdschema	37
4	Maak je regio-activiteit Toekomstproof	39
5	Laat je zien	40
5.1	Invloedrijke personen	40
5.2	Pers	40
6	Tips om groepen te betrekken	41
6.1	Tips	41
6.1.1	Voorbeelduitnodiging	41
6.2	Regio-organisator	41
6.3	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	41
6.3.1	Voorbeeldactiviteiten	42
6.4	Ga eens op bezoek	43
6.5	Betrek ze bij de organisatie	43
6.6	Een gastopkomst	44
6.7	Duidelijk en voldoende informeren	44
6.8	Hype / buzz creëren met PR	44

7	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	45
7.1	Het jaarlijkse spelthema	45
7.2	De spelbrochures	45
7.2.1	Bever: Bever-Doe-Dag	45
7.2.2	Welpen: Jungledag	45
7.2.3	Scouts: regionale Scoutingwedstrijden	46
7.2.4	Explorers	46
7.2.5	Roverscouts	46
8	Spelthema 2021-2022: 'De wereld rond in tig kleuren!'	48
8.1	Uitleg	48
8.1.1	Wat willen we bereiken met dit spelthema?	48
8.1.2	Waarom een thema?	48
8.1.3	Wat zijn de kenmerken van een goed thema?	48
9	Spelen in thema	49
10	Colofon	55

1 Kleurrijk de wereld rond

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 te 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 Rozemarijn. Laat haar 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!

1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2022

1.2.1 Opening

Voorzichtig schuif ik het gordijntje open dat mijn bed scheidt van de woonkamer van Rozemarijn en Professor Plof. Ik heb vannacht bij hen gelogd en ik mocht in de bedstee slapen. Dat wilde ik al heel lang! Rozemarijn had al vaak verteld over haar opa en oma die daar sliepen. Een bedstee lijkt meer op een grote kast, er zitten twee deurtjes voor die overdag dicht kunnen. Oorspronkelijk waren er twee bedsteden geweest in de woonkamer, maar eentje was omgebouwd tot een grote voorraadkast.

Vannacht hadden de deurtjes open gestaan en had Rozemarijn, toen ik naar bed ging, de geruite gordijntjes dicht getrokken, zodat ik geen last had van het licht. In het begin vond ik het best spannend, ik zag niets, maar hoorde wel Rozemarijn en Professor Plof zachtjes fluisteren en in de verte stond de radio aan met rustige muziek. Kennelijk ben ik in slaap gevallen en nu ik het gordijntje op een kier schuif, zie ik Rozemarijn de ontbijttafel dekken. Hup mijn dekbed aan de kant en dan wil ik uit bed springen. Maar Rozemarijn waarschuwt: “Pas op Stuiters, de bedstee is veel hoger dan je eigen bed, laat je er maar uitglijden.”

Ik volg haar advies op en inderdaad, het bed is best hoog boven de grond. De gladde tegels voelen koud aan mijn voeten. “Brrr, dat is koud, heel anders dan de warme vloerbedekking thuis”, zeg ik. “Goedemorgen Stuiters, heb je lekker geslapen?”, vraagt Rozemarijn. Ik knik en ga me snel aankleden. “Wat gaan we vandaag doen?”

Rozemarijn zet een grote beker melk voor me neer en kijkt naar buiten. “Vandaag is het prachtig weer om de bloementuin eens onder handen te nemen. Onkruid wieden, bladharken, uitgebloeide bloemen eruit knippen. Dus hup aan het werk, maar eerst gezellig ontbijten.” Ik eet snel mijn boterhammen op en drink mijn beker leeg. Dan trek ik mijn kaplaarzen aan. “Zo ik ben klaar, Rozemarijn. We kunnen naar buiten”, zeg ik.

Samen met Rozemarijn loop ik via de schuur om gereedschap te halen naar de bloementuin. “Ga jij maar eerst bladeren harken, dan begin ik bij de uitgebloeide bloemen”, zegt Rozemarijn. Ik pak de hark en begin aan mijn klus. Voorzichtig probeer ik de blaadjes tussen de bloemen weg te halen. Soms doe ik dat met mijn handen. Dan ontdek ik een vreemd opgerold blad. Ik moet twee keer kijken. Het lijkt op een opgerold blad, maar er gebeurt iets vreemds!

“Rozemarijn, kom eens kijken!”, roep ik. Rozemarijn komt aanlopen. Ik wijs naar het vreemde blad. Rozemarijn hurkt naast me neer. “Dat is helemaal geen blad. Het is een pop van een rups”, zegt ze. “Kijk, het beweegt!”. Na een ogenblik zien we dat er voorzichtig een beestje uitkomt, dat de vleugels ontvouwt en dan fladdert er een schitterend gekleurde vlinder weg.

“Dat is een dagpauwoog”, vertelt Rozemarijn. Ik sta vol verwondering te kijken. “Hoe kan er uit zo iets saais zo iets moois komen?”, vraag ik hardop en voordat Rozemarijn kan antwoorden, vervolg ik: “Dat lijkt wel een beetje op jou, saai van buiten en mooi van binnen”. Geschrokken van mijn eigen opmerking sla ik mijn hand voor mijn mond. Dat hoor ik niet te zeggen. Angstig kijk ik Rozemarijn aan. Ze kijkt me ernstig aan en begint dan te lachen.

“Waarom vind je dat dan?”, vraagt ze verbaasd. “Ik heb je nog nooit in iets vrolijks gezien, je draagt altijd diezelfde saaie blauwe jas en die groene kaplaarzen”, stamel ik verlegen. Rozemarijn kijkt naar haar jas en kaplaarzen. “Ja, ja”, knikt ze, “je hebt gelijk, ik zou best eens wat vrolijkers kunnen dragen”. “Misschien kunnen Fleur en Keet Kleur u wel advies geven”, stel ik voor. Rozemarijn glimlacht. “Dat gaan we ze straks vragen, maar eerst moeten we deze klus afmaken!”

We werken allebei hard door en na een uurtje vindt Rozemarijn het genoeg. De spullen worden netjes opgeruimd en dan lopen we samen naar het huis van Keet en Fleur. Moeder en dochter zijn samen bezig in het naaiatelier. Noa is er ook, zij kijkt de nieuwste modebladen door. Wanneer er op de deur wordt geklopt, haast Keet zich naar de deur om te kijken wie er is. “Het zijn Rozemarijn en Stuijter, mam”, roept ze naar binnen. Fleur Kleur legt een enorme stapel lappen op de grote tafel en komt naar de gang. “Wat brengt jullie hier?”, vraagt ze geïnteresseerd. “Stuijter hier vindt mij maar saai en heeft nog gelijk ook. Na 10 jaar wil ik best eens wat anders dragen”. Rozemarijn vertelt in het kort over de gekleurde vlinder. De vier dames zakken op de bank en in de luie stoelen en binnen de kortste tijd zijn ze aan het praten over lapjes, ontwerpen en mode.

“Mag ik naar buiten om te spelen? Ik heb geen zin in al die damespraatjes, jullie lijken wel een vlinderclubje”, vraag ik na een tijdje. De vier dames horen het niet eens, dus sluip ik naar buiten. “Misschien moeten we behalve Rozemarijn nog meer oppimpen”, roept Keet. “Lekker alles een kleurtje geven. Bijvoorbeeld het witte huis van Stanley opfleuren met graffiti of ...” Noa valt haar vriendin in de rede: “Ik denk niet dat Stanley daar echt blij van zal worden en graffiti is ook nog eens verboden”.

Lang wordt er gepraat, tijdschriften bekeken en ondertussen bekijkt Fleur al haar lappen stof. “We moeten er allemaal eens over nadenken”, zegt Rozemarijn als ze opstaat. “Ik moet de boterhammen voor Professor Plof uit de vriezer gaan halen, anders is hij weer ontevreden en zegt hij dat ik mijn tijd verdoe met onzin. Morgen kom ik weer terug. Kom jij dan ook Noa? Dan vormen we een kwartet en luisteren we naar elkaars ideeën.” “Ja!”, roept Keet. “Dat doen we, morgen bij elkaar als kwartet. Noemde Stuijter ons niet de Vlinderclub? Tot morgen!”

Die nacht slaapt Rozemarijn niet zo best. Ze ligt maar te woelen, na al die jaren in haar vertrouwde blauwe jas is het toch best spannend om iets nieuws aan te trekken. Wat moet ze uitkiezen? Wat is eigenlijk de mode van nu? Ze blijft er maar over piekeren en het duurt een lange tijd tot ze uiteindelijk in slaap valt.

De volgende ochtend zitten Rozemarijn, Keet, Fleur en Noa onder het genot van een kopje koffie gezellig te kletsen. “Hoe kan een mens op reis gaan om zoveel mogelijk indrukken op te doen?” vraagt Noa. Ze kijkt dromerig voor zich uit. “In een auto moet je op de weg letten, de trein gaat langs een vaste route en veel te snel. Ja, hoe dan wel?” “Wat dacht je van een luchtballon?”, antwoordt Fleur. “Die brengt je daar waar de wind je heen blaast en gaat niet supersnel. Kan je van bovenaf alles goed bekijken.”

Keet springt op: "Dat is het, je moet kijken wat andere mensen buiten Hotsjietonia dragen. Zullen wij van al die oude lappen, die mijn moeder heeft bewaard een supergrote ballon maken?" Rozemarijn schudt haar hoofd. "Jij met je wilde ideeën ook altijd!" "Ja, maar je moet toch goed rondkijken en een beeld krijgen van wat anderen dragen. Dat kan toch geen kwaad?", weerlegt Keet. Noa en Fleur stemmen in, dat is de manier om in korte tijd veel informatie te krijgen en in een hete luchtballon varen is toch een fantastisch idee. Zij willen wel mee. "Met de Vlinderclub in de lucht fladderen", zegt Noa dromerig, "ik zie het al helemaal voor me".

Rozemarijn legt zich maar bij het plan neer. Tegen drie enthousiaste leden van de club kan ze niet op en zo komt het dat in een mum van tijd heel Hotsjietonia in de ban is van de ballonvlucht en helpt bij de voorbereidingen. Bas Bos sleept een supergrote mand vanuit zijn schuur naar het speelveld. Fleur, Keet en Noa zoeken grote lappen stof bij elkaar en naaien er een bontgekleurde ballon van. Stanley Stekker biedt aan voor het gas te zorgen, iedereen wil wel mee.

Dan zijn alle voorbereidingen klaar. De ballon ligt netjes uitgespreid op het speelveld, de mand zit er met stevige kabels aan vast. Daar heeft Steven voor gezorgd. Die had in het ruim van de boot nog een heleboel trossen gevonden. Rebbel heeft al een paar dagen het weer goed in de gaten gehouden. Want een ballonvlucht gaat niet zonder wind, niet te veel, maar ook niet te weinig. Morgen zijn de omstandigheden opperbest, heeft ze verteld en daarom staan alle bewoners klaar om in te stappen. Ze willen natuurlijk allemaal mee, nou ja allemaal, Steven Stroom heeft bij voorbaat al gezegd dat hij er voor geen goud in gaat. Hij blijft liever met zijn beide benen op de grond.

Sterre Stroom heeft haar verrekijker al meegenomen, dan kan je alles goed bekijken. Ze wil in de mand klimmen... "Wie komt er nog meer mee?", roept ze. "Ho, ho!", roepen de drie leden van de Vlinderclub. "Rozemarijn gaat in elk geval. Voor haar hebben wij dit verzonnen. En er is maar plek voor twee personen." Rozemarijn probeert in te stappen. Professor Plof helpt haar een handje en wil dan zelf aan boord gaan. "Nee Plofje, dat gaat niet, als jij meegaat, loopt het altijd verkeerd af", zegt Rozemarijn beslist. Boos loopt Professor Plof weg.

Stanley Stekker begint de ballon al met hete lucht te vullen. De mand zit nog wel verankerd aan de grond. Om de beurt klimmen de bewoners in de mand, maar ondanks dat de ballon nu schitterend recht boven de mand zit, er zit geen beweging in, twee volwassen personen zijn te zwaar en de ballon komt niet van de grond. "Wie is het lichtste?", vraagt Noa. "Ben ik dat, of is het Steven?" "Ik denk Steven", antwoordt Sterre. "Die is zo mager als een lat." Maar Steven staat een beetje verder op te bibberen, alleen al bij het idee dat hij toch mee de lucht in moet. Dan valt het oog van Rozemarijn op Stuiters.

"Ik weet wie het nog niet heeft geprobeerd!", roept ze opgewekt. "Stuiter!" Ik kijk op, ik hoor mijn naam roepen en langzaam loop ik in de richting van het speelveld. Ik heb van een afstand staan kijken, dichtbij komen wilde ik niet, met al die grote mensen bij elkaar vinden ze vast dat ik in de weg loop. "Ga je met me mee op een heteluchtballonreis, Stuiter?", roept Rozemarijn vanuit de mand. Nou, dat wil ik natuurlijk wel! "Is er wel plaats voor drie personen? Stanley staat ook nog in de mand", vraagt ik verbaasd. Stanley buigt zich voorover en tilt me één twee drie de mand in. Op het moment dat Stanley uit wil stappen klinkt er een hard gegil. "Stop, stop! Nog even wachten!" Het is Professor Plof met een kruiwagen vol zandzakken.

"Waar zijn die nou voor nodig?", vraagt Rebbel. "Ik heb op de computer gekeken en ze hebben altijd zandzakken aan boord, waarvoor weet ik niet, maar het is zo", hijgt Professor Plof. "Hier, aanpakken en in de mand leggen". De zakken worden netjes doorgegeven en in de mand gelegd. Stanley Stekker geeft nog wat laatste instructies, meer warmte in de ballon of zand eruit strooien, dan gaat de ballon stijgen. De lucht af laten koelen, dan daalt de ballon. Hij begint de ankertouwen één voor één los te maken en dan komt de mand heel langzaam van de grond.

Rozemarijn en ik houden elkaar vast. Dat is een spannend moment. We zwaaien en zwaaien, de andere bewoners van Hotsjietonia worden kleiner en kleiner. De wind blaast de ballon over het huis van Stanley Stekker en verdwijnt uiteindelijk uit het zicht. Onder zich zien Rozemarijn en Stuiters de wereld buiten Hotsjietonia voorbijgaan. Ze vliegen over weilanden, hoge bomen, over dorpen en steden, over meren en kijken hun ogen uit. Wat een hoop kleuren!

1.2.2 Het spel

Wat Rozemarijn en Stuiters allemaal zien tijdens hun reis, kunnen de bevers in hun activiteiten beleven.

1.2.3 Sluiting

“Pas op, Rozemarijn!”, roept Stuiters. “Wat moeten we doen, zand eruit of warmte erbij?” De bontgekleurde luchtballon vliegt recht op het puntje van een kerktoeren af. Verschrikt kijkt Rozemarijn Stuiters aan, maar voordat ze kan antwoorden botst de ballon tegen het haantje van de toeren aan en spat uit elkaar. Rozemarijn strekt haar arm uit om Stuiters te pakken, maar die is buiten haar bereik. Ze tuimelt door de lucht en komt met een plof op de grond. Met een luide schreeuw komt Rozemarijn overeind.

Ze kijkt verward om zich heen en wrijft in haar ogen. Dan laat ze een diepe zucht. Ze zit naast haar bed op de grond. De hele luchtballonvlucht heeft ze maar gedroomd. Zachtjes staat ze op. Professor Plof heeft niets gemerkt en ligt nog lekker te snurken.

Rozemarijn gaat naar beneden, lekker een kop theezetten. Het is toch bijna tijd om op te staan. Lekker genietend van haar thee overdenkt Rozemarijn haar droom nog een keer. Ja, Stuiters heeft gelijk, ik moet maar eens gaan winkelen en hier en daar om advies gaan vragen. Ik moet mijn hele garderobe maar eens doorkijken en moderniseren. In elk geval moet het wat kleurrijker worden.

Dan gaat Rozemarijn zich aankleden, ja toch weer die saaie blauwe jas en haar kaplaarzen. Maar die draagt ze niet lang meer. Vanmiddag naar de winkels in de stad op zoek naar kleurige kleren. Misschien moest ze Stuiters maar meenemen om haar advies te geven. Ze boft. Stuiters komt enthousiast binnen huppelen en vertelt haar dat het probleem heel makkelijk op te lossen is. Alle kleine stukjes stof die verzameld zijn kunnen zo op de jas van Rozemarijn geplakt worden!

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 Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Bever-Doe-Dag. 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.



= rustig



= gemiddeld



= actief

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

Wanneer de bevers bij een post het spel hebben gespeeld, krijgen ze een kleurrijk lapje stof mee voor de nieuwe jas van Rozemarijn.

Vóór de sluiting van de Bever-Doe-Dag leveren de bevers alle onderdelen in bij Keet en Fleur Kleur. Zij verzamelen alle lapjes en (achter de schermen) naaien zij de nieuwe jas van Rozemarijn. Deze nieuwe jas wordt met veel bombarie gepresenteerd en Rozemarijn is er natuurlijk heel blij mee!

2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Sterre en Steven zijn met hun boot in veel landen geweest. Ze hebben mooie herinneringen aan al die landen. Wat hen telkens weer opvalt, is dat er veel landen zijn waar de mensen heel kleurrijk gekleed gaan. Soms dragen mensen nog een soort klederdracht en dan lijken ze helemaal op elkaar. Ze hebben op hun reizen ook ontdekt dat er landen zijn die speciale vervoersmiddelen hebben, zo apart dat ze ergens anders niet voorkomen. Op hun reizen hebben ze ook kleurrijke souvenirs meegenomen uit allerlei landen.



2.1.1 INT1: Klederdrachten memoryspel



Thema-introductie

Rozemarijn heeft een nieuwe kleurrijke jas nodig. De jas die ze nu heeft, is saai, dus moet er een nieuwe jas voor haar uitgezocht of gemaakt worden. Fleur kent een ontwerper uit Milaan. Maar ook ontwerpers uit New York maken mooie ontwerpen met sterren. De mooiste stoffen komen uit China, zegt Fleur. Noa, Keet en Fleur bedenken wat de juiste kleuren samen zijn. Terwijl ze bezig zijn, komt

Sterre langs. Zij vertelt over de kleurrijke klederdrachten die zij en Steven op hun reizen hebben gezien. Ze gaat snel naar huis en laat de foto's zien: van de klederdrachten en de vlag van het land.

Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van kinderen in klederdrachten. De vlag van het land staat er ook op. Welke twee plaatjes horen bij elkaar?

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Plaatjes van klederdrachten (met vlag op het kaartje) printen op stevig karton of lamineren (de plaatjes vind je in de bijlagebrochure).

Materiaal

- Plaatjes van klederdrachten (met vlag op het kaartje).
- Vlaggetjes van de landen.

Tips en veiligheid

- Je kunt eventueel een wereldkaart of een wereldbol gebruiken om de bevers te laten zien waar het land ligt.
- Laat eventueel op de wereldkaart zien, waar Nederland ligt en waar het land ligt van het kaartje. Leg uit hoe ver het land van Nederland af ligt. Niet in km, maar in hoeveel uur met de auto, het vliegtuig of de trein.

2.1.2 INT2: Vanuit de lucht



Thema-introductie

Met Rozemarijn en Stouter hebben we vanuit de luchtballon een goed overzicht van het dorp Hotsjietonia. Ze kijken van bovenuit de ballon op het huis van Keet en Fleur Kleur. Oef, wat een hoop kleuren! Ze wisten niet eens dat er zoveel kleuren in Hotsjietonia zijn. De tent van Noa heeft heel veel kussens met veel kleuren bij de ingang liggen.

Beschrijving

Maak een speelveld van tien bij tien meter, waarin uiteindelijk de dominostenen komen te liggen. Verdeel de groep van twaalf bevers in drie delen, waarvan twee achter het scherm en vijf aan elke zijde van het speelveld.

Aan één zijde van het speelveld hangt een zeil, waardoor je niet op het veld kunt kijken. Dat is best een beetje lastig. De bevers achter het scherm hebben de oplossing van de puzzel. De dominostenen zijn verdeeld over beide groepen. Start met een stuk met gelijke delen, dus bijvoorbeeld twee rode.

De bever die aan de beurt is, vertelt aan de bever achter het scherm wat er op zijn dominosteen staat. bv. een kant is geel en de andere kant is blauw. De "schermbever" kijkt op het voorbeeld of de steen gebruikt kan worden of niet en waar die dan moet komen te liggen. De steen die neergelegd moet worden, moet altijd met in elk geval één vlak aansluiten. Kan de steen niet worden aangelegd, dan is de beurt voorbij en mag een volgende bever het gaan proberen. Uiteindelijk moet het een windmolen worden.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Dominostenen in veel verschillende kleuren.

Materiaal

- Veel dominostenen, afmeting van een dominosteen is 40 bij 20 cm. De helft van een dominosteen is 20 bij 20 cm.
- Puzzelkaart.

Tips en veiligheid

- Gebruik signaalkleuren, dus rood, groen, blauw, geel, wit, zwart, bruin.
- Stuur aan op samenwerking.
- Is het verdelen in een groep lastig, probeer het dan als één groep te spelen.
- Zorg voor een leidinggevende bij het scherm en een leidinggevende op het veld.
- Help kleurenblinde bevers.

2.1.3 INT3: Souvenirs



Thema-introductie

Als Sterre ziet hoe er nagedacht wordt over kleurrijke kleding voor Rozemarijn, krijgt Sterre een idee. Op hun reizen hebben Sterre en Steven allerlei souvenirs gekocht in diverse landen. Vaak waren dat kleurrijke souvenirs. Sterre en Steven laten ze zien aan Fleur, Keet, Noa en Stuitert en vertellen er enthousiast over. “Weet je nog, dit hebben we gekocht in Griekenland!” “Oh ja, en die in Spanje!”

Beschrijving

Verspreid over het terrein of in de ruimte hangen vlaggen (A4 of A3). Bij de post ligt een stapeltje kaartjes met daarop een plaatje van een souvenir en een vlag. Een bever pakt alleen of samen met een andere bever een kaartje. Waar op het terrein of in de ruimte is de grote vlag? Als die gevonden is, wordt het kaartje daarbij neergelegd. En wordt een nieuw kaartje gepakt. Als er geen kaartjes meer zijn, gaat de leiding samen met de bevers langs de vlaggen. Liggen de kaartjes bij de juiste vlag? Als een kaartje bij de verkeerde vlag ligt, overleggen ze waar bij welke vlag het dan wel hoort te liggen. De kaartjes worden meegenomen en weer bij de post van dat spel neergelegd.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- De kaartjes met de souvenirs en de vlaggen printen (bijlage) of zelf kaartjes maken.
- Vlaggetjes van de landen op A4 of A3.

Materiaal

- Foto's van souvenirs. Op het kaartje staat ook de vlag van dat land (bijlage).
- Grote vlag (A4 of A3) van de landen (bijlage).

Tips en veiligheid

- Gebruik eventueel een wereldkaart of een wereldbol. Je kunt daarop eventueel laten zien waar het land ligt en waar Nederland ligt. Leg uit hoe ver het land van Nederland af ligt. Niet in km, maar in hoeveel uur met de auto, de vliegtuig of de trein. Bijvoorbeeld een hele dag met de auto. Of een halve dag met het vliegtuig.
- Je kan eventueel ook echte souvenirs gebruiken. Hang daar dan een kaartje met de vlag van dat land aan. Gebruik dan geen breekbare souvenirs.
- Hebben de bevers ook souvenirs? Praat er met ze over.

2.1.4 INT4: Het voertuig waarmee ik sneller reis is...



Thema-introductie

Ben je al eens ver weg op reis geweest? Met de luchtballon hebben wij ook een verre reis gemaakt rond de hele wereld. Maar een luchtballon gaat niet zo snel. Welk voertuig is sneller? In alle landen waar ik ben geweest heb ik allemaal verschillende voertuigen gezien. Weet jij welk voertuig het snelst is en welke voertuigen langzaam gaan?

Beschrijving

De bevers krijgen kaarten met verschillende voertuigen en de vlag van het land erop waar dit voertuig veel wordt gebruikt. De bevers leggen de voertuigen in volgorde van langzaam naar snel. Denk bij de voertuigen bijvoorbeeld aan: Een riksha uit India, een fiets in Nederland, de Vespa van Italië, een dubbeldekkerbus uit Engeland, een safariwagen uit Zuid-Afrika, een Thalys uit Frankrijk, een vliegtuig uit Australië, een raket uit Rusland of Amerika.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Print kaarten met voertuigen en een vlag van het land erop.

Materiaal

- Kaarten met voertuigen en vlag van het land waar deze veel worden gebruikt (deze vind je in de bijlagebrochure).

Tips en veiligheid

- Als de bevers het niet goed weten, geef dan wat hints.
- Je kunt ook de voertuigen laten uitbeelden en dan kunnen de bevers raden waar deze vandaan komen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)

Rozemarijn loopt naar het huis van Keet en Fleur Kleur. De dames zijn druk bezig met het naaien van vlinders. Rozemarijn vindt het erg mooi en wil graag meer weten over hoe Keet en Fleur zulke creatieve dingen maken. "Hoe doen jullie dat toch? Mag ik meedoen met het maken van zulke mooie vlinders?"

2.2.1 EXP1: De vlinders van Rozemarijn



Thema-introductie

De tuin van Rozemarijn zit vol mooie vlinders. Iedere bewoner van Hotsjietonia die langs loopt kijkt zijn of haar ogen uit. Zeker Bas Bos, want die houdt natuurlijk van vlinders. Hij kan zich uren vermaken met kijken naar de vlinders. Hij zou er het liefst een paar voor in zijn tuin willen. Kunnen jullie er een paar voor hem maken?

Beschrijving

De bevers gaan de vlinders in Rozemarijns tuin namaken. Op een A4tje kunnen ze bloemen, bomen en andere dingen uit de tuin tekenen. Daarnaast verven ze pastastrikjes (farfalle) in mooie kleuren die ze op het blaadje plakken. Zo hebben ze een 3D tuin! Gaaf!

Vorbereitung: ca. 20 minuten

- Materiaal verzamelen.
- Evt. het maken van een voorbeeld.

Materiaal

- Strikjespasta (farfalle).
- Verf.
- Lijm.
- Papier.
- Stiften/potloden.
- Kwasten.
- Schorten/onderleggers.
- Bekers water.
- Handdoek, zeep en water om eventueel handen schoon te maken.

Tips en veiligheid

- Je kan natuurlijk ook andere vormen van pasta gebruiken om de tuin mee te versieren.
- Je zou ook met pasta/kurken kunnen stempelen.
- Je kan ook met afzetlint of andere stroken plastic een vlinder vouwen en die versieren met stickers of etiketten die ze zelf kunnen kleuren of verschillende kleuren plakplastic.

2.2.2 EXP2: Mooie kleding (levende aankleedpop)



Thema-introductie

Rozemarijn ziet er een beetje saai uit in haar kleding. De bevers zorgen ervoor dat zijzelf er wel op hun mooist uitzien. Samen met Fleur en Keet Kleur maken ze zichzelf weer helemaal mooi!

Beschrijving

De bevers gaan een aankleedpop van zichzelf maken. Een leidinggevende maakt foto's van de kinderen en print deze zo snel mogelijk uit. Je kan dit doen door of ter plekke een fotoprinter te gebruiken, of dat van tevoren (de opkomst ervoor) de leidingteams de foto's al maken en deze uitgeprint meenemen. Terwijl de foto's van de kinderen geprint worden, als dit al niet al gedaan is, kunnen ze al beginnen met kledingstukken uitkiezen die ze graag willen dragen. Deze kunnen ze dan inkleuren of op zichzelf plakken in de foto.

Vorbereitung: ca. 30 minuten

- Er moet gekeken worden naar het ideale formaat van de foto. En ook naar de afstand van degene die de foto maakt tot het kind. Zo zorg je ervoor dat de kledingstukken ook passen.
- Leg een kruis (of een vlinder, wees creatief) op de plek waar de kinderen moeten staan.
- Zorgen voor stroomaansluiting voor de printer.

Materiaal

- Kledingstukken op papier.
- Printer.

- Camera.
- Computer.
- Stiften/kleurpotloden.

Tips en veiligheid

- Als je het jezelf makkelijker wil maken kun je natuurlijk ook vragen of de kinderen pasfoto's meenemen en deze op een aankleedpop plakken of aan de leiding van tevoren foto's vragen zodat deze uitgeprint klaarliggen.
- Bij gemengde groepjes zorgen dat er van elke groep een bakje is waarin de foto's te vinden zijn.
- Als er ouders zijn die hun kinderen liever niet laten fotograferen kun je de kinderen een masker op geven. Zo kunnen de kinderen toch (onherkenbaar) meedoen aan de activiteit.
- Je zou, in plaats van op de locatie alle foto's te maken en te printen, ook kunnen vragen of de kinderen een geprinte foto mee willen nemen. Dit is in de aanloop naar de activiteit iets meer werk, maar op locatie zelf wat minder.

2.2.3 EXP3: Het witte huis van Stanley



Thema-introductie

Stanley hoorde over de plannen om zijn huis over te schilderen. Dat vindt hij eigenlijk wel leuk, maar ook een beetje spannend. Wat nou als ze zijn huis niet mooier maken, maar juist minder mooi? Omdat hij toch graag mee wil doen aan de grote plannen vraagt hij aan het schilderteam of ze eerst even willen laten zien welke plannen ze hebben. Dan kan hij zien hoe het wordt en dan wil hij wel graag meedoen.

Beschrijving

Laat de kinderen het huis van Stanley versieren. Dit kan op een kleurplaat. Als extra uitdaging kan je ze daarna ook het huisje 3D laten maken of op een echt huis te laten lijken door het een beetje te vouwen.

Vorbereiding ca. 20 minuten

- Materiaal verzamelen.
- Materiaal uitprinten.

Materiaal

- Kleurplaat huisje van Stanley (bijlage).
- (Eventueel 3d model huisje).
- Kleurpotloden/stiften/schaar.

Tips en veiligheid

- Je zou ook van tevoren een aantal peperkoekhuisjes kunnen bouwen die ze met wit glazuur en/of snoep versieren. Dit is erg leuk, maar kost meer voorbereidingstijd. Eventueel kun je ook een 2d huisje uitsnijden die de kinderen dan zelf kunnen versieren.
- Je zou met een groepje bevers ook een supergrote doos kunnen gebruiken. Daar kunnen ze lekker op klieren om hem te versieren met verf of met papier.
- Denk bij de peperkoekhuisjes goed aan de allergieën van de deelnemers!

2.2.4 EXP4: Luchtballonnen bouwen



Thema-introductie

Rozemarijn vliegt met de luchtballon over Hotsjietonia heen. De luchtballon is al bijna net zo mooi als alle vlinders die de kinderen vandaag zien. Het is een grote ballon met heel veel kleurtjes. Eigenlijk zijn er nog veel meer bewoners en kinderen die met de luchtballon mee willen, maar daar is natuurlijk geen ruimte voor in de mand. Toch is de luchtballon wel erg mooi, zouden de bevers ook zo'n mooie ballon kunnen maken?

Beschrijving

De bevers maken een eigen luchtballon die ze mogen versieren. Door vier rietjes in een kartonnen beker te plakken en daartussen een ballon vast te maken creëren ze al een eigen luchtballon. Maar deze is nog niet zo mooi als de grote luchtballon. Dus gaan de bevers hun ballon versieren!

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Rietjes.
- Bekers.
- Ballonnen.
- Stiften/kleurpotloden.
- Lijm.
- Scharen.
- Verschillende soorten gekleurd papier.

Tips en veiligheid

- Je kunt de ballonnen, als ze klaar zijn, aan een lange waslijn ophangen. Dan heb je een lange slinger met luchtballonnen hangen voor de sluiting.
- Het blijven bevers met een schaar. Daar gelden de standaard waarschuwingen voor. Wil je geen scharen gebruiken, papier is ook leuk te scheuren.
- Als je een handige vrijwilliger hebt, zou je ook een grotere luchtballon kunnen laten naaien/bouwen voor iedere kolonie, die ze dan met z'n allen kunnen versieren.
- Hier kan je muziek bij afspelen, bijvoorbeeld *10.000 luchtballonnen* van K3, *In een grote rode luchtballon* van Samson & Marie, of een kampvuurliedje zoals *We voeren met een zucht/Zeppelin*.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)

Noa heeft de opmerking van Stuter gehoord en is reuze benieuwd hoe Rozemarijn eruit zal gaan zien in een kleurrijke outfit. Tussen al haar boeken en tijdschriften van over de hele wereld gaat zij op zoek om Rozemarijn van advies te kunnen voorzien. Zij weet uit het lezen en doorbladeren van al die tijdschriften dat er heel veel landen zijn waarin juist de kleur van de kleding belangrijker is dan het model. Maar waar zal Rozemarijn zich nu het prettigst in voelen?



2.3.1 ID1: Een vlinder voor jou.



Thema-introductie

Noa weet dat Rozemarijn dol is op de natuur. Misschien dat zij daar inspiratie op kan doen voor een kleurrijke verandering van haar kleding.

Beschrijving

Bevers geven vlinders aan de themafiguren die ze het mooist vinden. Op een centrale plek op het terrein hangen posters van de themafiguren uit Hotsjietonia. Elke bever krijgt bij binnenkomst een of meerdere stickers van een vlinder en mag deze plakken bij zijn favoriete themafiguur naar keuze. Op het eind van de Bever-Doe-Dag wordt bekend gemaakt wie de meest populaire figuur is. Als de bevers dan ook het waarom benoemen is het nog meer identiteit: "Ik geef X een vlinder want ik vind hem of haar zo..."

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Maken van vlinderstickers.
- Ophangen van de posters van de themafiguren.

Materiaal

- Vlinderstickers.
- Posters van themafiguren.

Tips en veiligheid

- In plaats van een poster of afbeelding van de themafiguren, kan deze activiteit ook worden gedaan met echte themafiguren of met leiding met een shirt met themafiguur.

2.3.2 ID2: Wie lijkt op wie?



Thema-introductie

De dorpsbewoners van Hotsjietonia zijn allemaal anders en lijken totaal niet op elkaar. Iedereen heeft een eigen karakter en heeft eigen hobby's. Misschien lijkt jij wel op één van die figuren.

Beschrijving

De tien themafiguren staan centraal. De spelleider leest een regeltje voor zonder de naam van het thema figuur te noemen. Bij welk themafiguur past deze uitspraak het beste volgens de bevers? De bevers lopen naar het themafiguur waar ze van denken dat de eigenschap er het beste bij past.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Vragen/stellingen uitprinten en eventueel aanvullen.

Materiaal

- Vragen/stellingen over de voorkeuren van de themafiguren.
- Platen van de 10 themafiguren (zijn over te nemen uit het Beverkompas of te downloaden vanaf de [website van Scouting Nederland](https://www.scouting.nl/)).

Tips en veiligheid

- Je kunt ook kijken of de kenmerken bij de bevers zelf passen.
- Als de bevers moeite hebben met uitspreken wat hun voorkeur is, begeleid en stimuleer ze daar dan in.
- Stimuleer de bevers om bij hun eigen voorkeur te blijven en niet mee te gaan met de grootste groep.

2.3.3 ID3: Kleed Rozemarijn aan



Thema-introductie

Keet en Fleur Kleur zijn druk bezig met de kleding van Rozemarijn. Ze maken er een prachtig kunstwerk van. De gekste kleuren, stofjes en materialen worden gebruikt om een mooi kunstwerk te maken van de kleding van Rozemarijn. Wat zou je voor jezelf willen maken?

Beschrijving

Welke kleding vind je zelf mooi of lekker om te dragen? Maak kleding voor een aankleedpop. Laat hier iemand voor Rozemarijn spelen en vraag aan de bevers welke kleding voor haar geschikt is. Stel vragen aan de bevers en laat ze met elkaar overleggen. Ze werkt veel in de tuin en is dus veel buiten. Waarom doet ze dat? Ze heeft groene laarzen aan. Waarom doet ze dat? Vindt ze dat handig, vindt ze groen een mooie kleur? Noem ook andere kledingstukken. Bijvoorbeeld is een zwempak handig om in de tuin te werken of draag je klompen als je uit dansen gaat, ga je koken of in de tuin werken in je mooiste jurk, enz. Welke kleding zouden de bevers zelf graag dragen?

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Aankleedpop (vragen bij een winkel).
- Oude kleding of verkleedkleding.

Tips en veiligheid

- Als je geen aankleedpop hebt, kun je ook de bevers zichzelf laten aankleden met verkleedkleding. Laat ze aankleden wat ze mooi vinden en zet ze op de foto. In deze vorm is het meer Identiteit dan wanneer ze een pop aankleden.
- Een leidinggevende kan Rozemarijn spelen. Maar je kan ook een plaat van Rozemarijn (over te nemen uit het Beverkompas) gebruiken, als je over haar kleding praat.

2.3.4 ID4: Zet jezelf in de verf



Thema-introductie

Oh, wat zien die vlinders er toch mooi uit op Rozemarijn haar outfit. Roze, blauw, geel, groen... Alle kleuren van de regenboog kun je terugvinden op haar kleding. Als Rozemarijn loopt, lijken sommige van de vlinders zelfs te bewegen en te fladderen. Zouden jullie zelf niet ook een vlinder willen zijn?

Beschrijving

De bevers krijgen vlindervleugels op hun gezicht geschminkt. De bevers mogen deze vleugels zelf inkleuren met hun lievelingskleuren. Welke bever maakt van zichzelf de mooiste vlinder? Welke kleur

vlinder vinden zij mooi? Opvallende kleuren of juist niet? Kiezen ze voor een vlinder met rafelranden of een vlinder met bogen, zonder rafels? Kiezen ze een grote vlinder of een kleine vlinder?

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Enkele voorbeelden van geschminkte vlinders.
- Regelen van schminkmateriaal waar de bevers zelf mee aan de slag kunnen.

Materiaal

- Schminkspullen.
- Spiegels.
- Voorbeeldafbeeldingen.
- "Bloot gezicht".
- Kleurpotloden of stiften.
- Toetendoekjes voor mislukkingen.

Tips en veiligheid

- Gebruik schmink die gemakkelijk uit te wassen is.
- Sommige kinderen zijn allergisch voor schmink. Let daarop, vraag het aan de ouders.
- Voor bevers die niet geschminkt willen of kunnen worden een plaat achter de hand hebben waarop zij de vlinder op een gezicht kunnen inkleuren. Hier vind je bijvoorbeeld mooie platen waar je bijvoorbeeld zelfs tekst aan kan toevoegen:
<https://www.leukvoorkids.nl/kleurplaten/vlinders/>
- De plaatjes van vlinders in de bijlage bij spel ID1 of BL1 kunnen bij dit spel gebruikt worden als voorbeelden.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

2.4 Het dorpsplein (Samenleving)

Op het dorpsplein is ruimte genoeg om de luchtballon uit te leggen. Iedereen kan komen kijken naar het vullen van de ballon en het opstijgen. Met elkaar zorgen de bewoners van Hotsjietonia dat de ballon ook daadwerkelijk de lucht in gaat en dat Rozemarijn en Stuijter van bovenaf alles kunnen bekijken.

2.4.1 SL1: Waar hoort wat?



Thema-introductie

Nadat Rozemarijn en Stuijter opgestegen zijn, bekijken zij de wereld van bovenaf. Dat ziet er best anders uit dan op de grond. Gewoonlijk wonen zij in hun vertrouwde Hotsjietonia, maar nu dwalen ze in de lucht over stad en land. Zij ontdekken best veel verschillen.

Beschrijving

Op de grond in de ruimte of op tafel liggen een aantal foto's van voorwerpen/dieren en dergelijke. De bevers bekijken ze van bovenaf, en leggen een groen kaartje op de foto die bij het platteland hoort en een rood kaartje bij de foto's van de stad. Bijvoorbeeld foto's van een koe, boerderij, metro, trein, ziekenhuis enzovoorts. Waar hoort wat thuis, platteland of stad?

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Bijlage openen, printen en uitknippen (eventueel plastificeren).
- Rode en groene kaartjes maken.

Materiaal

- Foto's van bijvoorbeeld een koe, boerderij, metro, trein, ziekenhuis enzovoorts.
- Rode en groene kaartjes.

Tips en veiligheid

- Foto's van bovenaf zien er anders uit dan normaal. Eventueel zelf foto's toevoegen uit eigen omgeving.

2.4.2 SL2: Post



Thema-introductie

Onderweg hebben Rozemarijn en Stuiters opgemerkt dat niet alleen de dingen er anders uit zien, maar dat sommige mensen zich duidelijk eenzaam voelen. Ze zien gezinnen gezellig samen op stap gaan, maar ook mensen, met name ouderen, alleen bezig zijn. Stuiters appt zijn ontdekkingen naar Rebbel, omdat zij vaak als journaliste optreedt en vraagt haar of er iets te verzinnen is om er voor te zorgen dat bevers iets voor een ander doen. Rebbel heeft een idee en appt terug dat zij aan de bevers gaat vragen een kaart te maken voor iemand die dat nodig heeft.

Beschrijving

Zelf een kaart maken voor iemand die dat nodig heeft, bijvoorbeeld een beterschapskaart voor papa, mama, opa, oma of een als bedankje of complimentje aan iemand waarvan je vindt dat die een kaartje verdient.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Materialen klaarzetten.
- Maak ook wat voorbeeldkaarten en neem die mee.

Materiaal

- Papier (correspondentiekaarten).
- Kleurpotloden of stiften.
- Knutsel materiaal zoals gekleurd papier, lapjes, knopen.
- Lijm.
- Scharen.

Tips en veiligheid

- Zorg voor kindvriendelijke scharen.
- Zorg voor een rustige plek.
- Tafels en banken.
- Zeil of laken om het knutselmateriaal op uit te leggen.

2.4.3 SL3: Dit hoort echt bij dit gebouw!



Thema-introductie

Wat Rozemarijn en Stuiter in de mand ontdekken is het feit dat je van bovenaf niet alleen alles kan horen, maar ook kan zien. Rukt bijvoorbeeld een brandweer uit, kan je van bovenaf de brandweerauto volgen, kan je brand zien en ook het blussen. Op de grond hoor je de brandweer wel, maar waar de brand is en waar de brandweermannen naar toegaan, is niet bekend. Zo is alles beter te combineren.

Beschrijving

Over het speelveld verdeeld zijn platen opgehangen van verschillende gebouwen (brandweer, politie, kerk, ziekenhuis, supermarkt). De bevers staan achter elkaar opgesteld. Om de beurt pakt een bever een kaartje die ondersteboven op een stapel ligt, bekijkt het plaatje, bedenkt waar het bij hoort en holt naar het gebouw waar het plaatje thuishoort en legt het kaartje daar neer. Op de kaartjes staan afbeeldingen van voorwerpen die speciaal bij een gebouw horen.

Als alle kaarten op zijn, ga je met elkaar bekijken of de juiste keuzes zijn gemaakt. Vraag ook door. Bespreek het met elkaar. Wat vinden de bevers zelf?

Vorbereiding ca. 45 minuten - 1 uur

- Bijlage openen, printen en uitknippen (eventueel lamineren).
- De platen van de gebouwen ophangen.

Materiaal

- Platen van de gebouwen (deze vind je in de bijlagebrochure).
- Platen van de voorwerpen (deze vind je in de bijlagebrochure).

Tips en veiligheid

- Als de groep te groot is, kan je het als estafettespel met meerdere groepjes spelen. Zorg dan wel dat je per groepje alle kaartjes hebt met een andere kleur achterkant.
- Het zou leuk zijn wanneer je in plaats van de gebouwen in de bijlage gebruik maakt van foto's van plaatselijke gebouwen, dus bijvoorbeeld je eigen politiebureau, kerk, ziekenhuis, verzorgingshuis, gemeentehuis, enzovoorts.

2.4.4 SL4: Hulpverleners spoeden zich naar de plek des onheils



Thema-introductie

Vanuit de luchtballon hebben Rozemarijn en Stuiter gezien dat er in heel veel steden en dorpen mensen zijn die hulp verlenen bij noodsituaties, bijvoorbeeld de politie, de brandweer, de ambulance. Hoe snel kunnen zij ter plekke zijn?

Beschrijving

Op het terrein is een speelveld uitgezet van 4 x 20 vakken. Aan het eind van elke baan (net na de 20 vakken) is een huis waaruit een hulpkreet klinkt. Bij de startlijn stellen de bevers zich op. Elke bever krijgt een grote dobbelsteen. Om de beurt gooien zij de dobbelsteen voor hun eigen voeten en kijken hoeveel ogen zij hebben gegooit. Het aantal ogen is namelijk bepalend voor het aantal stappen en in welke richting die stappen gedaan mogen worden. (1 = 1 vak vooruit; 2 = 2 vakken vooruit; 3 = blijven

staan en wachten tot je weer aan de beurt bent; 4 = 1 vak achteruit; 5 = 2 vakken achteruit en 6 = terug naar het begin). Wie is er uiteindelijk als eerste bij de plek des onheils?

Vorbereiding: ca. 60 minuten

- Ter plekke speelveld uitzetten.
- Van tevoren al huizen klaar maken waar de noodkreet vandaan is gekomen (kan een grote plaat zijn of in 3D huizen bouwen van een grote doos).

Materiaal

- Voldoende lijnen om een speelveld van 4 x 20 vakken uit te zetten.
- Huizen.
- Dobbelstenen.

Tips en veiligheid

- Weet je van tevoren al dat elk groepje minimaal 8 bevers heeft, dan kan je twee banen uitzetten van elk 4 x 20 vakken, maar dan ook 8 huizen.
- Zorg voor voldoende begeleiding, liefst 1 op 2 bevers. Zeker in het begin moet aan de bevers verteld worden wat ze moeten doen.
- Maak een grote kaart waarop je duidelijk laat zien wat je mag doen bij welk aantal ogen van de dobbelsteen.
- Maak zelf dobbelstenen. Met kleurvlakken en stippen. Bijvoorbeeld groen bij de nummers met vooruit, rood bij de nummers voor achteruit en geel bij de nummers als je moet blijven wachten. Help bij de kleurendobbelsteen eventuele kleurenblinde bevers.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

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

Voordat iemand in een luchtballon mag varen, moeten er eerst allerlei veiligheidsmaatregelen geleerd worden. Want veiligheid staat bovenaan. In haar droom vliegt Rozemarijn zonder blikken of blozen in met Stuiters weg, maar in werkelijkheid is dat echt niet zo. Om de bevers daar wat meer over te laten ontdekken, maken ze op verschillende manieren kennis met de voorschriften op het gebied van de veiligheid.



2.5.1 VG1: Pleisters plakken met hindernissen



Thema-introductie

Bij het maken van de luchtballon heeft Stanley Stekker in zijn vinger/gezicht/been gesneden. Hij is hier zo van geschrokken dat hij in paniek rondrent.

Stanley weet dat Rozemarijn altijd wel raad weet als iemand een wondje heeft, maar in paniek holt hij het laboratorium van Professor Plof binnen. Dat had hij beter niet kunnen doen. Hij moet nu echt oppassen waar hij loopt, wil hij er niet nog meer wondjes bij krijgen met al die glazen flessen en potten. Maar zoals altijd is Rozemarijn de rots in de branding en weet ze uiteindelijk Stanley Stekker in een hoekje te vangen zodat de pleisters geplakt kunnen worden.

Beschrijving

In een beperkt gebied loopt, rent, rolt en springt Stanley Stekker met een duidelijke rode streep op zijn hand/gezicht/been. De bevers moeten een pleister op de wond zien te plakken om Stanley Stekker weer rustig te krijgen.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Pleisters klaarleggen.
- 'Arena' afbakenen.
- Rode streep op Stanley Stekker zetten.

Materiaal

- Rode stift.
- Pleisters.
- Afzetting materiaal.

Tips en veiligheid

- Maak het precies moeilijk genoeg voor de bevers om de pleisters te plakken.
- Vervang eventueel de pleisters door stickers.
- Laat zien aan de bange bevers dat het niet echt is.

2.5.2 VG2: Gevaar herkennen



Thema-introductie

Het dorp zit vol gevaren en als je alleen maar op je smartphone kijkt, kun je zo een gevaar wel eens over het hoofd zien. We zijn continu situaties aan het beoordelen op hoe gevaarlijk ze zijn en dat doen we eigenlijk onbewust. Laten we het nu eens bewust doen. Vanuit de luchtballon kunnen Rozemarijn en Stuiiter heel veel zien. Soms houden zij hun hart vast, omdat zij van te voren al kunnen voorspellen dat er een ongeluk gaat gebeuren. Toch hebben ze het niet altijd goed en zijn het maar kleine botsingen of gaat het net goed.

Beschrijving

Op tafel liggen tien kaarten. De bevers leggen deze kaarten op volgorde van ongevaarlijk tot gevaarlijk. Ze leggen uit waarom ze deze volgorde hebt gekozen. Ze kunnen ook met elkaar overleggen. De leiding kan eventueel vragen stellen om de bevers te helpen.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Kaarten uitprinten en eventueel lamineren.

Materiaal

- 10 kaarten:
 - Brandnetel
 - Wesp
 - Zebepad
 - Step
 - Slang in terrarium
 - Fles schoonmaakmiddel
 - Defect snoer
 - Boze man/vrouw
 - Mes

- Losse veters

Voorbeelden van afbeeldingen staan in de bijlagebrochure

Tips en veiligheid

- Iedere volgorde is goed, de toelichting is wat belangrijk is.
- Eventueel gesprek aangaan waarom ze bepaalde keuzes hebben gemaakt.
- Een aantal reservekaarten voor als bovenstaande niet goed worden ontvangen.
- Geef kinderen die niet zo makkelijk vertellen ook het woord. Laat de bevers elkaar afwisselen, dus niet steeds dezelfde bevers.

2.5.3 VG3: Brand



Thema-introductie

Zo'n ballon is wel leuk hoor, maar hij gaat omhoog door warme lucht. Die lucht wordt warm door vuur en vuur is gevaarlijk. Nu Rozemarijn en Stuitert in de luchtballon varen, merken ze dat het best gevaarlijk is. Niet alleen omdat je hoog boven iedereen vliegt, maar je maakt aan boord ook gebruik van vuur om de lucht te verwarmen. Een echt vuurtje, niet met hout en vlammen, maar een gasvlam die heel veel warmte afgeeft. Gelukkig hebben ze ook een brandblusapparaat in de mand voor als er brand ontstaat.

Beschrijving

Op een afstand staan een aantal luchtballonnen met daaronder/daarvoor een waxinelichtje. Maak van karton of met ijzerdraad en hout een aantal nagemaakte heteluchtballonnen zonder mandje. Het ijzerdraad zorgt ervoor dat deze blijven staan op een balk of tafelblad.

Voordat de ballon kan vertrekken, moet er eerst nog even een aantal veiligheidsregels geoefend worden. Een daarvan is het blussen van een brand. De bevers moeten vanaf een afstandje een waxinelichtje doven. Dit doen ze door een slokje water in hun mond te nemen en dit door een rietje uit te blazen richting het waxinelichtje.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Baan met afstandsmarkeringen maken.
- Van karton een aantal ballonnen maken waaronder/waarvoor een waxinelichtje kan worden gezet.

Materiaal

- Waxinelichtjes.
- Lucifers/aanstekers.
- Bekers.
- Water.
- Rietjes.
- Waterpistolen/spuiten.
- Blusmiddelen.
- Handdoeken of iets dergelijks.
- De nagemaakte heteluchtballonnen van karton en/of hout.

Tips en veiligheid

- Als het met het rietje niet gaat, houdt dan de waterpistolen als tweede optie.
- Elke bever heeft zijn/haar eigen rietje. Dat rietje wordt na gebruik afgewassen of weggegooid.

- Zorg voor voldoende waxinelichtjes, als ze nat worden branden ze slecht.
- Houd rekening met het weer of ze ook op elkaar kunnen en mogen spuiten.
- Lucifers zijn gevaarlijk.
- Let op: je werkt met brandbare materialen en (open) vuur. Zorg voor voldoende blusmiddelen.

2.5.4 VG4: Veilige landing.



Thema-introductie

Rozemarijn en Stuiters kijken vanuit hun mand naar beneden en zoeken een goed plekje om te landen. Stuiters wijst een plekje aan. "Laten we daar maar landen!" Wat is het lastig om met zo'n grote ballon en de wind precies op dat plekje terecht te komen. Het lukt ook niet. Ze komen een paar meter verderop in een klein meertje terecht. De mand blijft gelukkig wel drijven, maar hoe komen ze hier nu uit?

Beschrijving

In een plas water staat een mand. Aan de vier hoeken van de mand zit een touw vast. De bevers moeten door goed samen te werken, met behulp van de touwen de mand uit het water tillen en op het vaste land neer zetten. De bevers mogen hierbij natuurlijk niet in het water terecht komen.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- De touwen aan de mand vast maken.
- De plas water maken (natuurlijke plas, zwembadje of zeil).

Materiaal

- Mand.
- Touwen.
- Materiaal om de waterplas te maken.
- Water.

Tips en veiligheid

- Maak het niet te zwaar, zeker niet als de mand over een randje heen getild moet worden.
- Houd de combinatie weer en echt water goed in de gaten.
- Zorg er voor dat de mand niet te zwaar is.
- Zorg er voor dat de lengte van de touwen is afgestemd op het formaat van het meertje.
- Gewicht mand en touw moet door de bevers te tillen te zijn.

Bij het verlaten van dit activiteitsgebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagingstechnieken)

Nadat Stuiters tegen Rozemarijn heeft gezegd dat hij de kleren van Rozemarijn maar saai vindt, is het hele dorp naar mooie gekleurde stoffen gaan zoeken. Keet heeft er al veel verzameld, maar dan komt er een sterke wind die alles weer wegwaait.



2.6.1 UST1: Kleurenspeurtocht



Thema-introductie

Er is een harde wind door Hotsjietonia getrokken. “Ojee Stuitert”, zegt Keet Kleur. “Alle stukken stof zijn weggewaaid! Hoe moeten we nou die mooie kleding maken?” Gelukkig heeft Stuitert goed opgelet: “Geen zorgen, Keet! Ik heb gezien in welke richting ze allemaal zijn gevlogen! Als we het spoor volgen, vinden we ze vast allemaal snel terug... Kijk daar in de verte! Er is er eentje tegen de voordeur van Stanley blijven hangen en verderop zie ik er nog eentje hangen!”

Beschrijving

De bevers gaan een speurtocht volgen naar de weggewaaide kleurtjes. Dit doen ze door de kleurtjes, die aan de bomen (en andere obstakels) zijn blijven hangen, te volgen. Aan het einde van de speurtocht vinden ze alle overgebleven kleurtjes en misschien ook nog een beloning.

Bij de tocht uitzetten: let erop dat de volgende kleur zichtbaar is vanaf de andere kleur, zodat de bevers niet te ver hoeven te zoeken.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Stroken gekleurd papier en/of stof knippen.
- Tocht uitzetten.

Materiaal

- Gekleurd papier of stof.
- Scharen (om te knippen).
- Punaises/plakband/touwtjes (om papier/stofjes op te hangen).

Tips en veiligheid

- Bij oudere bevers zou je de verschillende kleuren een richting kunnen laten voorstellen, bijvoorbeeld: bij rood moeten ze linksaf, bij groen rechtsaf en wit is rechtdoor etc.
- Als je met veel bevers bent, zou je in groepjes kunnen lopen en elk groepje volgt zijn eigen kleur. Je kan dan meerdere kleine routes uitzetten die elkaar kunnen kruisen en op het einde bij dezelfde plek uitkomen.
- Je gaat een tocht lopen met de bevers, dus als je door een wijk loopt goed opletten op het verkeer. Laat ze op de stoep lopen. Als de bevers enthousiast worden, gaan ze naar het volgende papiertje rennen. In een drukke buurt zijn hesjes misschien een goed idee.
- Let erop dat alle papiertjes weer worden teruggenomen en beschadig geen bomen, muren etc.
- Punaises zijn scherp.
- Als je dit op het water wilt doen, dan kan je de stukjes stof aan de oever vastmaken of misschien gekleurde ballonnen met een gewichtje op het water leggen, zodat ze het vanaf een vlet kunnen doen. Schakel hierbij oudere speltakken in, zodat bevers in een vlet mee kunnen varen. Zorg dan ook voor voldoende reddingsvesten.

2.6.2 UST2: Hotsjietonia van boven



Thema-introductie

“Maar hoe weten dadelijk we waar we zijn, Rozemarijn?”, vraagt Stuitert. Rozemarijn zegt: “Als we nu een mooie kaart van Hotsjietonia maken, dan kunnen we die in de ballon gebruiken en zien wanneer

we terug zijn". "Dat is een goed idee!", zegt Stuiters en Stuiters gaat meteen tekenen. "Hier is het huis van Keet Kleur en hier woon jij, Rozemarijn". "Ho, wacht even, niet zo snel", zegt Rozemarijn. "Volgens mij heeft Stanley een maquette van Hotsjietonia. Als we die gebruiken, wanneer we gaan tekenen, is het een stuk makkelijker". "Wat is een makette?", vraagt Stuiters verbaasd. "Een maquette is een soort minidorp. Daar staan alle huisjes in het klein en dan kunnen we van bovenaf kijken, net alsof we al in de ballon zitten", legt Rozemarijn uit. "Oh, dat is veel handiger dan uit je hoofd!", roept Stuiters, terwijl hij naar het huis van Stanley rent.

Beschrijving

De bevers gaan een kaart maken van Hotsjietonia / het speelterrein. In het lokaal hebben de stafleden een model gemaakt van Hotsjietonia. De bevers krijgen een lege kaart en mogen proberen dit model erin te tekenen. Dit doen ze door goed te kijken waar en hoe de gebouwen staan. Daarna kunnen ze het op hun eigen kaart gaan over tekenen.

Als ze klaar zijn, kunnen de bevers de kaarten gaan vergelijken. Staat alles erop? Is de kaart duidelijk en zijn de gebouwen herkenbaar?

Vorbereiding: ca. 1 uur en 15 minuten

- Een model van Hotsjietonia, kan gemaakt worden met doosjes en wc-rolletjes.
- Voorbeeldkaarten maken.

Materiaal

- Voorbeeldkaarten (om te laten zien hoe ze eruit kunnen zien).
- Tekenmateriaal (papier en (kleur)potloden en of stiften).
- Maquette en materialen ervoor (theedoosjes, wc-rollen etc.).

Tips en veiligheid

- De bevers kunnen naast de bestaande gebouwen ook nog kijken waar er ruimte zou zijn om de luchtballon te laten landen en dit dan ook intekenen.
- Je kan de bevers ook een kaart van de blokhut laten maken door ze met stapjes de gebouwen op te laten meten en voor elke stap een ruitje op ruitjespapier in te laten kleuren.

2.6.3 UST3: Landingsplaats



Thema-introductie

Nu Rozemarijn en Stuiters weten waar ze zijn, moeten ze de landingsplaats nog precies weten. De bevers hebben een idee. Als ze nu de landingsplaats eens goed gaan versieren. Maar het moet wel netjes natuurlijk, dus misschien als de bevers een plan maken hoe ze het willen gaan versieren?

Beschrijving

Voordat ze de landingsplaats gaan versieren, moet er plan worden gemaakt hoe ze het willen doen. Dat gaan de bevers doen door de slingers en dergelijke in te tekenen op een grote kaart van het gebouw of terrein. Zo kunnen ze ook bedenken hoe ze de landingsplaats duidelijk willen maken. Bijvoorbeeld een grote pijl van slingers of een X in een cirkel als landingsplaats. Als elke bever een kaart heeft gemaakt, kunnen ze gaan stemmen welke ze willen gaan uitvoeren.

Vorbereiding: ca. 15 tot 30 minuten

- Kaart van het gebouw/terrein. Op Google Maps kan je een luchtfoto van de omgeving van je clubgebouw vinden. Dan ben je sneller klaar.

Materiaal

- Slingers om het plan uit te voeren (indien nog tijd over).
- Knutselmateriaal (potloden/stiften/lijm/glitters).
- Grote kaarten van het gebouw/terrein (zie voorbereiding).

Tips en veiligheid

- Laat de bevers zelf de plek voor de landingsplaats bedenken en waarom die daar moet (veiligheid, ruimte en dergelijke).
- Als ze gaan knippen en plakken, pas op met de scharen.
- Voorzichtig met de glitter. Laat de leiding het aanbrengen, anders vind je het nog weken later terug.
- Zorg dat de bevers de slingers niet dwars over looppaden heen leggen/spannen.
- In plaats van één kaart per bever, zou je ook met zijn allen aan een grote kaart kunnen werken en die later gebruiken om buiten te versieren. Je hoeft dan niet te stemmen.
- Je zou ook geplastificeerde kaarten en whiteboardmarkers kunnen gebruiken, dan kan je ze later nog een keer ergens anders voor gebruiken.

2.6.4 UST4: Parachute, parasju, paraplu



Thema-introductie

Steven spreekt bezorgd zijn zorgen uit: “Wat nou als er wat gebeurt daar zo hoog boven de grond? Dat is natuurlijk heel gevaarlijk! Is er iets waardoor jullie veilig kunnen zijn?”. Stuite herinnert zich iets: “Ik heb mensen wel eens uit een vliegtuig zien springen! Toen hadden ze zo’n mooie tas achter op hun rug!”. “Maar hoe helpt zo’n tas nou?”, vraagt Steven. Stuite antwoordt: “Ja, dat weet ik ook niet precies, maar volgens mij noemde ze het een paraplu, parasju of een parkiet! Zullen we eens kijken hoe we die moeten maken?”.

Beschrijving

De bevers gaan een parachute maken. Deze parachute kan bestaan uit een plastic zakje of iets anders wat licht is en veel oppervlakte heeft. Deze worden met touwtjes aan iets zwaarders bevestigd, zoals een kurk. Als je hier dan een “propje” van maakt en in de lucht gooit, zweeft het als een parachute naar beneden. Je zou als iets zwaars ook een legopoppetje kunnen gebruiken.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Materiaal verzamelen.
- Voorbeeldparachute maken.

Materiaal

- Kurken, legopoppetjes, of knuffeltjes, afhankelijk van de parachute.
- Plastic zakjes.
- Touwtjes.

Tips en veiligheid

- Zie <https://badschuim.eu/parachute-spelletje/> als voorbeeld.
- Je kunt er ook voor zorgen dat er een heleboel parachutes zijn die de bevers mogen opgooien.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

2.7 Het speelveld (Sport & Spel)

Op het speelveld komen de bevers elke week bij elkaar. Met elkaar doen ze er allerlei spellen, soms als bevers alleen, maar heel vaak komen de bewoners van Hotsjietonia daar mee doen. Bas Bos en Stanley zijn dol op balspelen. Rozemarijn en Fleur Kleur zijn meer van bordspellen. Sterre weet altijd wel een internationaal tintje aan de spelen te geven en wanneer Professor Plof meespeelt moet je uitkijken dat het allemaal zonder ongelukken gaat. Nu is het speelveld in gebruik genomen door de luchtballon. Het is de plek om met alle bewoners te gaan kijken of de ballon ook echt op stijgt, maar daarna is het speelveld weer leeg om lekker te rennen.



2.7.1 SPS1: De luchtballon



Thema-introductie

In de droom van Rozemarijn zijn de dames druk bezig om van gekleurde lappen een luchtballon te maken. Stuiters is niet zo handig met naald en draad, maar wil wel ook een eigen luchtballon. Alle bevers willen natuurlijk ook een eigen gezellig gekleurde ballon in elkaar zetten. Rozemarijn heeft weer een oud spelletje uit de kast gehaald en het aangepast. Met een speciale dobbelsteen, een witte luchtballon en stroken proberen zij hun luchtballon bont in te kleuren. Wie is er het eerste klaar?

Beschrijving

Iedere bever heeft een vel met een witte luchtballon voor zich liggen en zes puzzelstukken om de luchtballon gekleurd te maken. Op elk van de 6 stukken staat een gekleurde stip (6 verschillende kleuren). Verder heb je een dobbelsteen nodig met deze 6 kleuren erop. De bevers mogen nu om de beurt gooien met de dobbelsteen en mogen het stuk van de luchtballon met dezelfde kleur stip op hun witte luchtballon leggen. Als een bever een kleur gooit die het al heeft, gaat de beurt over en mag de volgende bever verder. Welke bever heeft zijn luchtballon als eerste helemaal klaar? Speel door tot elke bever zijn luchtballon klaar heeft.

Voorbereiding: ca. 45 minuten

- Witte luchtballonnen printen en eventueel lamineren.
- Gekleurde stukken printen, uitknippen en eventueel lamineren.
- Kleurendobbelsteen printen, uitknippen en in elkaar plakken of een bestaande dobbelsteen gebruiken en daar de kleuren op plakken.

Materiaal

- Vellen met witte luchtballon.
- Gekleurde stukken luchtballon met een aantal stippen.
- Kleurendobbelsteen.

Tips en veiligheid

- Je kan alle gekleurde stukken van de luchtballon op één stapel in het midden leggen, zodat de bevers zelf een stuk met de goede kleur, die ze gegooid hebben, kunnen pakken. Dan kunnen de kleuren lekker door elkaar gepakt worden, zodat je gekleurde patchwork ballonnen krijgt.
- Zoek een rustige plek op de grond of aan een tafel waar je dit spel speelt.
- Als de groep niet te groot is, kan je ook voor iedere bever een witte ballon printen en genoeg gekleurde stukken uitprinten en uitknippen, zodat de bevers ze aan het einde van het spel op kunnen plakken en hun eigen ballon kunnen meenemen.

2.7.2 SPS2: Luchtballon aan de grond halen



Thema-introductie

Wanneer je met een luchtballon gaat varen en in de lucht bent, zal je op een gegeven ogenblik toch ook weer moeten landen. Dat moet op een veilige plek gebeuren en heel rustig. Niet zoals in de droom van Rozemarijn met een botsing tegen het haantje van de toren.

Beschrijving

Zorg dat je voor elke bever in het groepje een grote gasballon hebt die aan een touw zit met aan het uiteinde een klosje of wikkel. Na het startsein moet iedere bever zijn ballon zo snel mogelijk binnenhalen. De handen alleen aan het klosje/de wikkel en niet aan het touw.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Zorgen voor genoeg grote gasballonnen met aan elke ballon een touw van dezelfde lengte en aan het einde van het touw een klosje of wikkel.

Materiaal

- Gasballonnen (of grote ballonnen en een gastank om ze zelf op te blazen).
- Stukken dun touw, wat licht is, zodat de ballonnen omhoog blijven gaan.
- Klosjes of wikkels voor aan het uiteinde van het touw die zwaar genoeg zijn om de ballonnen niet weg te laten vliegen als een ballon per ongeluk losgelaten wordt.

Tips en veiligheid

- Zorg dat het touw goed aan de ballon en aan het klosje/de wikkel is vastgeknoopt, zodat de ballon niet wegvliegt. Ook een extra draad ergens aan vast om te voorkomen dat de ballon wegvliegt, als het klosje wordt losgelaten.
- Leg de touwen over een speelveld met aan het eind de ballonnen. Zorg dat de touwen onder een stok zitten bij het einde van het touw. Dan kan je de ballonnen tegelijk op laten. Leg de klosjes aan het begin onder een steen of iets dergelijks en laat de bevers ernaar toe rennen als het startsein gegeven is. Dan kunnen ze gelijk beginnen.

2.7.3 SPS3: Vlindermemory



Thema-introductie

Stuiter is erg onder de indruk van de uitleg van Rozemarijn over hoe een vlinder geboren wordt. In de tuin van Rozemarijn heeft Stuiter een heleboel verschillende vlinders gezien, maar Bas Bos heeft verteld dat er nog veel meer soorten zijn. Er zijn saaie bruine nachtvlinders, maar ook felgekleurde. Rebbel heeft er ooit een spelletje van gemaakt en haalt dat tevoorschijn om samen met Stuiter te bekijken en natuurlijk te spelen.

Beschrijving

De kinderen spelen het klassieke memoryspel, maar dan in het groot. Op A4 papier worden verschillende vlinders geprint. Deze worden in een net vierkant gelegd van 8 bij 8. De kinderen mogen om en om een setje om draaien en proberen te onthouden welke kaartjes bij elkaar horen.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Kaartjes printen (hiervoor kunnen eventueel de vlinderkaartjes van de bijlage gebruikt worden).
- Kaartjes op karton plakken (zodat je er niet doorheen kan kijken).

Materiaal

- Kaartjes met afbeeldingen van vlinders, van elke soort vlinder twee.

Tips en veiligheid

- Als 8 x 8 te veel kaartjes blijken te zijn, kan je ook verschillende rondes spelen.

2.7.4 SPS4: Fladderen



Thema-introductie

Stuiter heeft na het zien van het ontstaan van een vlinder uit een saaie cocon meer interesse gekregen in alles wat fladdert. Vlinders blijven wel de meeste aandacht krijgen. Vooral het voortbewegen van de vlinder door de ragfijne vleugels fascineert.

Beschrijving

Elke bever krijgt een blad papier waar een zo groot mogelijke vlinder uit wordt gescheurd. Zijn de vlinders klaar, dan stellen de bevers zich naast elkaar op achter een lijn en leggen hun vlinder net voor hun voeten neer. Elke bever krijgt een opgevouwen krant en op een startsignaal wapperen zij achter hun vlinder die daardoor vooruit fladdert. Welke vlinder fladdert het snelst over de finishlijn die op een afstand ligt? De bevers mogen met hun waaier de vlinder niet aanraken.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Lijnen neerleggen.
- Materiaal klaarleggen.

Materiaal

- Lijnen (start en finish).
- Voor elke bever een vel papier om de vlinder van te vouwen.
- Een aantal opgevouwen kranten om als wapper/waaier te gebruiken.

Tips en veiligheid

- Om er een gezellig gekleurd geheel van te maken kan je verschillende kleuren papier gebruiken.
- Om de kosten laag te houden kan het ook met een stapel tijdschriften die je doormidden gescheurd hebt.
- Wanneer de vlinder niet wil fladderen, zorg er dan voor dat de vleugels van de vlinder iets omhoog staan.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)

Niet alleen Bas Bos en Rebbel hebben rond hun huis een tuin. Ook bij Rozemarijn en Professor Plof is een grote tuin. Deze is zelfs te verdelen in een bloementuin en een moestuin. Rozemarijn kweekt daar haar eigen groenten en kruiden en ze hebben zelfs een aantal bedden met aardbeienplanten en bessenstruiken. Dat vraagt veel werk. Onkruid wieden, uitgebloeide bloemen eruit, knippen en heel veel meer tuinklusjes. Toch roept Rozemarijn vaak de hulp van Rebbel of Bas Bos in om advies te vragen over sommige planten.



2.8.1 BL1: De ontwikkeling van rups naar vlinder estafette



Thema-introductie

Stuiter en Rozemarijn zijn aan het werk in de bloementuin van Rozemarijn. Het onkruid weghalen tussen de bloemen, want onkruid kan ook mooi zijn, maar teveel is niet leuk. Uitgebloeide bloemen afknippen. Op de bloemen en op het onkruid zitten veel vlinders: grote vlinders met veel kleuren, kleinere gele, witte en blauwe. “Wat doen die vlinders daar?”, vraagt Stuiter. Rozemarijn legt uit dat ze nectar, dat is het eten voor de vlinders, uit de bloem halen. Daarom vliegen ze van bloem naar bloem. “Er zijn heel veel soorten vlinders”, zegt ze. “Ik zal je straks foto's laten zien”. Tussen de foto's zitten opnames van de hele ontwikkeling van rups naar vlinder.

Beschrijving

Verdeel de bevers in kleine subgroepjes (liefst 4 - 6 per groepje). Zet de bevers in rijtjes naast elkaar. Op het speelveld zijn vier punten waar de ontwikkelingsfase start, verandert of waar de uiteindelijke fase bereikt is. A = startfase cocon, B = punt waar de vlinder uit de cocon komt en bij C staan de bloemen. De bevers gaan zelf de hele ontwikkeling van rups naar vlinder 'doormaken'. Het eerste gedeelte van A naar B kruipen zij als een pop. Bij B staan ze op en kruipen zij uit de cocon. Ze draaien daartoe 3x rond hun eigen as en lopen dan door naar C. Daar pakken ze een vlinder en die 'fladderen' naar D waar ze de vlinder op een bloem van dezelfde kleur zetten. Dan snel terug naar A waar ze de volgende bever aantikken die de route ook weer in fases aflegt. Welk groepje is het snelst allemaal een vlinder op een bloem?

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Bloemen en vlinders maken.
- Parcours uitzetten.

Materiaal

- Foto's ontwikkelingsfases van ei naar vlinder.
- Lijnen om de fases aan te geven.
- Gekleurde vlinders.
- Gekleurde bloemen.

Tips en veiligheid

- Maak de afstand van het te kruipen deel niet te lang.
- In het kader van het thema: zoek bontgekleurde vlinders.
- Probeer Nederlandse vlinders te gebruiken zodat bevers ze herkennen.

2.8.2 BL2: Groenten- en fruitdomino



Thema-introductie

Niet alleen in de bloementuin van Rozemarijn moet onkruid worden weggehaald. Ook in haar moestuin moet dat gebeuren. Stuiiter helpt haar. Regelmatig hoort Rozemarijn: “Oh, dat is bloemkool. Dat zijn tomaten. Dat zijn appels”. Soms weet Stuiiter het niet. Dan hoort ze: “Rozemarijn, wat is dat?”. Ze vertelt het dan aan Stuiiter. Die zegt dan vaak of het wel of niet lekker is.

Beschrijving

Verdeel de bevers in kleine groepjes (max. 4 per groepje). Elk groepje krijgt een eigen groenten-fruit dominospel. In het midden van het groepje legt de spelleider één van de kaartjes neer. De andere kaartjes worden verdeeld onder de bevers. Om de beurt mag een bever kijken of er een kaartje bij zit dat aangepast kan worden. Aardbei aan aardbei of appel aan appel. Heeft de bever er geen, dan mag de volgende. Is er een kaartje aangelegd, dan mag de volgende. Geen tweede als je eentje hebt gelegd, dan is het spel zo voorbij. Wie heeft er het eerst al de kaartjes aangelegd?

Vorbereiding: ca. 60 minuten

- Dominospelen uitprinten, opplakken en lamineren.

Materiaal

- Voor elk groepje een groenten-fruit dominospel (zie bijlage BL2).

Tips en veiligheid

- Probeer net zoveel dominospelen te maken dat uiteindelijk elke groep een volledig spel mee naar hun clubhuis kan nemen om het later nog eens te spelen.
- Vinden de bevers de groenten en het fruit lekker of juist niet?

2.8.3 BL3: Zaaïen groot en klein



Thema introductie

In de tuin van Rozemarijn staan zonnebloemen. Stuiiter is er erg van onder de indruk, wanneer hij die enorme lange stelen ziet. Hij vraagt zich af of zaden voor zulke grote bloemen ook heel groot zijn. Rozemarijn laat de zaden zien. Die zijn best nog klein! Wat bijzonder dat er zulke enorme bloemen uit groeien. Rozemarijn heeft ook nog andere zaadjes, maar die zijn bijna niet van elkaar te onderscheiden, zo klein zijn ze. Niet dat daar ook altijd hele kleine bloemen uit groeien. Rozemarijn geeft Stuiiter een bakje. Daarin kan Stuiiter het zonnebloemzaadje stoppen. Wanneer Stuiiter na het werken in de tuin bij Rozemarijn en Professor Plof mee eet, staat er iets groens op tafel: kleine groene blaadjes met dunne steeltjes, dicht bij elkaar. “Wat is dat?”, vraagt Stuiiter. “Dat is tuinkers”, zegt Rozemarijn. “Dat kun je op je brood doen”. Stuiiter doet dat. “Hmm, lekker. Waar kun je dat kopen?”. “Je kunt het soms in de supermarkt kopen, maar je kunt het ook zelf kweken. Dat kan in de aarde in een bakje of op een bord met daarop een lapje stof”, antwoordt Rozemarijn.

Beschrijving

Iedere bever krijgt een bakje om de zonnebloem in de zaaïen. In het ene bakje gaat wat aarde met daarin het zaadje van de zonnebloem. Verder krijgt elke bever een kartonnen bordje met daarop een lapje. Er wordt aan twee tafels gewerkt. Aan de ene tafel gaan de bevers hun zonnebloem zaaïen. Aan de andere tafel mogen de bevers de tuinkers zaaïen. Halverwege wordt er van tafel gewisseld.

Het zaaien van de zonnebloem is niet zo moeilijk. In een potje wordt een laagje aarde gedaan. En beetje water erbij in het midden een putje maken met je vinger of een potlood waar het zaadje in gedaan wordt. Voorzichtig een laagje aarde er overheen en op een plantenstokje de naam van de bever schrijven met de groep erbij. Tuinkers zaaien kan in de aarde, maar bij het eten gebeurt dan vaak dat je aarde mee eet. Prettiger is het om op een lapje te zaaien. Maak het lapje nat en knijp het weer goed uit. Strooi de zaadjes op het lapje en dan is het eigenlijk al klaar. Geef elke bever bij het naar huis gaan een verzorgingsinstructie mee (zie bijlage).

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Vorbereiden.
- Bakjes sparen.
- Zaadjes kopen.
- Uitleg (bijlage) printen.

Materiaal

- Lege boterkuipjes.
- Potgrond.
- Zonnebloemzaden.
- Tuinkerszaadjes.
- Bordjes.
- Lapjes om op te zaaien (flanel werkt het beste).
- Voor elke bever een blad met instructies hoe de zonnebloem te verzorgen (bijlage).

Tips en veiligheid

- Geef elke bever in plaats van 1 zonnebloemzaadje 3 zonnebloemzaadjes. Dan is de teleurstelling minder als er helemaal niets op komt. Bij drie zal het hopelijk lukken dat er in elk geval eentje opkomt.
- Alhoewel het milieuonvriendelijk is, plastic bordjes zijn gemakkelijker in het vervoer dan kartonnen bordjes, wanneer ze nat worden. In plaats van een lapje kan je het ook in een leeg boterkuipje doen met witte watten.
- Om het een verrassingselement te geven, kan je de bever de zaadjes volgens een grote letter mal laten zaaien, zodat als het op komt de eigen letter zichtbaar is. En wat nog meer bij het thema past, maak een grote mal van een vlinder (aanpassen aan de maat van de kuipjes) en gebruik dat als mal.
- Verzamel de potjes per groep op een tafel, zodat het aan het eind makkelijk uit te zoeken is en mee te geven naar huis. Leg de instructie alvast per bever klaar.
- Voor vervoer naar huis is het handig als er een deksel op het boterkuipje kan.
- De bevers kunnen een potje met zaadje mee naar hun eigen huis nemen, maar ze kunnen de bakjes ook meenemen naar het clubhuis en daar een zonnebloemen hoekje maken.
- In plaats van zonnebloemenzaden kan je ook bonen gebruiken.
- Heb je geen margarinekuipjes kunnen verzamelen, dan kan je voor het poten van een zonnebloem ook turfpotjes gebruiken, die lossen op in de volle grond. Dat is ook nog beter voor het milieu.

2.8.4 BL4 Weersverwachting



Thema-introductie

Voordat Stuitert en Rozemarijn op pad zijn gegaan met de luchtballon, heeft Rebbel hen al een aantal belangrijke punten geleerd over het weer. Aan de hand van allerlei platen weten ze nu een beetje wat

voor soort weer eraan kan komen. Rebbel heeft afgesproken om zodra het weer anders wordt een berichtje te sturen met één van de platen. Dus zijn Rozemarijn en Stuiters een beetje voorbereid op weersveranderingen. Ze zien de zon, maar in de verte zijn wolken en is de lucht donker. Zou dat betekenen dat ze straks in de regen terecht komen?

Beschrijving

Bevers kijken vast wel eens naar een weerbericht op de TV. Dat ziet er heel ingewikkeld uit. Maar ook op eenvoudige wijze kan je weersveranderingen zien aankomen. Nu zijn ze zelf de weerman of weervrouw. De bevers krijgen een kaart van Nederland waarop een seizoen staat en daarbij mogen ze zelf een weerbericht mogen maken. Hebben ze de kaart klaar, dan presenteren zij hun weer aan elkaar.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Vorbereiden.
- Kaarten printen, pictogrammen printen.
- Kaarten voorzien van een seizoen.

Materiaal

- Kaarten van Nederland, pictogrammen zwart/wit of in kleur.
- Scharen.
- Lijm en lijmkwastjes.
- Weerpictogrammen (zie bijlagen).

Tips en veiligheid

- Je kunt ook de bevers zelf het weerbericht laten verzinnen en ze dan net als een weerman of weervrouw laten vertellen en de pictogrammen op de kaart laten plaatsen (magneetbord, flanelbord of greenscreen).
- Laat je de bevers zelf de pictogrammen uitknippen, gebruik dan kindvriendelijke scharen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een kleurrijk lapje stof mee.

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2022

3.1 Aankomst

Als de bevers aankomen op het terrein of bij het gebouw 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 huisje van Rozemarijn. Daar zien ze Stuitert wakker worden in de bedstee. Rozemarijn en Stuitert ontdekken de vlinder en komen uiteindelijk bij Fleur en Keet terecht, de Vlinderclub. Na deze scène gaat Rozemarijn naar bed en valt in slaap. Het wordt voor de bevers duidelijk dat Rozemarijn droomt. Het verhaal speelt zich uit en eindigt wanneer Stuitert, Rozemarijn en Stanley met de ballon omhoog gaan. Dan richt Rozemarijn zich tot de bevers en vraagt hen of ze willen helpen. Natuurlijk willen ze dat! Dan worden de bevers in groepjes verdeeld en gaan zij met de themafiguren naar de diverse activiteitsvelden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar tegenstellingen. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitsgebied. Voor elk activiteitsgebied is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitsgebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Die kan je ophangen, zodat de speltakleiding de uitleg kan lezen en eventueel kan voorlezen aan de bevers. Ze kunnen jou ook inspiratie bieden voor een leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Daarnaast kun je op [de website van Scouting Nederland](#) 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 speelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van speelleider 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 Rozemarijn en Professor Plof. Daar vertelt Rozemarijn dat ze alles heeft gedroomd, maar dat ze toch echt iets moet doen aan haar saaie jas. Stuitert weet hier wel een oplossing voor. Ze kunnen alle verdiende gekleurde lapjes op de jas van Rozemarijn plakken, zodat haar saaie blauwe jas ineens heel kleurrijk wordt.

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.

3.5.1 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.

3.5.2 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 tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>
11.00 uur	Vorbereiding/opbouw
13.30 uur	Aankomst bevers
14.00 uur	Opening
14.10 uur	Uitleg Bever-Doe-Dag
14.20 uur	Start activiteiten
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50 uur	Vertrek bevers

4 Maak je regio-activiteit Toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede Toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboeket!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten Toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je volgens handvatten. In dit zakboekje staat bij elk aspect van een Toekomstproof activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

Citaat van een regio-organisator: “Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Bever-Doe-Dag!”

5 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.

5.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een Bever-Doe-Dag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen;
- Maak een lijst van uit te nodigen personen;
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt;
- Bespreek dit met de groepsbesturen;
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt;
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door;
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst;
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek;
- 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.

5.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Bever-Doe-Dag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

6 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.

6.1 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 op scouting.nl onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Bever-Doe-Dag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle bevers en beverleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Bever-Doe-Dag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Bever-Doe-Dag alvast een aantal activiteiten met het thema 'De wereld rond in tig kleuren!' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

6.1.1 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 scouting.nl via Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Bever-Doe-Dag.

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

- Maak de uitnodiging in de vorm van een pop-up kaart (zie dit [voorbeeld](#) of [hier](#));
- Maak van de uitnodiging een puzzel die de bevers zelf in elkaar kunnen zetten;
- Laat Rozemarijn langskomen en in geuren en vooral kleuren vertellen wat de bevers allemaal gaan beleven;
- Doe een voorbereidingsopkomst.

6.2 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 of roverscouts. 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 regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de [website van Scouting Nederland](http://website.van.Scouting.Nederland) of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

6.3 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Om de bevers vast een beetje in de stemming te brengen kan je voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van die dag. Na de normale opening

introduceer je het thema, zonder iets van het verhaal van de Bever-Doe-Dag te verklappen. Je kunt die opkomst als thema de titel van 'saai of kleurrijk' meegeven.

Het spelteam bevers van de regio Den Haag geeft de volgende tips:

- Combineer het themaverhaal en toneel in de voorbereidingsopkomst.
- Gebruik een aantal van de activiteiten uit deze spelbrochure, die je tijdens de Bever-Doe-Dag niet gebruikt (soms verzinnen we nog een spel erbij, maar meestal hebben we voldoende aan de spellen uit de spelbrochure).
- De voorbereidingsopkomst eindigt altijd met een spannend einde, zodat je de volgende keer aanwezig moet zijn bij de Bever-Doe-Dag.
- Voordeel van deze manier van werken is dat bevers weten wat het thema is. Ook willen ze graag het einde mee maken, dus vragen ze hopelijk bij papa of mama dat ze daar naartoe willen. Wij vinden het een succes en zeker een toevoeging aan onze regioactiviteiten.

6.3.1 Voorbeeldactiviteiten

Saai of kleurrijk

Wat trek je vandaag aan? Dat is elke dag weer een vraag. Mogen bevers zelf bepalen wat zij voor kleding dragen of wordt dat door hun ouders bepaald? Nu kunnen zij zelf hun kleren aantrekken. Geef iedere bever twee afbeeldingen van Stuits in een onderbroek en hemd. Deze twee Stuits mogen ze gaan aankleden, de ene met zwart/witte snippers (krantenpapier, zonder gekleurde plaatjes,) de ander bontgekleurd (met snippers van gekleurde tijdschriften.) Natuurlijk vinden de bevers die zwart-wit Stuits saai en de ander kleurrijk. Zijn de Stuits beplakt, dan met elkaar een praatje houden over wat voor gevoel je hebt bij saai en welke gevoelens horen bij kleurrijk.

Materiaal:

- Per bever twee Stuits.
- Krantensnippers.
- Tijdschriftsnippers.
- Lijm.
- Lijmkwastjes.

Schilderen

Zorg van tevoren dat je clubhuis er wat saai uit ziet en vraag de bevers om een gekleurd schilderij te maken om het geheel wat op te fleuren. Leg een groot vel papier op de tafel en zet de bevers er in een ruime kring omheen. Om de beurt mogen de bevers gooien met twee dobbelstenen. Eentje geeft de kleur aan, de ander is een normale dobbelsteen. De bever die een 6 gooit gaat met de kleur van de andere dobbelsteen lekker aan het verven. Zodra er een andere bever een 6 gooit wordt er gewisseld en gaat de nieuwe bever met de gegooide kleur aan het werk. In het begin zal het er vrolijk uitzien, maar op een gegeven moment moet je over het verfwerk van een ander heen. Door vele kleuren over elkaar heen te doen, krijg je van iets dat er vrolijk uit zag een vies saai product. Dat betekent dat je wel even door moet gaan, of het vel papier niet te groot moet maken, anders krijg je dit resultaat niet. Na afloop kan je vragen of zij weten hoe andere kleuren ontstaan. Mixen van de drie primaire kleuren.

Materiaal:

- Groot vel wit papier.
- Kwasten.
- Verf: alleen rood, blauw en geel.
- Twee dobbelstenen, een normale en eentje met 2x de kleur rood, 2x blauw en 2x geel.
- Eventueel beschermende verfschorten (oude overhemden waar de kraag af is geknipt en de manchetten, in de zoom van de mouw een elastiekje rijgen).

Heb jij die kleur?

Zet de bevers aan de ene kant van het terrein achter een lijn. Ze moeten naar de overkant zien te komen zonder dat ze getikt worden. Daar ligt ook een lijn, zijn ze daarover heen dan zijn ze vrij. De spelleider staat in het middenvak en roept een kleur. Heeft de bever die kleur, dan mag die rustig naar de overkant lopen. Heeft de bever die kleur niet, dan moet geprobeerd worden naar de overkant te komen zonder getikt te worden. Haal je het niet, dan ben je ook tikker. Wie blijft er als laatste over?

Materiaal:

- Geen.

Wat is jouw lievelingskleur?

Eigenlijk moet je deze vraag al eerder stellen, bijvoorbeeld twee weken voordat je dit thema als opkomst gaat gebruiken, zodat je thuis kan kijken of je kleding in die kleuren hebt of dat dat ergens te regelen is, zodat je een grote doos hebt met allemaal kleurrijke kleding, maar zo dat er ééntje in een kleur gemaakt kan worden (zoals groene sokken, groene broek, groene blouse, groene jas, groene muts, groene wanten enz.).

Vraag de bevers nogmaals naar hun lievelingskleur is. Zijn er meer bevers met dezelfde kleur, dan zet je ze samen in een groepje. Met dat groepje gaan ze één bever uit het groepje helemaal in die ene kleur aankleden. Is er maar eentje met een bepaalde lievelingskleur, dan mag die iemand van de leiding aankleden.

Leiding die extra is, kan je in de tussentijd zo laten verkleden dat zij van alles door elkaar dragen als het maar kleurrijk is. Leuke stof tot een gesprekje, wat vind je van alles in één kleur, van bont gekleurd en wat kan wel en niet bij elkaar? Tot slot van de opkomst geef je de bevers de uitnodiging mee voor de Bever-Doe-Dag (zie de bijlage).

Materiaal:

- Veel kleding in verschillende kleuren.
- Uitnodiging voor Bever-Doe-Dag.

6.4 Ga eens op bezoek

Een goede manier om je groepen te binden aan jou / jouw regio is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, maar de achterliggende reden is altijd om meer kennis te verschaffen aan hun kaderleden en informatie in te winnen waarom bijvoorbeeld een groep wel/niet mee doet. Zorg wel dat je van tevoren goed gecommuniceerd hebt aan de kaderleden wanneer en hoe laat je komt en wat je doel is. Zo kunnen zij zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype / buzz onder je groepen. Je kan onder het mom van een gesprekje aangaan naar een groep toe gaan, maar dan is de kans groot dat kaderleden niet geheel coöperatief zijn. Wat bijvoorbeeld een goed idee is, is door ze een cadeautje namens je regio te brengen en dat te gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan.

Uiteraard kan je ook langsgaan als uitnodiging voor een activiteit die er aan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken

6.5 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een regioactiviteit is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen een oproep doen om te vragen wie er bij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

Ook kan het een idee zijn om spelregels op te stellen, uiteraard als iedereen daar akkoord mee is: je kan bijvoorbeeld als regel opstellen dat een groep 1x per 1 of 2 seizoenen een activiteit meehelpt te organiseren (of een klein deel daarvan), om daarmee het recht te krijgen om ook mee te doen met de

andere activiteiten. Uiteraard hoeft je hier niet al te streng aan vast te houden, maar is het wel een kapstok waar je mee naar de niet coöperatieve groepen kan gaan, om hen duidelijk te maken dat er ook wel wat terug gedaan mag worden en het niet altijd uit een zelfde groep mensen hoeft te komen.

6.6 Een gastopkomst

Natuurlijk is het het aller makkelijkste voor kaderleden om een opkomst te draaien waar ze zelf niets voor hebben hoeven te doen, behalve op te dagen. Daarom kan het ook een idee zijn om een opkomst voor hen te maken. Nu hoeft je dit niet per se zelf te draaien, maar je kan op die manier genoeg spelkwaliteit in je opkomst verwerken en daaromheen informatie geven over de regio aan de jeugdleden en kaderleden, uiteraard op een leuke speelse manier. Heb je bijvoorbeeld al wel eens gedacht aan een handelsspel waarbij je een regioactiviteit op poten moet zetten? Of op een ren-je-rot manier vragen over jouw regio en activiteiten te verwerken?

Zorg dat je uiteraard de hele opkomst kant en klaar aan hen kan aanleveren. Denk hierbij aan de uitwerking, de boodschap die overgebracht moet worden, alle spelregels, etc. Als je niet zelf de opkomst organiseert, dan moeten zij alleen de opkomst uit een kist moeten pakken en moet alles duidelijk zijn. Natuurlijk is het ook leuk dat, als je een toffe opkomst hiervoor bedacht hebt, je deze deelt met andere regio-organisatoren, door op gedeelde Facebookgroepen te plaatsen en/of op de activiteitenbank.

Ook is het leuk om een opkomst te organiseren welke volledig in thema staat van jouw activiteit. Hiermee kan je het thema al introduceren, interesse wekken, en mensen klaar maken voor de activiteit. Het is het leukste als zo'n opkomst de opkomst voor de activiteit is.

6.7 Duidelijk en voldoende informeren

Het klinkt natuurlijk best simpel, maar vaak gaat het mis binnen communicatie. Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle communicatie welke van de groepen naar jou komt. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen, of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, dat deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie doet vaak ook het idee geven dat jullie er altijd snel bovenop zitten, wat de bereidheid van de groepen vaak ten goede komt.

6.8 Hype / buzz creëren met PR

Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld posters welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden, en maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren, of de grondslag te leggen aan je activiteit bij de jeugdleden, want voor hen doe je het uiteraard ook. Als je op de blijvende herinnering stuurt bij de jeugdleden, praten zij hier nog langer over, ook in volgende jaren, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

7 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.

7.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuw spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema 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. Het spelthema voor dit seizoen (2021/2022) is 'De wereld rond in tig kleuren!' waarbij jeugdleden en leiding, door middel van thematisch spelen, worden geprikkeld om hun horizon te verbreden.

7.2 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 activiteitsgebieden. 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.

7.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

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

7.2.2 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 hieraan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon

'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

7.2.3 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 leidinggevenden 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.

7.2.4 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 zonodig 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.

7.2.5 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 zo iets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en

andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor 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.

8 Spelthema 2021-2022: 'De wereld rond in tig kleuren!'

8.1 Uitleg

8.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor dit seizoen is 'De wereld rond in tig kleuren!', met als ondertitel 'I challenge you!'. Het doel van dit spelthema is om de horizon van zowel de jeugdleden als de leiding te verbreden door middel van thematisch spelen. Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Met de start van het 100-jarig jubileum van de welpen in Nederland is begonnen met meer aandacht te besteden aan thematisch spelen. Voor de welpenleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen. Voor de overige speltakken is een dergelijke infographic in ontwikkeling. Vandaar dat in deze spelbrochure, éénmalig, de infographic voor welpen is opgenomen.

De infographic en de toelichting is te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

8.1.2 Waarom een thema?

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de Clini Clowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, [The fantasy of ultimate purpose](#), op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

8.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
- Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
- Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
 - De hoofdfiguren brengen samenhang;
 - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
 - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
 - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
 - Het geeft groepsgevoel;
 - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

9 Spelen in thema

Het avontuur begint... met een verhaal.

Mees en Thyrsa sluipen door het bos. Ze zijn op zoek naar de schat van een piraat. Sterre vertelde er gisteravond over. Lang geleden zette de piraat voet aan wal in de buurt van Hotsjietonia en zou hij er een enorme schat hebben begraven. Toevallig vond Stuijter gisteren een stukje van een schatkaart tussen de boeken van Professor Plof en nu gaan de bevers dus op zoek naar de schat. Zo makkelijk is dat niet, want het is maar een klein stukje van de kaart die ze hebben gevonden. Gelukkig kunnen Mees en Thyrsa heel goed zoeken. Zo hopen ze de piratenschat te vinden.

Het verhaal hierboven zou zomaar een thema voor een weekendkamp van een beverkolonie in Nederland kunnen zijn. Of misschien een inleiding voor een groots spel. Een thema maakt een spel, zoals bijvoorbeeld een smokkelspel, net iets spannender of leuker. Bevers kunnen zich er helemaal in inleven. Wat Thyrsa en Mees in het voorbeeld betreft, ligt er echt een schat verstopt in het bos bij hun gebouw.

Een verhaal kan ideeën, gedachten en emoties in de hersenen van de luisteraars planten. Door te luisteren naar verhalen, maken mensen zich automatisch een voorstelling van het verhaal, hoe de dingen eruitzien, wat er gebeurt en hoe het zou zijn als jou dit zelf overkomt. Met een moeilijk woord heet dit spiegelneuronen.

Verhalen vertellen is een belangrijke traditie. Elk verhaal bevat een boodschap voor de luisteraars. Onze traditie van verhalen vertellen maakt het makkelijker om kennis over te dragen. Verhalen leren ons om samen te werken, om samen te leven, het verschil tussen goed en kwaad te leren en te streven naar een betere wereld. De verhalen, sprookjes, sagen en legenden zijn een spiegel op onze wereld, met alle goede en slechte zaken die wij kennen. In werelden die aan de oppervlakte enorm verschillen van de onze, fantastische werelden met prinses, draken en een zoektocht om het kwaad te overwinnen. Wanneer je iets verder kijkt, zie je de overeenkomsten tussen de wereld van bijvoorbeeld Sint-Joris en de draak en die van ons.

Spelen in thema...

...prikkelt de fantasie

Kinderen leren door te spelen en een thema geeft ze daarbij houvast. Het spelen in thema **prikkelt de fantasie** van bevers, zoals Mees en Thyrza. Die fantasie hebben ze nodig om wat ze nog niet begrijpen of weten een plaats te geven. Het verhaal in ons voorbeeld geeft Mees en Thyrza houvast om dingen (beter) te onthouden. Fantasie stimuleert de ontwikkeling van kinderen doordat ze 'losse' elementen aan elkaar knopen tot een min of meer samenhangend geheel.

Fleur Kleur

Fleur Kleur houdt van toneel, even iemand of iets anders zijn dan je bent.. Bij haar kunnen de bevers zijn wie ze willen. Ben je een stoere piraat of een koning? Of liever een grote vogel die overal heen kan vliegen? Alles is mogelijk!



... sluit aan bij de leefwereld

Bevers spelen in Hotsjietonia. Hotsjietonia is een veilig en gezellig dorp, waar een heleboel leuke, leerzame en plezierige dingen gebeuren voor bevers. In dit thema is rekening gehouden met de doelstelling van Scouting, waarin een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding leidend is. Omdat het herkenbaar is spreekt het bevers aan en **sluit het aan bij hun leefwereld**.

Steven Stroom

Steven Stroom vindt sommige dingen wel een beetje spannend om te doen. Maar hij leert ook dat hij samen met anderen meer durft dan hij denkt.



Thyrza is best wel een beetje zenuwachtig. Vandaag wordt ze geïnstalleerd als bever in de Stuiterkolonie en mag ze voor het eerst haar rode blouse aan! Samen met de andere bevers en de leiding hebben ze de wet en belofte nog een keer doorgenomen. Bas Bos vindt het belangrijk dat ze ook weet waar de wet en belofte voor staan. Je belooft namelijk niet zomaar iets. Bas Bos stelt haar vlak voor de installatie begint nog even gerust. Hij zal de belofte voorzeggen, Thyrza hoeft het alleen maar na te zeggen. Buiten staan alle ouders aan de zijkant van het plein. Bas Bos roept luid: "Verzamelen!". Alle bevers verzamelen zich op het dorpsplein en de installatie begint. Daarna wordt Thyrza naar voren geroepen en is het grote moment aangebroken. Gelukkig gaat alles goed: ze maakt nu echt deel uit van de Stuiterkolonie. Trotser had ze niet kunnen zijn.

... stimuleert het groepsgevoel

De ceremonie rond het installeren is niet iets wat je zomaar doet. Het is traditie en elke bever heeft hetzelfde meegemaakt als Thyrza. Dat **bevordert het groepsgevoel**. Thyrza draagt nu de rode beverblouse (met alles erop en eraan) en de groepsdas. Ze hoort er nu echt bij en voelt zich thuis in de kolonie.

Bas Bos

Bas is een stoer en zorgzaam type. Bas neemt graag de leiding, is altijd bezig en soms ook wel makkelijk uit de tent te lokken. Hij helpt graag anderen en wil dat iedereen het naar zijn/haar zin heeft. Samen spelen is samen delen.



... ontwikkelt sociale inzicht(en)

Door fantasie en spel worden bijvoorbeeld de belangrijkste **sociaal inzichten**, zoals sociale vaardigheden en empathie ontwikkeld. Want in fantasiespel stel je je iets voor, je bedenkt hoe iets kan zijn, voor jou en de ander. Je anticipeert hierop, oefent met reacties, oefent met gedrag zoals je het later ook in echte situaties gebruikt. In fantasiespel leren kinderen dus alle voorwaarden voor goed sociaal contact.

Wanneer je met kinderen in thema werkt, zal de bever leren om zich beter in te leven in anderen. Wanneer je kinderen op straat politie en boefje ziet spelen, hebben zij daar bepaalde ideeën bij: "Jij moet mij vangen, want ik ben een boef". Als ze daarna de rollen omdraaien, snappen zij elkaar beter.

Rozemarijn

Rozemarijn is graag in haar keuken bezig, maar houdt alles ook goed in de gaten. Als Professor Plof een probleem veroorzaakt of er een beetje ruzie is in het dorp is zij degene die het oplost. Samen met de bevers bespreekt ze wat er gebeurd is en helpt ze op een betere manier om te gaan met bepaalde situaties.



... stimuleert betrokkenheid door herkenning

De verhalen en activiteiten die uit het thema voortkomen, creëren een herkenbare omgeving voor de bevers. Wanneer je het thema toepast op de aankleding van je lokaal, kun je Hotsjietonia een gezicht geven. Noem de kast met crea-spullen 'de kast van Keet', open de opkomsten op 'het dorpsplein' en luister naar een spannend verhaal in de kussenhoek van Noa. Hierdoor voelen bevers zich meer thuis in en betrokken bij 'hun' dorp Hotsjietonia.

Professor Plof

Zodra je het huis van Professor Plof op de kaart aanwijst, weten de bevers al dat er iets spannends staat te gebeuren. Ze hebben gelijk zin om nieuwe proeven te gaan doen.



... stimuleert identificatie met figuren

Bever **identificeren zich** met Stuiter, ze leren Stuiter net zo goed kennen als ze hun vrienden kennen. Wat Stuiter durft en doet, durven en doen de bevers ook.

Stuiter

Stuiter heeft ongeveer dezelfde leeftijd als de bevers. Stuiter heeft dezelfde mate van nieuwsgierigheid en leergierigheid als de bevers. Bevers kunnen zich daarom makkelijk met Stuiter identificeren.



... laat themafiguren rolmodel worden

Wanneer Stuiter een probleem heeft, weet Stuiter dat de bewoners van Hotsjietonia om raad en hulp gevraagd kunnen worden. Elk themafiguur heeft andere kenmerken, vaardigheden en kwaliteiten. Voor elke bever zal er een ander **rolmodel zijn** waarmee ze in nieuwe situaties geholpen worden. Voor bevers kunnen bijvoorbeeld nieuwe plekken, andere materialen of activiteiten heel spannend zijn.

Sterre

Sterre is betrouwbaar, avontuurlijk, weet en durft alles. Zij laat haar broer Steven zien hoe hij zijn grenzen kan verleggen. Zo zien bevers dat ze ook anderen kunnen helpen of om de voor hen hele spannende dingen toch te doen.



Stanley staat plotseling op. Hij zet de kop thee met een klap op het bijzettafeltje en loopt naar de deur. "Wat heb jij ineens?", vraagt Noa. "Je stelt wel heel veel eisen", zegt Stanley met een kleur. "Ik moet het allemaal maar maken, he! Dat gaat me dagen of misschien wel weken kosten!" "Eisen?", zegt Noa. "Ik stel helemaal geen eisen. Ik verzin gewoon maar wat". "Inderdaad", zegt Stanley. "En ik zit met de problemen". "Welke problemen?", vraagt Noa vriendelijk. Met Noa kun je altijd alles bespreken. Maar Stanley loopt weg, met zijn hoofd naar beneden..."

... geeft houvast bij het verwerken van gevoelens

Verhalen kunnen ook zorgen dat bevers **gevoelens verwerken**, begrijpen en toepassen na een oefensituatie. Je kunt op een speelse manier zaken en doelstellingen aan bod laten komen, zoals we bijvoorbeeld in het bovenstaande verhaal over Stanley en Noa aan bod laten komen. Wanneer Stanley aan het einde van het verhaal wegloopt, zullen de bevers dat misschien wel herkennen. Jij kunt ze daarbij helpen door het fragment uit het verhaal opnieuw te vertellen en misschien zelf anders zouden kunnen oplossen.

Noa

Bij Noa kan je tot rust komen en je kan alles tegen haar zeggen. Ze respecteert alle emoties en gevoelens en helpt de bevers om er mee om te gaan.



Charlotte begrijpt er maar niets van. Als haar zoon Levi bij de bevers is geweest, vertelt hij thuis steeds verhalen over Keet Kleur en Professor Plof. Volgens Levi hebben ze met hen spannende en leuke activiteiten gedaan. Charlotte heeft geen idee wie deze personen zijn en wanneer ze er naar vraagt krijgt ze steevast als antwoord: "Die wonen in Hotsjietonia, samen met Rozemarijn en Sterre."

... creëert samenhang (rode draad)

Door gebruik te maken van de Hotsjietoniafiguren en de activiteitengebieden heb je een **rode draad** in je programmering. Het verhoogt de sfeer en de activiteiten krijgen een grote **samenhang**. Je programma hangt niet als los zand aan elkaar. Er ontstaat een groepsgevoel. Alleen bevers weten wie Stanley Stekker is en wat je samen met hem kunt doen. De leiding is niet een verzameling van volwassenen, maar het zijn vrienden die hen helpen de wereld om zich heen te ontdekken en allerlei activiteiten doen. Doordat de bevers de bewoners van Hotsjietonia en hun huizen herkennen worden ze meer betrokken. Geen opkomst is hetzelfde en toch stappen de bevers elke keer weer in een bekende wereld.

Stanley Stekker

Stanley Stekker heeft overal een oplossing voor. Als iets gemaakt of gebouwd moet worden gaat Stanley graag op onderzoek uit om een oplossing te vinden. Hij weet daardoor goed verbanden te leggen en de rode draad in het programma te bewaken.



Explorers Mees, Thyra, Levi en Natalie zitten rond het kampvuur. Ze halen herinneringen op aan hun zomerkampen van vroeger. Welk zomerkamp weten ze het best te herinneren en waarom? Levi weet het meteen: het piratenkamp! Het grote lokaal was toen helemaal omgebouwd tot piratenschip. Bas Bos liep toen de hele tijd rond als piraat en riep dingen als “Alle hens aan dek!”, “Hijs de zeilen!” en “Duizend bommen en granaten!”. De andere moeten lachen, want Levi doet de piraat nu perfect na. Het is alsof hij weer terug is op dát zomerkamp.

... creëert een blijvende herinnering (memoriseren)

Is het je wel eens opgevallen dat, wanneer je met andere scouts herinneringen ophaalt over (zomer)kampen, je zonder problemen het thema nog weet, maar dat je nog eens goed moet nadenken over het jaartal?

... en voor de leiding?

Hilde heet op zaterdag Rebbel. De bevers kennen haar vooral bij die naam. Hun lokaal is versierd met een mooie wandschildering van Hotsjietonia en bij het begin van de opkomst zingen ze het beverlied, maar verder doen ze niet zoveel met het Hotsjietoniathema. Ze zou er wel meer mee willen doen, maar hoe dan? En vooral, kost dat niet veel extra tijd?

Het gebruik van het beverkompas bij Scouting kan je al enorm helpen. Het is een goed uitgedacht verhaal met verschillende aansprekende figuren, zowel goed als kwaad. Je kunt er zelf met jouw eigen stafteam meer van maken. Hieronder enkele tips:

- Spreek jouw eigen creativiteit aan en maak gebruik van jullie eigen mogelijkheden. Je kunt hierbij bijvoorbeeld denken aan stemgebruik en houding om de boodschap helder over te brengen.
- Maak de bevers enthousiast. Als jij een ‘groot’ probleem ziet, zullen de bevers het ook zo groot zien. En als jij zin hebt om het op te lossen, dan willen de meeste bevers je graag helpen. Samen met Bas Bos op zoek naar Steven die zich in het bos heeft verstopt, is een stuk uitdagender dan “we gaan het bos in om een spel te doen”.
- De bevers kunnen hun ‘rol’ lang volhouden of nog sterker in het thema ‘geloven’ dan jij. Wanneer jij het thema serieus neemt, gaan ze mee in het verhaal.
- In het begin kost het misschien een beetje meer tijd, maar je zult merken dat wanneer je het vaker gedaan hebt, het ook tijd kan besparen. Een oude activiteit in een nieuw jasje wordt door de bevers als een nieuwe activiteit gezien.
- Zet een thema van begin tot het einde door, zowel in de grote lijnen als in de kleine details. Zorg dat het themaverhaal afgerond is tot een goed einde en de bevers met een goed gevoel naar huis gaan.
- Begin bij het uitwerken van een thema dingen te verzinnen vanuit het thema, waarna je kijkt hoe je het inpast in de opkomst. Werken vanuit het thema geeft je nieuwe en originele ideeën. Het geeft je ook zelf energie om ermee aan de slag te gaan.
- Leg de activiteit uit op een manier waardoor het duidelijk wordt dat de bevers bezig zijn het probleem op te lossen. Dus niet: “We gaan een pazzaspel spelen en dat gaat zo...”, maar: “Zullen we voor Rozemarijn een pizza bakken? Misschien heeft Rozemarijn dan geen honger meer, dat kunnen we zo doen... laten we er een wedstrijdje van maken! Wie het snelste de pizza klaar heeft!”

Maar is dat niet saai, steeds maar spelen in Hotsjietonia? Nu gebruiken we ook piraten en gaan we terug in de tijd. Het is jammer als we dat niet meer zouden kunnen gebruiken.

Hotsjietonia is een overzichtelijk dorp dat grenst aan de grote buitenwereld. Daardoor kun je vanuit Hotsjietonia naar andere plekken gaan of juist mensen van buiten naar Hotsjietonia halen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder worden een aantal voorbeelden gegeven, tussen haakjes staat ter vergelijking een ‘normaal’ thema.

- Er zijn mensen uit een ver land met de boot aangekomen in Hotsjietonia. Stuitert gaat samen met Sterre en Steven kennismaken (vergelijk: Arabieren of Chinezen).
- Een zeppelin landt aan de rand van Hotsjietonia bij het huis van Professor Plof en Stuitert gaat een kijkje nemen en op avontuur met die hete luchtballon (vergelijk: Reis rond de wereld).

- Rebbel komt terug uit het bos met een heel oud stuk steen met letters erop. Dan blijkt dat er in het bos nog meer stukken te vinden zijn die verwijzen naar een verstopte schat (vergelijk: Indiana Jones).
- Het is winter en Stuitert wil niet binnen zitten. Dan bedenken Professor Plof en Rozemarijn dat ze ook lekker kunnen sporten. Ze organiseren allemaal sport en spel wedstrijden (vergelijk: Olympische winterspelen)
- Stanley Stekker heeft een tijdmachine gemaakt. De bevers stappen er doorheen en komen uit in de oertijd (vergelijk: holbewoners).
- Als de bevers aankomen zijn alle Hotsjietonia bewoners in rep en roer. Ze hebben een grote feestmaaltijd gemaakt en nu is ineens de taart weg! Maar niemand wil zeggen dat hij/zij het gedaan heeft, wat nu? De bevers gaan helpen om dit uit te zoeken. (vergelijk: Levend Cluedo)

Het grote voordeel is dat je de karakters van de Hotsjietonia bewoners daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het *Beverkompas* worden de eigenschappen van de Hotsjietoniabewoners uitgebreid beschreven.

10 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Elmer Mik
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Jaap Bont
Joost Mul
Joost Vermeulen
Joyce van der Steen
Marlieke Alkema
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Wilmi Schoote
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 2022.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2022 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 50037). Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk.



Spelbrochure 2022-2023

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



Scouting 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