Spelbrochure
Bever-Doe-Dag 2025

‘In een flits naar Griekenland en Italië’

Sterre en Steven kijken samen in hun fotoalbum. Stuiter kijkt met ze mee. ‘Kijk, de foto’s van de vakantie in Italië en Griekenland! Wat was dat een leuke vakantie! ‘Maar het is wel heel ver met de boot’, zeggen ze allebei tegelijk. Ze zijn stil en kijken naar Stanley Stekker, die langs de boot loopt. Dan kijken ze elkaar aan. ‘Zou Stanley de reismachine nog hebben?’

Scouting

Inhoud

1. In een flits naar Griekenland en Italië 6

1.1 Thema vormgeven 6

1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2025 6

1.2.1 Opening 6

1.2.2 Het spel 7

1.2.3 Sluiting 7

2. Activiteiten 8

2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal) 8

2.1.1 INT1: Kaart/plattegrond lezen 8

2.1.2 INT2: Memory met gebouwen 9

2.1.3 INT3: Bootjes vouwen 10

2.1.4 INT4: Hoe gaat een boot vooruit 10

2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie) 11

2.2.1 EXP1: Mozaïeken 11

2.2.2 EXP2: Zang en dans 12

2.2.3 EXP3: Macaroni ketting maken 12

2.2.4 EXP4: Gipsschilderij 13

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit) 14

2.3.1 ID1: Gezin 14

2.3.2 ID2: Wie ben ik, wat doe ik 14

2.3.3 ID3: Vies en lekker 15

2.3.4 ID4 Een spelletje uit Italië 16

2.4 Het dorpsplein (Samenleving) 16

2.4.1 SL1: Romeinse en Griekse bouwwerken 16

2.4.2 SL2: Badhuis 17

2.4.3 SL3: Aquaduct 18

2.4.4 SL4: Communicatie in een andere taal 18

2.4.5 SL5: Geheimschrift met Griekse letters 19

2.5 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond) 19

2.5.1 VG1: De grond is lava 20

2.5.2 VG2: Dolfijnen eilandenspel 20

2.5.3 VG3: Pizza's 21

2.5.4 VG4: Vulkaan uit laten barsten -> azijn, bakpoeder en afwasmiddel 21

2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken) 22
2.6.1 UST1: Romeinse en Griekse cijfers 22
2.6.2 UST2: Hoge torens 22
2.6.3 UST3: Speurtocht/route met ‘vreemde’ tekens 23
2.6.4 UST4: Apollo's vuur 23
2.7 Het speelveld (Sport & Spel) 24
2.7.1 SPS1: In het colosseum 24
2.7.2 SPS2: Toren van Pisa 25
2.7.3 SPS3: Olympische Spelen 25
2.7.4 SPS4: Ezelrijden 26
2.7.5 SPS5: Varen (springen) van eiland naar eiland (Griekenland) 27
2.7.6 SPS6: Standbeeld tikkertje 27
2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven) 28
2.8.1 BL1: Opgravingen 28
2.8.2 BL2: (Zeil)boot 28
2.8.3 BL3: Gondelvaren 29
2.8.4 BL4: Huisdieren en boerderijdieren daar 30

3. Verloop Bever-Doe-Dag 2025 31

3.1 Aankomst 31
3.2 Opening 31
3.3 De activiteit 31
3.4 Sluiting 31
3.5 Spelverloop 31
3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem 31
3.5.2 Optie 2: Rouleren 32
3.6 Tijdschema 32

4. Maak je regio-activiteit toekomstproof 34

5. Laat je zien 35

5.1 Invloedrijke personen 35
5.2 Pers 35

6. Tips om groepen te betrekken 36

6.1 Tips 36
6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map 36

6.3 Ga eens op bezoek 36
6.4 Betrek ze bij de organisatie 37
6.5 Duidelijk en voldoende informeren 37
6.6 Hype / buzz creëren met PR 37
6.7 Regio-organisator 37

7. Colofon 38

1. In een flits naar Griekenland en Italië

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 een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Stuiter (de bevers) centraal staan in het verhaal en op de badge.

Dat zijn dit keer Sterre en Steven Stroom. Laat hen ook het verhaal aan de bevers vertellen en gebruik Stuiter hier niet voor. Stuiter staat immers voor de avonturen die de bevers zelf beleven. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het Beverkompas.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het 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 2025
1.2.1 Opening
Sterre en Steven kijken samen in hun fotoalbum. Stuiter kijkt met ze mee. ‘Kijk, de foto’s van de vakantie in Italië en Griekenland! Wat was dat een leuke vakantie! We hebben toen veel gevaren met onze boot en veel gezien. Jammer, we hebben niet van alles foto’s gemaakt. Ik wil nog wel een keer naar Italië en Griekenland’, zegt Sterre. ‘Ik ook’, zegt Steven, ‘en er dan weer foto’s maken’. ‘Maar het is wel heel ver met de boot’, zeggen ze allebei tegelijk. Ze zijn stil en kijken naar Stanley Stekker, die langs de boot loopt. Dan kijken ze elkaar aan. ‘Zou Stanley de reismachine nog hebben?’, vraagt Sterre. ‘Dan zijn we snel in Italië en Griekenland en snel weer terug’, reageert Steven. ‘Ik wil ook mee,’ denkt Stuiter.
Sterre en Steven lopen snel achter Stanley aan. Stuiter loopt met ze mee. ‘Eh, Stanley’, zegt Steven, we willen je wat vragen. Heb je de reismachine nog?’ ‘We willen graag nog een keer naar Italië en Griekenland, maar we willen niet meer zo lang varen’, zegt Sterre. ‘Met de reismachine zijn we er snel en ook snel weer terug, toch?’ ‘Ja, ik heb de reismachine nog,’ antwoordt Stanley, terwijl ze naar de reismachine lopen. ‘Ik heb hem nog beter gemaakt. Ook als jullie in Italië en Griekenland zijn, kunnen jullie snel reizen, met een heel kleine reismachine, die jullie meenemen. Jullie mogen hem gebruiken. Wanneer willen jullie dat doen?’ ‘Even nog mijn fototoestel pakken en dan kunnen we gaan, toch? ‘ zegt Steven, terwijl hij naar Sterre kijkt. Sterre knikt heel hard ja. ‘Ik heb een fototoestel uitgevonden, dat meteen alle foto’s op een poster print. Willen jullie die meenemen?’, vraagt Stanley. ‘Ja graag!’, antwoordt Sterre.
Terwijl Sterre en Steven nog wat spullen van hun boot halen voor onderweg, gaat Stanley de kleine reismachine en het fototoestel pakken. Hij heeft niet in de gaten, dat Stuiter de reismachine instapt. Al gauw lopen Sterre en Steven met ieder een rugzak naar het huis van Stanley. Stanley geeft ze het fototoestel en de kleine reismachine. Hij legt uit, hoe het werkt: ‘Dan moet je op dit knopje drukken en dan die. Hoelang blijven jullie in Italië en Griekenland?’, vraagt hij. Sterre en Steven kijken elkaar aan. ‘Een week’, zegt Steven. ‘Met die kleine reismachine reizen we ook in Italië en Griekenland snel’, zegt Sterre. ‘Ik zal op de kalender bijhouden, wanneer jullie weer terugkomen’, zegt Stanley. Sterre en Steven stappen in de reismachine en weg zijn ze. Stuiter gaat mee, maar dat merken ze niet. Ze

merken ook niet dat Stuiter op hun reis in Italië en Griekenland met ze meegaat, want Stuiter kan zich goed verstoppen en loopt heel stilletjes achter ze aan.
Tijdens de reis van Steven en Sterre naar Italië en Griekenland werkt Stanley aan zijn volgende nieuwe uitvinding. Iedere dag verandert hij de kalender en zegt telkens ‘nog 6 dagen, nog 5 dagen, nog 4 dagen, nog 3 dagen, nog 2 dagen. ‘Ze zijn nu bijna een week weg, morgen komen ze weer terug'.
Als het zo ver is gaat Stanley die dag niet aan zijn nieuwe uitvinding werken, maar meteen naar de plek waar de grote reismachine een week geleden is vertrokken. Hij is daar net aangekomen als Sterre en Steven uit de grote reismachine stappen. Maar tot zijn verbazing stapt ook Stuiter uit de reismachine, met een puppy*. ‘Stuiter, wat doe jij daar en hoe kom je aan die jonge hond?’ vraagt Stanley. ‘Ik hoorde Sterre en Steven praten en ik wilde ook graag mee. Daarom ben ik met ze meegelopen naar jouw huis en stiekem in de grote reismachine gestapt. Sterre en Steven hadden niets in de gaten. Toen Sterre en Steven voor de eerste keer gingen eten op hun reis, had ik ook honger en last van een knorrende maag. Ik had er niet over nagedacht hoe ik aan eten zou moeten komen. Dus ben ik toen naar ze toe gelopen en ze waren heel verbaasd. Maar ik mocht mee eten en vanaf toen hebben we samen veel plezier gehad. We hebben zoveel gezien en gedaan. En een hondje heel alleen op straat gevonden. We hebben heel hard naar zijn baas gezocht, maar die hebben we niet gevonden. Hij bleek geen baasje te hebben en helemaal alleen te zijn’. ‘Ja', zegt Sterre, ‘en we waren druk aan het praten op de terugreis in de reismachine en hebben toen even helemaal niet op de pup gelet, die we op de grond hadden gezet. We hadden niet in de gaten dat hij met de poster speelde. En zo is de poster stuk gegaan’. ‘De poster was een leuke herinnering aan de reis', zegt Steven. ‘Maar we kunnen de stukken bij elkaar zoeken en zo de poster weer plakken’, zegt Stuiter. 'Ja', zegt Sterre, 'dat gaan we doen.' 'Dan vragen we de bevers of ze ons willen helpen.

*Zomaar een puppy meenemen mag natuurlijk niet, want dan moet je eerst naar een dierenarts voor inentingen etc. Dat wordt te ingewikkeld voor bevers, dus is hier daarom achterwege gelaten.

1.2.2 Het spel

De bevers krijgen grote stukken van de poster, na elke activiteit of na de eerste activiteit in het activiteitengebied. Aan het eind van de Bever-Doe-Dag leggen ze de stukken op de juiste plek.

1.2.3 Sluiting

Bij de sluiting leggen de bevers de stukken van de poster op hun plaats. Sterre en Steven bedanken de bevers als de puzzelstukken op hun juiste plek liggen en de poster weer helemaal goed is. Ze zijn heel blij.

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.

Wanneer de bevers bij een post het spel hebben gespeeld, krijgen ze een puzzelstuk van de gescheurde poster.

Bij de sluiting leggen de bevers de puzzelstukken op de juiste plek. Zo wordt de poster weer helemaal goed.

2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Tijdens hun reis door Italië en Griekenland willen Sterre en Steven veel zien. Ze hebben van tevoren bedacht waar ze naar toe willen. Welke gebouwen ze willen zien en naar welke plaatsen ze willen. Omdat ze zelf op een boot wonen, kijken ze ook goed naar de boten in de zee bij Italië en Griekenland. En Stuiter ontdekt dat er zeilboten en motorboten zijn en boten die vooruitkomen, omdat je roeit.

2.1.1 INT1: Kaart/plattegrond lezen

Thema introductie

Sterre en Steven hebben tijdens hun reis een kaart. Op die kaart staan de plaatsen en gebouwen waar ze naartoe willen. Ook in een museum gebruiken ze een kaart. Dan weten ze waar ze wat kunnen zien. En kunnen ze er snel naartoe lopen.

Beschrijving
Mogelijkheid 1: Er is een kaart/plattegrond gemaakt van een afgegrensde buitenruimte. Op bepaalde plekken in de buitenruimte hangen of staan voorwerpen, bijvoorbeeld, beeldje, vaas, schilderij, tekening.
Op de kaart/plattegrond staat met een kruis aangegeven waar een voorwerp te vinden is. De bevers krijgen een lijst met voorwerpen (tekeningen of foto's van de voorwerpen) en gaan met hulp van de kaart/plattegrond op zoek naar die voorwerpen. Als ze een voorwerp gevonden hebben, dan schrijft de leiding het woord op dat bij het voorwerp hangt of ligt. Als ze alle voorwerpen hebben gevonden, dan kunnen ze met die woorden een zin maken. (Bij de woorden staat een cijfer. Zo kan de volgorde van de woorden makkelijk gevonden worden.)
Mogelijkheid 2: Er is een plattegrond gemaakt van een binnenruimte. De voorwerpen staan of hangen in de binnenruimte. Ook hier staan woorden en cijfers bij de voorwerpen.

Voorbereiding: ca. 1 uur
Voorwerpen verzamelen/ maken en op de plek leggen of hangen. Plattegrond maken. Kaartjes met woorden en cijfers maken.

Materiaal
- Plattegrond, voorwerpen, kaartjes met woord en cijfer.

Tips en veiligheid
- Zet tekeningen (bijvoorbeeld boom, bomen, raam) op de plattegrond, geen woorden.
- En zorg voor veilige looproutes.

2.1.2 INT2: Memory met gebouwen

Thema introductie
Sterre, Steven en Stuiter hebben in Griekenland en Italië veel beroemde gebouwen gezien: gebouwen die er al heel lang staan. Ze hebben er foto’s van gemaakt. 'Als we de foto's twee keer printen, kunnen we er memory mee spelen’, stelt Stuiter voor.

Beschrijving
De bevers spelen een memoryspel met plaatjes van beroemde oude gebouwen in Griekenland en Italië.

Voorbereiding: ca. 1 uur
Print de plaatjes van de bijlage bij INT 2 twee keer op stevig papier of plak ze op karton.
Een aantal foto’s zijn gemaakt door Edwin Echtermeijer. Edwin is lid van het landelijk team regiospelen. Hij heeft zijn foto’s ter beschikking gesteld voor het regiospel 2025.

Materiaal
- De geprinte plaatjes van de bijlage bij INT 2.

Tips en veiligheid
- Afhankelijk van de leeftijd en grootte van de bevergroep kan je meer of minder paren in het spel doen.

2.1.3 INT3: Bootjes vouwen

Thema introductie

Sterre en Steven wonen zelf op een boot en ze varen vaak met die boot. In de zee bij Italië en Griekenland zien ze ook veel boten. Daar kan je een foto van maken, maar Stuiter en Sterre vouwen bootjes van papier. Sterre vertelt dat veel mensen in Japan dingen vouwen. Nu doen ook mensen in andere landen het.

Beschrijving

De bevers vouwen bootjes, die ze op een vel papier kunnen plakken en versieren. Sommige kunnen ze ook rechtop zetten.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Voor ideeën en de stappen van het vouwen kijk op:
- www.OrigamiVoorKinderen.nl. In de bijlage bij INT 3 zie je hoe de bootjes er uit zien, als je ze gevouwen hebt. De voorbeelden zijn gekozen uit boten – heel makkelijk.
- Print de vouwschema's. Op www.OrigamiVoorKinderen.nl zijn ook filmpjes waarin de stappen van het vouwen duidelijk te zien zijn en worden uitgelegd.
- Maak een voorbeeld van elke soort boot, die je wil gaan vouwen met de bevers.

Materiaal

- Vouwschema's (www.OrigamiVoorKinderen.nl).
- Voorbeelden, vouwblaadjes (13,5 x 13,5), papier, lijm, (kleur)potloden, stiften, prikkertjes om een vlag op een boot te kunnen maken.

Tips en veiligheid

- Het vouwen is makkelijker als de zijden van het papier twee verschillende kleuren hebben. Plak daarom twee verschillende kleur vouwblaadjes op elkaar. Er is ook dubbelzijdig verschillend gekleurd origamipapier te koop. Dat kost meer dan vouwblaadjes.
- Help de bevers door mee te vouwen. Ga naast ze zitten (niet tegenover ze) en doe het voor. Wacht met de volgende stap totdat iedereen klaar is. Of doe het zelf, als een stap voor een bever te moeilijk is.

2.1.4 INT4: Hoe gaat een boot vooruit

Thema introductie

In de zee rond Italië en Griekenland varen veel boten. Sterre, Steven en Stuiter hebben allerlei boten gezien. Sommige boten hebben zeilen en gaan vooruit door de wind, anderen hebben een motor. Er zijn ook boten, waarbij je zelf moet roeien om vooruit te gaan. In Venetië varen gondels. 'Kijk daar, die boot. Die gaat niet snel vooruit' zegt Stuiter. 'Dat is een zeilboot', vertelt Steven. 'Omdat het nu niet zo hard waait, kan die zeilboot niet zo snel varen'. 'Maar daar, die veerboot, kan wel hard' vertelt Sterre. 'Want die heeft een motor.

Beschrijving
Op tafel ligt een stapel plaatjes van boten: zeilboten, boten met een motor en roeiboten. Op een andere tafel ligt een grotere plaat: een van een zeilboot, een van een motorboot en een van een roeiboot. De bevers gaan de kleine plaatjes op de goede stapel leggen.

Voorbereiding: ca. 45 minuten
Plaatjes van de bijlage bij INT 4 printen op stevig papier of op karton plakken.

Materiaal
- Plaatjes van de bijlage bij INT 4.

Tips en veiligheid
- Leg voor het spel begint het verschil tussen de drie soorten boten uit. Gebruik hiervoor de plaatjes. Betrek de bevers bij de uitleg en begin het spel pas, als de bevers het verschil tussen de boten begrijpen.
- Dit spel kan ook buiten gespeeld worden. Geef de grotere plaatjes dan een duidelijke plek en loop met de bevers langs die plek en laat de plaatjes zien.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)

In Griekenland wordt veel gedanst zien Steven, Sterre en Stuiter. En in het museum kan je ook zelf wat maken. Er zijn ook mooie mozaïeken, dat is leuk voor Keet en Fleur.

2.2.1 EXP1: Mozaïeken

Thema introductie
In Griekenland en Italië zien Steven en Sterre hele mooie grote afbeeldingen die gemaakt zijn van kleine gekleurde steentjes. ‘Wat zullen Keet en Fleur het leuk vinden om ook van de zulke mozaïeken te maken’, zegt Sterre. ‘Dan nemen we toch wat van die gekleurde steentjes mee, dan kunnen ze samen met Stuiter gaan mozaïeken’.

Beschrijving
De bevers gaan aan een tafel zitten, ze krijgen een stuk papier, “mozaïeksteentjes” van gekleurd papier van 1 bij 1 cm en lijm. Ze mogen zelf weten wat ze willen gaan mozaïeken.

Voorbereiding: ca. 1 uur
Mozaïeksteentjes van 1 bij 1 cm uit gekleurd papier knippen, tafel met stoelen/bankjes klaarzetten met hierop vellen papier en kinderlijm.

Materiaal
- Gekleurde stukjes papier van 1 bij 1 cm.
- Lijm.
- Vellen papier.

Tips en veiligheid

- Je kan ook met je bevergroepje één mozaïek maken.
- Print eventueel afbeeldingen van mozaïek afbeeldingen uit.

2.2.2 EXP2: Zang en dans

Thema introductie

In Griekenland is dansen één van de grootste tradities. Op elk feest wordt gedanst, alle kinderen leren spelenderwijs de volksdansen die in hun streek gebruikelijk zijn. Er zijn in Griekenland wel meer dan 300 verschillende dansen en iedere regio heeft zijn eigen soort dansen, kostuums en muziek.

Beschrijving

Steven en Sterre zijn in een dorpje in Griekenland waar feest wordt gevierd. De bewoners hebben speciale kleding aan, kostuums, en dansen op muziek. Sterre en Steven gaan meedansen en laten de mensen de dansen uit hun land zien. Iedereen doet meteen mee!

De dansen die ze doen kunnen bijvoorbeeld zijn:

- Witte zwanen, zwarte zwanen.
- Twee emmertjes water halen.
- De rivier de Rhône.
- Hoofd schouders knie en teen.
- ZiggZagg.
- Tjoetjoewa.
- Vliegerlied.
- Hoki Poki.
- Etc.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

Kinderdansliedjes opzoeken.

Materiaal

Bluetooth speaker en een mobiele telefoon met kinderdansliedjes.

Tips en veiligheid

- Controleer vooraf of de speaker en telefoon voldoende zijn opgeladen.

2.2.3 EXP3: Macaroni ketting maken

Thema introductie

Sterre ziet een mooie ketting in de winkel liggen. ‘Die is mooi’, Steven, ‘ik denk dat ik hem ga kopen’. ‘Dat is zonde, Sterre’, zegt Steven. ‘Je kan net zo goed zelf een mooie ketting maken met pasta’.

Beschrijving
In een bak liggen allerlei soorten gekleurde pasta's. Geef elke bever een touwtje waaraan ze de pasta rijgen. Ze mogen hun ketting zo lang maken als ze zelf willen. Een armbandje maken is ook mogelijk.
Voorbereiding ca. 45 minuten
Doe wat lijm en verf in een diepvrieszak en gooi er wat pasta bij. Meng het in zak en laat de pasta vervolgens drogen op een vel (bak)papier. Doe dit voor elke kleur en je hebt gekleurde pasta.

Materiaal
- Gekleurde pasta.
- Bolletje draad en een schaar.
- Lijm.
- Verf.

Tips en veiligheid
- Het is niet eetbaar.
- Gebruik eventueel plastic stopnaalden om het rijgen makkelijker te maken.

2.2.4 EXP4: Gipsschilderij

Thema introductie
Bij het bezoek aan het museum gaan Sterre, Steven en Stuiter naar de doe-het-zelf-hoek. Hier krijgen ze een stukje gips. Stuiter kijkt een beetje vragend naar Sterre en Steven. ‘Wat moet ik hier mee doen?’ vraagt Stuiter. ‘Dat stukje moet je proberen zo mooi te versieren als je kan’, zegt Sterre.

Beschrijving
Elke bever krijgt een vierkant of rond plat stukje gips van bijvoorbeeld 15 x 15 cm of 15 cm doorsnede. Hierop gaan de bevers een kunstwerk op schilderen.

Voorbereiding: ca. 2 uur
Gipsplaatjes maken van tevoren. Op de Bever-Doe-Dag tafel, stoelen of banken, verf, kwasten en water klaarzetten.

Materiaal
- Gipsplaatjes rond en vierkant.
- Verf en kwasten.
- Water.

Tips en veiligheid
- Let op dat het gips makkelijk breekt

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)

Tijdens hun reis door Italië en Griekenland zien Sterre, Steven en Stuiter verschillen met Nederland. In Italië wonen opa's en oma's wonen vaak bij hun kinderen en kleinkinderen. Het werk dat mensen doen is vaak hetzelfde als in Nederland, maar in Italië zijn veel pizzabakkers en ijswinkels. Het eten is in Italië en Griekenland ook vaak anders dan in Nederland. En de kinderen spelen een spelletje op school, dat in Nederland niet gespeeld wordt.

2.3.1 ID1: Gezin

Thema introductie

Tijdens hun reis door Italië zien Sterre, Steven en Stuiter dat in een huis vaak drie generaties wonen: opa, oma, pappa, mamma en kinderen en huisdieren. In Nederland is dat anders. Daar wonen opa en oma in hun eigen huis. Maar ze passen wel vaak op hun kleinkinderen.

Beschrijving

Mogelijkheid 1. De bevers tekenen hun gezin. Wie woont er in hun huis? Wie is er vaak? Wie is belangrijk voor ze?
Mogelijkheid 2. In plaats van tekenen kunnen ze er ook over praten.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Leg papier, potloden en kleurpotloden klaar.

Materiaal

- Papier, potloden, kleurpotloden.

Tips en veiligheid

- De leiding doet mee. Zij maken ook een tekening of vertellen.
- Geen enkele gezinssamenstelling is vreemd. Er wordt niet om gelachen of het raar gevonden. Eventueel tekenen bevers meer huizen of gezinnen.
- Huisdieren zijn ook belangrijk.
- Als een kind (of leiding) niet over zijn of haar gezin wil tekenen of vertellen, wordt dat gerespecteerd. Dan tekent het iets anders. Of vertelt over iets anders.

2.3.2 ID2: Wie ben ik, wat doe ik

Thema introductie

Tijdens hun reis ontmoeten Sterre, Steven en Stuiter veel mensen: in de winkels, in musea en op straat. Wat doen die mensen?

Beschrijving

Op kaartjes staat een plaatje van een beroep of activiteit (bijvoorbeeld hardlopen, hond uitlaten, pizzabakker).

Mogelijkheid 1: Een bever vertelt over het beroep of de activiteit, zonder de naam te noemen. De andere bevers raden.
Mogelijkheid 2: Een bever beeldt het beroep of de activiteit uit. De bevers raden.
Mogelijkheid 3: De bevers stellen vragen en proberen er zo achter te komen.

Voorbereiding: ca. 1 uur
Kaartjes met plaatjes van beroepen of activiteiten maken. (Zie bijlage bij ID2) Print de plaatjes op stevig papier of plak ze op karton.
Je kunt ook plaatjes van beroepen en activiteiten vinden op www. Schoolplaten.com/afbeeldingen-beroepen en op www.freepik.com.

Materiaal
- Kaartjes met plaatjes van beroepen of activiteiten, zie bijlage ID2

Tips en veiligheid
- Help de bevers met vragen, vertellen en uitbeelden als dat nodig is. Geef tips of doe mee.

2.3.3 ID3: Vies en lekker

Thema introductie
Elk land heeft eten wat je vooral daar veel kan eten. In Nederland eten Sterre en Steven vaak stamppot, in Italië pizza's en in Griekenland veel olijven, groenten en vis. Sterre en Steven vinden vis heel lekker, maar olijven niet. Stuiter houdt niet van garnalen.

Beschrijving
Wat vinden de bevers lekker? En wat niet?
Aan de ene kant van de ruimte of grasveld is het 'lekker', aan de andere kant is het 'vies'.
Mogelijkheid 1: De leiding noemt iets wat je kan eten of drinken, uit Italië of Griekenland, maar ook uit Nederland. Als je dat lekker vindt, ga je naar 'lekker'. Als je dat niet lekker vindt, ren je naar 'vies'.
Mogelijkheid 2: Een bever (de tikker) staat in het midden. Die noemt iets wat je kan eten of drinken. Als je naar de overkant moet rennen, kan je getikt worden.

Voorbereiding: ca. 5 minuten
Eventueel een lijstje met eten en drinken printen.

Materiaal
- Eventueel een lijstje met eten en drinken.
- (Mais, citroen, tomaten, olijven, sla, broccoli, pizza, spaghetti, komkommer, uien, worst, vis, zalm, garnalen, spinazie, andijvie, boerenkool, erwtensoep, bloemkool, spruitjes, worteltjes, erwtjes, appelmoes, meloen, noten, banaan, appel, peer, sinaasappel, knoflook, yoghurt, druif, abrikoos, mandarijn, perzik, ijs, limonade, chocolademelk, honing).

Tips en veiligheid
- Zorg voor een ondergrond zonder kuilen.
- Het gaat natuurlijk om eet- en drinkbare dingen.

2.3.4 ID4 Een spelletje uit Italië

Thema introductie
In Nederland spelen kinderen spelletjes op de het schoolplein. In Italië doen ze dat natuurlijk ook. Daar spelen ze vaak ‘Strega comanda colore’. (Heks beveelt kleur.) Stuiter ziet dat als ze langs een school lopen. ‘Ik zou wel mee willen doen,’ zegt Stuiter tegen Sterre. Sterre vraagt het de kinderen. Natuurlijk mag Stuiter meedoen. De kinderen vragen uit welk land Stuiter komt en ze willen een spelletje uit Nederland spelen. Stuiter speelt ‘zakdoekje leggen’ met ze.

Beschrijving
Dit spel wordt gespeeld in een binnen- of buitenruimte waar kleuren te zien zijn. Dat kan van de omgeving zijn, maar ook van de kleding van de bevers zelf.
De heks (de strega) roept drie kleuren. De bevers moeten zonder getikt te worden iets met één van die kleuren aanraken. Dat kan dus ook iets van kleding zijn, maar niet je eigen kleding.

Voorbereiding: ca. 15 minuten
- Hang kleurrijke doeken op en zet kleurrijke dingen die niet stuk kunnen gaan neer in een afgebakende buitenruimte of in een binnenruimte.

Materiaal
- Kleurrijke doeken en voorwerpen die niet stuk kunnen gaan.

Tips en veiligheid
- Als je het buiten speelt, let dan op een vlakke ondergrond.
- Als er kleurenblinde bevers in je groep zijn, noem dan geen kleuren maar duidelijk omschreven voorwerpen.
- Laat de bevers eerst even goed naar de spullen in de buiten – of binnenruimte kijken.
- Als je ook zakdoekje leggen wilt spelen, dan heb je een (zak)doekje nodig. (Zoiets heb je al van het spel met de heks.). De kinderen zitten in een kring met het gezicht naar binnen. Buiten de kring loopt de zakdoeklegger met een doekje. Hij legt het doekje achter de rug van een kind neer. Dat kind staat op en probeert de zakdoeklegger te tikken, voordat die de kring rond is en op de lege plak gaat zitten.
- Bij het spel kan je het liedje ‘zakdoekje leggen’ zingen. Je vindt de melodie en tekst op YouTube.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

2.4 Het dorpsplein (Samenleving)
In Rome is een heel groot plein, deze doet een beetje denken aan het dorpsplein in Hotsjietonia. Het enige dat ontbreekt is de mooie grote boom. Op het plein lopen allemaal mensen, sommige praten met elkaar, andere drinken wat op een terras. Kinderen rennen ondertussen over het hele plein. Rondom het plein staan mooie oude gebouwen en er is ook een fontein.

2.4.1 SL1: Romeinse en Griekse bouwwerken

Thema introductie
Sterre en Steven lopen door Griekenland. ‘Zo zeg', zegt Sterre, ‘die gebouwen zien er oud uit. Ik denk dat die wel ouder zijn dan mijn oma’. ‘Zeker’, zegt Steven, ‘deze gebouwen zijn nog veel ouder. Ze zijn nog ouder dan je oma's oma’. ‘Echt?’ vraagt Sterre. ‘Maar hoe kan het dan dat die gebouwen blijven staan?’ ‘Nou’, zegt Steven, ‘dat komt doordat ze supersterk zijn’.

Beschrijving
De bevers gaan met behulp van suikerklontjes en boter eigen Griekse en Romeinse bouwwerken proberen na te maken.

Voorbereiding (30 min)
Verzamelen van voorbeelden van gebouwen om na te maken .
Materiaal
- Suikerklontjes.
- Boter.
- Mes.

Tips en veiligheid
- Zorg voor een botermes, zodat de kinderen zich niet per ongeluk kunnen snijden, Bij gebrek aan mes kan het ook met een lepel.

2.4.2 SL2: Badhuis

Thema introductie
Om even uit te rusten gaan Stuiter, Sterre en Steven even naar een badhuis. Dat is een gebouw waarin lekker warme baden zijn. ‘Vroeger had niet ieder huis een eigen badkamer om jezelf te wassen', zegt Steven tegen Stuiter. ‘Daarom hadden ze van die badhuizen, daarin konden de mensen zich wassen’. ‘Dat is handig’, zegt Stuiter, ‘maar ik ben blij dat dat tegenwoordig niet meer is, het duurt veel te lang voordat deze baden gevuld zijn’.

Beschrijving
De bevers gaan zelf proberen om zoveel mogelijk water over te brengen via een parcoursje.

Voorbereiding (15 minuten)
Uitzetten van een parcours.

Materiaal
- Water.
- Pionnen.
- Hoepels.
- Andere obstakels voor een parcoursje.

Tips en veiligheid
- Zet het parcoursje meerdere keren uit zodat de kinderen niet te lang stil hoeven te staan.
- Mocht dit binnengespeeld worden, let dan op dat de vloer nat en glad kan worden.

2.4.3 SL3: Aquaduct

Thema introductie
Stuiter kijkt om zich heen naar de grote bruggen die hij overal ziet in de stad. ‘Dat is vreemd’, zegt Stuiter, ‘ik zie helemaal geen auto's rijden op die brug’. ‘Dat klopt’, zegt Sterre. ‘Dat zijn, met een heel moeilijk woord, aquaducten. Het zijn inderdaad bruggen, maar in plaats van dat er auto's overheen rijden gaat daar water overheen om het te verplaatsen. Zullen we anders Professor Plof vragen of hij iets leuks weet te bedenken met aquaducten? Hij kan ons er vast veel meer over vertellen’.

Beschrijving
De bevers gaan een knikkerbaan maken voor water met behulp van oude buizen, blokken, takken, blaadjes en alles wat je maar wil gebruiken.

Voorbereiding (1 uur)
Verzamel voorwerpen waar je de waterbaan mee wil maken. Zorg ervoor dat gebruiksartikelen goed zijn schoongemaakt voor gebruik.

Materiaal
- Buizen.
- Takken.
- Dozen.
- Blaadjes.
- Emmers.
- Water.
- Evt. knikkers.

Tips en veiligheid
- Bij slecht weer kunnen de bevers ook een knikkerbaan maken.
- Let goed op dat de materialen gebruikt kunnen worden voor water.
- Knikkers zijn klein, let op een eventueel verslikkingsgevaar.

2.4.4 SL4: Communicatie in een andere taal

Thema introductie
Stuiter kijkt om zich heen in Griekenland. ’Zo hé, wat staat daar allemaal. Ik snap helemaal niets hiervan’. Sterre schiet in de lach. “Dit is hun taal, Stuiter, hun letters zien er anders uit dan de onze. Maar dat maakt het juist leuk, kunnen we weer iets nieuws leren. Ik kan jou ook dingen laten snappen zonder gebruik van ons alfabet, kijk maar’.

Beschrijving
De bevers gaan proberen om elkaar iets te vertellen met behulp van aanwijsboekjes/plaatjes.

Voorbereiding (20 min)
Zoeken van goede aanwijsplaatjes en deze uitprinten.

Materiaal
- Plaatjes voor het aanwijzen.
- Evt aanwijsboekjes.

Tips en veiligheid
- Let op de grote niveauverschillen in taal bij de bevers. Zorg dat er voor elk niveau plaatjes zijn.

2.4.5 SL5: Geheimschrift met Griekse letters

Thema introductie
Sterre en Steven lopen door Athene. 'Ik denk dat we verdwaald zijn', zegt Steven, 'ik snap niets van de borden hier'. 'Oh maar het is helemaal niet moeilijk', zegt Sterre. 'Je moet ze alleen niet lezen, maar de tekens naast elkaar houden en kijken of ze helemaal hetzelfde zijn. Als dat zo is weet je zeker dat we goed zitten'.

Beschrijving
Op het terrein zijn allemaal Griekse letters verstopt. De bevers gaan op zoek naar al deze letters. Als ze een letter hebben gevonden, gaan ze proberen om deze zo goed mogelijk na te maken. Als ze alle letters hebben gevonden, kunnen ze door naar de volgende opdracht.

Voorbereiding (20 min)
Uitprinten van Griekse letters en deze verstoppen over het terrein.

Materiaal
- Uitgeprinte letters.
- Papier.
- Potlood/stift/pen.

Tips en veiligheid
- Bekijk goed welke letters je gebruikt, sommige zullen (te) moeilijk zijn voor de bevers.
- Kijk zowel naar de hoofd als kleine letters welke je wil gebruiken, hierdoor wordt de variatie en het niveau iets beter benut.

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

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

Steven en Sterre hebben de ingrediënten voor pizza's meegenomen voor Rozemarijn.
Professor Plof wil wel eens weten hoe een vulkaan werkt en bouwt er zelf één. Hij weet wel al, dat lava heet is. Daar moet je niet op gaan staan.
In de zee bij Italië en Griekenland zwemmen veel dolfijnen. Dat is leuk om te zien. Mensen worden er vrolijk en rustig van.

2.5.1 VG1: De grond is lava

Thema introductie
In Italië zijn vulkanen. Als Steven en Sterre van een vulkaan foto's willen maken is deze een dag ervoor uitgebarsten en moeten ze uitkijken dat ze niet op de lava komen want dat is heet.

Beschrijving
Een beverleider laat de bevers bepaalde bewegingen doen, bijvoorbeeld huppelen, hinkelen, knieheffen etc. Op een gegeven moment roept de leider: “de grond is lava". De bevers moeten dan zo snel mogelijk van de grond af zijn. Bijvoorbeeld op een stoel gaan zitten met voeten omhoog, of op een bankje gaan staan.

Voorbereiding: ca. 10 minuten
- Eventueel klaarzetten van attributen om op te zitten en staan als deze er niet zijn.

Materiaal
- Stoelen.
- Lage bankjes.
- Andere attributen zoals een balken, kussens, etc.

Tips en veiligheid
- Let erop de bevers niet tegen elkaar aan botsen.
- De bevers die als laatste van de lava af zijn blijven meedoen in de volgende ronde.

2.5.2 VG2: Dolfijnen eilandenspel

Thema introductie
Steven, Sterre en Stuiter zijn in Griekenland, daar zijn veel eilanden. In de zee rond de eilanden zwemmen dolfijnen. ‘Wat een lieve dieren zijn dat,’ zegt Stuiter, ‘daar zou ik wel mee willen zwemmen.’

Beschrijving
De bevers maken een wandeling van het ene eiland naar het andere eiland (hoepels of touwen in een cirkel). Als je bij het water komt, moet je een grote stap of sprong maken om niet in het water te komen.
Als je wel in het water komt, kom je bij de dolfijnen, word je een dolfijn en zwem je met de dolfijnen mee. Na 5 minuten gaan de dolfijnen rusten en maken alle bevers een nieuwe wandeling van het ene eiland naar het andere.

Voorbereiding: ca. 10 minuten
Baken op het gras een gebied af en leg met touw in dat gebied de eilanden.

Materiaal
- Touw/hoepels.
- Fluitje.

Tips en veiligheid

- Er zijn kleine (een hoepel of touw) of grote eilanden (twee of meer hoepels of touwen).
- Maak de afstand tussen de eilanden niet te groot.
- Let op een ondergrond zonder kuilen.

2.5.3 VG3: Pizza's

Thema introductie

In Italië zijn Sterre, Steven en Stuiter in een pizza-restaurant, ze kijken hoe de kok pizza's maakt. Er gaan veel ingrediënten op de pizza, daar kan de kok wel wat hulp bij gebruiken.

Beschrijving

Een beverleider is de kok, tegen de bevers zegt hij welke pizza hij wil gaan maken. De bevers moeten de ingrediënten voor op de pizza voor hem gaan halen. Deze staan afgebeeld op kaartjes die in bakjes in de kast liggen. De kok heeft de pizzabodem al omgekeerd klaarliggen, als de bevers de ingrediënten gebracht hebben, draait de kok de pizzabodem om. Hierop staan de ingrediënten afgebeeld. De kok legt de ingrediënten van de bevers op de pizzabodem. Hebben de bevers de juiste ingrediënten gebracht?

Voorbereiding: ca. 1 uur

Verschillende soorten pizza's bedenken en bij elke pizza kaartjes maken met de ingrediënten die op een bepaalde pizza gaan. De ingrediënten op het kaartje tekenen of knip een plaatje uit een tijdschrift of reclamefolder en plak deze op het kaartjes. Pizzabodems maken.

Materiaal

- Kaartjes met ingrediënten erop getekend of geplakt.
- Ronde vellen papier als pizzabodem met de ingrediënten erop getekend of geplakt.

2.5.4 VG4: Vulkaan uit laten barsten -> azijn, bakpoeder en afwasmiddel

Thema introductie

In Griekenland en Italië zijn veel vulkanen, de bekendste is de Vesuvius in Italië. De meeste vulkanen slapen, maar soms wordt er een vulkaan wakker. Juist als dat gebeurt zijn Steven, Sterre en Stuiter daarbij aanwezig. Wat een mooi gezicht is dat.

Beschrijving

Van tevoren is een vulkaan gemaakt, van zand als die mogelijkheid er is of van karton om een lege fles heen. Zet in de vulkaan van zand een bakje en graaf deze een beetje in. Doe baking soda in het bakje of de fles en hierbij afwasmiddel en rode kleurstof. Laat de bevers om de beurt de vulkaan tot uitbarsting komen door er een klein beetje azijn op te gieten.

Voorbereiding ca 30 minuten tot 1,5 uur

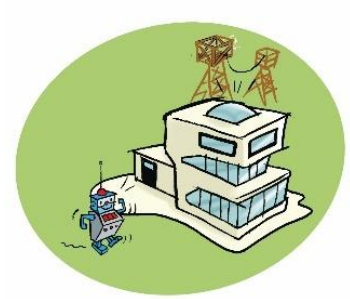
Afhankelijk wat voor vulkaan er wordt gemaakt.

Materiaal
- Vulkaan.
- Baking soda.
- Afwasmiddel.
- Azijn.
- Rode kleurstof.

Tips en veiligheid
- Zorg voor een goed geventileerde omgeving, azijn dampen stinken best wel erg.
- Let op dat azijn, net als water, kleurloos is. Waardoor sommige bevers misschien gaan denken dat het water is.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)



Sterre, Steven en Stuiter kijken verwondert om zich heen. Ze zien allemaal rare dingen die wel bekend voorkomen, maar die ze niet thuis kunnen brengen. ‘Die bordjes zien er herkenbaar uit’, zegt Stuiter. ‘Misschien weet Stanley wat ze betekenen. Zullen we hem anders even bellen’.

2.6.1 UST1: Romeinse en Griekse cijfers

Thema introductie
Stuiter kijkt eens goed naar de oude tempels en ziet daar allemaal letters op staan. ‘Waarom staan daar letters, Steven?’ vraagt Stuiter. ‘De Romeinen gebruikten vroeger letters om te tellen’, legt Steven uit.

Beschrijving
De bevers gaan proberen om de getallen aan de cijfers te koppelen. Hiervoor liggen op tafel kaarten waarvan de achtergrondkleur hetzelfde is bij het getal en de letters voor dit getal.

Voorbereiding (10 minuten)
Uitprinten van Romeinse cijfers en Nederlandse cijfers op gekleurd papier (tekenen kan ook).

Materiaal
- Kaartjes met de cijfers in 2 talen.

Tips en veiligheid
- Zorg eventueel voor een variant voor kleurenblinde bevers door een klein vormpje boven in de hoek van het kaartje te plaatsen.

2.6.2 UST2: Hoge torens

Thema introductie
Stuiter, Steven en Sterre lopen langs de toren van Pisa. ‘Wow die staat scheef’, zegt Stuiter, ‘hoe kan het dat die nog niet is omgevallen? Ik kan niet eens zo scheef staan’. ‘Geen idee’, zegt Steven, ‘maar er zijn wel meer scheve gebouwen. Ik weet zeker dat jij geen rechte toren kan maken. Die wordt scheef en gaat dan omvallen’. ‘Nou!’, zegt Stuiter, ‘ik weet zeker dat ik een veel hogere toren kan bouwen dan jij, Steven’.

Beschrijving
De bevers gaan proberen om met houten blokken een zo hoog mogelijke toren te bouwen.

Voorbereiding (15 minuten)
Verzamelen van houten blokken.

Materiaal
- Houten blokken.

Tips en veiligheid
- Let op waar de toren heen valt, zodat deze niet op de kinderen kan vallen.

2.6.3 UST3: Speurtocht/route met ‘vreemde’ tekens

Thema introductie
‘Stuiter, ben je klaar voor een lange wandeling’, vraagt Sterre. ‘Nou ehm’, zegt Stuiter. ‘Tuurlijk wel’, zegt Steven, ‘hij is zelfs extra leuk. We hebben geen kaart nodig. We gebruiken alleen deze tekens. Deze vertellen ons welke kant we op moeten bij iedere kruising’.
Beschrijving
De bevers gaan een tocht(je) lopen. Bij iedere kruising krijgen ze een nieuw kaartje met een teken erop. Moeten ze naar links (Lambda λ), rechts (Rho ρ) of rechtdoor (Iota I).

Voorbereiding (1 uur)
- Tocht uitzetten.
- Kaartjes maken.

Materiaal
- Kaartjes.

Tips en veiligheid
- Om te zorgen dat de bevers de juiste volgorde behouden kunnen de kaartjes in bijvoorbeeld enveloppen of ballonnen gestopt worden die voorzien zijn van een nummer.
- Niet alle bevers zullen links en rechts uit elkaar kunnen houden.

2.6.4 UST4: Apollo's vuur

Thema introductie
‘Stuiter’, zegt Steven, ‘wist je dat ze vroeger dachten dat er voor alles wat er gebeurde belangrijke mensen bestonden? Die mensen noemde ze goden. Je had ook de god Apollo, hij zorgde voor de zon en voor vuur’. ‘Oe dat is fijn dat die god er is’, zegt Stuiter. ‘Mijn buikje begint een beetje te knorren en ik heb best wel zin in marshmallows. Zouden we die kunnen maken met het vuur van Apollo?’

Beschrijving
De bevers gaan marshmallows roosteren boven een vuurtje.

Voorbereiding (15 minuten)
Maken van een vuurtje voor marshmallows (kunnen ook waxinelichtjes zijn).

Materiaal
- Hout.
- Waxinelichtjes.
- Lucifers.
- Lange saté prikkers.
- Marshmallows.
- Water.
- Evt. Kaakjes.

Tips en veiligheid
- Sommige bevers zullen vuur eng vinden, stel deze gerust.
- Let op dat de marshmallows geen vlamvatten.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

2.7 Het speelveld (Sport & Spel)
Tijdens hun reis door Griekenland en Italië gaan Sterre en Steven naar het Colosseum. Daar werden gevechten gehouden, maar ook paardenraces en paardendressuur. En ze gaan naar de Toren van Pisa. In Griekenland staan nog standbeelden die heel oud zijn. De eerste Olympische Spelen werden in Griekenland gehouden. In Griekenland zien Sterre, Steven en Stuiter veel ezels. Ze dragen een vracht, maar je kan er ook op rijden. Griekenland heeft veel eilanden.

2.7.1 SPS1: In het colosseum

Thema introductie
Sterre, Steven en Stuiter gaan ook alle oude en bekende gebouwen bekijken. Een van de bekendste is het Colosseum. Deze is vooral bekend van de gevechten die er werden gehouden. Maar er werden ook wedstrijden en races gehouden. Bijvoorbeeld met paarden. Wij gaan nu met zijn allen een soort paardendressuur (voorstelling) geven.

Beschrijving
Eén iemand tikt met zijn/haar voet op de grond (of met hand op been) in een bepaald ritme. Dit ritme gaat afwisselend sneller en langzamer, maar ook harder en zachter. De andere bevers volgen dit ritme door mee te doen.
Wissel na een paar minuutjes van ritme-aangever.

Voorbereiding: ca. 5 minuten
Zet bankjes/stoeltjes in een kringetje.

Materiaal
- Bankjes of stoeltjes.

Tips en veiligheid
- Begin met een leider als ritme aangever, hierdoor hebben de bevers een beter idee wat de bedoeling is.

2.7.2 SPS2: Toren van Pisa

Thema introductie
Ook bezoeken Sterre, Steven en Stuiter een van de beroemdste dingen van Italië: de toren van Pisa. ‘Jeetje, deze toren staat echt scheef zeg! Zal die niet omvallen als iedereen erin gaat’ vraagt Stuiter?

Beschrijving
We gaan het wellicht bekende spel spelen.
Iedereen heeft een gelijk aantal poppetjes. Gooi nu om de beurt met de kleuren-dobbelsteen. Zet je poppetje heel voorzichtig op de rand van de kleur die je met de dobbelsteen gooit.
Ga net zo lang door tot de poppetjes er af vallen.

Voorbereiding: ca. 10 minuten
- Zet een tafel neer. En bankjes of stoeltjes eromheen.
- Vervolgens de toren in elkaar zetten.

Materiaal
- Hoge of lage tafel.
- Bankjes/stoeltjes.
- Spel Toren van Pisa (vraag na bij bijvoorbeeld familie en vrienden, kringloopwinkels).

Tips en veiligheid
- Zorg dat de tafel stevig staat en vooral niet wiebelt.
- De tafel mag niet te groot zijn: de bevers moeten makkelijk hun poppetjes op de toren kunnen zetten..

2.7.3 SPS3: Olympische Spelen

Thema introductie
Lang geleden (in 1896) zijn de Olympische Spelen begonnen in Griekenland. Dit kunnen de bevers ook!
Beschrijving
Er zijn bij de Olympische Spelen altijd meerdere sporten. Vandaag gaan we:
- Discus werpen (met een frisbee).

- Estafette rennen.
- Kogelslingeren (met een bal-gooi hondenspeeltje).
- Tennis/badminton (met tennisrackets en –ballen en/of badmintonrackets en shuttles).

Per veldje/ruimte kunnen eventueel twee sporten tegelijk gedaan worden, afhankelijk van de grootte van de beschikbare plek. Als er weinig ruimte is, dan worden de sporten na elkaar gedaan in willekeurige volgorde.

Voorbereiding: ca. 20 minuten
- Baken een wat groter gebied, indien mogelijk voor alle sporten apart.
- Leg alle benodigdheden klaar.
- Markeer een estafette-baan (heen en weer of rondje).

Materiaal
- Frisbees.
- Bal-gooi hondenspeeltje.
- Tennisballen.
- Tennisrackets en –ballen en/of badmintonrackets en shuttles.

Tips en veiligheid
- Zorg voor veel ruimte.
- Let extra goed op de bevers en hun 'gooi-richtingen'.

2.7.4 SPS4: Ezelrijden

Thema introductie
In Griekenland zien Sterre, Steven en Stuiter veel ezels. Vroeger werden ezels gebruikt om zware spullen te vervoeren. Nu nog steeds in verre landen. Maar weet je dat je er ook op kan rijden, Stuiter, zegt Sterre? Alleen niet zo hard als op een paard.

Beschrijving
De bevers vormen koppeltjes. De ene is de ezel en de andere de berijder. Het springtouw gaat bij de ezel ‘als een rugzakje’ op de rug (in de nek en onder de oksels door). De berijder en ezel gaan zo samen door een parcours. Over grote stenen stappen, over smalle paadjes, slalommen tussen hele grote stenen, voorzichtig over omgevallen bomen die over smalle riviertjes zijn gevallen...

Voorbereiding: ca. 20 minuten
- Parcours opbouwen.

Materiaal
- Korte (spring)touwen.
- Wat er maar beschikbaar is, zoals:
    - Pilonnen
    - Hoepels
    - Lage bankjes
    - Krukjes (om overheen te stappen)

Tips en veiligheid
- Pas het looptempo tussen de obstakels aan voor variatie.
- Hou het parcours veilig.

2.7.5 SPS5: Varen (springen) van eiland naar eiland (Griekenland)

Thema introductie
Griekenland bestaat uit een heleboel eilanden en eilandjes. Bijna te veel voor Sterre en Steven om ze allemaal te zien. Zij gaan met de reismachine vlugger dan met de boot of het vliegtuig.

Beschrijving
De bevers gaan ook van eiland naar eiland. Maar zij doen dit springend. Maar pas op: er zijn grote en kleine eilanden. Op sommige eilanden kunnen daarom meerdere bevers tegelijkertijd staan.

Voorbereiding: ca. 10 minuten
- Eilandjes maken met de hoepels en touwen.

Materiaal
- Hoepels, liefst verschillende maten.
- Touw, verschillende lengtes.

Tips en veiligheid
- Met de touwen kan je ook gekke vormen eilandjes maken. En schiereilanden.
- Als variatie kan je ook proberen om met zo veel mogelijk bevers op een zo klein mogelijk eiland te gaan staan.

2.7.6 SPS6: Standbeeld tikkertje

Thema introductie
In het oude Griekenland hielden ze ervan om veel standbeelden te maken. Doordat de standbeelden al eeuwen geleden zijn gemaakt, zijn er nu niet veel meer van over. Kunnen de bevers een standbeeld worden?

Beschrijving
Tikkertje. Als je wordt getikt, blijf je staan zoals je bent getikt: je bent een standbeeld geworden.
Er loopt een geheime bevrijder die de standbeelden weer laat rondlopen. Als de bevrijder is getikt, gaat die ook als een standbeeld staan. Als alle bevers dan standbeelden zijn, start het spel opnieuw.

Voorbereiding
- Geen.

Materiaal
- Geen.

Tips en veiligheid
- Als variatie kan je ook kinderen bevrijden door het standbeeld te imiteren.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)

Sterre en Steven maken foto's van al die mooie dingen die ze zien. Maar ze willen ook iets tastbaars meenemen: mooie stenen en schelpen. Er is heel veel water rond Griekenland en Italië en dus zijn er ook veel boten. In Venetië zijn veel meer boten dan auto's. Die boten heten gondels. Sterre, Steven en Stuiter zien allerlei dieren in Griekenland en Italië: huisdieren, boerderijdieren, dierentuindieren.

2.8.1 BL1: Opgravingen

Thema introductie

Sterre en Steven zien op hun reis een boel mooie dingen. Daar maken ze allemaal foto's van. Maar het is natuurlijk veel leuker om ook dingen mee te nemen als souvenir. Ze gaan mooie stenen en schelpen meenemen. Maar die moeten wel eerst gezocht worden.

Beschrijving

In de grote bak zitten mooie schelpen en steentjes begraven. De bevers gaan deze opgraven.

Voorbereiding: (2 uur plus 10 minuten)
- Deel 1: Tijdens twee eerdere opkomst schelpen of steentjes maken van gips of klei. De opkomst er na kunnen deze mooi geschilderd worden.(Bevers willen deze na de opkomst mee naar huis, die van de leiding worden voor deze BDD gebruikt).
- Deel 2: Een grote bak vullen met speelzand. Hier in de schelpen/steentjes verspreiden.

Materiaal
- Schelpen/steentjes van klei/gips.
- Zak speelzand (bouwmarkt).
- Grote bak of evt. hele grote soeppan.

Tips en veiligheid
- Aan het eind graag weer alles erin terug begraven.

2.8.2 BL2: (Zeil)boot

Thema introductie

Het is maar goed dat Steven en Sterre met de reismachine zijn gegaan. Want ze zien dat er toch wel heel veel water en zee is. Griekenland ontelbaar veel eilanden. Maar bijna heel Italië ligt eigenlijk in het water. In Venetië, een plaatsje in Italië, kan je eigenlijk alleen maar met de boot of lopen.

Beschrijving
We gaan hier nu een eigen boot maken. Er mag gekozen worden wat voor een soort boot het wordt, bijvoorbeeld een zeilboot, speedboot, gondel, enz. De bolderkar is de basis.

Voorbereiding: ca. 5 minuten
- Alles klaarleggen.

Materiaal
- Plastic zeil (voor het grootzeil).
- Kleine roeispanen.
- Jerrycan (als zijnde buitenboordmotor).
- Grote kartonnen, bijv. van oude dozen (voor de romp).
- Kleine pionier paal (voor de mast).

Tips en veiligheid
- Het zal waarschijnlijk niet passen dat de bevers daadwerkelijk in de boot kunnen.
- Na het opbouwen van de 'boot' deze ook weer afbreken.

2.8.3 BL3: Gondelvaren

Thema introductie
Steven, Sterre en Stuiter lopen in Venetië, een stadje in Italië. Er is heel veel water. Het valt Sterre op dat er meer bootjes zijn dan auto's. “Deze bootjes heten gondels” vertelt Steven, "ze zijn lang en smal, zodat ze elkaar niet in de weg varen.” Stuiter kan de gondels in het water niet eens tellen, zoveel zien ze er.

Beschrijving
De bevers stappen in het touw, dit is de gondel. Ze houden dit touw vast met hun handen. Er is 1 stuurman. Deze trommelt op de trommel om het ritme aan te geven. Zo wordt er een klein parcours afgelegd.
Er kunnen ook 2 gondels tegen elkaar 'racen'.

Voorbereiding: ca. 15 minuten
- Gondels maken.
- Klein parcours maken.

Materiaal
- Touw.
- Trommel (o.i.d.).
- Stok.
- Pilonnen.

Tips en veiligheid
- Wissel de stuurman af. Iemand van de leiding is als eerste de stuurman.

2.8.4 BL4: Huisdieren en boerderijdieren daar

Thema introductie

“En Stuiter, welk dier vond jij het leukst om te zien?” vraagt Steven. Daar moet Stuiter even over nadenken. “Ehm, ik denk de ezel, die had van die grote zachte oren. Of nee, de geitjes! Nee, de giraffen! Ja maar de poesjes waren ook heel lief!” Sterre weet het ook niet zo goed: “We hebben ook zoveel dieren gezien.”

Beschrijving

Op de grond zijn 3 vakken getekend/gemarkeerd: huisdier, boerderijdier en dierentuindier.
Alle bevers staan op de lijn die er ongeveer 5m vandaan is.
De leiding noemt verschillende dieren op. De bevers rennen zo snel mogelijk naar het vak waarvan de denken waar Sterre, Steven en Stuiter dit dier hebben gezien. En daarna weer terug voor het volgende dier.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Vakken maken.
- Lange lijn.
- (Ezel, geit, giraf, poes, pinguïn, varken, tijger, cavia, kip, kalf, gorilla, kalkoen, hamster, haan, paard, hond, koe, zeehond, schaap, konijn, lammetje, schildpad, pandabeer, ...).

Materiaal

- Touw.
- Of krijt.

Tips en veiligheid

- Sommige dieren kunnen op meerdere plekken.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een stukje van de poster mee.

3. Verloop Bever-Doe-Dag 2025

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 Stanley Stekker. Vandaar vertrekken Steven en Sterre met de reismachine naar Italië en Griekenland.

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 35 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 de boot van Steven en Sterre. Daar worden de stukken van de poster op de juiste plaats bij elkaar gelegd. Zo ontstaat de poster zoals hij was.

3.5 Spelverloop
De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden drie opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem
Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen zelf bordjes met nummers of afbeeldingen van een grote wand of waslijn op de verzamelplek of van een aparte wand of waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuw bordje, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

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

Nadelen:
- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht. Zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden.
- De kans bestaat dat niet alle bevers alle activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

3.5.2 Optie 2: Rouleren
Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan de groepjes in dit geval tussen de acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Bever-Doe-Dag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

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

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

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

voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

Hieronder zie je een voorbeeldtijdschema voor een Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

Tijd	*Activiteit*
11.00 uur	Voorbereiding/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, leidinggevenden 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 leidinggevenden en bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

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 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
Bonita Janse
Boukje de Wit
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeijer
Elja Coelman
Elmer Mik
Eric Lepelaar
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
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

Fotos: Edwin Echtermeijer
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 2025.

Herinneringsbadge
Voor de Bever-Doe-Dag 2025 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.

© 2025 Vereniging Scouting Nederland

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
Postbus 7 • 3890 AA Zeewolde
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl