

Spelgids
Bever-Doe-Dag 2012
'Na de storm'



Scouting



Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor

Erwin Clabbers

Corine Dudok van Heel

Geert van Hoek

Marjo Lelie

Gert-Jan Luis

Sven van Nieuwenhoven

Sebastiaan Overdijk

Renée van der Ruyt

Marjolein Schoones

Yvonne Snelders

Lars Vermeij

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

©2012 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2013

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

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2012. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit waarbij wij je optimaal willen ondersteunen. Tijdens de jaarlijkse Bever-Doe-Dag, het dorpsfeest, 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 Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen kolonie of groep. Daarnaast is een Bever-Doe-Dag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor bevers kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kunnen jullie zelf het beste de Bever-Doe-Dag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

De basis voor deze Bever-Doe-Dag wordt gevormd door het themaverhaal 'Na de storm'. Het centrale themafiguur van de dag is Sterre Stroom. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens de voorbereidende opkomst kunnen groepen aan de slag met het weer, regen en wolken. Hierdoor leven de bevers toe naar de grote dag, waarop ze ontdekken dat de brug in het dorp Hotsjietonia na een stormachtige nacht kapot is gegaan. De bevers kunnen vervolgens door het doen van activiteiten materialen verzamelen waarmee de brug kan worden gerepareerd. Deze materialen worden gesymboliseerd door puzzelstukjes. Aan het eind van de dag kunnen de bevers samen met Sterre de puzzelstukjes in elkaar zetten en zo wordt de brug gerepareerd.

De bevers bezoeken op de Bever-Doe-Dag het hele dorp en doen activiteiten in de acht verschillende activiteitengebieden. De activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in het dorp. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.

De Bever-Doe-Dag en de Jungledag staan dit jaar allebei in het teken van water, regen en storm. Bij de bevers is door een storm de brug kapot gegaan en bij de welpen is de dam doorgebroken. Niet alleen in het thema, maar ook in de activiteiten zit aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je ook materialen gebruiken voor beide dagen.

Om deze Bever-Doe-Dag te organiseren voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips voor een voorbereidende opkomst voor de Bever-Doe-Dag. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren op de organisatie van deze dag.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2012 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badges 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 € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50038).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50039).

Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze spelmap: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2012!
De werkgroep regiospelen 2012



Inhoudsopgave

1	Themaverhaal: Na de storm.....	6
2	Voorafgaand aan het regiospel.....	7
2.1	Vorbereidende opkomst.....	7
2.2	Introductie van het verhaal.....	7
2.2.1	Het waterpeilspeel.....	7
2.2.2	Windmolen maken.....	8
2.2.3	Weermanspeel.....	8
2.2.4	Wolken spotten.....	9
2.2.5	Wolken maken.....	9
2.2.6	Wolken in een potje.....	9
2.2.7	Temperatuur.....	9
3	Verloop Bever-Doe-Dag 2012.....	11
3.1	Aankomst.....	11
3.2	Opening.....	11
3.3	De speelvelden.....	11
3.4	Sluiting.....	12
3.5	Spelverloop.....	12
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem.....	13
3.5.2	Optie 2: Rouleren.....	13
3.6	Tijdsduur.....	13
3.7	Tijdsschema.....	14
4	Laat je zien.....	15
4.1	Invloedrijke personen.....	15
4.2	Pers.....	15
5	Activiteiten.....	16
5.1	In en rondom het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken).....	16
5.2	Speelveld (Sport & Spel).....	17
5.3	Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het aangrenzende bos (Buitenleven).....	19
5.4	In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie).....	21
5.5	In en rondom het huis van Noa (Identiteit).....	23
5.6	Het dorpsplein (Samenleving).....	24
5.7	In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal).....	27
5.8	In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond).....	29
	Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag.....	31
	Bijlage 2: Voorbeeld-uitnodiging overleg regiospel.....	34

1 Themaverhaal: Na de storm

Een themaverhaal maakt het voor bevers gemakkelijker om zich in te leven in wat er gebeurt en de spanning vast te houden tijdens de Bever-Doe-Dag. Dit themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen. De leiding kan het voor de opening aan de bevers voorlezen. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de bevers om de verschillende elementen aan elkaar te knopen.

Na de storm

“Stuiter staat voor de brug en wil naar het dorp Hotsjietonia gaan, maar dat gaat niet. De brug is kapot. Hoe kan dat nu? Aan de andere kant komt Sterre aangelopen. Ook zij schrikt als ze de beschadigde brug ziet. Nu kan niemand Hotsjietonia meer in of uit.

Afgelopen nacht heeft het flink gestormd. De harde wind en regen maakten dat de boot van Sterre en Steven Stroom ging schommelen. Ze hebben er niet van kunnen slapen. Steven voelde zich niet prettig bij al dat lawaai en geschommel. Om zijn aandacht af te leiden, hebben ze de hele nacht spelletjes gespeeld.

De storm heeft er ook voor gezorgd dat de brug kapot is. Stuiter wil proberen om via de brugleuning naar de overkant te klimmen. Sterre houdt Stuiter tegen, dat is veel te gevaarlijk. Zij heeft een beter idee. Ze loopt terug naar haar boot en pakt het kleine roeibootje. Hiermee roeit ze naar de overkant en laat Stuiter daar instappen. Stuiter moet natuurlijk wel eerst een zwemvest aan; veiligheid boven alles. Samen roeien ze naar de overkant. Sterre en Stuiter besluiten dat ze de brug gaan maken. Dat heen en weer roeien is niet echt handig. Maar hoe kunnen ze de brug maken? Ze hebben namelijk geen gereedschap en materialen om de brug te maken. Sterre bedenkt een plan. Samen met Stuiter gaat zij langs alle bewoners in het hele dorp. Er zijn in Hotsjietonia vast genoeg materialen waarmee ze de brug kunnen repareren!”

2 Voorafgaand aan het regiospel

2.1 Voorbereidende opkomst

De volgende activiteiten zijn bedoeld als introductie voor de Bever-Doe-Dag. Deze activiteiten kunnen in de eigen groep gedaan worden, na ontvangst van de uitnodiging, in de week of weken voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag. Op deze manier maken de bevers binnen hun eigen speltak alvast op een leuke manier kennis met het thema van de Bever-Doe-Dag.

2.2 Introductie van het verhaal

De eerste voorbereidende opkomst kun je beginnen met het voorlezen van de uitnodiging voor de Bever-Doe-Dag. Hieruit wordt duidelijk dat het de laatste dagen veel waait in het dorp en dat de brug kraakt.

Voorbeeldtekst uitnodiging voor groepen in thema

Ahoi bevers!

Hebben jullie het al gevoeld? Het waait de laatste dagen heel hard in Hotsjietonia. Mijn boot schommelt heel de tijd heen en weer, supergaaf! Hadden jullie al gehoord dat de brug nu kraakt? Het voelt net alsof we met de boot op zee zijn. Steven vindt dat minder leuk en wil nu liever met de boot in het dorp blijven. Stuiter vertelde mij dat jullie snel feest komen vieren in het dorp. Leuk, want ik ga er ook heen! Ik hoop dat de storm voor het feest weg is. Komen jullie ook?

Aan te vullen met informatie over datum, tijd, locatie, etc.

Groetjes, Sterre

Ter voorbereiding op de Bever-Doe-Dag kun je zelf activiteiten verzinnen die met water, storm en regen te maken hebben. Je kunt ook gebruik maken van onderstaande spelsuggesties die te maken hebben met het weer.

2.2.1 Het waterpeilspeel

Sterre heeft gemerkt dat het waterpeil soms verandert. Haar boot drijft dan hoger of lager. Als er meer water is, gaat de boot omhoog. Dan gaat het varen gemakkelijker en kan haar boot naar de zee drijven. Sterre heeft wel zin in een avontuur. Het water is nu laag. Maar met wat regen kan er steeds meer water in de rivier komen. Zullen we Sterre naar zee helpen?

Op een veld staat een emmer water (zee) en een lege waterpeilcilinder (rivier) met daarin een pingpongbal (de boot van Sterre en Steven). De kinderen gaan tussen de emmer en de cilinder op een rij staan/zitten. Ze zitten/staan zo ver van elkaar dat ze elkaar een hand kunnen geven. De rij mag slingeren. De kinderen krijgen allemaal een leeg bekertje (wolken).

De bedoeling van dit spel is om zonder te lopen en met de bekertjes, het water uit de emmer naar de cilinder te krijgen en de pingpongbal uit de cilinder naar de emmer.

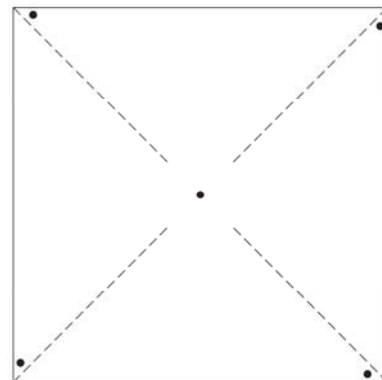
Dat kan als een kind water uit de emmer schept en dat dan overschenkt in de beker van het kind naast zich. Deze schenkt het volle bekertje weer over in het lege bekertje van het kind daarnaast. Dit gaat door totdat het kind naast de cilinder zijn/haar bekertje vervolgens leeg schenkt in de cilinder. Daardoor stijgt de pingpongbal (boot). De kinderen gaan op deze manier door met het verplaatsen van het water. Als de pingpongbal uit de cilinder drijft pakt het kind dat het dichtst bij zit die bal in zijn/haar beker. De pingpongbal gaat in omgekeerde volgorde van bekertje naar bekertje terug naar de emmer water (zee).

Materiaal: waterpeilcilinder (PVC waterafvoer pijp met een diameter van 50 mm, PVC-lijm, 50mm afdekdop, watervaste markeerstift om hoogte aan te geven in cm NAP), emmer met water, bekertjes en een pingpongbal

2.2.2 Windmolen maken

Het waait hard in het dorp. Steven vindt het maar niets, want hierdoor schommelt de boot heen en weer. Maar eigenlijk is het ook best leuk als het een beetje waait. Dan kun je namelijk lekker zeilen. Om Steven af te leiden, wil Sterre kijken waar de wind vandaan komt en hoe snel een windmolen kan draaien. Kunnen de bevers helpen om te kijken waar de wind vandaan komt?

Teken met de liniaal een kruis op het papier, van hoek tot hoek. Zet met een potlood in elke hoek een puntje en maak een klein gaatje (zie tekening hiernaast). Knip de streepjes bij de hoeken in tot iets over de helft.



Vouw de vier hoeken met de gaatjes naar het midden en duw de speld of de splitpen door de vier gaatjes en door het midden van het vierkant. Maak vervolgens een gaatje in de bovenkant van het rietje en doe daar de splitpen losjes doorheen, zodat het molentje kan draaien.

Houd de molen nu omhoog om te zien wanneer de molen het snelste draait. Je kunt op de grond het noorden, oosten, zuiden en westen aangeven, zodat de bevers zelf kunnen zien waar de wind vandaan komt.

Materiaal: stevig vierkant papier, scharen, spelden met een knop of splitpennen, linialen, potloden en rietjes

2.2.3 Weermanspel

Het regent en waait hard in het dorp Hotsjietonia. De windmolens draaien op volle toeren. Hoe zal het weer worden de komende tijd? Kunnen de bevers goed luisteren naar het weerbericht en de bewegingen goed uitvoeren?

De kinderen worden verdeeld in vier groepen en elk groepje zit in een hoek van het speelveld. In het midden van het speelveld is een cirkel getekend (stoepkrijt), hierin staat een leidinggevende (weerman). Elk groepje bedenkt nu wat ze zijn (regen, wind, sneeuw of hagel). De weerman gaat het weerbericht vertellen en daar komt steeds regen, wind, sneeuw of hagel in voor. Hij roept bijvoorbeeld dat het gaat regenen. Het groepje met regen loopt dan naar hem toe en gaat rondjes om de cirkel heen lopen. Als de weerman zegt *het gaat harder regenen (c.q. waaien, sneeuwen of hagelen)* dan gaan ze om de cirkel heen rennen. Als de weerman zegt *er komt een stortbui* dan gaan ze springen. Als de weerman zegt *het gaan onweren* moeten ze zo snel mogelijk terugrennen naar hun beginplaats. De weerman kan nu kinderen aftikken, deze kinderen moeten dan in de cirkel gaan zitten. De weerman kan na een keer zeggen *het gaat harder regenen* ook een ander groepje erbij roepen. Er is geen vaste volgorde van wat de weerman kan zeggen, hij kan ook een paar keer hetzelfde zeggen voordat hij zegt dat het kan onweren.

Materiaal: stoepkrijt of touw om een cirkel te maken

2.2.4 Wolken spotten

Sterre kan aan de wolken zien wat voor weer het wordt. Elk soort wolk heeft zijn eigen naam. In het lokaal heeft Sterre een aantal foto's opgehangen van verschillende wolken. Bij elke foto vertelt zij welk weer je kunt verwachten als je die wolk ziet. Daarna gaat ze met de bevers naar buiten. Kunnen zij zien wat voor weer het gaat worden?

Materiaal: foto's en informatie over wolkensoorten (deze kun je bijvoorbeeld vinden op de website van de vereniging voor weerkunde en klimatologie www.vwkweb.nl bij "achtergrond/wolkenatlas")

2.2.5 Wolken maken

Sterre vindt het eigenlijk nog leuker om haar eigen wolken te maken. Dat is heus niet zo moeilijk. Ze pakt een grote plastic fles en vult deze met heet water. Ze waarschuwt iedereen om geen kokend water te gebruiken, dat is gevaarlijk en de fles gaat er bovendien van smelten! Ze laat de fles met heet water 5 minuutjes staan en giet er daarna driekwart van het water uit. Dan legt ze ijsblokjes op de opening van de fles. De bevers zien nu dat een deel van het water door de warme lucht in waterdamp verandert. Als de waterdamp bij het koude ijs komt, verandert het in kleine druppeltjes. Deze druppeltjes vormen dan samen een wolk.

Materiaal: plastic fles, heet water, ijsblokjes

2.2.6 Wolken in een potje


Sterre pakt een grote glazen pot. Daar doet ze een laagje water in. Dan legt ze er een ballon op die ze heeft opengeknipt. De ballon bedekt ruimschoots de opening van de pot. Ze legt er ook een boek op zodat de ballon op zijn plaats blijft liggen. Na 10 minuten haalt ze het boek en de ballon van de pot af. Dan gooit ze een eetlepel talkpoeder in de pot en bedekt de pot snel weer met de ballon. Ze doet er een stevig elastiek omheen zodat de ballon goed op zijn plaats blijft zitten. Met haar vuist drukt ze de ballon voorzichtig in de pot. Ze legt uit dat de lucht in de pot nu wordt samengeperst en verwarmt. Na 15 seconden haalt ze haar vuist weg. In de pot ontstaat nu een wolk. Dit komt omdat de lucht nu is afgekoeld en niet zoveel waterdamp meer kan vasthouden. De waterdamp die teveel is condenseert nu rond het talkpoeder. Hierdoor ontstaat de wolk!

Materiaal: een grote glazen pot, talkpoeder, een ballon, een stevig elastiek, een eetlepel en een schaar

2.2.7 Temperatuur

Sterre heeft het oh zo warm en dan lopen de rillingen over haar rug. Wat is er aan de hand. Komt dat door het weer of is ze ziek aan het worden. Met de bevers gaat Sterre een paar proefjes doen om het verschil tussen warm en koud te laten zien. Ze heeft daarvoor in ieder geval verschillende soorten thermometers meegebracht.

- Leg eerst even kort de werking van een thermometer uit. Vertel eens over lichaamstemperatuur, kookpunt en buitentemperatuur (boven en onder nul). Je kunt op papier een grote thermometer tekenen om deze temperaturen aan te geven en te laten zien hoe we warm en koud kunnen aflezen.
- Ze gaan met elkaar kijken hoeveel graden de temperatuur buiten aan geeft, ze hangen meteen een buitenthermometer op. Aan het eind van de opkomst gaan ze de thermometer aflezen.
- Sterre heeft zin in een lekker bad. Ze heeft een bak met kraanwater op tafel gezet. Daar doet ze de badthermometer in. Dan gaat zij er heel voorzichtig heet water bij gieten. De bevers kunnen op de thermometer aflezen wanneer het badwater goed van temperatuur is en wanneer te heet of nog te koud.

- 
- Sterre gaat de temperatuur opnemen bij alle bevers. Ze vraagt de bevers ook er bij hen thuis koorts opgenomen wordt. Dat kan op verschillende manieren. Tegenwoordig gebeurt dat vaak met behulp van een oorthermometer. Ze neemt de koorts op en de bevers mogen zelf de meter aflezen. Wel na elke bever even met een watje met alcohol het deel dat in het oor gaat reinigen.

Materiaal: papier, stiften, badthermometer, oorthermometer, buitenthermometer, watjes, alcohol, bak (of poppenbadje) en water

Tip: Kijk voor meer activiteiten eens in de activiteitenbank van Scouting op www.scouting.nl/activiteitenbank

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2012

3.1 Aankomst

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

De leiding van een groep ontvangt tevens het themaverhaal op papier, zodat ze dat voor de opening aan de bevers kunnen voorlezen (zie hoofdstuk 1).

3.2 Opening

De bevers komen aan bij de brug van Hotsjietonia en zien dat de brug kapot is. Sterre komt aangelopen en ziet ook dat de brug defect is. Sterre zwaait naar de kinderen aan de overzijde. Stuiiter staat klaar om vanaf de kant van de kinderen via de leuning naar de overzijde te gaan. Sterre vindt dit niet veilig en stelt voor om een boot te gaan halen.

Om in thema te blijven is het spel "Schipper mag ik overvaren" goed passend. Wel dient dit in delen te worden gespeeld met een maximum van 50 jeugdleden. Dus met 150 kinderen worden dit 3 groepen.

Nadat de bevers in Hotsjietonia zijn aangekomen, vraagt Sterre aan de kinderen om te helpen bij het repareren van de brug. Hiervoor zijn allerlei materialen nodig. De kinderen kunnen deze materialen verzamelen door mee te doen aan de activiteiten die op de speelvelden worden aangeboden. Op elk speelveld kan elk groepje een puzzelstuk verdienen. Hierop staat aan de ene kant een voorwerp en aan de andere kant een puzzelstuk van de brug. Elk groepje moet alle materialen verzamelen, dan pas kan de brug gerepareerd worden.

Voor het spel gaat beginnen, leg je centraal uit hoe het gespeeld gaat worden. Voorbeelden vind je bij spelverloop. Belangrijk is dat je aangeeft hoe de groepen rouleren, hoeveel tijd ze op ieder speelveld kunnen spelen en natuurlijk wie waar begint. Je kunt de kinderen ook een loopkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welk speelveld ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

3.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein dat is onderverdeeld in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitengebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om zich een beeld te vormen van het dorp (kijk voor plaatjes en ideeën over aankleding in het Beverkompas).

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitengebieden van het beverspel. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, mogen ze grabbelen in een grabbelton of -zak. Hieruit halen ze een puzzelstuk met daarop materiaal waarmee de brug gerepareerd kan worden:

- Rondom het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken) – spijkers
- Speelveld (Sport & Spel) – een hamer
- Bos en rondom het huis van Bas Bos en Rebbel (Buitenleven) – planken
- Rondom het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie) – verf

- Rondom het huisje van Noa (Identiteit) – kwasten
- Het dorpsplein (Samenleving) – een schep
- Rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal) – een kruiwagen
- Rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond) – een zaag

3.4 Sluiting

Nu de bevers in het hele dorp puzzelstukjes hebben verdiend, zouden ze als het goed is de brug kunnen maken. Sterre Stroom denkt dat een brug bouwen wel moeilijk zal zijn en besluit om Stanley Stekker erbij te halen om mee te helpen. Stanley Stekker is namelijk diegene in het dorp die heel veel van techniek weet. Samen met de kinderen roept ze heel hard: “Stanley Stekker!!!”. Na een paar keer roepen komt Stanley Stekker tevoorschijn en Sterre Stroom vraagt of Stanley Stekker wil helpen. Uiteraard wil Stanley Stekker mee helpen, maar een brug bouwen doe je natuurlijk met hele sterke materialen, en dan is de hulp van de sterke Bas Bos wel welkom. Nu roepen Sterre Stroom, Stanley Stekker en de kinderen heel hard: “Bas Bos!!!”. Wanneer Bas Bos er ook is, kan er begonnen worden met bouwen. Terwijl Bas Bos helpt met het dragen van de onderdelen van de brug, helpt Stanley Stekker de kinderen met de goede stukjes op de goede plaats te krijgen wanneer ze er niet uitkomen. Om ervoor te zorgen dat het niet te druk in 1 keer wordt bij het bouwen van de brug zorgt Sterre Stroom ervoor dat er elke keer maar een paar kinderen helpen en de rest vanaf een afstandje toekijkt. Wanneer de brug klaar is en alle stukken op de goede plaats liggen, moet er nog wel gekeken worden of de brug veilig is. En wie kunnen ze daarvoor beter roepen dan Professor Plof? Omdat Professor Plof nog niet in de buurt is, moet er alweer heel hard geroepen worden, en nu nog harder als de eerste keer om zeker te weten dat Professor Plof het goed hoort. Wanneer ze hard genoeg geroepen hebben komt Professor Plof kijken waarvoor ze hem hebben geroepen. Sterre Stroom legt uit dat er nog naar de veiligheid van de brug gekeken moet worden, en Professor Plof begint de brug te onderzoeken. Wanneer hij hem aandachtig bekeken heeft, zegt hij dat de brug veilig is, en dat hij in gebruik genomen kan worden. Keet en Fleur kleur zorgen voor de feest sfeer en hangen alle versieringen aan de brug die de bevers vandaag hebben gemaakt. Er barst een klein feestje los. Het lied dat op de Bever-Doe-Dag geleerd hebben, wordt hard gezongen. Sterre Stroom bedankt alle kinderen voor het helpen en zegt dat ze nog een bedankje heeft. Ze heeft voor alle kinderen een herinneringsbadge. Ze steekt als eerste de brug over en zegt dat de kinderen achter haar aan mogen komen. Aan de andere kant van de brug wacht ze en geeft alle kinderen die langs haar komen de herinneringsbadge. De kinderen die hun herinneringsbadge hebben ontvangen mogen hun eigen leiding opzoeken om weer terug naar huis te gaan.

3.5 Spelverloop

Het handigst is dat de kinderen van tevoren in groepjes van zes personen worden verdeeld. Er zijn in deze spelmap 41 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Bever-Doe-Dag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Met elk groepje laat je een begeleider meegaan. Het je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele regiodag goed is doorgesproken met alle leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

De kinderen zijn aanwezig, de groepen gemaakt en klaar voor het spel. Hoe zorg je er voor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het handigste is om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hier geven we twee opties hoe je dit kunt aanpakken.

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

Een van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Voordelen:

- De bevers (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel uitkiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden. Behalve 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.

3.5.2 Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld.

Voordelen:

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

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Activiteiten moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de bevers nog niet klaar zijn met spelen.

Bepaal hoe lang er op een veld gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang je Bever-Doe-Dag duurt, maar ook hoeveel tijd andere onderdelen van de dag innemen, zoals een opening, pauze, sluiting en vertrek. Advies hierin is om groepen ongeveer 15 minuten op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan. Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten. Dat kan de binnenplaats van je blokhut zijn of het voetbalveldje naast je clublokaal.

3.6 Tijdsduur

Een regiospel duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 min.), uitleg spel (10 min.), activiteiten (8 x 15 min.=120 min) en de afsluiting (20 min). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.



3.7 Tijdsschema

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

Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. In dit schema zijn we niet uitgegaan van een pauze. Dit is iets wat je als organisatie zal moeten bedenken of je dit wilt. En wie daar voor zorgt, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgen jullie dit?

4 Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd. Het eerste doel van dit regiospel is om de bevers kennis te laten maken met de breedte van Scouting en ze een geweldige dag te bezorgen. Maar ook dat er nog een tweede doel is, namelijk in de regio bekendheid geven aan de diversiteit van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke mensen en door het uitnodigen van de regionale pers.

4.1 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 regiospel 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 jullie regio leven.

Checklist voor het uitnodigen van invloedrijke personen

- Bespreek in je regio of je invloedrijke mensen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie. Geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Nodig de pers eventueel uit.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en welke behoefte zij 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.

4.2 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 (dit is een leuke voor oudere jeugdleden, zoals explorers, 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, dit is in verband met drukken niet altijd mogelijk. Daarnaast zijn journalisten ook niet verplicht om het je eerst te laten lezen, maar vragen staat natuurlijk altijd vrij.

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

5 Activiteiten

Per speelveld staat een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

5.1 In en rondom het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Stanley Stekker is de uitvinder in Hotsjietonia. Hij weet voor alles een oplossing te bedenken en hij kan de kinderen veel vertellen over de verschillende Scoutingtechnieken. Dat komt goed van pas om de brug te repareren.



1. Schommelen met Stanley

Stanley heeft een schommel gemaakt. Sterre houdt van schommelen, zij vond het ook niet erg dat haar hangmat tijdens de storm zo slingerde. Steven vond het minder fijn, hij vond dat erg spannend. Sterre probeert bij spannende momenten altijd iets leuks te bedenken, zodat het minder eng wordt. Ze heeft plaatjes opgehangen, deze zijn tijdens het schommelen te zien. Laat de bevers al schommelend een plaatje ontdekken en vervolgens mag de volgende bever ook naar een plaatje speuren. Kunnen de bevers bedenken wat het met elkaar te maken heeft?

Materiaal: touw om aan te slingeren. Kijk of het aan bomen kan, eventueel een driepoot bouwen kan ook. Maak een grote knoop onderaan het touw en hang de plaatjes in de boom op. Hier kun je bijvoorbeeld het bever memory-spel voor gebruiken. Dit kun je downloaden van www.scouting.nl.

2. Seinen

Sterre staat aan de ene kant van de rivier en Stuiter aan de andere kant. Stuiter kan niet over de brug want deze is stuk. Hoe kan Sterre ervoor zorgen dat Stuiter weet wat er aan de hand is? Als ze nu eens aan Stanley vraagt of hij die twee gekke blikjes met dat touw nog heeft... dan kan Sterre aan Stuiter vertellen wat er aan de hand is. Sterre hoeft dan alleen maar het ene blikje naar de overkant te gooien en als Stuiter deze pakt, kan ze het vertellen.

De bevers worden in twee groepen verdeeld en gaan op ruime afstand van elkaar staan. Door de blikjestelefoon kunnen ze een boodschap naar elkaar overbrengen.

Materiaal: Conserven blikken (leeg) en een sisaltouw (zorg voor meerdere "telefoons")

3. Windrichtingen roven

Sterre woont op een boot, als je aan het varen bent, is een kompas heel erg belangrijk. Ook Sterre heeft een kompas, gekregen van Steven en ze is er erg zuinig mee, je kunt er de weg terug naar Hotsjietonia mee vinden.

Leg aan de bevers uit dat er vier windrichtingen zijn, speel daarna het volgende spel:

Maak 4 speelvakken en verdeel de bevers in vier groepen. In elk speelvak komt een groepje bevers te staan. Elk speelvak is een windrichting. In het midden van de speelvakken hangt een bel. Een spelleider noemt een windrichting en de bevers uit dat vak moeten dan zo snel mogelijk bellen.

Variatie: Noem twee windrichtingen, welk groepje is het snelst?

Materiaal: 4 pylonen, bel en lint of sisaltouw

4. Wigwam bouwen

Nu de brug stuk is en alle bewoners van Hotsjietonia hard werken om hem te repareren, is Noa's huis niet groot genoeg om uit te rusten met zijn allen. Noa had in haar tuin een wigwam staan. Helaas is deze door de storm weggewaaid. De wigwam is gemakkelijk te maken, zodat ze er met zijn allen in kunnen zitten. Noa heeft Stanley gevraagd te helpen bij het bouwen van een nieuwe wigwam. De bevers krijgen satéstokjes en spekjes, hiermee gaan ze een wigwam bouwen. Door kleine stukjes van de spekjes af te plukken en deze eventueel een beetje nat te maken blijven ze goed plakken aan de saté stokjes.

Materiaal: saté stokjes, spekjes, bakjes water. Eventueel lapjes stof die de bevers om de driepootjes heen kunnen wikkelen om er een echte wigwam van te maken en scharen om de stof te knippen.

5. Vliegtuig bouwen

Stanley Stekker heeft een vliegtuigje gemaakt. Deze kan hij op afstand besturen. Hij laat het vliegtuigje vaak over Hotsjietonia vliegen. Binnenkort gaat hij er een camera aan vast maken, zo kan hij vanuit de lucht naar Hotsjietonia kijken.

De bevers maken van papier een vliegtuigje door deze te vouwen. Daarna gaan ze kijken of de vliegtuigjes goed vliegen. Dit doen ze door tweetallen te maken, welk vliegtuigje vliegt het verst?

Materiaal: papier, eventueel een voorbeeld

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van spijkers.

5.2 Speelveld (Sport & Spel)

Een brug bouwen is best moeilijk. Je hebt gereedschap en materiaal nodig en je moet ook fit zijn om al dat zware werk te doen. Op het speelveld staat Stanley Stekker al te wachten. Hij is dolenthousiast dat alle bevers er zijn en wil graag met ze beginnen met het repareren van de brug. Daarvoor heeft hij een aantal sportieve uitdagingen bedacht.



6. Hindernisparcours

Om een brug te kunnen maken moet je goed in balans zijn. Op het speelveld heeft Stanley een hindernisparcours uitgezet. Hier moet je over balken balanceren. Je begint heel veilig met een balk op de grond. Daarna neem je er eentje die een beetje hoger ligt. Nu kunnen de bevers laten zien hoe goed ze kunnen balanceren. Let op: er is natuurlijk wel altijd iemand die meeloopt, voor de veiligheid.

Materiaal: dikke pionierpalen, op verschillende hoogten (hooguit 25 cm van de grond)

7. Vangen

Als je een brug bouwt, kun je niet direct naar de overkant lopen. Vaak moet je iets naar de andere kant gooien en dan is het wel belangrijk dat je goed kunt vangen. Stanley heeft hiervoor ook een leuke oefening bedacht.

Alle bevers gaan naast elkaar in een rij staan, alsof ze aan één kant van de rivier staan. Stanley staat aan de andere kant. Eerst worden er gewoon ballen toegeworpen, daarna voorwerpen van afwijkende vorm en tot slot een zwemvest. Hoeveel van de toegeworpen spullen kunnen de bevers vangen?

Materiaal: ballen, zwemvesten (of veiligheidshesjes) en andere onbreekbare voorwerpen

8. Vloten bouwen

Spullen overgooien is niet altijd even handig. Een hamer of een schaar gooi je niet naar iemand, die kun je het beste gewoon aangeven. Om dit probleem op te lossen heeft Stanley een systeem van vlotjes bedacht. Op het speelveld is er genoeg ruimte om mee te oefenen.

Voor iedereen is er een vlotje. Maar er staat geen stroming, dus hoe drijven ze dan naar de overkant. Wel is er 1 vlotje leeg. Dat gaan de bevers gebruiken. Elke keer stappen ze 1 vlotje verder. Het laatste lege vlotje wordt naar voren doorgegeven en dan schuiven ze weer een plekje door. Op die manier bereiken ze de overkant.

Materiaal: voldoende houten plankjes om de groep naar de overkant te laten lopen (aantal kinderen per groepje + 1)

9. Klerenhangertje

Een aantal bewoners van Hotsjietonia is vergeten de was binnen te halen. Nu heeft de storm van gisteravond alle kledingstukken naar de boom op het speelveld gewaaid. Rozemarijn heeft een waslijn opgehangen en voor heel veel knijpers gezorgd.

Er zijn twee waslijnen en op een aantal meter afstand daarvan hangen de kledingstukken in een boom (op een hoogte waarop de gemiddelde bever moeite moet doen om de kledingstukken te kunnen pakken), te weten: een hemd, een paar sokken, een pyjamabroek, een handdoek, een zwembroek, een badjas, een T-shirt, een washandje. Aan iedere waslijn zitten twintig wasknijpers. Wie het eerste de was heeft opgehangen heeft, is winnaar, maar er mag maar één stuk tegelijk worden opgehangen. Elk ding moet met twee knijpers bevestigd worden. Om het spel een extra uitdaging te geven kun je kledingstukken gebruiken die bij de figuren uit Hotsjietonia passen, je kunt de bevers dan vragen of ze kunnen herkennen van wie de kledingstukken zijn.

Materiaal: 2 sets van 8 kledingstukken 40 knijpers, twee waslijnen

10. Levend Pacman

Stanley wil graag een computerspelletje doen. Helaas kan hij zijn computer niet op het speelveld gebruiken, want daar is geen stroom. Noa heeft hem een ideetje gegeven. Waarom speel je niet levend Pacman? Op de grond heeft Stanley samen met Noa een Pacman doolhof aangelegd (kijk even op internet voor inspiratie). De bedoeling is dat één groepje balletjes verzamelt (zij zijn de Pacman). De andere groep (de spoken) probeert de Pacman te tikken. Eenmaal getikt ben je af. Wanneer de grote bal gepakt wordt, draaien de rollen zich om en mogen de spoken de Pacman niet tikken. Pacman kan dan zoveel mogelijk balletjes proberen te pakken, terwijl de spoken terug naar het midden rennen, zonder over de lijnen te stappen. Als alle spoken in het midden staan, mogen ze weer op jacht naar de Pacman. De spoken dragen een muts of haarband in diverse kleuren, de Pacmans dragen een gele muts of haarband.

Je kunt dit spel op twee manieren spelen. Je kunt dit met één groepje van 6 bevers doen. Twee bevers zijn dan de Pacman en vier bevers zijn dan de spoken. Dan vindt er een wissel plaats en zijn twee andere bevers de Pacman. Daarna vindt weer een wissel plaats. Op deze manier zijn alle deelnemende bevers een keer de Pacman geweest.

Dit spel kan ook met twee groepjes gespeeld worden. Eén groepje begint als Pacman en het andere groepje begint als spook. Na een paar minuten wisselen de groepen van rol. Als extra spelelement kan het aantal verzamelde balletjes per groepje worden bijgehouden. Welk groepje heeft de meeste balletjes verzameld?

Tactische tip: Raap de grote bal pas op als de spoken heel dichtbij zijn!

Materiaal: lint of stoepkrijt om het doolhof mee te maken, zoveel mogelijk balletjes (zoals pingpongballen of tennisballen) en vier grotere ballen, mutsen of haarbanden in geel en andere kleuren

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een hamer.

5.3 Rondom het huis van Bas Bos en Rebel en het aangrenzende bos (Buitenleven)

Om de brug te kunnen repareren hebben we natuurlijk wel boomstammen nodig. Waar kun je die beter vinden dan in het bos? En om ervoor te zorgen dat we de goede boomstammen meenemen besluiten we Bas Bos mee te nemen. Er is namelijk niemand die meer van het bos af weet als hij. Het bos is in het dorp Hotsjietonia de plaats waar het buitenleven aan bod komt en waar men volop bezig is met de natuur. Hier kan men boomstammen verdienen om de brug mee te repareren. Maar met boomstammen kunnen ze ook andere dingen doen, zodat de bevers kunnen laten zien dat ze er erg goed mee om kunnen gaan en zij ze ook echt verdienen.



11. Moddervoeten

Een stuk verderop in het bos liggen planken waar verschillende dieren overheen hebben gelopen. Aangezien ze door het weer nogal veel modder aan de voeten hadden, hebben ze duidelijke afdrukken achter gelaten. Zo zijn de afdrukken te herkennen van onder andere een vogel, een muis, een hert en een hond. Het is de bedoeling dat de kinderen de juiste dieren aan de juiste sporen kunnen koppelen.

Materiaal: planken met diersporen, plaatjes van de dieren

12. Natuurkennis


Een stukje verderop in het bos liggen allemaal verschillende takken en stammen met bladeren eraan. De takken en stammen zien er allemaal anders uit, en de bladeren die eraan hangen ook. Zo heeft het ene blad allemaal inkepingen en is het andere bijna helemaal rond. Weer een ander blad heeft allemaal inkepingen en lijkt het meer op een zaagje. Het is de bedoeling dat de kinderen er achter weten te komen welk blad bij welke boomsoort hoort.

Materiaal: takken met blaadjes van verschillende soorten bomen, plaatjes waar de bomen op staan met de namen erbij

13. Water dragen

Door de storm van laatst is ook de regenton van Rozemarijn kapot gegaan en heeft ze nu geen watervoorraad meer om aan haar plantjes te geven. Gelukkig heeft Stanley de ton al gerepareerd, maar nu zit er nog geen water in. De regenbui heeft voor een modderig stuk in het bos gezorgd. Het water is veel te modderig om te gebruiken in Hotsjietonia, maar gelukkig hangen er ook wolken in de buurt en zijn er zeilen. Zo kunnen de bevers het water in het dorp brengen. Helaas is dat zeil te kort om een goot te maken, dus moeten ze eerst met zijn allen een hoek pakken, en dan kunnen ze het water onder de wolk opvangen.

Als ze samen naar het dorp lopen kunnen ze het daar in de ton laten lopen. Wanneer ze zo dit met zijn allen een paar keer doen, kunnen ze de watervoorraad weer aanvullen.



Wanneer het groepje te groot is om 1 zeil te pakken, kan ervoor gekozen worden het spel met 2 zeilen te spelen, zodat er afgewisseld kan worden. Ook kan ervoor gekozen worden om met de zeilen een soort aflopende goot te maken. Omdat het water altijd het laagste punt opzoekt.

Materiaal: 2 of 3 zeilen van 2x2 meter (eventueel vuilniszakken gebruiken) en een ton of teiltje

14. Boomstam werpen

Samen met Bas Bos lopen de kinderen verder door het bos om boomstammen te vinden voor de brug. Ze zien een stam liggen die niet zo zwaar is en willen die meenemen. Wanneer Bas Bos de stam ziet, zegt hij meteen: “die is wel erg rot, wanneer we daar een brug van gaan bouwen zakt hij zo in elkaar.” Bas pakt de boomstam op en gooit hem terug het bos in, wel enkele meters ver. Hierop roept één van de kinderen: “Dat kan ik veel verder.” Uiteraard wil Bas Bos dat wel zien en ze besluiten er een wedstrijdje van te maken. Iedereen mag drie keer gooien, en uiteindelijk wordt er een winnaar gekozen. Het is fijn te weten dat er zulke sterke kinderen bij zijn!

Materiaal: pionierpaal van 50-60 cm en iets om de afstanden die gegooid zijn te markeren (haringen bijvoorbeeld)

15. Afvalscheiding

“Bah!” horen de kinderen Bas Bos opeens roepen. Een stukje verderop in de struiken zien de kinderen wat Bas Bos bedoeld, namelijk dat er een hoop vuil naar het bos is meegesleurd door de overstroming. En niet alleen maar groen afval, maar ook chemisch afval zoals batterijen en TL-buizen, kranten, schoonmaakflessen en restafval. Uiteraard moet dit opgeruimd worden, want dat kan natuurlijk niet in het bos blijven zwerven. En omdat het het beste is om afval te scheiden, wordt dat direct gedaan. Er wordt besloten om daar een spel van te maken. Dit spel wordt met vier groepjes gespeeld. Bas Bos houdt 4 prullenbakken bij de hand om het afval in te scheiden. Er is er een voor groenafval, een voor papier, een voor chemisch afval en de laatste voor restafval. Het is de bedoeling dat er van elk groepje één kind naar de hoop loopt op het moment dat Bas Bos het soort afval roept waarvan hij de prullenbak omhoog houdt. Wanneer hij dus “papier” roept, dan rent er van elk groepje één kind naar de berg afval om daar iets van papier uit te halen. Per keer dat er geroepen wordt, mag er maar één groepje iets pakken, de rest heeft dan dus niets. Wie uiteindelijk het meeste afval weet te scheiden heeft gewonnen.

Materiaal: 4 bakken om het afval in te doen, afval om te scheiden (denk hierbij wel aan schone verpakkingen om te voorkomen dat er kinderen ziek van worden)

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van planken.

5.4 In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)

Een brug repareren is hard werken, zo merken Sterre en Stuiter vandaag. Rebbel, die altijd wel houdt van gezelligheid, vindt dat de vernieuwde brug feestelijk moet worden geopend. Ze heeft er daarom voor gezorgd dat de bevers bij het huisje van Fleur en Keet Kleur voorbereidingen kunnen treffen voor een groot feest.



16. Zingen voor Steven Stroom

Steven Stroom is na de storm nog steeds niet helemaal de oude. Hij kijkt een beetje bang om zich heen en heeft hoge laarzen aangetrokken, want hij heeft een hekel aan natte voeten. Steven is ook een beetje bang voor veel geluid om zich heen en daar maken de dorpsbewoners zich wel een beetje zorgen over. Want hoe moet dat straks, als de nieuwe brug gemaakt gaat worden? Fleur Kleur weet er wel raad mee, ze geeft alle bewoners en bevers een wc-rolletje dat iedereen mag versieren met verf. Fleur plakt de ene kant van de wc-rol dicht met een stukje papier. Dan doet ze er een handje vol rijst in en plakt de andere kant van de rol dicht met papier. Tot slot maakt ze er lange stroken crêpepapier aan. Nu kunnen ze heel hard muziek maken en hoort Steven de herrie van het bouwen aan de brug niet en is niemand meer bang!

Materiaal: wc-rollen, gekleurd papier, crêpepapier, lijm, kwasten, scharen, verf, krijt of stiften

17. Wildhaken

Fleur Kleur maakt met haar naaimachine de mooiste en gekste kleren voor zichzelf en haar dochter Keet. Het liefste kleedt ze ook de andere bewoners van het dorp Hotsjietonia aan, maar meestal gaan ze er op een holletje vandoor als ze Fleur met haar centimeter en spelden aan zien komen lopen. Fleur wordt altijd een beetje ongedurig en wiebelt heen en weer wanneer ze niet genoeg creatief bezig kan zijn. Maar nu... nu heeft ze er iets op gevonden! Ze haakt allerlei jasjes voor de lantaarnpalen in het dorp en de bomen krijgen een fleurig gehaakte jas. Het lijkt Fleur Kleur een superleuk idee om voor de opening van de nieuwe brug een jasje te haken. Maar de nieuwe brug wordt groot en al heel snel geopend. Fleur Kleur heeft hulp nodig en de bevers willen vast wel een handje helpen. Ze gaan wild-vingerhaken voor de nieuw te openen brug.

Materiaal: wol, beschrijving vingerhaken, eventueel wat plaatjes van versierde bomen en lantaarnpalen in de stad

18. Pannenkoeken kleuren

Poeh, verzamelen van allerlei bouwmaterialen is leuk, maar daar krijg je wel trek van! Keet Kleur heeft er iets op gevonden. Wanneer ze erge trek heeft, schildert ze 'kleurenpannenkoeken'. Met schenkstroop maakt ze allerlei rondjes op de pannenkoek. Deze rondjes kleurt ze in met verschillende kleuren. Soms maakt ze in het rondje een gezichtje, een vrolijk gezicht want Keet Kleur is altijd blij wanneer ze mag schilderen. Eten de bevers een hapje 'kleurenpannenkoek' mee?

Materiaal: een stapel pannenkoeken, borden, schenkstroop, messen, verschillende kleuren beleg: rode jam, oranje jam, poedersuiker, chocoladepasta en kleine snoepjes zoals tumtum

19. Tekenen

Keet Kleur heeft een hééél grote verftekening gemaakt en buiten gehangen om te drogen. Helaas is ze het daarna vergeten binnen te halen en heeft de regen de hele verftekening weggespoeld. Alleen een groot wit vel papier is overgebleven.....

Sterre denkt dat de bevers hier twee vliegen in één klap kunnen slaan. Bevers gaan voor Keet Kleur een schilderij maken op een groot stuk papier. Bijvoorbeeld een rol behangpapier. Ze kunnen bijvoorbeeld patronen maken door hun handen (en voeten?) in te smeren met verf en dan over het papier te lopen. Daarnaast kunnen ze afdrukken maken van dingen die ze in en rond het clubhuis kunnen vinden.

Uiteindelijk moet er een lang lint aan tekeningen komen die gebruikt kan worden bij de feestelijke opening van de gerepareerde brug en als verrassing voor Keet natuurlijk.

Materiaal: rollen behangpapier of grote vellen papier, kwasten, verf, punaises, plakband.

20. Poppenkraam

Fleur houdt van verhalen vertellen. Dit keer heeft ze wel een heel bijzondere manier bedacht om een verhaal te vertellen. De bevers gaan een verhaal zingen en dansen, net zoals in een musical! De bevers gaan al zingend en dansend vertellen wat ze zoal hebben gedaan of gaan doen om de brug te repareren. Bij het huisje van Fleur en Keet kunnen ze alvast oefenen, zodat het bij de opening van de brug perfect gaat.

Het liedje dat de bevers gaan zingen en dansen, is op de melodie van de klassieker "Ik stond laatst voor een poppenkraam", de tekst is uiteraard aangepast.

Er zijn ook enkele bewegingen bij dit liedje. De spelleider doet alle bewegingen en de bevers doen hem na bij de tekst 'We deden het allemaal zo'.

Ik wilde over een brug heen gaan,

zo, zo, zo (laat zien hoe je over de brug heen loopt)

Daar zaten weinig planken aan,

oh, oh, oh, (schud je hoofd)

De brug was door de storm gekraakt

en moest heel snel worden gemaakt

We deden het allemaal zo (bepaal zelf wat ze deden; springen, lopen, gekke bekken trekken, etc)

We deden het allemaal zo (de bevers doende beweging na)

We deden het allemaal zo (de bevers doen de beweging na)

Materiaal: eventueel een muzikspeler waarop je de melodie laat spelen (kijk op <http://www.kinderliedjes.overtuin.net/> voor de melodie, bladmuziek en gitaarakkoorden)

Dit liedje kun je gebruiken om aan het eind van de Bever-Doe-Dag feestelijk af te sluiten. De spelleider kiest twee of drie van de leukste bewegingen van de dag en doet deze met alle bevers van de regio!

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van verf.

5.5 In en rondom het huis van Noa (Identiteit)

Nu de brug naar het dorp kapot is, heeft Noa niet veel tijd om met iemand te kletsen. Ze heeft nog wel met Stanley getelefoneerd, maar ze wil graag meer weten van de bevers. Nu maar hopen dat de brug snel gemaakt kan worden zodat alle bevers op bezoek kunnen bij Noa. Als je iets wilt weten over identiteit, dan kun je het beste even op bezoek gaan bij Noa. Het huisje van Noa is de plek waar bevers meer ontdekken over zichzelf en hun persoonlijkheid. Wie zijn ze, wat kunnen ze en wie zijn hun vrienden?



21. Ontdek Wie is wie?

Bij Noa leren bevers eigenlijk altijd wel iets nieuws. Soms is het een gemakkelijk spel, maar heel vaak is het een uitdaging. Op die manieren leren de bevers hun eigen beperkingen en mogelijkheden en kunnen zij proberen er weer wat bij te leren.

De bevers gaan ontdekken wat er bij wie hoort. Dat doen ze aan de hand van het spelen van het beverkwartet.

Materiaal: dit beverkwartet is te downloaden via www.scouting.nl/downloads

22. Vriendenboek

Omdat Noa vanwege de opruimactie na de storm geen tijd heeft om de bevers zelf te ontvangen, wil ze toch graag weten wie haar huis allemaal bezoeken. Ze heeft daarom in haar huisje een vriendenboekje klaar gelegd waar alle bevers hun eigen bladzijde kunnen invullen. Later als Noa weer tijd heeft kan zij dan lekker in haar vriendenboekje bladeren en lezen wie er langs geweest zijn. Elke bever krijgt een A4 vel om in te vullen. Er staan een paar belangrijke punten op (naam, Scoutinggroep, vak om een eigen portret te tekenen, een paar lievelingsvragen). Er moet hierbij wel voldoende leiding aanwezig zijn om te helpen de lijst in te vullen. Tot slot gaat alles in een grote map; het vriendenboekje van Noa.

Tip: laat de bewoners van Hotsjietonia er al eentje invullen zodat er al wat in het boekje zit en de bevers een voorbeeld hebben.

Materiaal: map, lege A4 vellen om in te vullen, schrijf- en tekenmateriaal

23. Rust

Normaal gesproken kan iedereen bij Noa altijd lekker even tot rust komen. Nu iedereen in Hotsjietonia druk bezig is om de stormschade te herstellen is het extra fijn om even uit te kunnen blazen. Zittend in de kussens komen de bevers weer tot rust. Ze drinken er een lekker glaasje limonade en doen in de tussentijd wat korte spelletjes (zoals woord doorfluisteren, ritme van een liedje klappen en laten raden welk liedje het is, iets uitbeelden).

Je kunt hier ook een limonade post bij zetten en een heerlijke rustplek creëren.

Materiaal: lijstje met een paar voorbeelden van de verschillende spelletjes, wat woorden of zinnestjes op papier, wat liedjes, wat kaartjes om uit te beelden

24. Kleedspel

Nu er in Hotsjietonia hard gewerkt moet worden om de stormschade op te ruimen is het niet verstandig om daar je netste kleren bij aan te trekken. Dus mogen de bevers kleren ontwerpen die daarvoor beter geschikt zijn.

Geef de bevers per groepje een grote Stuiter in zijn ondergoed en een stapel kleren. Laat ze een keuze maken over welke kleren Stuiter aan moet en bekijk daarna de resultaten. Je kunt het ook per persoon doen en dan Stuiter op een A4 vel in ondergoed aanleveren. Deze kunnen de bevers dan inkleuren of van gekleurd papier kleren scheuren of knippen en erop plakken. In dat laatste geval is het praktisch om mallen te maken van bijvoorbeeld een lange broek, een blouse, trui e.d.

Materiaal: afhankelijk van de keuze: grote Stuiter in ondergoed, aankleedpoppen materiaal of A4 vellen met Stuiter, knutselmateriaal (de illustratie van Stuiter in ondergoed is te downloaden van www.scouting.nl)

25. Gezichtenspel

Alle bewoners van Hotsjietonia zijn op het moment dat zij ontdekken wat er allemaal door de storm kapot is gegaan niet in een opperbeste stemming. Dat is van hun gezicht af te lezen. Maar kennen de bevers ook nog andere gezichtsuitdrukkingen?

Er hangen een heleboel gezichten zonder uitdrukking. Wel zijn er heel veel neuzen, ogen, monden en wenkbrauwen. Laat de bevers eens proberen verschillende uitdrukkingen te maken door ogen, wenkbrauwen, neus en mond in een gezicht te hangen. Gebruik begrippen die de bevers ook kennen, zoals blij, boos en verdrietig.

Materiaal: magneetborden, losse neuzen, ogen, monden en wenkbrauwen

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van kwasten.


5.6 Het dorpsplein (Samenleving)

Het dorpsplein is het middelpunt van Hotsjietonia. Rondom het dorpsplein wonen de andere bewoners. Het dorp heeft verschillende straten en gebouwen. De mensen zijn niet alleen binnen maar ook veel buiten op het plein. Het is er gezellig, de bewoners zijn vaak samen bezig. Er wordt veel gepraat, zo weten ze snel wat er gebeurt in het dorp. Het plein is er al heel lang en de straten zijn zelfs ouder dan huizen. Hier spelen ze grote spelen, vieren ze feest en door de ruimte lijkt alles mogelijk. Sterre vindt dat er veel mooie dingen zijn, oude straten en mooie gebouwen, die bewaren ze goed. Het is erg jammer dat die brug weg is, die lag er ook al zo lang... en het water loopt dadelijk misschien wel het dorp binnen. Samen met Steven gaan Sterre en Stuiter op zoek in het dorp naar dingen die ze moeten leren om de brug weer te maken.



26. Waterspiegelspel

Stuiter loopt vaak over het dorpsplein. Toen het waaide heeft het ook hard geregend. Grappig, want met dat water eromheen ziet Stuiter iedereen dubbel. Het is dan net alsof er iemand onder je staat die jou precies nadoet. Steven is daar ook erg goed in, hij doet dan bewegingen van Sterre precies na. Erg handig ook als je niet weet hoe je iets moet doen. De bevers willen dat vast ook leren om de twee zijden van de brug precies hetzelfde te maken. Zouden ze met alle kinderen kunnen samenwerken?



De kinderen gaan in een kring staan. Een van de kinderen gaat de kring uit of moet ergens gaan staan waar hij/zij de kring niet ziet. Hij/zij krijgt een blinddoek om. In de kring wordt een leider van de groep aangewezen door de leiding. Dit kind staat gewoon tussen de andere kinderen in de groep. De andere kinderen moeten stil zijn, precies zo gaan staan en alles van de leider meteen nadoen. Het kind dat buiten de kring wachtte mag weer terug komen en gaat midden in de kring staan. De bedoeling is dat het kind in de kring raad wie de leider is. Lukt het de leider om niet op te vallen? Als er juist geraden wordt dan wisselen de leider en kind in het midden van plek, als er drie keer niet juist geraden wordt dan mag de leider een vervanger aanwijzen.

Materiaal: blinddoek (das)

27. Bouwgroepjesspel

Rondom het dorpsplein wonen verschillende mensen. In deze huizen is altijd iets te doen. Het viel Sterre op dat de bewoners vaak bij elkaar op bezoek komen. Stuitert vertelt aan Steven dat ze ook wel eens feestjes hebben. Er zijn dan heel veel mensen bij een persoon op bezoek en iedereen loopt door elkaar om cadeaus te brengen, eten te pakken of iets te drinken. Met het dorpsfeest doen ze dat over het hele plein. De mensen halen en brengen steeds dingen naar elkaar. Sterre vindt dat dit wel lijkt op een spel dat ze op de boot ook vaak spelen. Stuitert luistert aandachtig, dat is handig voor het maken van de brug!

Voor deze activiteit moet je samenwerken in een grotere groep. Er zijn 12 -16 kinderen nodig. Vraag dus 1 of 2 andere groepjes om dit spel mee te doen. De kinderen zitten in een kring op krukjes op een pleintje vlakbij of in het Scoutinggebouw. De kinderen worden ingedeeld in 4 groepjes van 3-4 kinderen. De groepjes maken verschillende dingen: bomen, planken, stenen, eten. De kinderen zijn wat het groepje maakt. De kinderen uit deze groepjes gaan steeds om en om in de kring zitten, dus een iemand van boom, iemand van plank, steen, eten, boom, plank enzovoort. Een van de kinderen staat in het midden en die noemt hardop een materiaal dat voor het bouwen van de brug gebruikt wordt. Iedereen die dat stuk materiaal is moet opstaan op en gaat naar een andere stoel die vrij is. Let op: dat moet de persoon in het midden ook doen. Degene die het niet lukt om op een vrij plekje te zitten moet je in het midden staan. Het kind in het midden is de bouwer. Zodra die weer op een krukje zit dan is die voor het spel weer het materiaal dat hij eerst was. Dit spel heeft geen vast einde, de sfeer van de groep bepaalt dat vooral.

Materiaal: stoelen/krukjes/staptegels, eventueel afbeeldingen van de verschillende materialen

28. Teken de bewoners

Stuitert komt overal in Hotsjietonia. Hij kent iedereen. Als hij op bezoek is geweest bij een van de bewoners, dan maakt hij een mooie tekening van ze. Kunnen de bevers hem helpen die bewoners van het dorp een mooi kleurtje te geven?

Elke bever krijgt een kleurplaat van de bewoners van het dorp. In een duidelijk afgebakend gebied hangen vijf verschillend gekleurde kaarten en op een centrale plek liggen stiften op een tafel. Deze kaarten zijn niet zichtbaar vanaf de centrale plek. Op de vijf verschillende kleuren kaarten staat iedere keer een andere bewoner van het dorp. De kinderen gaan zoeken naar de kaarten, onthouden welke bewoner op welke kleur papier staat. Bij de tafel kleuren ze op hun kleurplaat elke bewoner met de juiste kleur in. Ze zoeken daarna weer een nieuwe totdat de kleurplaat af is.

Materiaal: kleurplaat bewoners, tafel, viltstiften, 5 gekleurde A4-tjes met op elk papier een andere koppel van bewoners. De kleurplaat en tekeningen zijn te downloaden van www.scouting.nl.

29. Fotoherinnering

'Kijk daar!' roept Sterre. Stuitier ziet dat ze een foto van de brug heeft ontdekt. De bewoners van Hotsjietonia maken veel foto's van grote en belangrijke dingen die in het dorp gebeuren. Dat is leuk om te hebben. Het maken van de brug is ook een belangrijke gebeurtenis. Ze zouden van deze belangrijke dag ook foto's moeten maken. Steven pakt het fototoestel en 'Flits'...

Bedenk samen in je groepje iets dat bijzonder is voor deze dag. Misschien is het wel die leuke tekening, dat maffe spel of die aardige leiding. Als je dat hebt bedacht mag je bedenken hoe Sterre/Steven daar een foto van zou maken, klimmen ze in de mast? Staan ze op het dek? Of flitsen ze door een raampje in het schip? Zo'n foto maak je in een leuk lijstje, gelukkig ligt die er al. Pak de lijst en ga met de groep zo staan dat de leiding een foto kan maken van wat jullie belangrijk vinden.

Tip: maak meerdere foto's en op verschillende manieren zodat de organisatie de beste kan uitzoeken. Zet deze foto's op de regiowebsite en stuur ze naar de groepen, zodat ook zij ze op hun site kunnen zetten. Als er leuke foto's tussen zitten, kunnen die ook meegestuurd worden naar de lokale krant.

Materiaal: grote fotolijst, fototoestel

30. Gebarentaal

'Hey, Sterre vraagt wat jij wil drinken', zegt Steven. Stuitier kijkt rond ... Sterre staat aan de andere kant van het drukke dorp te gebaren. Hoe kan het dat Steven haar begrijpt? Steven ziet dat Stuitier verbaasd kijkt. 'Oh kijk, dit is een taal die veel mensen gebruiken als ze doof zijn legt hij uit. De andere kant van het dorp is ver weg, maar met gebaren maken mensen elkaar duidelijk wat ze willen zeggen. 'Ja, maar dan loop ik er toch heen?' Ha ha, Steven lacht. Op een plein is dat niet moeilijk, maar als je elkaar op een schommelende boot niet kunt verstaan door de wind is gebarentaal wel heel gemakkelijk.

De groep wordt in tweeën gesplitst en aan twee kanten van een klein veldje gezet. De kinderen maken duidelijk met gebaren dat ze iets gaan eten. Zonder te praten moeten ze vragen aan de andere groep wat ze willen. Hiervoor krijgen ze een papier met gebaren. Bijvoorbeeld: vraag wat ze willen eten... beeld uit een appel, vraag welke kleur, beeld uit rood, vraag hoeveel, beeld uit het aantal van de groep. Vervolgens vragen ze wat ze willen drinken... beeld uit water enzovoort. De spelleider aan de andere kant controleert of de vragen goed gesteld en beantwoord worden.

Materiaal: 2x gebarenbladen (voor de vragende en de antwoordende groep)

31. Bouwtekening brug

Oeps, er is een probleem in Hotsjietonia! Hoe zag de brug er uit voordat de brug weggespoeld werd...? De bevers zijn druk met het verzamelen van materialen om de brug straks weer te maken, maar.. hoe zag de brug er ook alweer uit? Gelukkig weet Sterre raad. Ze had een tekening gezien van de brug, maar waar was de tekening gebleven? Sterre gaat op zoek en komt ietwat sip terug. "Kijk, de tekening is in 9 kleine stukjes gescheurd. Gelukkig weet Steven raad: "We plakken de 9 stukken tekening op grote stenen (schoenendozen) en deze puzzel zetten de bevers zo weer in elkaar." "Ja", roept Stuitier enthousiast, "dan kunnen we daarna de brug precies maken zoals het vroeger was!"

Materiaal: 9 schoenendozen waar de Hotsjietoniabrug (te downloaden op www.scouting.nl) op geschilderd is (3x3)

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een schep.

5.7 In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Steven en Sterre Stroom varen naar plekken over de hele wereld. Ze zijn al naar vele verre landen gevaren, en ze weten dan ook veel te vertellen over deze andere landen. Ze zijn daarbij ook al onder veel bruggen doorgevaren, dus ze weten wel hoe een brug er uit zou moeten zien en waar je bij het bouwen van een brug op moet letten. Dat kan goed van pas komen, als we een nieuwe brug gaan bouwen! Nu willen Sterre en Steven ons best helpen, alleen dan moeten wij eerst even een opdrachtje voor hen doen.



Weten jullie dat er in Hotsjietonia naast Steven en Sterre nog iemand is die veel weet over een ander land? Dat is Noa. Want Noa komt uit het Verre Oosten en weet nog veel te vertellen over het land waar ze vandaan komt.

32. Pictionary

Een brug bouwen kun je niet alleen. Sterre en Steven, die vanuit hun boot al heel veel bruggen hebben gezien, weten dit heel goed. Hiervoor moet je samenwerken, en om goed samen te kunnen werken, moet je met elkaar overleggen. Maar dan moet je elkaar wel kunnen verstaan.

Sterre en Steven hebben tijdens hun tochten veel mensen uit andere landen ontmoet. Maar in veel landen spreken ze een andere taal dan Sterre en Steven. Ze spreken veel vreemde talen, maar als dat niet lukt, dan proberen ze te tekenen wat ze willen zeggen.

De leiding fluistert bij één bever de naam van een voorwerp in, zonder dat de rest van de bevers dit hoort. Het is natuurlijk het leukste om hiervoor een voorwerp te nemen dat iets met bruggen of bruggen bouwen te maken heeft. Deze bever probeert dit voorwerp zo goed mogelijk te tekenen, maar mag daarbij natuurlijk niets zeggen. De andere bevers proberen te raden wat de tekening voorstelt. Wie dat lukt, mag het volgende voorwerp tekenen.

Materiaal: pen, potlood of stift, papier

33. Buitenlandse klederdracht

Sterre weet te vertellen dat er in andere landen nog meer mensen zijn, maar ze zien er wel een beetje anders uit. Sterre heeft in veel landen foto's gemaakt en kleren meegenomen, zodat zij aan de andere bewoners van Hotsjietonia kan laten zien hoe de mensen er daar uit zien.


Elke bever krijgt als opdracht dat hij zich moet verkleeden als een Chinees, Mexicaan, etc. Zij krijgen dan ook een plaatje te zien hoe zo iemand er ongeveer uit ziet.

De bever moet zich nu zo proberen te verkleeden als zo iemand. Natuurlijk mag de leiding hierbij een beetje helpen. Wie lukt dit het beste?

Materiaal: verkleedkleden van zes verschillende culturen (kies herkenbare culturen zoals Chinezen, Mexicanen, Afrikanen, Eskimo's), tekeningen of foto's van mensen uit deze landen

34. Chinese eetstokjes

Noa komt uit het Verre Oosten, Sterre en Steven komen daar wel eens. Zij vertelt aan de bevers dat ze daar anders eten dan hier. Ze eten daar niet met mes en vork, maar met stokjes. Zij weet dus wel hoe dat moet. Ze heeft zelf ook nog een paar eetstokjes liggen, zodat de bevers het ook eens kunnen proberen om hiermee iets op te pakken.



Zet op een tafel twee borden een klein stukje van elkaar. Het ene bord is leeg, op het andere bord liggen knikkers. Geef de bevers om de beurt de eetstokjes. Ze moeten proberen om de knikkers van het ene bord op het andere bord te krijgen. Hierbij moeten ze natuurlijk de eetstokjes gebruiken, en mogen ze de knikkers niet met hun handen aanraken.

Materiaal: tafel, twee borden, knikkers en een paar setjes eetstokjes

35. Landen memory

Sterre en Steven varen veel over de wereld en komen in veel landen. Ieder land heeft weer zijn eigen vlag en in elk land spreken ze een andere taal. Steven vraagt zich af of de bevers weten welke vlag bij welk land hoort.

De bevers spelen een memory-spel. Op de helft van de kaartjes staan namen van landen, op de andere helft van de kaartjes staat een afbeelding van de bijbehorende vlag.

De bevers draaien, net als bij gewoon memory, om beurten twee kaartjes om. De spelleiding zegt of deze twee kaartjes bij elkaar horen of niet: dus één kaartje met de naam van het land, en de andere met de vlag. Voor de bevers die zelf nog niet kunnen lezen, leest de leiding voor welk land op het kaartje staat.

Materiaal: memory-kaartjes (met op de ene helft van de kaartjes de namen van landen en op de andere helft van de kaartjes vlaggen van deze landen)

36. Zonedans

Steven vertelt over zijn verre reizen naar gebieden waar Indianen wonen. Hij heeft gezien dat Indianen in gebieden wonen waar het soms heel lang achter elkaar niet regent. En die regen is nodig om de planten te laten groeien. Als ze dan weer regen willen, dan gaan de Indianen een regendans doen, in de hoop dat het weer gaat regenen.

In Hotsjietonia hebben we nu geen regendans nodig. Want er is juist teveel regen gevallen, en het heeft hard gestormd. En als we straks een nieuwe brug moeten bouwen, dan gaat dat bij mooi weer natuurlijk veel makkelijker. Daarom gaan we nu een zonedans doen.

De bevers mogen met hun groepje, samen met de leiding, zelf een zonedans bedenken. Als ze een leuke dans hebben bedacht, waarvan ze denken dat hiermee de zon wel zal gaan (of blijven) schijnen, dan gaan ze die dans met het hele groepje dansen. En hopelijk helpt het en gaat of blijft de zon boven Hotsjietonia schijnen! Dat zou meteen goed van pas komen als we straks de brug gaan bouwen.

Materiaal: eventueel een aantal indianentooien om de zonedans aan te kleden tot een echte Indianendans.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een kruiwagen.

5.8 In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

Van al dat gesjouw om alle spullen bij elkaar te krijgen word je wel hongerig. Omdat de brug naar het dorp kapot is, is het wel goed zoeken om voldoende spullen bij elkaar te vinden om nog wat te eten te maken. Gelukkig kunnen de bevers heel goed helpen.



37. Bakken

Het huis van Professor Plof en Rozemarijn is de plaats in het dorp waar aandacht besteed word aan de veiligheid en gezondheid. Omdat je niet kunt spelen/werken met een lege maag is dit de uitgelezen plaats om wat te eten. Boodschappen heeft Rozemarijn echter al even niet meer kunnen doen, omdat de brug kapot is. En in de kas staan ook al jaren geen groenten meer omdat Professor Plof er zijn werkplaats van heeft gemaakt

Achter in de tuin heeft Professor Plof net een vuurtje aangemaakt voor een experiment. Wanneer Rozemarijn de kinderen aan ziet komen lopen, roept ze snel naar Professor Plof: “wacht, wacht! Je kunt nu geen experimenten met vuur doen, dat is veel te gevaarlijk met de kinderen erbij.” “Je hebt helemaal gelijk Rozemarijn”, zegt Professor Plof. “Zal ik het vuur dan maar uitmaken?” “Nee, we kunnen er ook iets op bakken, dat vinden de kinderen vast wel lekker,” antwoord Rozemarijn. Er wordt een aantal grote stalen prikkers gevonden en diverse groenten. Wanneer de groente aan de prikkers zijn gestoken kunnen ze boven het vuur warm gemaakt worden.

Materiaal: vuurkorf/vuurton, hout, kranten om het aan te maken, lucifers/aansteker, spiesen groente om op te warmen (bijvoorbeeld paprika in 3 kleuren) en blusmateriaal voor de veiligheid. Kijk ook op www.scouting.nl bij de veiligheidsbladen voor meer informatie over veilig koken en stoken.

38. Gezondheidsspel

Rozemarijn kan het laatste beetje eten dat er in huis ligt niet meer vinden, omdat Professor Plof er een rommeltje van heeft gemaakt in de keuken. Uiteraard willen de kinderen helpen met zoeken. Wel heeft Rozemarijn als voorwaarde gesteld dat ze alleen maar gezonde dingen wil hebben. Het groepje wordt in tweeën gesplitst en voor elk gezond ding krijgen ze een pluspunt. Voor alles wat ongezond is krijgen ze een minpunt. Uiteraard weet Rozemarijn ook uit te leggen waarom iets ongezond is.

Materiaal: (verpakkingen) van gezond eten (sla, aardappels, groentes, etc.), (verpakkingen) van ongezond eten (hamburgers, mayonaise, friet, etc.), pen en papier voor puntentelling, verstopplaatsen

39. EHBO

Professor Plof is Rozemarijn aan het helpen in de keuken, maar snijdt per ongelijk in zijn vinger als hij een appel aan het schillen is. Direct pakt Rozemarijn de EHBO-trommel en plakt een pleister op de gewonde vinger van Professor Plof. Rozemarijn vraagt aan de kinderen: “Kunnen jullie ook een pleister plakken?” De kinderen die zeggen dat ze het kunnen, mogen dat laten zien. Voor diegenen die het nog niet kunnen doet Rozemarijn het een keertje voor. Verder lijkt het Rozemarijn ook wel heel handig als iedereen weet wat je moet doen als je je verbrand en leert dat dus ook aan de kinderen.

Materiaal: pleisters, water om brandwondjes mee te koelen



40. Blussen

In het huis van Professor Plof en Rozemarijn word regelmatig gekookt op vuur, wat altijd erg lekkere dingen oplevert. Wel is het belangrijk dat er veilig met het vuur wordt omgegaan, zodat het niet te groot word. Uiteraard weet Rozemarijn dan ook hoe je een vuurtje kunt blussen, maar weten de kinderen dat ook? We gaan kijken of de kinderen het vuur kunnen blussen. Als brandslang gebruiken we rietjes, waarmee we water aanzuigen uit een emmer en er een waxinelichtje mee proberen te blussen. Het is toch fijn dat wanneer er in het huis groentes worden opgewarmd boven het vuur dat de kinderen weten hoe ze het eventueel moeten doven!

Materiaal: emmer water, rietjes, waxinelichtjes, lucifers/aansteker

41. Dak bouwen

Professor Plof is aan het experimenteren in zijn laboratorium. Rozemarijn hoort opeens een harde knal! Rozemarijn rent naar het lab van Plof en ziet een gat in het dak. Plof heeft een klein foutje gemaakt waardoor er iets ontplofte. Nu zit er een gat in het dak en dat moet wel worden gerepareerd. De bevers kunnen professor Plof vast en zeker helpen! Een huis zonder dak is natuurlijk niet handig. Tocht is slecht voor je gezondheid. Maak een statief dat lijkt op een dak zodat de bevers hier met plakband en vuilniszakken een waterdicht dak kunnen maken. Om te kijken of hij waterdicht is kan de leiding met een gieter over het dak gieten...

Materiaal: plakband, vuilniszakken, gieter

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de bevers grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een zaag.

Tip: Kijk voor meer inspiratie voor activiteiten ook eens op www.scouting.nl/activiteitenbank

Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag

Hieronder volgt een checklist voor de organisatie van een Bever-Doe-Dag. Deze kun je naar eigen wens gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de Bever-Doe-Dag. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen daarin naar voren.

Opzetten

Actie	Wie?	✓
Is de Bever-Doe-Dag een agendapunt op het regio speltakoverleg? (of een ander regio-overleg voor bevers)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige regio-/groepsactiviteiten)		
Bij wie ligt de verantwoordelijkheid voor de organisatie? (regio coördinator of een groep, of iemand/ergens anders)		
Is er een vervolgoverleg gepland om verdere afspraken te maken voor de Bever-Doe-Dag?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

Voor de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie?	✓
Verantwoordelijkheden		
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreidt?		
Agendapunten		
Evaluatie vorige (regionale) Bever-Doe-Dag		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
Locatie		
Programma		
Financiën		
Organisatie		
Dagindeling en tijdschema Bever-Doe-Dag zelf		
Verloop samenwerking; hoe om te gaan met knelpunten		
Planning in de komende periode		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatiemethode bepaald?		
Taakverdeling		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		
Is alle kennis/deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over uitbesteden van taken?		

Actie	Wie?	✓
Wie coördineert op de dag zelf?		
Locatie		
Is de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Is er voldoende parkeerruimte op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende? (voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema/verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Hoe gaat de (thema)aankleding van de activiteiten eruit? Wie regelt dit?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoop beslissingen, vergoedingen etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
Organisatie		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen nodig zijn?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bijvoorbeeld in-/verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de kinderen nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt? Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten		
Is er EHBO/BHV geregeld?		

Actie	Wie?	✓
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de Bever-Doe-Dag? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		
Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden (zware regen, hitte etc.)?		

Tijdens de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie?	✓
Kom je met alle leiding en/of medewerkers van tevoren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
Na aankomst bevers		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben bevers, leiding en organisatie het naar hun zin?		
Na vertrek bevers		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie?	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		
Is er een verslag met foto naar de regionale en lokale pers gestuurd?		

Bijlage 2: Voorbeeld-uitnodiging overleg regiospel

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

Datum: ...-2012

Betreft: Uitnodiging overleg regiospel 2012

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van het regiospel 2012. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor het komende regiospel. Deze avond kun je alvast kennismaken met het thema 'Na de storm'. De rode draad door dit regiospel is een storm die gewoed heeft in het dorp Hotsjietonia en die de brug kapot heeft gemaakt. Tijdens het regiospel gaan de bevers allerlei activiteiten doen waarmee ze materialen verzamelen om de brug te repareren.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van het regiospel. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van het regiospel noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van het regiospel vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan het regiospel, dan raden we je aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt: andere regioactiviteiten, uitwisseling, enz.].

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jullie ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van het regiospel beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan een van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor [datum].

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke Scoutinggroeten,

namens het activiteitenteam bevers,

[Naam coördinator bevers]

[E-mail]

[Telefoonnummer]





Scouting

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland. Scouting zorgt voor een leuke en spannende vrijetijdsbesteding. De vereniging biedt ieder kind een veilige en leerzame speelomgeving en biedt uitdagende activiteiten voor jongeren.

Scouting Nederland

Postbus 210 • 3830 AE Leusden

tel +31 (0)33 496 09 11

e-mail info@scouting.nl

web www.scouting.nl