



#AVONTUREN ZOMER2020

VOORBEELD ZOMERWEEK BEVERS



Scouting

Inhoudsopgave

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Algemene zaken | 3 |
| 1.1 | Nieuwe bevers of kinderen van buitenaf | 3 |
| 1.2 | Regen- en hitteplan | 3 |
| 2 | Themaverhaal | 4 |
| 3 | Dag vooraf: voorbereiding | 5 |
| 3.1 | Vorbereiden materialen zomerkamp activiteiten 1,5 meter | 5 |
| 4 | Dag 1: bevers | 6 |
| 5 | Dag 2: bevers | 8 |
| 6 | Dag ergens na de zomerweek | 10 |

1 Algemene zaken

De opzet voor de zomerweek van de bevers is dat zij 2 dagen activiteiten hebben: op zaterdag en zondag van 9:00 - 16:00 uur met één keer vanaf 17:00 uur avondeten, mits dit is toegestaan. Een alternatief kan zijn: 4 dagdelen maandag t/m donderdag 9:00 -12.30 uur, afsluitend met lunch.

Lees vooral eerst de factsheet die is opgesteld voor de algemene tips wat betreft de zomeractiviteiten: www.avonturenzomer2020.nl.

Algemene zaken:

- Plan opbouw en afbraak goed in. Denk aan een uitnodiging en aandenken / terugblikmoment voor bevers.
- Bedenk een 'hoogtepunt' in de vorm van een bonte avond, kampvuur of topactiviteit/uitje.
- Geef naast het openen en sluiten ook aandacht aan groepstradities zoals bijvoorbeeld 'happen' en 'stapelliedjes' rond de eetmomenten.
- Bereid themamomenten / -stukjes voor en zorg voor verkleed/aankleedmateiraal.
- Denk vooraf goed na over regenscenario's: waar en wat kun je bij regenweer spelen? Houd hierbij rekening met het maximaal toegestane aantal personen voor binnen.
- Geef deelnemers een 'uitnodiging' met algemene zaken, waar per dag in staat welke materialen ze moeten meenemen en (voor ouders) welk thema het lunchmoment krijgt.
- Via [deze link](#) vind je allerlei kleurplaten voor bevers en welpen, met daarop de themafiguren. Je kan de kleurplaten ook gebruiken om de bevers een kleurboekje mee te geven.
- Maak een kaart waar voor iedere activiteit verschillende lege vlekken in zitten en de bevers dan een afbeelding van krijgen om op te plakken (bijvoorbeeld zoals [deze kaart van Hotsjietonia](#)).
- Bedenk ook een kampyell/liedje die je bijvoorbeeld kan gebruiken na iedere activiteit of om eventuele signalen waarmee verzamelen groep, start spel of einde van spel te communiceren. Doe dit in thema en houd het speels.
- Bij de sluiting op de laatste dag kan je een kampbadge / kampherinnering geven. Bestel bijvoorbeeld de [officiële #avonturenzomer2020 badge](#) bij de ScoutShop. Of kies voor de [kampbubbelbadge](#)!

1.1 Nieuwe bevers of kinderen van buitenaf

- Nodig kinderen van buitenaf in de eerste instantie uit voor de eerste dag van jullie zomerweek. Doe dit met vriendjes en vriendinnetjes van je huidige leden, zodat ze sneller aansluiting hebben in de groep. Bekijk of dit voor jullie mogelijk is en dit bij jullie groep past.
- Laat de nieuwe kinderen de eerste dag meedraaien. Beslis daarna in overleg met de ouders of deze kinderen langer kunnen blijven met het oog op de veiligheid en activiteiten.
- Laat de nieuwe kinderen zich van te voren aanmelden, zodat je duidelijk hebt wie er op zomerweek gaan. Bedenk van te voren je maximum aantal kinderen zodat het niet te veel wordt.
- Wanneer je kinderen de hele zomerweek mee wil laten draaien, kan je dit beter regelen door deze kinderen voor de zomerweek eerst kennis te laten maken de groep, zodat je ook het kind beter kent.
- Leg regels en groepsgebruiken uit aan nieuwe kinderen. Koppel ze eventueel aan een buddy.

1.2 Regen- en hitteplan

Het weer blijft altijd onvoorspelbaar, al helemaal in Nederland. Hierdoor kunnen kampactiviteiten soms letterlijk in het water vallen. Ook bij warm weer is het fijn om een rustig passend alternatief achter de hand te hebben om uit te kunnen voeren. [Zie deze pagina voor meer informatie.](#)

2 Themaverhaal

Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden. Hotsjietonia is een open dorp, dat grenst aan de grote buitenwereld. Je kunt het tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen die bijvoorbeeld op bezoek zijn in Hotsjietonia, vakantie vieren in Hotsjietonia of voor de zomer naar Hotsjietonia komen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven:

- Stanley Stekker heeft een tijdmachine uitgevonden die we gaan testen. We komen steeds in het verleden of toekomst in ander huis van een van de inwoners.
- We gaan met Sterre en Steven naar allemaal verre landen varen en hebben blijkbaar onderweg een piraat meegenomen die bovendeks opduikt. De inwoners nodigen hem uit om bij hen te komen kijken, zou hij een landrot worden?
- Stuitert loopt in het bos om Hond uit te laten en ontdekt een paddenstoelendorp dat een miniatuurversie lijkt van Hotsjietonia. Maar wie zijn die actieve blauwe mensjes?
- Fleur Kleur vindt een groot, oud sprookjesboek op zolder. Door in het boek te stappen kom je steeds in een andere huis in een volgend sprookje dat daar plaatsvindt.
- Meer inspiratie vind je ook in [de themaverhalen van de regiospelen](#).

3 Dag vooraf: voorbereiding

De leiding komt op locatie, bereidt het kamp voor en zorgt voor de juiste thema-aankleding. We gaan uit van activiteiten in en om het eigen clubgebouw, daarvoor kun je dan de ruimtes aankleden die passen bij een themafiguur (bijvoorbeeld de huisjes uit Hotsjietonia en de daarbij behorende attributen). Schilder bijvoorbeeld de huizen op een oud laken, die je na de kampweek ook best nog eens kunt gebruiken. De insteek van de zomerweek is dat de bevers per activiteit met een ander themafiguur iets doen in een bijbehorende ruimte, op een andere plek of in een andere omgeving.

3.1 Voorbereiden materialen zomerkamp

- De kampregels met elkaar bespreken en op papier zetten (pictogrammen en korte tekst).
- Regels op een duidelijke plaats ophangen en toegankelijkheidssymbolen plaatsen.
 - Gebruik hiervoor bijvoorbeeld de hygiënesymbolen op [deze pagina](#).
- Schoonmaakrooster opstellen voor materiaal en/of plaatsen.
- Op een aantal plaatsen zeep en papieren handdoekjes klaarzetten.
- Kampvuurplaats inrichten en toneelplaats maken (achtergrond).
- Omgeving aankleden met themamaterialen.
- (Spel)materialen per dag klaarzetten (bv in dozen).
- EHBO materialen (EHBO-koffer) klaarzetten.
- Check gezondheidsformulieren.
- Naamstickers voor leiding en (kijkende) kinderen.

Tip: Lees in korte pauzes verhaaltjes uit het Scouting Magazine of een prentenboek voor en laat de prenten zien. Het kunnen korte, losse verhalen uit een prentenboek zijn, of je kunt gedurende een dag een prentenboek voorlezen.

Voorbeelden van prentenboeken met (korte) verhalen:

- *Supervrienden Verhalen uit het Elzen-Eikenbos - Fiona Rempt*
- *Ik wil de maan en andere verhalen - Jonathan Emmett*
- *Bij Uil thuis - Arnold Lobel*
- *Het dikke dierenboek / Het dikke vaderlandse dierenboek - Marianne Busser, Ron Schröder*
- *Diverse boeken over Kikker - Max Velthuis*
- *Hé wat zit er op de wc? - Herman van Straaten*
- *Rupsje Nooitgenoeg - Eric Carle*

4 Dag 1: bevers

De bevers gaan per activiteit naar een andere plek in/rond het clubhuis, dat past bij de 'huisjes' in Hotsjietonia.

| Tijd | Programma Beschrijving activiteit | Link naar activiteitenbank of meer informatie website |
|-------|--|--|
| 08.45 | Aankomst kinderen. | |
| 09.00 | Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in groepen (duidelijk maken met pictogrammen). | Link naar beverlied. |
| 09.20 | Thema introductie van Hotsjietonia en de bewoners in het algemeen. Verzamel voor elk themafiguur tenminste drie attributen, de bevers mogen uit de hele stapel kiezen wat er nu speciaal bij het te bezoeken themafiguur hoort. Eerste bezoek is aan <i>Noa (activiteitengebied Identiteit)</i> . | |
| 09.40 | Activiteit 0: Krantenmep of ander kennismakingsspel | Link naar samenwerkspellen. |
| 09.55 | Drinkpauze met iets lekkers. Voorstel is om tijdens de korte pauzes een verhaal te vertellen, een boek voor te lezen of een liedje te zingen. | |
| 10.10 | Activiteit I: Energizer- Bellenblazenjacht | Link naar activiteit. |
| 10.30 | Activiteit II: Levend kwartet met Noa. | Link naar activiteit. Kaartjes zijn uitgewerkt. Worden bij het spel als bijlage toegevoegd. |
| 10.50 | Het tweede bezoek is aan <i>Rozemarijn en Professor Plof (activiteitengebied Veilig & Gezond)</i> Activiteit III: Boodschappenrace | Link naar activiteit. |
| 11.05 | Activiteit IV: Proefjes met Professor Plof | Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 |
| 11.35 | Activiteit V: EHBO - Boem daar ligt Stuiter | Link naar activiteit. |
| 11.50 | Handen wassen, plassen enzovoorts, korte pauze. | Zo was je je handen. |
| 12.00 | Lunchen in thema | |

| | | |
|-------|---|--|
| | <i>(tip: geef ouders vooraf aanwijzingen voor het eten)</i> | |
| 12.30 | Handen wassen, plassen enzovoorts, korte pauze. | Zo was je je handen. |
| 12.45 | Het derde bezoek is aan <i>Bas Bos en Rebbel</i> (activiteitengebied <i>Buitenleven</i>). Activiteit VI: Natuurspeurtocht met opdrachten over dieren en bloemen | Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 Link naar activiteit – 3 |
| 13.15 | Activiteit VII: Boompje verwisselen | Link naar activiteit. |
| 13.45 | Het vierde bezoek is aan <i>Fleur en Keet Kleur</i> (activiteitengebied <i>Expressie</i>). Activiteit VIII: Keet en Fleur Kleurs waterfestijn Let op: pas bij slecht weer de activiteit aan! | Link naar activiteit. |
| 14.30 | Drinkpauze en sanitaire ronde. | |
| 14.45 | Activiteit IX: Mozaïek maken van de themafiguren uit Hotsjietonia. Dit kan met papier, propjes ,steentjes, zaden, bonen, etc. | Download de themafiguren – 1 Download de themafiguren – 2 |
| 15.30 | Activiteit X: Regenboog kleuren met Keet (tikspel) | Link naar activiteit. |
| 16.00 | Sluiting / ophalen kinderen | Link naar beverlied. |

5 Dag 2: bevers

| Tijd | Programma Beschrijving activiteit | Link naar activiteitenbank of meer informatie website |
|-------|--|--|
| 08.45 | Aankomst kinderen in pyjama | |
| 09.00 | Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in groepen (duidelijk maken met pictogrammen). | Link naar beverlied. |
| 09.10 | Ochtendgymnastiek: warming-up, hoofd, schouders, knie en teen. Na afloop pyjama uit, makkelijke kleding aan. | Link naar filmpje. |
| 09.25 | Het eerste bezoek van deze dag is aan <i>Steven en Sterre Stroom (activiteitengebied Internationaal)</i> Activiteit 0: Ik ga op reis en ik neem mee... | Link naar activiteit. |
| 09.40 | Activiteit I: Nederland, klompdans op het marktplein | Link naar activiteit. |
| 09.55 | Activiteit II: Amerika, cowboy's vangen koeien | Link naar activiteit. |
| 10.10 | Activiteit III: Australië, skippybal race | Link naar activiteit. |
| 10.25 | Drinkpauze | |
| 10.40 | Activiteit IV: Azië, 'eten met stokjes', transportspelletje | Link naar activiteit. |
| 10.55 | Activiteit V: Afrika, kamelenrace (telganger) | Link naar activiteit. |
| 11.15 | Het volgende bezoek is aan het <i>dorpsplein (activiteitengebied Samenleving)</i> . Dit in het kader van ledenwerving. Uitnodiging maken om na de zomer nieuwe bevers te kunnen verwelkomen. Dit gaat op groot formaat, want het moet als poster op de verschillende scholen opgehangen kunnen worden. Heb je geen uitbreiding nodig, speel hier dan wat gewone spelletjes, zoals Anne Maria Koekoek, Schipper mag ik overvaren enz. | Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 |
| 11.45 | Handen wassen, plassen enzovoorts, korte pauze. | Zo was je je handen. |

| | | |
|-------|--|--|
| 12.00 | Lunchen in thema (<i>tip: geef ouders vooraf aanwijzingen voor het eten</i>) | |
| 12.30 | Moment van rust: verhaal, liedje, boek enzovoorts. | |
| 12.45 | Het volgende bezoek is aan <i>Stanley Stekker</i> (<i>activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken</i>). Activiteit VI : Kleurseinen | Link naar activiteit. |
| 13.05 | Activiteit VII: Hoe vind ik mijn weg? | Link naar activiteit. |
| 13.35 | Activiteit VIII: speurtocht met kompasrichtingen, statisch beverkompas (eventueel materiaal verzamelen voor een vuurtje) | Link naar activiteit. |
| 14.15 | Drinkpauze | |
| 14.30 | Het volgende bezoek is aan <i>het speelveld</i> (<i>activiteitengebied Sport & Spel</i>). Activiteit IX: 5 of 10 kamp, bijvoorbeeld blikgooien, kegelen, steppen, zwemmen op skateboard, hindernisparcours, knikkeren, ringwerpen, 'vissen' (magneten aan de vissen en aan de hengel), golf, ringgolf, etc. | Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 Link naar activiteit – 3 |
| 15.45 | Uitdelen herinneringen en eventueel andere zaken. | |
| 16.00 | Sluiting / ophalen kinderen. | Link naar beverlied. |

6 Dag ergens na de zomerweek

- Opruimen materialen
- Met leiding afsluiten
- De kinderen een leuke herinnering sturen en/of fijne vakantie wensen



Scouting