

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2026

Rondje Hotsjietonia



Stuiter gaat met de bevers op bezoek bij alle bewoners van Hotsjietonia om te ontdekken welke bijzondere dingen ze allemaal doen!



Inhoudsopgave

1 Rondje Hotsjietonia.....	4
1.1 Thema vormgeven.....	4
1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2026	4
2 Activiteiten	7
2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	7
2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)	9
2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)	12
2.4 Het dorpsplein (Samenleving)	15
2.5 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	19
2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken).....	21
2.7 Het speelveld (Sport & Spel)	24
2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)	26
3 Verloop Bever-Doe-Dag 2026	29
3.1 Aankomst	29
3.2 Opening	29
3.3 De activiteit	29
3.4 Sluiting	29
3.5 Spelverloop.....	29
3.6 Tijdschema	30
4 Maak je regio-activiteit Toekomstproof.....	32
5 Laat je zien	33
5.1 Invloedrijke personen	33
5.2 Pers	33
6 Tips om groepen te betrekken	34
6.1 Tips.....	34
6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map	34
6.3 Ga eens op bezoek	34
6.4 Betrek ze bij de organisatie	34
6.5 Duidelijk en voldoende informeren	35
6.6 Hype / buzz creëren met PR	35
6.7 Regio-organisator	35
7 Colofon	36

1 Rondje Hotsjietonia

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen themaelementen 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 themafiguren rond te laten lopen die dat jaar centraal staan in het verhaal en op de badge. In de digitale bijlagebrochure vind je meer tips om het thema uit te werken, ook bij beperkte tijd/middelen of weinig menskracht. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het Beverkompas.

Dit keer staat Stuitert centraal in het verhaal. Stuitert is een kind net als de bevers en de avonturen die Stuitert dit keer beleeft zijn allemaal dingen die de bevers ook zouden kunnen beleven.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag, zodat speltakleiding het verhaal bij aankomst op het terrein (wachttijdvuller) 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 2026

1.2.1 Opening

Stuitert heeft Rebbel geholpen met het verzorgen van de dieren. En Stuitert heeft Hond uitgelaten. “Kom je nog wat limonade drinken en iets lekkers eten?” vraagt Rebbel. Natuurlijk wil Stuitert dat. Ze zitten in de hut in de tuin van Rebbel en Bas. Hond speelt in het gras. Rebbel vertelt over alle bewoners van Hotsjietonia, over hun interessante eigenschappen en avonturen. Ze vertelt dat de taart die ze nu eten gemaakt is door Rozemarijn, want die kan heel goed koken en bakken. Stuitert vindt de taart heel lekker, maar is alles waar wat Rebbel zegt? Zijn alle bewoners van Hotsjietonia zo bijzonder? Gaat Keet Kleur echt een schilderij van Hond maken, omdat ze dat zo goed kan en het zo leuk vindt? Kunnen Stanley Stekker en Professor Plof echt vreemde, maar ook handige dingen maken? Reizen Sterre en Steven Stroom echt zo veel met hun boot? Kan Noa echt zo mooi voorlezen en kan Fleur Kleur echt zo goed verhalen vertellen en dansen? Is Bas Bos echt altijd in het bos bezig en weet hij echt zoveel over dieren en planten?

“Rebbel, ik geloof er eigenlijk niks van dat al die bewoners zulke bijzondere dingen doen. Het klinkt allemaal te mooi om waar te zijn” zegt Stuitert met een frons op zijn gezicht.

Rebbel lacht en zegt: “Maar het is echt waar Stuitert! Waarom ga je niet zelf op onderzoek uit en bezoek je alle bewoners om het zelf te zien? Ze willen je zeker allerlei dingen laten zien en doen.”

Stuitert vindt dat een geweldig idee en besluit meteen met zijn step op pad te gaan. Stuitert gaat op bezoek bij alle bewoners van Hotsjietonia.

Gaan jullie mee, bevers?

De korte stukjes verhaal hieronder komen zowel direct onder bovenstaand verhaal als bij de diverse activiteitsgebieden (cursief of in een kader). Bij het regiospel kan de organisatie kiezen: het hele verhaal in een keer voorlezen of de korte stukjes verhaal lezen, steeds als de bevers voor de eerste keer die dag een spel in een bepaald activiteitsgebied doen.

Internationaal

Stuitert komt aan bij Steven. “Zo lekker op pad?” vraagt Steven. “Ja” zegt Stuitert. “Rebbel vertelde mij dat iedereen in Hotsjietonia ergens supergoed in is dat niemand anders kan.” “Pfoe” zegt Steven. “Dan moet je nog een grote reis maken. Heb je al gekeken wat de kortste route is?” “Nee” zegt Stuitert, “daar heb ik niet echt over nagedacht.” “Dan help ik je wel even” zegt Steven. “Doordat ik zoveel met de boot heb gevaren,

ben ik supergoed geworden in het vinden van de kortste weg.” “Ik zou het heel fijn vinden als je me daarmee kan helpen, Steven” zegt Stuiters, “anders ben ik straks helemaal moe van het stappen”.

Veilig en Gezond

Stuiter is weer op weg. “PANG!”, doet de step plotseling. Stuiter schrikt heel erg, wat gebeurt hier nou? Professor Plof komt net aanlopen. “Gaaf het Stuiter?” vraagt Professor Plof. “Ik weet het niet, Professor Plof” zegt Stuiter, “mijn step maakte net een heel eng hard geluid, kan jij er misschien naar kijken?” “Ik zie het al” zegt Professor Plof, “je band is lek gegaan. Loop maar even mee, ik heb al heel veel ervaring met banden plakken. Elke band die in Hotsjietonia kapot gaat komt bij mij terecht”.

Expressie

Stuiter komt bij Fleur en Keet Kleur. “Vind je het niet eens tijd worden voor een nieuwe step, Stuiter?” vraagt Fleur Kleur. “Waarom?” vraagt Stuiter. “Deze step rijdt nog supergoed.” “Nou” zegt Fleur, “ik zie je echt altijd op deze step rijden, wordt dat niet saai?” “Daar heb je toch geen nieuwe step voor nodig?” valt Keet Kleur Fleur in de rede. “Je kan de step net zo goed in een nieuw kleurtje verven, misschien kan je er zelfs patronen op maken.” “Dat klinkt echt superleuk, Keet” zegt Stuiter, “maar ik ben niet zo heel erg handig met verven.” “Dat geeft niet” zegt Keet. “Fleur en ik zijn supergoed in verven. Zeg maar tegen ons hoe je wilt dat je step wordt en we kunnen het precies namaken.”

Uitdagende Scouting technieken

Op zijn reis door Hotsjietonia komt Stuiter Stanley Stekker tegen. “Oh dat is een stoere step!” zegt Stanley tegen Stuiter. “Heb je er ook lichtjes op?” “Nee” zegt Stuiter, “er hoeft toch geen licht op een step?” “Het hoeft niet” zegt Stanley, “maar het is wel supercool en ook veiliger, omdat andere mensen je dan beter zien. Ik heb thuis nog wel een paar lichtstaafjes. Als je die aan de spaken van je wielen vastmaakt, wordt dat echt supercool. Als je de juiste kleuren gebruikt, kan je wiel eruit komen te zien als een regenboog.”

Buitenleven

Stuiter is moe van zijn tocht op de step. Gelukkig is hij vlak bij het bos. “Daar kan ik mooi even uitrusten” denkt stuiter terwijl hij rustig een plekje in de schaduw opzoekt. Bas Bos loopt net voorbij en zwaait naar Stuiter. “Hoi Stuiter!” zegt Bas Bos. “Ben je moe van het stappen?” “Best wel een beetje” zegt Stuiter, “maar gelukkig kan ik hier even uitrusten.” “Dat kan zeker” zegt Bas Bos. “Je hebt ook nog eens een heel mooi plekje uitgekozen om te rusten. Hier komen alle dieren die in Hotsjietonia leven voorbij. Ik kan je er van alles over vertellen.”

Identiteit

Stuiter komt aan bij het huis van Noa. Noa komt net naar buiten. “Zo lekker aan het stappen?” vraagt Noa. “Zeker” zegt Stuiter, “maar mijn been begint wel een beetje moe te worden van al dat stappen Noa” geeft Stuiter toe. “Weet je zeker dat je dan je reis door Hotsjietonia verder wil doen met de step?” vraagt Noa aan Stuiter. “Je kan er ook voor kiezen om op een andere manier verder te reizen. Kijk hier maar eens.” zegt Noa terwijl ze naar haar garage wijst. Stuiter kijkt om zich heen. Er staan wel heel veel manieren om te reizen. Een fiets, een skippybal, rolschaatsen, een skateboard, een skelter en nog veel meer dingen waarvan Stuiter de naam niet eens weet. “Pfoe” zegt Stuiter. “Ik weet niet wat ik moet kiezen, er zitten zoveel leuke dingen bij.” “Kies rustig iets uit” zegt Noa. “Je kan altijd terugkomen voor iets anders.”

Samenleving

“Pas op, Stuiter!” roept Rozemarijn. Stuiter schrikt en blijft meteen stilstaan, nog net op de rand van de stoep. “Kijk je wel eerst goed om je heen voordat je de weg oversteeft?” vraagt Rozemarijn. “Voor je het weet is er opeens een auto.” “Sorry Rozemarijn” zegt Stuiter. “Dat was ik even vergeten. Bedankt dat je zo goed oplet”. “Het is al goed Stuiter” zegt Rozemarijn. “We zijn hier in Hotsjietonia tenslotte om elkaar te helpen. Als je wilt kan ik je nog veel meer verkeersregels uitleggen.”

Sport en spel

Stuiter rijdt op zijn step Sterre op haar step voorbij. "Hé, wacht eens even!" zegt Sterre. "Dat is oneerlijk, ik was helemaal niet voorbereid op een wedstrijdje." "Wil je dan een wedstrijdje doen?" vraagt Stuiter. "Zeker weten!" zegt Sterre. "Ik zeg altijd dat ik de snelste ben, dus dan kan jij mij niet zomaar opeens voorbijrijden." "Oke" zegt Stuiter, "ik doe mee! Zullen we doen wie het eerst bij de boom is?" "Dat is goed" zegt Sterre. "Ik tel wel af. Drie, twee, één, Start!" En Stuiter en Sterre racen weg.

1.2.2 Sluiting

Aan het eind van de Bever-Doe-Dag komen de bevers, Stuiter en Rebbel weer bij elkaar. Stuiter zegt: "Rebbel, je hebt gelijk! Alle bewoners van Hotsjietonia zijn echt zo uniek en bijzonder. Bedankt dat je me hebt aangemoedigd om het zelf te gaan ontdekken."

Rebbel glimlacht en zegt: "Graag gedaan, Stuiter! Het is altijd goed om zelf op avontuur te gaan en nieuwe dingen te ontdekken. Dat is wat Hotsjietonia zo speciaal maakt."

2 Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten in één activiteitengebied 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 (activiteitengebieden) hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op de website. Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet: <https://www.scouting.nl/downloads/scoutingspel/ondersteuning-1/regioactiviteiten/bever-doe-dag>

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 hen afkomt.

2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Stuiter komt aan bij Steven. “Zo lekker op pad?” vraagt Steven. “Ja” zegt Stuiter. “Rebbel vertelde mij dat iedereen in Hotsjietonia ergens supergoed in is dat niemand anders kan.” “Pfoe” zegt Steven. “Dan moet je nog een grote reis maken. Heb je al gekeken wat de kortste route is?” “Nee” zegt Stuiter, “daar heb ik niet echt over nagedacht.” “Dan help ik je wel even” zegt Steven. “Doordat ik zoveel met de boot heb gevaren, ben ik supergoed geworden in het vinden van de kortste weg.” “Ik zou het heel fijn vinden als je me daarmee kan helpen, Steven” zegt Stuiter, “anders ben ik straks helemaal moe van het stappen”.



2.1.1 INT1: Ik ga op vakantie bij...



Thema introductie

Wie houdt er niet van op vakantie gaan? Je kan dichtbij op vakantie gaan, maar ook heel ver weg. De bewoners van Hotsjietonia gaan ook wel eens op vakantie. Soms vinden zij het daar zo leuk, dat ze een eigen vakantiehuysje op die vakantieplek hebben.

Beschrijving

Dit spel heet “Ik ga op vakantie bij...”. Het is een variant van het spel ‘Ik verklaar de oorlog aan’.
(<https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/12488-ik-verklaar-de-oorlog-aan>)

In deze versie zijn de landen nu de bewoners of de bevers zelf.

De veroverde eilandjes zijn de vakantiehuizen van de bewoners/bevers.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Een groot stuk grond beschikbaar hebben waarop met stoepkrijt getekend kan worden.

Een bezem (of iets dergelijks) om het krijt weer weg te halen.

Materiaal

- Stoepkrijt.
- Bezem of iets dergelijks.
- Bal, niet al te groot.

Tips en veiligheid

- Gooi de bal voorzichtig omhoog.

2.1.2 INT2: Lied: Cowboy Billy Boem.



Thema introductie

Als Stuitert naar Sterre en Steven gaat op de step, hoort Stuitert iemand op de boot zingen. Het zijn Steven en Sterre. Dat lied wil Stuitert ook wel leren. Het lied gaat over cowboy Billy Boem.

Cowboy Billy Boem is altijd op pad om boeven te vangen. Daar reist hij de hele wereld voor over. En daarbij maakt hij gebruik van allerlei soorten dieren.

Beschrijving

Hierbij gaan we het lied van Cowboy Billy Boem zingen, oftewel wie rijdt er met zijn paard door de prairie. Natuurlijk mag de variant van de step niet ontbreken. Iedereen zit in een kringetje, dat kan op de grond, maar ook op bankjes of stoeltjes.

De melodie met tekst is te vinden op [Youtube](#).

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Bekend zijn met de tekst en melodie.

Materiaal

- Muziekbox.
- Evt. bankjes of stoeltjes.

Tips en veiligheid

Actievere variant: De dieren kunnen ook uitgebeeld worden. Dieren die bij ons in de dierentuin leven en in andere landen in de natuur. Denk hierbij aan vliegen met de armen als een vogel, langzaam lopend als een schildpad, waggel als een pinguïn, loop met een lange nek als een giraffe, zwem als een dolfijn enzovoorts,

2.1.3 INT3: Vervoersmiddelen memory.



Thema introductie

Als Stuitert bij Sterre en Steven is, vertellen ze dat ze tijdens hun vakantie andere vervoersmiddelen hebben gezien dan in Nederland. Ze laten Stuitert foto's ervan zien. Ze hebben er een memoryspel van gemaakt.

Beschrijving

Bij dit memoryspel zijn verschillende vervoersmiddelen die je in de wereld kan tegenkomen. Bijvoorbeeld: sledehond, gele Amerikaanse taxi, rode trolleybus in Londen, paard (en wagen), trein, riksja, ezel (en wagen), veerpont, gondel, sneeuwscooter, kameel.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

De memoryplaatjes 2 x uitprinten. Opplakken op karton en uitknippen.

Materiaal

- De memory plaatjes (INT3 – Bijlage vervoersmiddelen memory).
- Tafel.
- Stoelen/bankjes.

Tips en veiligheid

- Je kan ook wat bij de plaatjes vertellen. Of de bevers over laten vertellen.

2.1.4 INT4: Stoplicht.



Thema introductie

Stuiter rijdt vaak op de step. Op straat zijn dan soms ook stoplichten. Voor een stoplicht moeten wachten is niet altijd leuk. Soms duurt het lang en als het regent is het ook niet leuk. Sterre is dat met Stuiter eens. Maar zij weet een spelletje over een stoplicht. Dat spelletje spelen kinderen in Noord-Amerika.

Beschrijving

Een bever staat aan een kant van de ruimte of op een begreind stuk terrein buiten. Die bever is het 'stoplicht'. De andere spelers staan aan de andere kant van de ruimte of het stuk terrein buiten. Als de 'stoplicht'-speler groen licht roept, mogen de andere spelers bewegen naar de 'stoplicht'-speler. Als die rood licht roept, moeten de andere spelers stoppen. De eerste speler die bij de 'stoplicht'-speler komt, is het volgende stoplicht.

Vorbereiding:

N.V.T.

Materiaal

- Touw/pilonnen.

Tips en veiligheid

- Als je dit spel buiten speelt, zorg dan voor een vlak terrein.

2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)



Stuiter komt bij Fleur en Keet Kleur. "Vind je het niet eens tijd worden voor een nieuwe step, Stuiter?" vraagt Fleur Kleur. "Waarom?" vraagt Stuiter. "Deze step rijdt nog supergoed." "Nou" zegt Fleur, "ik zie je echt altijd op deze step rijden, wordt dat niet saai?" "Daar heb je toch geen nieuwe step voor nodig?" valt Keet Kleur Fleur in de rede. "Je kan de step net zo goed in een nieuw kleurtje verven, misschien kan je er zelfs patronen op maken." "Dat klinkt echt superleuk, Keet" zegt Stuiter, "maar ik ben niet zo heel erg handig met verven." "Dat geeft niet" zegt Keet. "Fleur en ik zijn supergoed in verven. Zeg maar tegen ons hoe je wilt dat je step wordt en we kunnen het precies namaken."

2.2.1 EXP1: Maak je eigen vervoersmiddel.



Thema introductie

Stuiter zit naar boven te kijken. "Wat zie je Stuiter?" vraagt Professor Plof. "Niets" zegt Stuiter. "Ik zit te denken hoe dingen in de lucht kunnen zweven zonder dat ze naar beneden vallen." "Ahh" zegt Professor Plof. "We kunnen samen een luchtballon maken. Dan kan je zelf kijken hoe het kan dat die in de lucht blijft zweven,"

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. 30 minuten

- Materialen kopen.
- Voorbeeld maken.

Materiaal

- Rietjes.
- Bekers.
- Ballonnen.
- Stiften/kleurpotloden.
- Lijm.
- Scharen.
- Verschillende soorten gekleurd papier.
- 2 tafels.
- 4 banken.
- Waslijn.

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.

2.2.2 EXP2: Liedjes zingen (met beweging).



Thema introductie

Stuiter vindt rijden op de step heel leuk. Stuiter zingt er vaak een liedje bij. Zingend komt Stuiter bij Fleur en Keet Kleur. Ze vinden dat heel leuk. Met z'n allen zingen ze nog een lied en maken er bewegingen bij.

Beschrijving

De bevers (en de leiding) zingen een lied en maken er bewegingen bij. Voorbeelden muziek en filmpjes vind je op <https://jufanke.nl/thema-verkeer-vervoer.html>. Bijvoorbeeld het lied 'De wielen van de bus'. De tekst van dit lied kun je ook op internet vinden. De volgorde van het lied kan verschillen; er zijn diverse versies. Er staan stoelen klaar (de bus). Je kan een bever de buschauffeur laten zijn en de andere bevers en jezelf de passagiers. Als de deuren open en dicht gaan, kan een bever in/uit stappen.

Een ander voorbeeld: 'Papa Gaai ging fietsen'. Het lied heeft een aantal coupletten. Je kan je beperken tot één of meer coupletten. Oefen de tekst en de melodie. Als de bevers de tekst en de melodie kennen, kunnen de bevers het lied zingen, terwijl ze over een circuit lopen.

In het circuit liggen of staan borden of platen met bijvoorbeeld een rood stoplicht op de ene kant en een groen stoplicht op de andere kant. Er gebeurt van alles en dat merk je ook bij het zingen van het lied. Als de bevers bij een rood stoplicht komen, stoppen ze even met zingen en lopen en als iemand (de leiding) het stoplicht omdraait en verandert in groen, lopen en zingen de bevers verder. Dat doen ze ook als ze over moeten steken. (Plaat van een kruispunt of een echt kruispunt in de ruimte of buiten.) Bij een plaat van een leuke band gaan ze langzamer zingen en stoppen. Ze maken dan pomp bewegingen om de band op te pompen en zingen weer sneller. Bij een heuvel (plaat of echte heuvel of helling) wordt er langzamer en zachter gezongen, als ze naar boven gaan. En sneller en harder als ze naar beneden gaan. Als leiding doe je zelf mee.

Vorbereiding: ca. 30-45 minuten

- Liedje(s) oefenen, zodat je ze zelf kent.
- Plaat van stoplicht enzovoorts maken.
- Parcours neerzetten.

Materiaal

- Plaat van stoplicht en enzovoorts, materiaal voor parcours (voor het lied 'Papa Gaai ging fietsen').
- Stoelen (voor het lied 'de wielen van de bus').
- Laptop, als je de bevers het filmpje wil laten zien en zo hen het lied wil leren.
- Iets om muziek mee af te spelen.

Tips en veiligheid

- Oefen het lied/de liedjes, zodat je ze zelf goed kent. Laat eventueel het filmpje aan de bevers zien.
- Doe zelf mee, dan weten de bevers wat ze moeten doen en zingen.

2.2.3 EXP3: Verkeersmiddelen uitbeelden.



Thema introductie

Stuiter is blij met de step en rijdt er vaak op. Stuiter kan zich ermee vervoeren, gaan van de ene naar de andere plaats. Er zijn ook andere vervoersmiddelen. Bijvoorbeeld een fiets, skelter, auto en bus.

Beschrijving

De bevers gaan vervoersmiddelen uitbeelden. Er zijn plaatjes van diverse vervoersmiddelen (fiets, step, skelter, bromfiets, bakfiets, vrachtauto, auto, bus, paard, trein, boot, vliegtuig.) Een bever bekijkt het plaatje en beeldt het vervoersmiddel uit. Als dat nodig is, kan er een hulpmiddel bij gepakt worden, zoals een kruk om op te zitten en zo makkelijker fietsbewegingen te maken of een fluit van de conducteur. Als er andere personen bij nodig zijn (bijvoorbeeld passagiers die in en uit een bus/trein stappen, dan kan de bever die erbij halen.

Vorbereiding ca. 30 minuten

Plaatjes van de vervoersmiddelen printen op stevig papier of op karton plakken.

Materiaal

Plaatjes van vervoersmiddelen (EXP3 – Bijlage vervoersmiddelen).

Tips en veiligheid

- Als een bever moeite heeft met uitbeelden, help dan door mee te doen of help aan een idee om het uit te beelden.
- Help de bevers eventueel met raden door te vragen/benoemen wat er gebeurt.

2.2.4 EXP4: Vervoersmiddelen maken.



Thema introductie

Als Stuitert op de step naar school of een vriendje of vriendinnetje gaat, zijn er niet alleen stappen, maar ook auto's, fietsen, bromfietsen, bussen en soms ook een tram of trein. In de lucht vliegt een vliegtuig en in de rivier vaart een boot.

Beschrijving

De bevers gaan vervoersmiddelen van kartonnen dozen, karton en ander afvalmateriaal maken. Op de voertuigen zijn ook voor- en achterlichten. Als hun voertuig af is, kunnen ze ermee spelen in de ruimte of op een tafel, waar een verkeerscircuit is gemaakt.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- (Schoon) afvalmateriaal verzamelen en klaarzetten.
- Verkeerscircuit maken in de ruimte of op tafel.

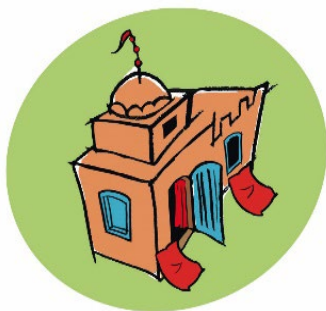
Materiaal

- Grote en kleine dozen.
- Dekfels.
- Karton.
- Wc rollen/keukenpapier rollen.
- Papier.
- Kleurpotloden.
- Lijm.
- Kindvriendelijke scharen.

Tips en veiligheid

- Help de bevers eventueel aan ideeën of als er iets moeilijks gemaakt wordt.
- Laat de bever zijn/haar naam en de groepsnaam op het voertuig zetten of doe het voor hem/haar.
- Zet eventueel eenvoudige verkeersborden op het verkeerscircuit of haaiantanden en kruispunten. Het gaat om overzichtelijke, maar veel voorkomende verkeerssituaties.

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)



Stuiter komt aan bij het huis van Noa. Noa komt net naar buiten. "Zo lekker aan het stappen?" vraagt Noa. "Zeker" zegt Stuiter, "maar mijn been begint wel een beetje moe te worden van al dat stappen Noa" geeft Stuiter toe. "Weet je zeker dat je dan je reis door Hotsjietonia verder wil doen met de step?" vraagt Noa aan Stuiter. "Je kan er ook voor kiezen om op een andere manier verder te reizen. Kijk hier maar eens." zegt Noa terwijl ze naar haar garage wijst. Stuiter kijkt om zich heen. Er staan wel heel veel manieren om te reizen. Een fiets, een skippybal, rolschaatsen, een skateboard, een skelter en nog veel meer dingen waarvan Stuiter de naam niet eens weet. "Pfoe" zegt Stuiter. "Ik weet niet wat ik moet kiezen, er zitten zoveel leuke dingen bij." "Kies rustig iets uit" zegt Noa. "Je kan altijd terugkomen voor iets anders."

2.3.1 ID1: Welk vervoersmiddel wil je graag hebben?



Thema introductie

Stuiter rijdt graag op de step. Sterre en Steven reizen graag in hun boot. Stanley Stekker ontwerpt zijn eigen vervoersmiddel. Hij wil met hetzelfde voertuig kunnen fietsen en vliegen. En ook Professor Plof wil dat graag doen. Bas Bos wil graag een vervoersmiddel waarmee hij stil en rustig door het bos kan rijden, maar ook snel zodat hij snel een ziek dier naar Rebbel kan brengen. Welk vervoersmiddel willen de bevers hebben?

Beschrijving

De bevers en de leiding praten over welk vervoersmiddel ze willen hebben. Dat kunnen heel gewone vervoersmiddelen zijn, zoals een fiets of een auto. Maar een combinatie van een fiets en een vliegtuig? Hoe zou dat zijn? Of een fiets waarmee je over het land en over het water kan fietsen? Wat voor kleur(en) heeft deze? Hoeveel wielen en ramen? Zitten er knuffeldieren in het voertuig of hangen er dingen aan de spiegels?

Vorbereiding:

N.V.T.

Materiaal

- Eventueel een boek met voorbeelden van (vreemde) vervoersmiddelen.

Tips en veiligheid

- Niets is raar bij dit spel.

2.3.2 ID2: Welk dier wil je graag zijn, hoe wil je je bewegen?



Thema introductie

Als Noa naar buiten kijkt naar de bomen in haar tuin, dan zou ze ook wel een vogel willen zijn. Van boom naar boom vliegen en dan hoog over alles heen. Bas Bos zou wel een eekhoorn willen zijn: van boom naar boom springen en hoog in een boom klimmen. Sterre zou wel een dolfijn willen zijn: zwemmen en spelen in de zee. Rebbel zou wel een hond willen zijn: achter de bal aan rennen, eten, naar buiten kijken en slapen.

Beschrijving

De bevers en de leiding praten over welk dier ze zouden willen zijn. Waarom willen ze dat dier zijn? Hoe zouden ze zich willen bewegen? Lopen, vliegen, zwemmen, met hoeveel poten? Of zwemmen en vliegen? Of vliegen en lopen? Groot of klein?

Vorbereiding:

N.V.T.

Materiaal

- Eventueel een boek met plaatjes van dieren.

Tips en veiligheid

- Geen enkel dier is vreemd.
- Laat elkaar uitspreken, ook als een bever niet zo snel kan vertellen.
- Natuurlijk kunnen de bevers ook in bewegingen hun dier laten zien.

2.3.3 ID3: Kan je stil zitten?



Thema introductie

In het huis van Noa liggen veel kussens op de vloer. Daar kan je lekker stil zitten of liggen: een boek lezen of muziek luisteren. Of gewoon even niets doen. Soms zorgt Rebbel voor een hamster. Een hamster rent vaak rond in zijn molentje, maar hij kan ook heel rustig en stil slapen in zijn nestje.

Beschrijving

De bevers liggen of zitten op de grond. Ze gaan het tegenovergestelde doen van bewegen: Heel stil zitten, als je je beweegt, ben je af. Leiding kan de bevers overhalen te bewegen, door kietelen, aan het lachen maken, duwen, afleiden (Kijk daar!) Geef duidelijk aan wanneer de tijd van stil zitten begint en laat die tijd niet te lang zijn. Je kan ook een aantal keer dit spel kort spelen.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Zachte kleden of kussens op de vloer leggen.

Materiaal

- Zachte kleden/dekens of kussens.

Tips en veiligheid

- Je kan er ook voor kiezen, dat iemand niet af is, als hij beweegt. Niet ieder kind kan stil zitten.

2.3.4 ID4 Van wie zijn die schoenen?



Thema introductie

Stuiter heeft al lang op zijn step rondgereden, als Stuiter bij Noa aan komt. Stuiter heeft het warm en ook warme voeten. "Dan doe je toch je schoenen uit" stelt Noa voor. "Dat is een goed idee" vindt Stuiter. Als Stuiter weer bij Noa weggaat, moet er even gezocht worden naar de schoenen. Ze staan bij de andere schoenen, maar welke zijn van wie. Iedereen heeft zijn eigen schoenen, zijn eigen maat, maar ook welke schoenen hij mooi vindt en welke niet.

Beschrijving

Alle bevers (van het groepje dat het spel speelt) doen hun schoenen uit. Elke bever zet zijn schoenen voor zich op de grond. De bevers kijken goed naar de schoenen en de eigenaar. Daarna worden alle schoenen door elkaar neergezet. Elke bever pakt een schoen (niet die van hemzelf) en gaat op zoek naar de eigenaar. Is de eigenaar gevonden, dan wordt de volgende schoen gepakt.

Vorbereiding:

N.V.T.

Materiaal

- De schoenen van de bevers die dit spel spelen.

Tips en veiligheid

- Een andere mogelijk van een spel met schoenen vind je op:
<https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/1171-schoenenmemorie>

2.4 Het dorpsplein (Samenleving)



"Pas op, Stuiter!" roept Rozemarijn. Stuiter schrikt en blijft meteen stilstaan, nog net op de rand van de stoep. "Kijk je wel eerst goed om je heen voordat je de weg oversteekt?" vraagt Rozemarijn. "Voor je het weet is er opeens een auto." "Sorry Rozemarijn" zegt Stuiter. "Dat was ik even vergeten. Bedankt dat je zo goed oplet". "Het is al goed Stuiter" zegt Rozemarijn. "We zijn hier in Hotsjietonia tenslotte om elkaar te helpen. Als je wilt kan ik je nog veel meer verkeersregels uitleggen."

2.4.1 SL1: Verkeer in Hotsjietonia.



Thema introductie

De postbode in Hotsjietonia brengt de post rond op zijn fiets of lopend. Het vuilnis wordt opgehaald met een vuilniswagen. Als de wagen van de ijscoman in Hotsjietonia rijdt, komt iedereen snel zijn huis uit om een ijsje te kopen.

Beschrijving

Verspreid in de ruimte of buiten staan huizen (dozen of tafels, met huisnummers). Voor de bus een bushalte. Op een tafel liggen kaartjes met daarop plaatjes van bijvoorbeeld een postbode die loopt, een boer die ploegt, een pizzabezorger, iemand die pakjes bezorgt. Op de tafel liggen ook dingen die nodig zijn om te bezorgen, zoals brieven en kaarten, pizzadozen, pakjes.

Een bever pakt een kaartje en kijkt wat die persoon doet. Als hij bijvoorbeeld het kaartje van de postbode heeft gepakt, pakt hij een stapeltje brieven en gaat die bezorgen. Een andere bever heeft bijvoorbeeld het kaartje van de pizzabezorger en gaat pizza's bezorgen. Een andere bever is buschauffeur en stopt bij de bushalte. Zo pakt iedere bever een kaartje en gaat op weg.

De bevers lopen in een vierkant, verdeeld in kleinere vierkanten/vakken (zie voorbeeld). In elke rij is een vak met een zebepad. De lijnen kun je maken met touw of met krijt. De bevers staan verspreid langs de kant van het vierkant. Aan de zijkanten van het grote vierkant staan huisnummers van gewone huizen. Er is ook een boerderij met een weiland of akkerland.

De leiding gooit met een dobbelsteen. Alle bevers lopen tegelijk het aantal vakken. Dat kan vooruit, achteruit, naar links of rechts. Schuin kan niet. Er kunnen geen twee bevers tegelijk in een vak staan. Dan geldt de regel: rechts gaat voor. En voor een zebepad moet je wachten totdat er weer met de dobbelsteen gegoooid is, tenzij je loopt, zoals bijvoorbeeld een postbode, die post bezorgt.

Vorbereiding: ca. 1 uur

Plaatjes van de bijlage printen op stevig papier of op karton plakken, huizen met huisnummers klaarzetten, bushalte klaarzetten

Materiaal

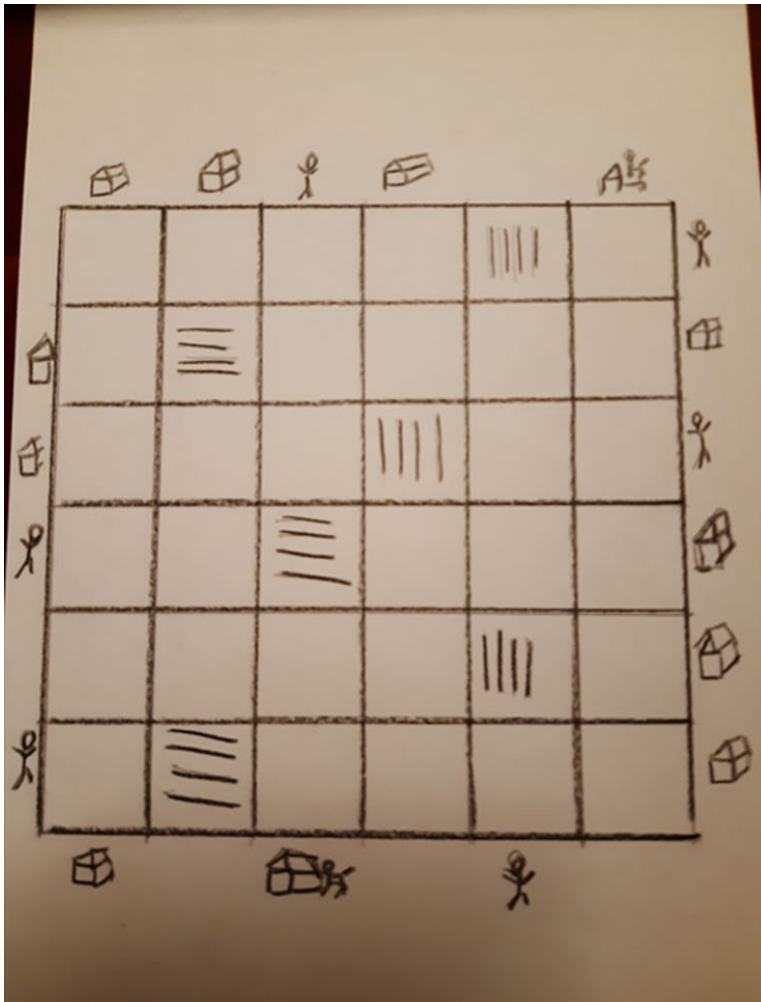
- Plaatjes van de bijlage (SL1 – Bijlage plaatjes verkeersspel).
- Dozen of grote tekening (als huis of boerderij).

- Tafels (als huis).
- Kaartjes met huisnummers.
- Plakband.
- Plaat voor de bushalte.
- Pizzadozen.
- Pakjes dozen.
- Verhuisdozen.
- Post.
- Dobbelsteen.

Tips en veiligheid

- Als een bever niet weet wat links en rechts is, doe dan een lintje om zijn rechterpols. Rechts is de kant van het lintje.

Voorbeeld:



2.4.2 SL2: Ga jij maar eerst.



Thema introductie

Stuiter gaat nu op de step door Hotsjietonia, maar soms gaat Stuiter met de bus naar oma. Soms is het rustig in de bus en is Stuiter de enige bij de bushalte. Dan kan Stuiter meteen instappen. Waar Stuiter woont, groeten de mensen de buschauffeur en de buschauffeur groet hen ook. Soms staan er meer mensen en moet Stuiter even wachten met instappen. En als Stuiter met de trein reist, wacht Stuiter met instappen, totdat iedereen bij die deur is uitgestapt.

Beschrijving

Gaan de bevers wel eens met de bus of de trein? Hoe vinden ze dat? Wat doen ze als ze instappen of uitstappen? De leiding en de bevers vertellen erover. Denk hierbij zowel aan de reis maar ook over het contact met bijvoorbeeld de chauffeur of andere medereizigers.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

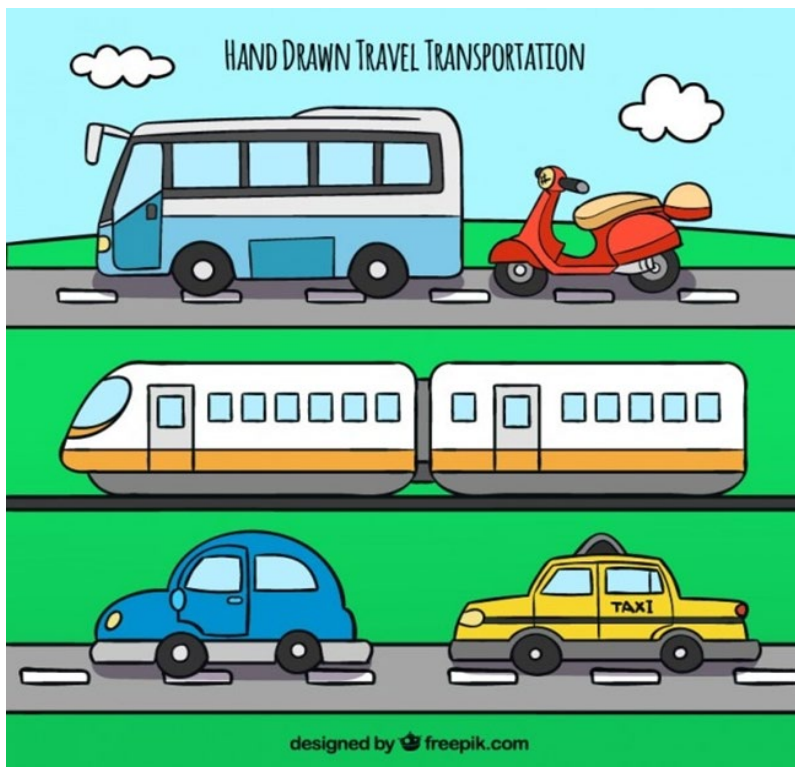
Boek zoeken (bibliotheek, ouders) of (kleur)plaat printen.

Materiaal

Boek over bussen en treinen of (kleur)plaat.

Tips en veiligheid

Gebruik eventueel een boek over bussen en treinen als inleiding. Laat de plaatjes zien. Of een kleurplaat of een plaatje zoals deze:



2.4.3 SL3: Wat hoort bij wat?



Thema introductie

De postbode komt in Hotsjietonia niet met een brandweerauto. Hij komt met een fiets. De pakjesbezorger komt ook niet met een brandweerauto. Hij komt met een kleine vrachtauto. Zo heeft iedereen zijn eigen auto.

Beschrijving

Op tafel liggen kaartjes door elkaar, met de afbeelding naar beneden. Sommige kaartjes horen bij elkaar. Bijvoorbeeld een plaatje van een pizzadoos, een plaatje van een pizzabezorger op zijn fiets. Welke plaatjes horen bij elkaar? De plaatjes worden onder de bevers verdeeld. De jongste bever legt een plaatje open op tafel. De bever rechts van de jongste bever kijkt of zijn plaatje erbij hoort. Zo ja, dan legt die het plaatje erbij. Zo niet dan legt hij een nieuw plaatje erbij op tafel. Zo gaat het verder.

Vorbereitung: ca. 30 minuten

Plaatjes van bijlage printen op stevig papier of op karton plakken.

Materiaal

- Plaatjes van bijlage (SL3 – Bijlage 'Ga jij maar eerst!').

Tips en veiligheid

- Praat er met de bevers over. Waarom horen die twee bij elkaar? Zien ze weleens een pizzabezorger, een pakjesbezorger enz.?

2.4.4 SL4: De markt.



Thema introductie

Een dag in de week is er markt in Hotsjietonia. Iedereen komt hier langs voor de boodschappen. Je kan er van alles kopen: Fruit, groente, brood, vis, koek, bloemen, lapjes stof en linten, diervoer, speelgoed, een bel voor de step en nog veel meer. Stuiiter koopt er bloemen voor oma en opa. Broodjes en banaan en appel om te eten, als Stuiiter even uitrust tijdens een lange tocht op de step. Maar ook lint om de step te versieren. En voer en speelgoed voor de hond.

Beschrijving

Op een tafel staat een ruime bak met plaatjes van de boodschappenlijst (zie bijlage SL4). Omdat nog niet elke bever (goed) kan lezen, zijn het plaatjes als boodschappenlijstje. Elke bever pakt 10 plaatjes. Er mag zelf gekozen worden welke boodschappen er gekocht gaan worden. De bevers krijgen elk 10 munten. Daarna gaan de bevers de boodschappen op de markt kopen. Alles kost 1 munt. De boodschappen liggen verspreid door de ruimte (de markt) of in een beperkt deel van het terrein buiten liggen op tafel of in manden en dozen. Dat kunnen plaatjes van de boodschappen zijn, maar ook echte boodschappen. Bijvoorbeeld sokken, een t-shirt of vogel- of diervoer, speelgoed voor het huisdier van de bever. Of speelgoed boodschappen, zoals plastic of houten sinaasappels enz.

Vorbereitung: ca. 1 uur

Materiaal verzamelen en verspreiden door de ruimte of buiten. Niet te ver uit elkaar, zodat het wel overzichtelijk is.

De plaatjes van de boodschappen (het 'lijstje') een aantal keren printen, zodat de bevers kunnen kiezen. De munten een aantal keren printen en op stevig papier of op karton plakken.

Materiaal

- Plaatjes van de boodschappen: het 'lijstje' (SL4 – Bijlage plaatjes boodschappenlijsten).
- Plaatjes van de munten (SL4 – Bijlage munten).
- Voorwerpen.
- Verpakking.
- Manden.
- Dozen.

- Tafels.

Tips en veiligheid

- Help een bever, als dat nodig is.
- Na afloop van het spel, leg je het materiaal weer terug.
- Voor de boodschappen kan je echt materiaal gebruiken, maar je kan ook plaatjes uit reclamefolders knippen en die op stevig karton plakken.
- Laat de bevers vertellen waarom ze iets willen gaan kopen of waarom ze iets gekocht hebben.

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



Stuiter is weer op weg. "PANG!", doet de step plotseling. Stuiter schrikt heel erg, wat gebeurt hier nou? Professor Plof komt net aanlopen. "Gaat het Stuiter?" vraagt Professor Plof. "Ik weet het niet, Professor Plof" zegt Stuiter, "mijn step maakte net een heel eng hard geluid, kan jij er misschien naar kijken?" "Ik zie het al" zegt Professor Plof, "je band is lek gegaan. Loop maar even mee, ik heb al heel veel ervaring met banden plakken. Elke band die in Hotsjietonia kapot gaat komt bij mij terecht".

2.5.1 VG1: De band is lek.



Thema introductie

Stuiter is op pad met zijn step. "PANG!" doet de step plotseling heel hard. Stuiter schrikt heel erg. "Waar komt dat geluid vandaan?" vraagt Stuiter zich hardop af. Dan ziet Stuiter Rozemarijn keihard aan komen rennen. "Alles oké Stuiter?" vraagt Rozemarijn. "Ja hoor" zegt Stuiter, "maar ik weet niet waar die harde knal vandaan kwam." Rozemarijn kijkt naar de step van Stuiter en zegt "Ahhh..., ik zie het al, je band is kapot gegaan. Er zit nu een heel groot gat in. Ik weet gelukkig hoe we dit kunnen maken."

Beschrijving

De bevers gaan proberen de band van Stuiter te plakken. Hiervoor krijgen ze een blaadje met een foto van de kapotte band. De bevers worden geblinddoekt en krijgen een pleister uitgedeeld. De bevers moeten proberen om zo goed mogelijk de pleister op het gat te plakken terwijl ze geblinddoekt zijn.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Zoeken van een plaatje van een lekke band.

Materiaal

- Pleisters.
- Blaadjes met kapotte banden.

Tips en veiligheid

- Sommige bevers zullen het eng vinden om geblinddoekt te worden. Laat hun zelf hun ogen dichthouden.
- Misschien kan in plaats van een blaadje een echte (fiets)band gebruikt worden waar de bevers de pleisters op moeten plakken.

2.5.2 VG2: Eerste hulp bij step ongelukken.



Thema introductie

Boem! "Auw!" Zegt Stuitier. Rozemarijn kijkt om en ziet Stuitier met zijn step op de grond liggen. "Gaaf het Stuitier?" vraagt Rozemarijn. "Ja met mij gaaf het wel" zegt Stuitier, "maar Beer was ook mee en die ligt helemaal in de kreukels. Ik weet niet of hij nog helemaal heel is." "Kom maar mee naar mijn huis Stuitier" zegt Rozemarijn, "dan gaan we foto's maken van Beer om goed te kunnen kijken of er iets mis is met je knuffel."

Beschrijving

De bevers laten foto's maken van knuffeldieren. Hier komt een röntgenfoto uit. Deze wordt onderzocht en aan de hand hiervan krijgt de bever de juiste behandeling. Denk aan een pleister, een verbandje, mitella of een pilletje.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Bijlage V&G2 uitprinten.

Materiaal

- Verband.
- Mitella doeken.
- Pleisters.
- Bijlage V&G2.
- Smarties/tiktak's.
- Evt. knuffels.

Tips en veiligheid

- De bijlage kan uitgebreid worden met eigen bedenksels. Eventueel kunnen de bevers vertellen wat er gebeurt, wordt dit ingevoerd en maakt een willekeurige AI ter plaatsen een foto van de situatie.
- Versier de verpakking eventueel als een pillendoosje.
- Misschien vinden sommige bevers het spannend/eng, houd dit in de gaten.
- Je kan dit ook spelen met je eigen ledematen. De bevers vertellen dan wat er mis is met ze. Met behulp van AI kan dan een foto gegenereerd worden.

2.5.3 VG3: Even uitrusten.



Thema introductie

Stuitier komt aan bij Rozemarijn. "Pfoe ik ben best wel moe van al dat steppen" zegt Stuitier. "Dat kan best" zegt Rozemarijn. Zo hard en zo veel steppen kost ook heel veel energie. Wil je misschien wat te eten? Ik was net bezig om marshmallows te maken."

Beschrijving

De bevers gaan lekker marshmallows maken boven het kampvuur.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Vuur maken.
- Inkopen doen.

Materiaal

- Kampvuur.
- Stokken voor marshmallows.
- Marshmallows.
- Evt. Kaakjes.

Tips & Veiligheid

- De bevers kunnen het spannend/lastig vinden om bij het hete vuur te zitten, zorg eventueel voor een plekje waar bevers kunnen roosteren zonder last te hebben van de warmte van het vuur.
- Eventueel kan je ook waxine lichtjes gebruiken in plaats van een groot vuur.

2.5.4 VG4: Stuiter mag ik oversteken?



Thema introductie

Stuiter staat bij het stoplicht te wachten totdat deze groen wordt. "Goed zo Stuiter" zegt Rozemarijn. "Je weet nooit wat er kan gebeuren als je niet netjes op groen licht wacht. "Wist je trouwens dat er heel veel manieren zijn om over te steken?" vraagt Rozemarijn. "Nee" zegt Stuiter. "Ow maar dan zal ik jou dat eens laten meemaken Stuiter. Loop maar met mij mee" zegt Rozemarijn.

Beschrijving

De bevers gaan schipper mag ik overvaren spelen. 1 of 2 bevers staan in het midden en zijn de tikker. De rest begint het liedje te zingen. Maar in plaats van Schipper zingen ze Stuiter en in plaats van overvaren zingen ze oversteken. Nadat er "hoe?" wordt gezongen bedenken de bevers in het midden een manier om over te steken (denk aan huppelend, als een kikker, achteruit lopend). Alle bevers moeten dan op die manier proberen om aan de overkant te komen (ook de tikkers in het midden). Als een bever getikt wordt is deze bever hem de volgende ronde. Omdat de bevers aan het oversteken zijn, mogen ze pas rennen als een leiding groen roept, maar de leiding kan ook oranje roepen. Als dit gebeurt moet je zo snel mogelijk naar de overkant proberen te komen, voordat er een leiding rood zegt.

Vorbereiding ca 5 minuten

Veld uitzetten.

Materiaal

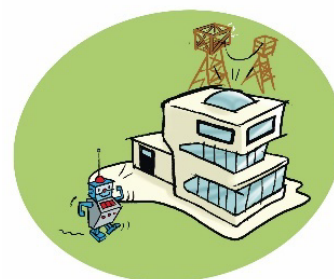
- Pylonen.
- Touw.

Tips en veiligheid

- Let op dat niet de hele tijd dezelfde bever(s) hem is/zijn.

2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Op zijn reis door Hotsjietonia komt Stuiter Stanley tegen. "Oh dat is een stoere step!" zegt Stanley tegen Stuiter. "Heb je er ook lichtjes op?" "Nee", zegt Stuiter, "er hoeft toch geen licht op een step?" "Het hoeft niet," zegt Stanley, "maar het is wel supercool en ook veiliger, omdat andere mensen je dan beter zien. Ik heb thuis nog wel een paar licht staafjes. Als die tegen de spaken van je wielen aan gaan, wordt dat echt supercool. Als je de juiste kleuren gebruikt, kan je wiel eruit komen te zien als een regenboog."



2.6.1 UST1: Figuren lopen.



Thema introductie

"Hé" denkt Stuitier, "volgens mij ben ik hier al voorbij gestept. Dan ziet Stuitier Stanley Stekker staan. "Stanley, heb je mij net ook al voorbij zien stappen?" vraagt Stuitier, "want ik heb het idee dat ik rondjes aan het stappen ben." "Dat klopt Stuitier" zegt Stanley, "ik heb je net ook al voorbij zien komen. Ik heb hier een kaart dan kunnen we samen uittekenen hoe dat rondje eruit zag." "Leuk!" zegt Stuitier, "even denken hoor, links, rechts, rechtdoor, weer naar rechts..."

Beschrijving

De bevers gaan op een rooster proberen de route van Stuitier te achterhalen. Dit doen ze met behulp van pijltjes. Als ze vanaf het startpunt de pijltjes goed volgen zou er een figuur uit moeten komen.

Vorbereiding (30 minuten)

Routes bedenken voor puzzels voor de bevers.

Materiaal

Potloden/stiften.

Papier met hokjes.

Tips en veiligheid

- Om het moeilijker te maken kan in plaats van pijlen ook de woorden links en rechts (etc.) gebruikt worden.

2.6.2 UST2: Locatie oriëntatie.



Thema introductie

Stuitier kijkt vanaf een heuvel om zich heen. Wat kan ik vanaf hier veel zien, denkt Stuitier. Ik wil die toren nog van dichtbij zien en die glijbaan het zwembad en... en... en... . Eigenlijk is het te veel om te onthouden. Ik wil alles wel zien.

Beschrijving

De bevers gaan ik zie ik zie wat jij niet ziet spelen. Om beurten kiest 1 bever iets uit wat hij of zei kan zien. De rest van de bevers mag dan om de beurt raden wat het is. Als het goed is zegt de bever dit en is de volgende aan de beurt. Zo niet dan mag de volgende raden.

Vorbereiding:

N.V.T.

Materiaal

N.V.T.

Tips en veiligheid

- Om het wat actiever te maken kan je ervoor kiezen om de kids zo snel mogelijk naar het bewuste voorwerp te laten rennen als het geraden is (dit kan eventueel ook in de plaats van "ja" zeggen).

2.6.3 UST3: Een brug te ver.



Thema introductie

“O nee” denkt Stuitier, “ik moet nog wel een heel eind steppen om weer terug bij het begin te komen. Dat is echt veel te ver.” Stanley Stekker ziet Stuitier en vraagt wat er is. “Nou” zegt Stuitier. “Ik moet nog helemaal terug steppen naar daar, maar dat is echt veel te ver.” “Kijk eens goed Stuitier” zegt Stanley, “de weg maakt een grote bocht om bij de brug over de rivier te komen. Wat nou als we hier onze eigen brug maken? Dan is het nog maar een heel klein stukje naar het begin.”

Beschrijving

De bevers gaan een brug maken van spekjes en satéprikkers.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Tafels en krukjes klaarzetten voor de bevers om aan te werken.

Materiaal

- Spekjes.
- Satéprikkers.
- Tafels.
- Krukjes.

Tips en veiligheid

- Je kan dit ook in het groot doen met bamboestokken.
- Let op! satéprikkers zijn scherp.

2.6.4 UST4: Kompas richtingen.



Thema introductie

Stuitier kijkt naar de buik van Stanley Stekker. “Wat is dat Stanley?” vraagt Stuitier. “Dat is een kompas Stuitier. Hiermee kan ik zien welke kant ik op loop. Kijk er staat een N voor Noord, een O voor Oost, een Z voor Zuid en een W voor West. We kunnen er wel een spelletje mee doen. Ik noem een richting en jij moet proberen de goede kant op te rennen.”

Beschrijving

De bevers gaan het windrichtingen spel spelen. Op een veld staan 4 pionnen in een vierkant. Iedere pilon staat voor een andere windrichting. 1 leiding noemt een windrichting en de bevers rennen zo snel mogelijk naar de juiste pilon.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Veld uitzetten.

Materiaal

- Pionnen.
- Evt bordjes met N O Z W.

Tips en veiligheid

- Om het moeilijker te maken kan je de bevers ook bij iedere windrichting een specifieke beweging/houding laten maken.
- Als leiding kan je het makkelijker maken door ook richting de juiste pilon wijzen.
- Als leiding kan je het moeilijker maken door bewust naar de verkeerde pilon te wijzen.
- Je kan ook bordjes maken met N O Z W om de bevers te helpen.
- Als het echt te makkelijk is kan je ook zuid/west doen de bevers moeten dan halverwege tussen de pion zuid en west gaan staan.
- Je kan ook een opdracht geven om langs meerdere windrichtingen te rennen.

2.7 Het speelveld (Sport & Spel)



Stuiter rijdt op zijn step Sterre op haar step voorbij. "hé, wacht eens even" zegt Sterre, dat is oneerlijk. Ik was helemaal niet voorbereid op een wedstrijdje". "Wil je dan een wedstrijdje doen?" vraagt Stuiter. "Zeker weten" zegt Sterre. Ik zeg altijd dat ik de snelste ben, dan kan jij mij niet zomaar opeens voorbijrijden". "Oké" zegt Stuiter, ik doe mee. Zullen we doen wie het eerst bij de boom is? "Is goed" zegt Sterre. Ik tel wel af. Drie, twee, één, Start!" En Stuiter en Sterre racen weg.

2.7.1 SPS1: Race met step (of skippybal).



Thema introductie

Stuiter komt Sterre onderweg tegen, zij is ook met de step. "Zullen we een wedstrijdje doen?" Vraagt Stuiter? "Ja, leuk!" Zegt Sterre.

Beschrijving

Twee bevers gaan naast elkaar staan achter de lijn, zo snel mogelijk stappen ze naar de overkant.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Kijken wat het beste parcours is.

Materiaal

- 2 steps.
- Of 2 skippyballen.

Tips en veiligheid

Deze activiteit kan ook gedaan worden met 2 skippyballen, of 1 step en 1 skippybal.

Variaties: zet aan elke kant een gelijk aantal bevers neer, zo kunnen de bevers op en neer met de step of skippybal. Of laat de 2 groepjes elkaar afwisselen met step en skippybal.

Let erop dat ze niet te hard gaan, het is wel de bedoeling dat ze op hun step of skippybal blijven staan of zitten.

Zorg ervoor dat het parcours schoon is van takjes, steentjes etc.

2.7.2 SPS2: Hindernisbaan.



Thema introductie

Stuiter is aan het steppen, meestal is de weg vlak en kan hij lekker hard gaan. Maar soms moet hij een hindernis nemen. Dan moet hij goed opletten.

Beschrijving

Maak een hindernisbaan met allerlei materialen. Laat de bevers om de beurt op een step deze hindernisbaan nemen.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

Hindernisbaan maken.

Materiaal

Materialen voor een hindernisbaan, denk aan touwen, kegels, etc.
Stepje(s).

Tips en veiligheid

Let erop dat ze niet te hard gaan.

2.7.3 SPS3: Steptocht.



Thema introductie

Stuiter maakt een tocht op zijn step door Hotsjietonia. Een tocht maken is ook leuk om met de bevers te doen.

Beschrijving

Maak met de bevers een tochtje op de step door Hotsjietonia, waar de Bever-Doe-Dag wordt gehouden. Wat zien de bevers onderweg?

Vorbereiding: ca. 15 minuten

Bekijken wat de beste route is.

Materiaal

- Stepjes.

Tips en veiligheid

- Je kan ook een tochtje maken zonder step, maak een rondwandeling over het terrein.

2.7.4 SPS4: Acrogym.



Thema introductie

“Oef” zegt Stuiter, van al dat steppen ben ik best wel stijf geworden. Noa komt net aangelopen en zegt: “Misschien moet je even wat anders gaan doen dan steppen, ik kan je wel helpen met wat turnoefeningen. Daarmee maak je alles los en heb je daarna weer nieuwe energie”. “Dat klinkt wel fijn” zegt Stuiter, dan kan ik daarna weer goed zonder pijn verder steppen.

Beschrijving

De bevers gaan acrogymen om de spieren goed los te maken na al dat steppen.

Een leiding laat een oefening zien en de bevers proberen die dan zo goed mogelijk na te maken.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

Opzoeken van goede oefeningen door te zoeken op acrogym kaart.

Materiaal

- Acrogym kaarten.

Tips en veiligheid

- Let op dat er kaarten bij zitten die iedereen kan uitvoeren.

2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)

Stuiter is moe van zijn tocht op de step. Gelukkig is hij vlak bij het bos. "Daar kan ik mooi even uitrusten" denkt stuiter terwijl hij rustig een plekje in de schaduw opzoekt. Bas Bos loopt net voorbij en zwaait naar Stuiter. "Hoi Stuiter" zegt Bas Bos. Ben je moe van het steppen?" "Best wel een beetje" zegt Stuiter, gelukkig kan ik hier even uitrusten" "Dat kan zeker" zegt Bas Bos. "Je hebt ook nog eens een heel mooi plekje uitgekozen om te rusten. Hier komen alle dieren die in Hotsjietonia leven voorbij. Ik zal je er alles over vertellen."



2.8.1 BL1: Welk dier is het?



Thema introductie

Bas Bos en Stuiter gaan op safari in het bos. Als Bas Bos en Stuiter geluid maken, kunnende dieren schrikken en weggaan. En het is zo leuk als de dieren dichtbij komen. Bas Bos en Stuiter hebben een speciale manier om elkaar te laten weten waar een dier te zien is. Ze maken gebaren met hun hand om elkaar duidelijk te maken welk dier ze zien.

Beschrijving

De bevers gaan op dieren safari. Ze sluipen stilletjes door het bos. Wanneer ze een (plaatje van een) dier zien proberen ze het dier zo snel (en stil) mogelijk na te doen. Hieronder enkele voorbeelden mochten de bevers er niet uitkomen:

Vogel: vliegbewegingen met je handen.

Eekhoorn: naar boven (in een denkbeeldige boom) klimmen en dan van tak op tak springen. Eend: zwembewegingen met je handen, zoals een eend met zijn pootjes doet.

Vis: zwembewegingen van een vis.

Olifant: met je hand de slurf van een olifant aangeven vanaf je neus.

Geit: met je hand de sik van een geit aangeven vanaf je kin naar beneden.

Kikker: kleine springbewegingen met je handen.

Kangoeroe: grote springbewegingen.

Spin: kleine bewegingen van je vingers naar boven of naar beneden.

Giraffe: met je hand en arm naar boven je hoofd om de lange nek van de giraf aan te geven. Vlinder: met je handen (je duimen naast elkaar) fladderen zoals een vlinder doet.

Poes: van beide handen duim en wijsvinger in een rondje bij elkaar. De andere vingers wijzen recht omhoog. De twee rondjes van je duim en wijsvinger zet je tussen je neus en je mond. Van daaruit beweeg je je handen vanaf je gezicht. Zo wijs je de snorharen van een poes aan.

Weten de andere bevers welk dier bedoeld wordt?

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Plaatjes dieren van bijlage BL1 uitprinten. Zoek eventueel naar gebaren voor dieren op internet.

Bijvoorbeeld:

<https://schooltv.nl/video-item/dieren-gebaren-leren>

<https://www.hetgebaarvandedag.nl/rubriek/dieren/>

Materiaal

- Bijlage (BL1 – plaatjes van dieren).

Tips en veiligheid

- Je kan de plaatjes ophangen of neerleggen binnen in een ruimte of in een deel van het terrein.
- Help een bever met de gebaren, als dat nodig is. Of met het dier bedenken.
- Geef hints aan de andere bevers, als dat nodig is.

2.8.2 BL2: (Zeil)boot.



Thema introductie

Stuiter is in het bos onder een boom gaan zitten om uit te rusten. Bas Bos is bij hem komen zitten en vertelt over de dieren die ze zien en observeren.

Beschrijving

Ga met de bevers op een kleedje onder een boom zitten en laat de bevers heel stil zijn en goed laten rondkijken of ze een dier zien. Na een paar minuten observeren vertellen de bevers aan elkaar welke dieren ze hebben gezien en wat er bijzonder is eraan.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Zoek een goede plek om deze activiteit te doen.

Materiaal

- Kleedje.
- Eventueel ontdekkaarten over dieren. Deze kaarten, waarop dieren met hun naam staan, zijn bij diverse webshops online te koop. Onder andere bij Educatheek, bij het IVN. Op <https://printjefeestje.nl/collections/speurtocht-kaarten> kan je opzoekkaarten en speurtochtkaarten bestellen. Na betaling krijg je ze digitaal en je kan ze net zo vaak printen als je wil.
- Je kan ook opzoekboeken over dieren lenen in de bibliotheek. Misschien kan je ze lenen van ouders.

Tips en veiligheid

Ga als leiding zelf van tevoren op de locatie kijken wat voor dieren er te vinden zijn.

2.8.3 BL3: Langzaam en snel dieren stappen.



Thema introductie

Onderweg ziet Stuiter verschillende dieren, langzame en snelle. Hij merkt dat als hij een dier ziet die langzaam gaat hij ook langzaam gaat stappen, en als hij een dier ziet die snel gaat hij sneller gaat stappen. Het lijkt wel of ik ze naboots denk hij.

Beschrijving

Verdeel de deelnemers in twee groepen: de "langzame dieren" en de "snelle dieren". Geef elke groep een paar minuten om hun dieren na te doen. De langzame dieren kunnen zich langzaam voortbewegen, terwijl de snelle dieren snel moeten stappen. Zet een parcours uit met verschillende punten waar de deelnemers naartoe moeten stappen. Begin het spel en laat de deelnemers stappen naar de verschillende punten, waarbij ze hun dieren imiteren. De langzame dieren moeten rustig en bedachtzaam stappen, terwijl de snelle dieren zo snel mogelijk gaan.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

Wat is de beste plek om dit spel te doen.

Lijst maken (dieren en snelheden).

Materiaal

- Steps.
- Open ruimte.
- Een lijst met dieren en hun snelheden (bijvoorbeeld: slak, schildpad, konijn, cheeta).

Tips en veiligheid

- Je kunt het spel nog leuker maken door onderweg opdrachten te geven, zoals een bepaalde beweging maken of een geluid van het dier nadoen.
- Let erop dat de snelle dieren niet te snel gaan en dat ze niet tegen elkaar aan botsen.
- Eventueel kan je de bevers ook laten rennen.

2.8.4 BL4: Ijsberen rotsenspel.



Thema introductie

"Wist je dat beren niet alleen in het bos leven, Stuitert" zegt Bas Bos. Ze leven ook in hele koude gebieden, dan noemen we ze ijsberen. "Brrrr" zegt Stuitert. Ik moet er niet aan denken om in die kou te moeten leven. "Gelukkig hebben ijsberen het niet snel koud" zegt Bas Bos. En als ze het koud hebben gaan ze over de rotsen heen springen om het weer warm te krijgen.

Beschrijving

De bevers beginnen aan 1 kant van het veld. In het veld zijn allemaal cirkels/vormen getekend. Dit zijn de ijsschotsen waar de ijsberen (1 of 2 bevers/leiding) op leven. Ze kunnen niet van de ijsschotsen af, maar kunnen wel van ijsschots naar ijsschots springen. Het doel van het spel is om aan de andere kant van het veld te komen zonder door een ijsbeer op een ijsschots getrokken te worden. De ijsberen geven aan wanneer de bevers mogen rennen. Als je op een ijsschots getrokken wordt, verander je ook in een ijsbeer en mag je meehelpen andere bevers op de ijsschotsen te trekken. Wanneer een bever met het rennen op een ijsschots stapt, verandert de bever ook in een ijsbeer.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Uitzetten van een speelveld.

Materiaal

- Krijt en pionnen.
- Evt. touw en hoepels

Tips en veiligheid

- Als het buiten gespeeld wordt kunnen er ook ijsschotsen gemaakt worden mbv touw/hoepels.

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2026

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 huis van Rebbel en Bas Bos. Daar wordt Stuiters door Rebbel op het idee gebracht om met de step op ontdekkingsreis te gaan

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar tegenstellingen. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitengebied. Voor elk activiteitengebied is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Die kan je ophangen, zodat de speltakleiding de uitleg kan lezen en eventueel kan voorlezen aan de bevers. Ze kunnen jou ook inspiratie bieden voor een leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Daarnaast kun je op [de 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 spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele Bever-Doe-Dag goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Na de activiteiten verzamelen de bevers zich bij het huis van Rebbel en Bas Bos. Hier vertelt Stuiters alles over alle avonturen die hij beleefd heeft.

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

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

Voordelen:

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

Nadelen:

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

3.6 Tijdschema

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

Hieronder zie je een voorbeeldtijdschema voor een Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit 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 vervolgens 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 voor regio-activiteiten 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 regioraad een thematische introductie op de Bever-Doe-Dag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Bever-Doe-Dag met elkaar gaat voorbereiden.
- 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 leidinggevend en bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Om de bevers vast een beetje in de stemming te brengen kun je groepen de tip geven om voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van de Bever-Doe-Dag, zonder iets van het verhaal van de Bever-Doe-Dag te verklappen. Zo kan deze opkomst bijvoorbeeld thema de titel van 'saai of versierd' krijgen. De activiteiten voor de opkomst 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.

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 de bevers weten wat het thema is en er naar uit kunnen kijken.

6.3 Ga eens op bezoek

Een goede manier om je groepen te binden aan jouw regio en de Bever-Doe-Dag 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 meedoet. 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 de Bever-Doe-Dag of een andere activiteit die er aan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken.

6.4 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een Bever-Doe-Dag 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 erbij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

6.5 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.

6.6 Hype / buzz creëren met PR

Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld een poster 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.

6.7 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](https://www.scouting.nl/scoutingacademy) of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

7 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeijer
Elja Coelman
Eric Lepelaar
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
Katrijn van der Boon
Kim Fokkelman
Lieke van de Bildt
Linda Bothof
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sanne Vente
Tineke van der Ploeg
Veronica van der Ploeg
Wilmi Schoote-van der Neut

Illustraties: Flos Vingerhoets

Medewerkers bedankt

Iedereen die heeft meegewerkt aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Bever-Doe-Dag 2026.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2026 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.



Spelbrochure 2026

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.





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



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

Scouting Nederland
Nulderpad 1, 3896 LV Zeewolde
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl