

Bever Doe Dag



Spring er in !



scouting

VOORWOORD	3
INLEIDING	4
HET VERHAAL	7
DE ORGANISATIE VOORAF	12
VOORBEREIDENDE DAG 6 JUNI	13
INTRODUKTIE HIPPE SPRINGVEER	14
KLEDINGTIPS VOOR HIPPE SPRINGVEER	15
LIEDJES + MUZIEKNOTEN	16
INSTRUMENTEN MAKEN	18
BEVER-DOE-DAG 13 JUNI	21
DE OPTOCHT	22
HET DORPSPLEIN	24
DE ACTIVITEITEN OP HET DORPSPLEIN	26
VERSCHILLENDE SPELEN	28
HET DANSFEEST	37
HET VERTREK EN HET OPRUIJEN	38

Aan deze map werkten mee:

Werkgroep ledenactiviteit:

Jack Savelberg
Gerard Suanet
Johan van Kampen
Erik van Buren
Jan Braster
Sandra van Eyck
Peter van der Vliet
(landelijk bureau)
Heino Leemhuis
(landelijk bureau)

Samenstelling van de map door:

Ineke Schopenhauer
Marianne Suanet
Tonny Savelberg
Gerard Suanet
Sandra van Oosterhout

Tekeningen van:

Jorie van Doorn

Schrijver van het verhaal:

Frank Herzen

Liedjesschrijfster:

Liesbeth Slits

Tekstverwerking:

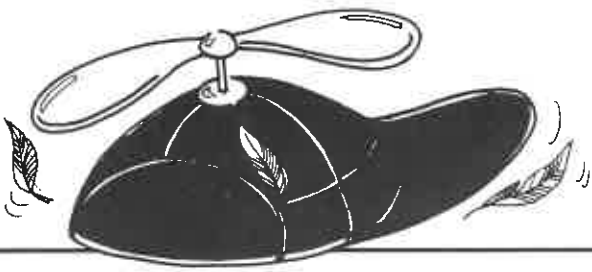
Rosalien van Doorn - afdeling PR en
Voorlichting landelijk bureau

Vormgeving:

Marijke de Groot - afdeling PR en
Voorlichting landelijk bureau

Samenstelling en redactie:

Heino Leemhuis - afdeling PR en
Voorlichting landelijk bureau



Voorwoord

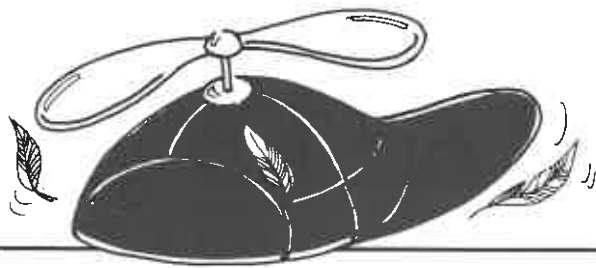
BEVER-DOE-DAG

Vorig jaar kondigde Lange Doener het met een leuke kaart al aan, dit jaar wordt het groots gevierd. Je raadt het al de verjaardag van Lange Doener. Alle bevers uit heel Nederland, en dat zijn er zo'n 2500 gaan gezamenlijk de verjaardag vieren. Een verjaardag kan natuurlijk niet zonder feesten en limonade. Op je verjaardag komt meestal iemand op visite. Zo ook natuurlijk bij Lange Doener. Het is een oude vriend die samen met de bevers er een leuke boel van gaat maken. Tot slot neemt hij nog een cadeau mee ook. Hoe dat allemaal in zijn werk gaat, lees je in deze map. Wij hopen dat met een ieders inzet het een geslaagde dag gaat worden.

Na afloop van de dag hebben wij misschien het dubbele aantal bevers. Maar wat het belangrijkste is, wij hebben samen met alle bevers in Nederland een heel leuke verjaardag van Lange Doener gevierd.

Namens LSTT Bevers en werkgroep leden activiteiten.





Inleiding

Met alle bevers in Nederland gaan wij de verjaardag vieren van Lange Doener. Het spel zal gespeeld worden op alle dorpspleinen, wijkplaatsen of winkelcentra.

Zo'n groot spel vereist natuurlijk enige organisatie vooraf. Daarom leggen wij eerst uit wat het doel is en hoe het spel verloopt.

Heel Nederland gaat in 1 dag te weten komen, dat Scouting Nederland er een nieuw spel-onderdeel bij heeft: Bevers. Dit gaan wij gezamenlijk doen op zaterdag 13 juni. Tevens proberen wij om er een paar duizend bevers bij te krijgen door middel van goede promotie en het laten zien van je spel. Het belangrijkste mogen wij natuurlijk niet vergeten en dat is dat alle bevers op gezellige wijze de verjaardag van Lange Doener vieren.

HET SPEL

Het spel bestaat uit een opkomst op zaterdag 6 juni waar Hippe Springveer aankomt bij het huis van Lange Doener. Hij introduceert zichzelf daar en gaat samen met de bevers het cadeau voor Lange Doener verzinnen en maken. Een aantal liedjes wordt ingestudeerd en het verhaal wordt voorgelezen als voorbereiding op zaterdag 13 juni.

Op zaterdag 13 juni wordt de tweede opkomst gehouden. Dit is de Bever-Doe-Dag. Op deze dag gaan alle spelfiguren samen met de bevers in een grote optocht naar het dorpsplein, wijkplaats of winkelcentra, om aldaar de verjaardag van Lange Doener te vieren. Tijdens de optocht wordt het cadeau voor Lange Doener meegenomen op bijvoorbeeld een grote kar. Het hele spel staat beschreven in een verhaal wat je even verderop vindt, en dat biedt weer voldoende mogelijkheden om al je eigen ideeën erin te verwerken.

DE GEWESTELIJKE INTRODUCTIE-DAGEN VOOR DE BEVER-DOE-DAG

Tussen 1 maart en eind maart 1987 worden er op gewestelijk nivo introductie-dagen georganiseerd.

Een (zondag)middag waarin u al uw vragen kwijt kunt, maar ook alles te weten komt over het spel op 6 en 13 juni. De Bever-Doe-Dag dus.

Een uitnodiging voor deze dag zal u toegezonden worden door de gewestelijke Bever-werkgroepen.

Op 29 maart wordt er een veegbijeenkomst gehouden op het landelijk bureau in Leusden.

ONDERSTEUNEND MATERIAAL

Bever-Doe-Dag Handleiding

Deze handleiding is jullie uitgereikt op de gewestelijke bijeenkomsten voor de Bever-Doe-Dag. Iedere Bevergroep heeft nu de handleiding in zijn bezit en weet nu precies hoe alles in elkaar steekt.

Publiciteit

De Bever-Doe-Dag met alle bevers in heel Nederland kan natuurlijk prima aangegrepen worden voor publiciteit rond jouw groep, het district of de vereniging Scouting Nederland.

Voor wat betreft de landelijke bekendheid zal het LSTT zich hierop richten. Publiciteit rond de Bever-Doe-Dag in jouw omgeving wordt door jouw districtsvoorlichter verzorgd. Hij heeft hiervoor een mapje met persberichten ontvangen en een aantal foto's die door hem gebruikt kunnen worden. Mochten hierover toch nog vragen zijn neem dan contact op met je eigen districtsvoorlichter, hij zal je graag een en ander uitleggen.

Na afloop van de Bever-Doe-Dag wil je vast ook dat jouw stukje dat je ge-

schreven hebt in één van de plaatselijke kranten komt. Om verwarringen te voorkomen raden wij aan om dit via je districtsvoorlichter te doen. Hij weet namelijk ook wat andere groepen al ingezonden hebben.

Mogelijkheden voor Contacten.

(Binnen Scouting).

De Bever-Doe-Dag biedt een aantal mogelijkheden voor contacten binnen Scouting.

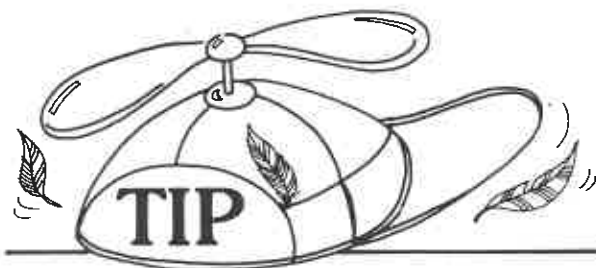
- De Bever-Doe-Dag kan erg leuk samen met een groep uit de naburige omgeving gespeeld worden.
- Op de bijeenkomsten in het gewest/district ontmoet u andere Beverleiding.
- Voor diverse momenten in de Bever-Doe-Dag als wel de voorbereidende dag kan leiding van andere dan Beverleiding ingeschakeld worden voor bijvoorbeeld de spel figuren als Frederik Scheuremaer, Pompedomp, Sander enz. Of voor het vervoeren van het cadeau. Denk hierbij ook eens aan de Rowans/Sherpa's of stam.

(Buiten Scouting).

Om de Bevers in het algemeen wat meer bekendheid te geven kunt u tijdens de bijeenkomsten (één of meerdere) vriendinnetjes of vriendjes uitnodigen of de kinderen uit de buurt mee laten spelen.

Om het dorpsplein, wijk plaats, winkelcentrum, wat leuk op te sieren heb je natuurlijk enkele materialen nodig. Wij dachten aan een tuinstoel + parasol voor Lange Doener en diverse kisten met krukjes om de bevers hun spelletjes aan te laten doen. Zodat je het idee van een terrasje krijgt. Onder een andere parasol vind je dan informatie over de Bevers, een nieuwe folder is verkrijgbaar op het gewestelijk bureau. Je begrijpt natuurlijk dat wij niet voor

al deze artikelen konden zorgen, maar iemand met een beetje Scouting geest weet er wel raad op. Waar wij wel voor konden zorgen zijn een aantal posters om vooraf bekendheid te kunnen geven aan de Bever-Doe-Dag. Mocht je aan de bijgeleverde posters niet genoeg hebben neem dan snel contact op met het landelijk bureau. (Tel. 033-960211).



Het individuele spelonderdeel kan hierop handig in spelen door tegelijk een eigen actie op touw te zetten. Bijvoorbeeld eigen folders erbij en dergelijke. Overleg met groepen in jouw buurt, die ook meedoen, is wel noodzakelijk. Voor groepen die nog geen Bevers hebben is het misschien net die stap die zij nodig hebben om te kunnen starten met een beveronderdeel.

Voor alle bevers en aankomende bevers is er een klein presentje, namelijk de nieuwe sticker van de bevers. Het is de bedoeling dat iedere bever de sticker op de Bever-Doe-Dag op zijn trui plakt. Ook alle aankomende bevers krijgen er één opgeplakt, zodat zij er gelijk bij horen. Voor de leiding is dit dan tevens een handig herkenningsteken op die dag.

De liedjes

Tijdens de verjaardag van Lange doener zullen er een aantal liedjes gezongen gaan worden, een verjaardagslied voor Lange doener, een liedje voor onderweg tijdens de optocht en

een dansliedje ter afsluiting van de Bever-Doe-Dag. Deze liedjes staan op een speciaal cassettebandje, dat gratis verstrekt is bij deze handleiding. Daarnaast is het ook te koop in de Scout Shop. Tevens zijn er op dit cassettebandje de al bekende beverliedje opgenomen. De teksten + muzieknoten staan verderop in deze Bever-Doe-Dag handleiding.

Beverfoon, tel: 033-960285

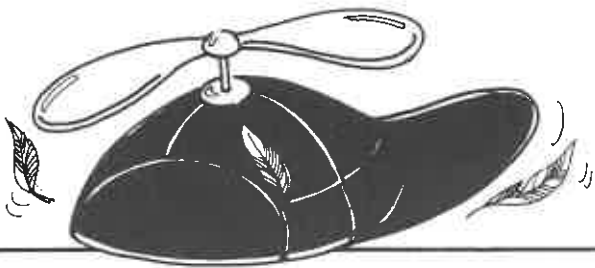
Wij begrijpen best dat er voor veel mensen na het lezen van dit boekje toch nog enkele vragen zijn gerezen. Daarom kan er vanaf 1 april tot 1 juni iedere woensdagmiddag van 14.00 - 16.00 uur naar de Beverfoon gebeld worden. Hier zit iemand aan de lijn waar je met alle vragen over de Bever-Doe-Dag terecht kunt. Het telefoonnummer is: 033-960285.

Eigen initiatief

Om de Bever-Doe-Dag mee te spelen is het van groot belang dat u in grote lijnen het verhaal volgt. In de uitvoering kunt u nog voldoende eigen ideeën kwijt. Alles wat in deze map staat moet u zien als suggesties.

Wij zijn ervan overtuigd dat u deze zelf aan kunt passen aan uw eigen Bevergroep.

Veel succes bij het lezen en spelen van de Bever-Doe-Dag.



Het verhaal

Onderstaand verhaal is geschreven door Frank Herzen en dient als leidraad voor de invulling van de Be-ver-Doe-Dag. Het verhaal kan voorgelezen worden aan de Bevers of je kunt Hippe Springveer introduceren en hem zijn verhaal laten vertellen. Onder het hoofdstuk 'Introductie van Hippe Springveer' zijn verschillende ideeën beschreven. Bedenk in ieder geval een goede manier die aanslaat in jouw Be-vergroep.

EEN VRIEND VAN VER

"Wat is dat nou voor rare man?"
Miriam boog zich ver uit het raam boven de voordeur van Hotsjietonia. De bel had hard door het huis geklonken.
Frans wrong zich naast haar in de opening van het raam en keek naar beneden.
"Die is vast op reis", zei hij.
"Kijk maar, hij heeft een rugzak en een koffer bij zich."
"Denk je dat?" vroeg Miriam. "Wat moet hij dan hier? Hotsjietonia is toch geen station?"
"Zal ik op z'n kop spugen?" Frans keek Miriam afwachtend aan.
"Ben je helemaal mal" zei Miriam.
"Dat mag niet!"
De man voor de deur drukte opnieuw op de bel. Het geluid klonk door het hele huis.
"Ringgg!!!"
"Ik doe wel open," zei Miriam. Ze liep de trap af en stond even later oog in oog met de man voor de deur.
"Hoderiedo!" riep de man vrolijk. Hij boog diep. "Aangenaam. Hippe Springer wordt men genoemd!"
Miriam keek de man verbaasd aan. Hij was helemaal in het wit gekleed. Een wit pak met allemaal veren erop gedrukt.
Frans was achter Miriam komen staan.
"Bent u de weg kwijt?" vroeg hij.
Hippe Springveer keek Frans lachtend aan. "De weg kwijt?



Nee jongeman, die weet ik maar al te goed! Ik kom lange Doener met mijn aangenaam bezoek vereren!"

Miriam schudde haar hoofd.

"Lange Doener is er niet", zei ze.

"Die is weg".

"Weg?"

De man die zichzelf Hippe Springveer noemde keek Miriam verbaasd en ongelovig aan.

"Weg? Maar hij woont toch hier?"

Franse knikte. "Doet ie ook", zei hij.

"Maar hij is op vakantie!"

"Op vakantie?" Hippe Springveer staarde met grote ogen naar Frans en Miriam. "Op vakantie? Tot wanneer dan?"

"Nou", zei Miriam, "tot 20 augustus. Dan komt hij weer terug."

"Wanneer is hij dan weggegaan?" vroeg Hippe Springveer. "Eergisteren," antwoordde Miriam. "En wij mochten op het huis passen. Alleen Lappezak is er verder nog. Pompedomp is op bezoek bij familie en Frederik Scheuremaer heeft een vakantiebaanjte, bij de papierfabriek".

"Maar hij is straks jarig! Dan kan hij toch maar niet zo op vakantie gaan?"

"Waarom niet?" Frans keek Hippe Springveer aan. "Je kunt toch ergens anders ook jarig zijn?"

"maar een verjaardag vier je met je vrienden en met je familie!" riep Hippe Springveer.

"Dat doe hij toch?" Miriam lachte.

"Hij is naar zijn vrienden."

Het gezicht van Hippe Springveer stond nu heel somber. "Wat moet ik nou doen?" vroeg hij, een beetje verdrietig ook. "Komt men helemaal uit Sprokosië om zijn beste vriend op te zoeken en dan vindt men hem niet thuis! Dit is verdrietig. Dit is zeer naar. Hiervan zou men in huilen kunnen uitbarsten."

Miriam zette de deur wat verder open. "Komt u eerst maar eens binnen," zei ze. "U lust vast wel iets verfressends, cola of zoiets. En dan

zullen we wel zien wat we verder moeten doen."

Hippe Springveer zuchtte diep, nam toen zijn koffer op en liep achter de twee Hotsjietonia binnen.

"Waarom heeft u eigenlijk niet eerst gebeld, voordat u hier helemaal voor niks heen kwam?" vroeg Miriam. Ze zette een glas cola voor Hippe neer. Billy heeft eens aan de vreemdeling gesnuffeld en zit nu met zijn kop schuin naar Hippe te kijken. Onder-tussen zijn ook Marcel en Cindé de keuken binnengekomen. Ze zitten allemaal aan de tafel. Hippe heeft zijn rugzak afgedaan, die ligt op tafel. De koffer staat naast hem op de grond. Een heel zware koffer, want Frans heeft geprobeerd hem op te tillen, maar dat is niet gelukt.

"Men had dat natuurlijk moeten doen," zegt Hippe, slurpend van zijn cola.

"Maar men was niet zo slim." "Wat zit er eigenlijk in die koffer? En in die rugzak?" Marcel wijst naar het gevaarte. "Eten?"

Hippe schudt zijn hoofd. "In die koffer," zeg hij, "zitten mijn sportspullen."

"Sportspullen?" Heel verbaasd kijkt Cindé Hippe aan. "Wat voor sportspullen?"

Hippe tilt de koffer op en legt hem op de keukentafel.

Dan doet hij hem open. Met grote ogen van verbazing kijken de kinderen naar de inhoud.

"Kijk," zegt Hippe, "hier heb ik allerlei veren. Die kun je onder je schoenen binden om te springen. Hier een paar jute zakken, om zak te lopen. En hier, een touw om te hoogspringen."

Het lijkt wel of er aan de inhoud van de koffer geen einde komt. De hele vloer van de keuken komt vol te liggen. Alles heeft Hippe. Een heel stel ballonnen, een luchtkussen, een matras, een paar hoepels, nog meer touw om te springen, elastieken, een hele



trampoline haalt hij er ook nog uit. "Allemaal om te springen," zegt Hippe. "Hippe Springer is de beste springkampioen die er bestaat!" "hoe kan dat nou allemaal in die koffer?" vraagt Marcel. "dat noemt men het geheim van de smid!" roept Hippe trots.

"Maar veel belangrijker is, wáár kan men Lange Doener vinden? Want ik zal en ik moet met hem zijn verjaardag vieren!"

De kinderen halen hun schouders op. "Wij weten het niet," zegt Miriam. "Als we het wisten zouden we het heus wel zeggen." Frans springt op en neer op de matras.

"Kunnen we hem dan niet gaan zoeken?" stelt Hippe voor.

"Hij is vast naar Fantasia," zegt Cindé. "Daar heeft hij het altijd over."

"Dat is niet zo ver," lacht Hippe. "Want Fantasia kan overal zijn! Ook hier vlak in de buurt!"

"Als we willen, dan vinden we hem!" Miriam kijkt heel erg beslist naar de anderen. "We zoeken overal en we vinden hem. We vragen aan iedereen of ze hem hebben gezien."

"We gaan speuren," knikt Frans.

"Neuzen!" gilt Marcel.

"Mooi, dan óp naar Lange Doener!" Hippe springt op een stoel en steekt zijn armen omhoog. "Wie hem het eerst vindt, die krijgt een milkshake van me!"

Het is een zonnige dag als ze met z'n allen op weg gaan om Lange Doener te zoeken. Voor de deur van Hotsjietonia hebben ze zich verzameld: Hippe Springer, Lappezak, Ssst, die op een kar ligt, samen met een geweldig pak met een enorme strik erom gebonden. Frederik Scheuremaar is er ook. Hij vindt het toch te warm om te werken. Naast hem staat Pompedomp, met Billy aan de lijn.

Ook Billy heeft een grote rode strik om zijn nek.

"En hoe beginnen we nou?" vraagt Pompedomp.

"Juist," roept Hippe, "dat is een goede vraag. Hoe beginnen we? Precies, heel juist. Wel ... ik ... eh ..."

"We laten Billy aan zijn spullen ruiken," roept Frans.

"En dan zoekt hij het spoor van Lange Doener. Billy is daar heel erg goed in."

Frans heeft een wollen das van Lange Doener in zijn hand. Die houdt hij nu voor de neus van Billy. De hond snuffelt aan de das, steekt zijn neus eerst in de lucht, blaft drie keer en snuffelt dan de straat voor het huis af, Pompedomp met zich meetrekkend. "Zie je wel?" roept Marcel. "Die kant op!"

De stoet zet zich in beweging, achter Billy en Pompedomp aan, de straat uit, het plein over. Luidkeels zingend verlaten ze het dorp, op zoek naar Lange Doener.

"Weet u waar Lange Doener is?"

Hippe staat voor een agent, die met zijn handen op de rug de stoet bekijkt.

"Lange Doener? Tja, daar vraagt u me wat," antwoordt de agent. "Ik heb hem gezien, maar of hij daar nog is..." "Waar heeft u hem gezien?" vraagt Pompedomp.

"Ginder," zegt de agent. Hij wijst de weg af. "In Durp, da's daar verderop."

"Wat deed hij daar?" Cindé wrijft met een zakdoek het zweet van het voorhoofd.

"Hij zat," zegt de agent.

Hippe kijkt de agent verbaasd aan.

"Hij zat?"

"Ja, hij zat." De agent drukt zijn pet wat steviger op zijn hoofd.

"Dat is toch niet ongewoon?"

Hippe schudt zijn hoofd. "Nee," zegt hij, "maar het is niets voor Lange Doener om zomaar te zitten."

"Nou, tóch zat hij."

Hippe keert zich naar de anderen.

"Mooi," zegt hij, "dan zit er niets anders op dan in Durp te zoeken naar een zittende Lange Doener. Maar wacht af, we krijgen hem wel aan het springen."

"Als we hem vinden," zegt Miriam.

"We vinden hem." Hippe knikt heftig.

"Vooruit, verder." De stoet trekt verder, in de richting van Durp, dat ze na een half uur zwoegen met de kar, bereiken. Aan de rand van het dorp blijven ze staan.

"Als hij hier is," zeg Hippe, "dan zullen we nu onze maatregelen moeten nemen."

Renee knikt. "Moet," zegt ze.

"Goed, dan voeren we ons plan uit."

Hippe klimt op de kar. Hij maakt het grote pakket open.

De strik gaat eraf, het papier los, de doos is leeg!

"Dat wist ik helemaal niet," roept Marcel, "dat we Lange Doener een doos met niks gaven!"

"Men weet wat men doet," lacht Hippe. "Maar jij wist het nog niet! Pompedomp, Hippe Springveer stapte nu in de doos. Want wat is het mooiste verjaardagscadeau van je beste vriend?" Pompedomp steekt haar vinger in de lucht. "Je beste vriend!" "heel goed, Pompedomp," zegt Hippe. "Daarom, het gaat nu gebeuren. Pompedomp, jij sluit de deuren!"

"Wat praat die man toch gek hè?," fluistert Renee, zó zacht dat Hippe het niet kan horen.

"Maar hij is wel aardig," zegt Frans. Dan doet Pompedomp de doos dicht, doet het papier er weer netjes omheen en bindt de strik dicht. Hippe Springveer is verdwenen!

De agent heeft gelijk gehad: Lange Doener is in Durp. En de kinderen hebben geluk, want hij heeft net besloten om weer eens verder te gaan. In Durp heeft Lange Doener een tijdje met een schilder gepraat, die Hotsjietonia een nieuw verfje gaat geven. Maar nu wil hij weer verder naar een andere stad, waar hij ook een afspraak heeft. Vakantie is voor Lange Doener niet alleen luieren!

Als de kar, midden in de stoet zoekers, het dorpsplein opkomt, zit Lange Doener nog wél op het terras van het restaurant DE OVERVOLLE POT. Hij krijgt ogen, zo groot als theeschoteltjes als hij de kinderen én de anderen aan ziet komen. Dan springt Billy blaffend tegen hem op.

"Wat krijgen we nou?" roept Lange Doener. "Wat doen jullie hier?"

"We hebben je gezocht," roept scheuremaar.

"We hebben je gevonden," roept Lappezak.

"En nou gaan we je verjaardag vieren!" zegt Pompedomp.

"Het is toch eigenlijk geen werk om ons zomaar in de steek te laten."

"Maar," stamelt Lange Doener, "ik was heus wel van plan om met mijn verjaardag terug te komen naar Hotsjietonia!"



tonia."

"Kan best," bromt Scheuremaar, "maar het had ook niet zo kunnen zijn. Dan hadden wij geen taartjes en geen limonade gehad! Niks!"

De kinderen dansen zingend om Lange Doener heen.

"Er is er één jarig, hoera, hoera! Dat kun je wel zien, dat is hij! En we hebben een heel groot cadeau gekocht, daarmee ben je vast heel erg blij!"

Lange Doener kijkt stom van verbazing naar de kar, waarop het enorme pakket staat, naast Ssst. Hij is nog verbaasder als Pompompomp zegt: "Voor jou! maak open!"

Boven op de kar staat Lange Doener.

"Maar eerst raden wat erin zit!"

roept Miriam. "Anders gaat het veel te vlug!"

Lange Doener trekt een diepe rimpel in zijn voorhoofd. Hij denkt na, kijkend naar het geweldige pakket.

"Een olifant!"

"Mis!"

"Taart?"

"Ook niet!"

"Is 't geen dier?"

"Nee!"

"Ook geen eten?"

"Nee!"

"Een ding?"

"Fout!"

"Maar zit er wél iets in?"

"Nou en of, nou en of!" De kinderen springen om de kar heen.

"Dan is het een mens!"

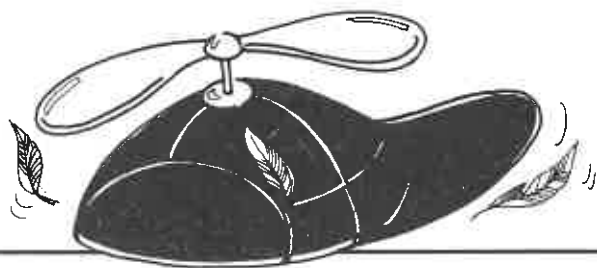
"Hij geeft het geraden! Lange Doener heeft het geraden!"

Hippe in de doos heeft het natuurlijk ook gehoord. En voordat Lange Doener, nadat hij de strik heeft losgeknoopt, het cadeau kan openmaken, stoot Hippe met zijn hoofd het deksel open en springt tevoorschijn.

"Hippe Springveer, springkampioen!"

"Ik had het kunnen weten," lacht Lange Doener. "Dat is de enige, die zoiets kan verzinnen!"

Het wordt nog een reuze verjaardag, daar in Durp. Lange Doener trakteert en maakt met de man van het restaurant een afspraak, dat ze die nacht in Durp kunnen blijven slapen. Als ze de volgende dag weer naar huis gaan, samen met Hippe, belooft Lange Doener, dat hij zijn taken zo snel mogelijk zal afhandelen en terug zal komen naar Hotsjietonia. Want daar hoort hij, dáár en nergens anders. Bij de kinderen en de dieren.



De organisatie vooraf

Voordat zo'n grote dag kan beginnen is er een hoop aan vooraf gegaan. Hieronder wat tips om aan te denken.

AANTAL BEVERS:

Als het aantal bevers in je groep niet zo groot is, is het leuk om een bevergroep in de buurt te vragen en alles gezamenlijk te doen. Het leukste is 30 à 40 bevers.

LEIDING

Het is belangrijk dat er genoeg leiding is tijdens de optocht. Als er in je eigen speltak geen voldoende leiding beschikbaar is, kun je andere speltakken of pivo's vragen of zij willen assisteren. Dan zijn er direct genoeg mensen om een figuur of dier uit te beelden tijdens de spelenkermis.

ouders

Ouders moeten duidelijk geïnformeerd worden wat er gaat gebeuren op de Bever-Doe-Dag en wat er eventueel van hun verwacht wordt.

VRIENDJES MEENEMEN

Bevers mogen vriendjes en vriendinnetjes meenemen naar de Bever-Doe-Dag.

EEN DRAAIBOEK

Maak een draaiboek van wat er allemaal gaat gebeuren. Zo nodig in overleg met je collega - Bevergroepen.

AFSPRAKEN MAKEN

Houd zo nodig een medewerkers/ouder-instructie bijeenkomst, waarop je duidelijke afspraken maakt over een ieder zijn taak.

AFSTANDEN

De afstand naar "dorpsplein" en het "clubhuis" kan te groot zijn voor bevers. Vooral als er samengewerkt wordt met andere groepen. Is dit het geval, spreek dan een centraal punt af. Vraag de ouders of zij de bevers hier willen brengen.

VEILIGHEID

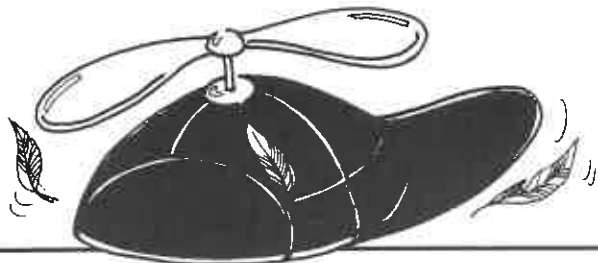
Om een optocht zonder ongelukken te laten verlopen is het misschien raadzaam om de gemeentepolitie of de rijkspolitie te vragen om te assisteren bij de optocht. Het verkeer bij kruispunten kan door de politie geregeld worden. Houd de optocht ook zoveel mogelijk binnen de bebouwde kom en niet in te drukke straten. Dit voorkomt voorbijrazend verkeer.

VERGUNNING

Wellicht heb je een vergunning nodig voor het spelen op een dorpsplein. Informeer bij de politie in je gemeente.

HET PROGRAMMA

Naast de praktische organisatie van deze dag moet ook het programma uitgewerkt worden. Lees daarvoor eerst de ideeën en tips in de volgende hoofdstukken.



Vorbereidende dag 6 juni

Je begint deze opkomt zoals gebruikelijk is, met het openingslied. Vervolgens start het introductie-spel rondom Hippe Springveer. Voor aankleding en introductie zie volgende hoofdstukken. In deze opkomst kunnen de volgende dingen verwerkt worden.

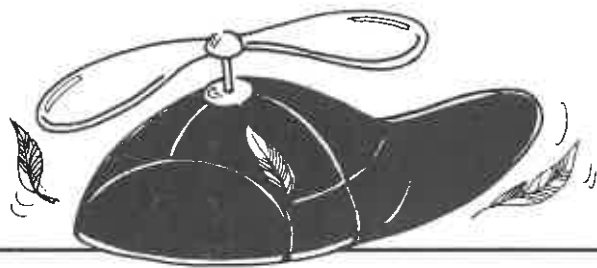
- * De liedjes die in deze map staan moeten aangeleerd en geoefend worden. Dit kan ook enkele opkomsten eerder evenals de:
- * Instrumentjes maken, die bij de optocht gebruikt kunnen worden.
- * Hippe Springveer legt zijn plannen uit aan alle bevers en zij gaan samen een grote cadeaudoos maken waarin Hippe past. (Zie hoofdstuk cadeau).
- * Enkele kleine springspelletjes kunnen er nog gedaan worden om de tussenliggende tijd op te vullen.

Openingsliedje

Be - vers gaan een kijk je nemen in.
hui - ze Hot - sje - to - nia,
spe - len mee met Lange Doener.
Al - tijd pret, al - tijd pret,
Altijd pret en feest, hoe - ra.

*Bevers gaan een kijkje nemen
in huize Hotsjietonia,
spelen mee met Lange Doener.
Altijd pret, altijd pret,
altijd pret en feest, hoera.*

*Bevers gaan een kijkje nemen
pak de handen van elkaar,
stap maar door de deur naar binnen.
Dat wordt fijn, dat wordt fijn,
dat wordt fijn, nou reken maar.*



Introductie Hippe Springveer

Vrolijk, opgewekt, lacherig en van alles wat springt, hipt en hupt is hij weg van.

Op 6 juni moet Hippe Springveer worden geïntroduceerd bij de Bever. Ze moeten goed kennis met hem maken en ook begrijpen dat hij reuze springerig is, ze moeten helemaal in de ban van het springen komen.

Als je het zo maar zou vertellen kunnen de kinderen het zich niet goed voorstellen.

a. Je bent een gewone opkomst begonnen en opeens komt Hippe Springveer.

Hij vertelt wat hij komt doen en de bevers + leiding geven antwoord.

Er ontstaat een heel gesprek en dit mondt uit in andere activiteiten die voor die dag gedaan worden, met elkaar.

b. Een andere mogelijkheid is een toneelstukje spelen waarin Hippe Springveer voorkomt en het voor de bevers goed duidelijk wordt wie hij is en hoe hij doet: erg springerig.

c. Bij Hotsjietonia wordt een brief bezorgd, dat er een logé voor Lange Doener in aantocht is en dat hij van de bus, tram of trein moet worden afgehaald. Dit doen de Bevers dan waarna een uitgebreide kennismaking volgt, want Hippe Springveer loopt niet maar springt.

d. Je bent met je groep in een bos, park of bij het clubhuis buiten aan het spelen, plotseling komt Hippe Springveer op een scippybal aangesprongen.

Hij stelt iedereen voor om een scippyballen springrace te doen. Iedereen doet mee en zo volgt de flitsende kennismaking.

e. Regel het zo dat bijvoorbeeld een politieman Hippe Springveer komt brengen bij Hotsjietonia. Hij werd in de stad/dorp gewoon onderweg aangesproken door Hippe Springveer omdat hij Hotsjietonia niet kon vinden.

De politie-agent wordt uitgenodigd voor het feest van Lange Doener's verjaardag en hij zal nog bericht krijgen hoe laat dat is. Laat dan voor de week daarna deze politieman meelopen met de optocht en deze regelen, dan heb je leuke begeleiding die ook verantwoord is tegenover het verkeer.
(De Politie is je vriend!).

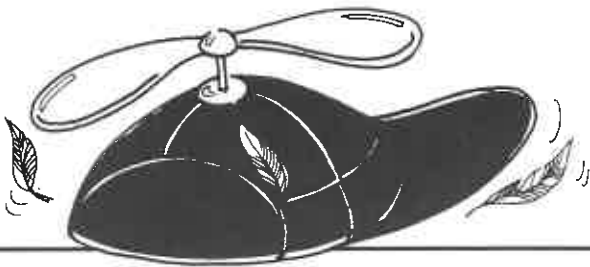
f. Een ontmoeting arrangeren in een winkelstraat of ergens in de buurt waarbij je samen naar het clubhuis gaat.

g. Leuk ideetje om Hippe Springveer gewoon als logé te laten komen en hem wat boekjes, plaatjes en dergelijke mee te laten nemen over dieren die kunnen springen, bijvoorbeeld Kangeroe, Kikker, pad, eekhoorns, walvissen en dergelijke.

Ieder kind kan zich voor die middag identificeren met zo'n dier.

h. Speel een schimmenspel voor de kinderen, laat de fantasie van de Bevers hierin meespelen door leuke spring-ideetjes te laten roepen en die probeert Hippe Springveer meteen uit.

i. Ook poppenkastpoppen doen het leuk voor Bevers. Maak een pop van Hippe Springveer en Bevers met leiding en speel dit voor.



Kledingtips voor Hippe Springveer

Zoals je al hebt gelezen is Hippe Springveer een vrolijk springgraag figuur. Vandaar dat ook gekozen is voor ruime kleding die flink wat beweging toelaat.

DE PET

Neem een leuke pet met klepje zet aan de bovenkant een soort propellertje of een veer.

Een leuk idee is om allerlei soorten veren op de pet te naaien. Een kippenveer, pauwenveer, veertjes uit een balpen, matras, stretcher, kussen en dergelijke. Je kunt dit met elastiek bevestigen dit geeft een leuk springend effect.

DE BLOES

Maak een wijde lange bloes met pofmouwen. Rijg in de hals + mouwen elastiek. Om de taille wordt een springtouw geknoopt.

Deze bloes valt dus over de broek heen. Gebruik een felle kleur voor de bloes, schilder er met textielverf veren op.

DE BROEK

Neem voor de broek een witte ondergrond met grote rode ballen erop. Maak een wijde pofbroek met pijpen tot op de kuiten. In de taille + pijpen elastiek rijgen.

Je kunt deze broek van een oud laken maken en er bollen optekenen. Ook kant en klare stof is natuurlijk prima.

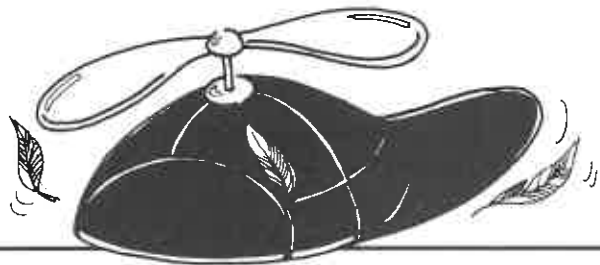
Onder de broek worden opvallende sokken gedragen.

Als schoeisel neem je sportschoenen, dit is om het speels springend effect te verhogen.

Felgekleurde veters erin of lichtgevende veters doen het ook leuk.

Om het geheel te completeren heeft Hippe Springveer een rugzak aan. Laat hieruit wat materialen bungelen, dit is leuk springerig.





Liedjes en muzieknoden

Hieronder staat de tekst + de muzieknoden van de liedjes voor 13 juni.

Het cassettebandje is ter ondersteuning van de melodie te gebruiken.

HE HO ACHTER MIJ AAN

Hé Hó achter mij aan we gaan naar Lange Doener
Hó Hó achter mij aan we gaan naar Lange Doener
Ga maar. mee je lacht je een kreek
loop en zing maar met de muziek
Hé Hoó achter mij aan we gaan naar Lange Doener
tussenspel
Spring spring Hippe Springveer
Gaat naar Lange Doener
Om daar feest te vieren
En daar gaat tie weer
HE
tussenspel

ref.

PomPom Pompedo-omp
Bakt tien grote taarten
om daar op te eten
En daar gaat tie weer

ref.

Lappezak gaat ook mee
mee naar Lange Doener
Met zijn tent al op zijn rug
En daar gaat tie weer

ref.

Rits rats Scheurema-ar
is van de partij ja
Hij scheurt heel hard door de bocht
En daar gaat tie weer

ref.

Spring spring Hippe Springveer
Gaat naar Lange Doener
Om daar feest te vieren
En daar gaat tie weer

ref.



HUP MET DE BEENTJES



 Hup met de beentjes, Hup met de beentjes, 1-2-3 en nog een keer.



 Hup met de beentjes, Hup met de beentjes, 1-2-3 daar gaan we weer.

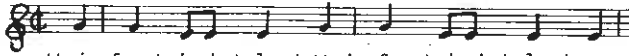


 Draai nu helemaal in het rond armen hoog dan naar de grond

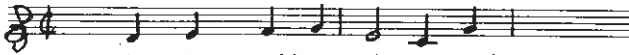


 Hup met de beentjes, Hup met de beentjes 1-2-3 en ui.....t

FEESTLIED



 't is feest in het land 't is feest in het land en



 dat gaan wij nu vie-ren 't is

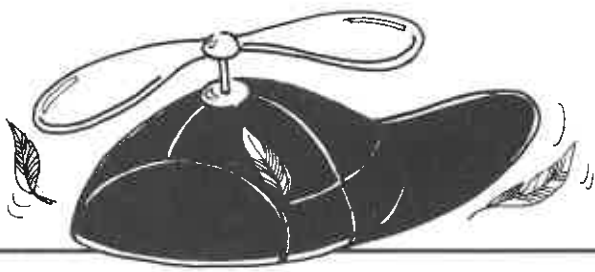


 feest in het land 't is feest in het land en



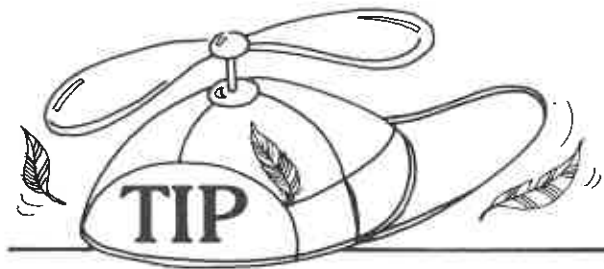
 bevers vieren mee

't is feest in het land
 't is feest in het land
 want Lange Doener die is jarig
 't is feest in het land
 't is feest in het land
 en bevers vieren mee.



Instrumenten maken

In de optocht naar Lange Doener, lopen de Bevers met eigengemaakte instrument-jes mee. Ze spelen en zingen hierbij. Hoe je eigen instrumentjes kunt maken worden hieronder beschreven en in de spelmap blz. 54 staan ook een aantal ideeën uitgewerkt.



Het is altijd leuk om een programma te wijden aan het maken van instrumentjes. Doe dat eens in de maanden vóór juni.

Een Xylofoon

Neem een plankje van ± 37 cm. lang en ± 10 cm. breed.
2 plankjes van 37 cm. lang en ± 2 cm. breed.

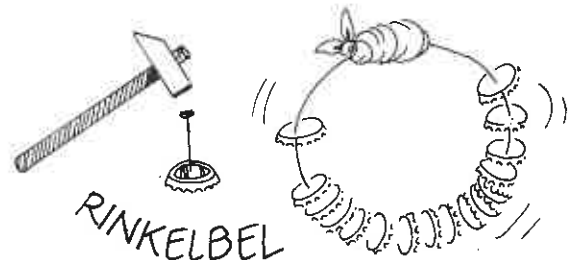
Lijm de 2 plankjes er bovenop. Sla spijkertjes bovenop de plankjes, 2 aan 2 tegenover elkaar. Hier tussen worden stukjes rond hout gelegd die onderling van lengte verschillen. (zie tekening B). Met 2 stokjes kun je nu spelen.

Eventueel kun je er nog een handvat aanbevestigen zodat het makkelijk te vervoeren is in de optocht.

Kleppers

Neem 2 stukjes dun hard hout en schuur deze goed glad. Ze kunnen tegen elkaar geslagen worden of tussen drie vingers geklemd worden en de onderkanten tegen elkaar laten slaan. (Kleppen).

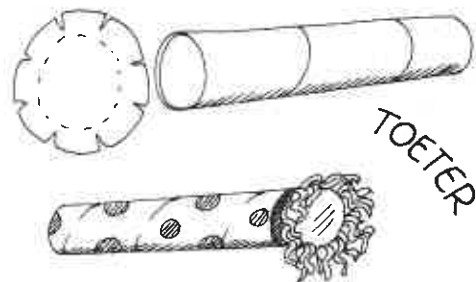
Rinkelbel



Sla een gaatje in kroonkurken en dergelijke en rijg deze aan een ijzerdraadje, je kunt zo leuk rammelen.

Toeter

Neem een rol van karton die bijvoorbeeld uit een keukenrol komt. Plak hier aan de onderkant dun vloei-papier en laat bovenin blazen.



Bekkens

Je kunt hiervoor 2 gewone deksels gebruiken maar ook kleine deksels van almiron babyvoeding blikken. Deze hebben namelijk geen scherpe randen. Lijm hier dan een stevig blokje hout op om het goed vast te houden of maak er riempjes aan om de handen in te doen.

Rammelkind

Je kunt om enkels en polsen met elastiekjes en belletjes een rammelkind maken. Ze maken dan geluid bij iedere beweging.

Kistjes

Span om een sigarenkistje enkele elastiekjes (bijvoorbeeld P.T.T. elastiek, dit is wat dikker) en deze laat je klappen op het kistje. Dit systeem kun je ook gebruiken om een blik, gebruik hiervoor het liefst een vierkant blik, daar het elastiekje anders makkelijk eraf schieten.

Kokosnotentrom

Hol een kokosnoot uit en doe hierin wat steentjes of rijst. De bevers kunnen hiermee rammelen. Een ander instrument hiervan is de kokosnoot door midden te zagen, dit doet de leiding van tevoren! In iedere helft een gaatje boren en een touwtje aan ieder deel. Je hebt nu 2 instrumentjes waarop met een hard voorwerp een geluid gemaakt kan worden.

Notenrammelaar

Verzamel veel doppen van walnoten en lijm ze weer aan elkaar doch wel met een touwtje ertussen. Maak deze touwtjes aan elkaar vast en doe ze aan bijvoorbeeld een w.c. rolletje. Dit maakt een tikkend geluid als je ermee rammelt.

Knijper ratel

Indien je een fiets of step met spaken hebt kun je met een knijper een stukje karton, ijzer of leeg schoenpoetsblikje bevestigen aan de spaak. Als de fiets of step rijdt dan klapert dat.

Ribbelflessen

Nodig: 1 plastic melkfles, deze heeft aan de zijkant allemaal ribbeltjes. een stokje of lepel.

Rasp nu over de rubbels heen en het maakt een leuk geluid. De fles kun je leuk beplakken op de gladde stukken met tekeningetjes of plaatjes.

Schuurblokjes

Maak van 2 blokjes die ± 15 cm. lang en 10 cm. breed zijn een instrument. Lijm om het blokje van 15 cm. een stuk schuurpapier, zo ook aan het andere blokje. Lijm aan de bovenkant een ander blokje vast, als handvat. Ook kun je handvaten maken van stukjes leer of van garenklosjes.

Spelen er mee: Schuur het schuurpapier ritmisch tegen elkaar.

Ballonrammelaar:

Doe in een ballon rijst blaas de ballon op en bindt hem goed dicht. Leuke rammelaar.

Muzikale pop

Nodig: 10 houten garenklosjes, 10 knopen, elastiek, 2 kroonkurken. Leg nu in de vorm van een pop de klosjes + knopen neer. Maak met een priem (door de leiding vooraf te doen) gaatjes in de kroonkurken en rijg door alles elastiekdraad. Je kunt de klosjes nog beschilderen. En de pop laat je dansen op de maat.

Castagnetten

Neem een strook karton vouw deze dubbel en doe aan de binnenzijde 2 kroonkurken die platgeslagen zijn.

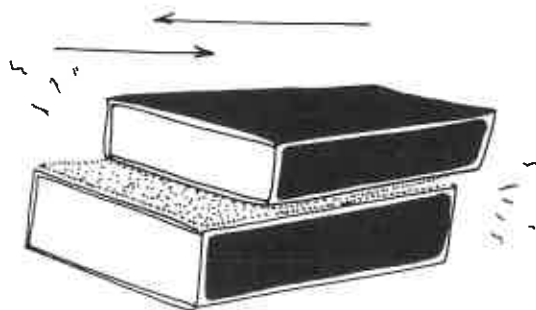


Maak deze op het karton vast door draad of touw er doorheen te rijgen. Een oude sleutelbos, maakt ook een leuk geluid.

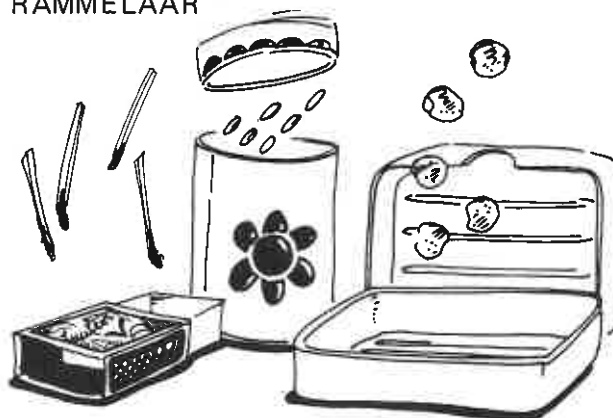
Bellen stokje

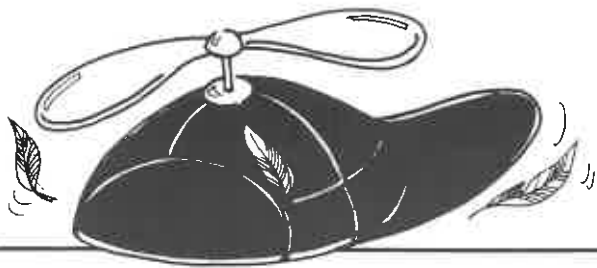
Neem een rond houtje en maak er aan de uiteinden leuke belletjes aan.

RASPDOOSJES



RAMMELAAR





Bever~Doe~Dag 13 juni

Op 13 juni is het de bedoeling dat je, uitgaande van de gebruikelijke opkomsttijd, het spel speelt.

Uiteraard zorg je ervoor dat het plein, waar de Bever-Doe-Dag gehouden wordt, vooraf is aangekleed en ingericht. Hetzij door jezelf en medeleiding, hetzij door leiding van andere speltakken, ouders of districtsmedewerkers.

Wanneer de Bevers bij het clubhuis arriveren, zorg dan dat je direct in optocht naar het plein kunt gaan. Hippe Springveer kan, afhankelijk van de lengte van de tocht, onderweg in het cadeau kruipen.

Lange Doener zit op het "dorpsplein" in een luie stoel onder een parasol. Als de optocht het "plein" opkomt gaat Lange Doener verbaasd rechtop zitten. De bevers lopen onder de toegangspoort door en komen rondom Lange Doener staan, terwijl het cadeau voor hem wordt neergezet.

De bevers zingen hun lied voor Lange Doener.

Er wordt geraden wie er in het cadeau zit (zie verhaal). 't Cadeau wordt uitgepakt en Lange Doener is heel blij met Hippe Springveer. (Al zijn dit er drie, geeft niets!). Hij bedankt alle bevers in korte bevoordingen.

Op een verjaardag worden natuurlijk allemaal spelletjes gedaan, voor deze keer heeft Hippe Springveer er een groot aantal bedacht.

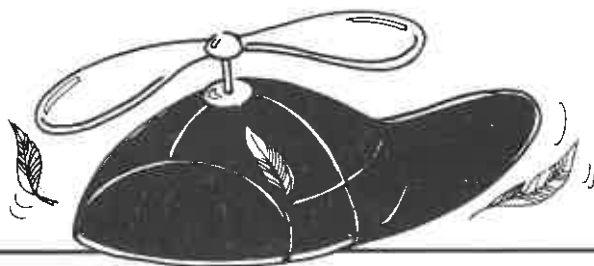
Het zijn allemaal springspelletjes.

Welke ook vooraf opgesteld worden.

Hippe nodigt iedereen uit tot het spelen van de opgestelde spelletjes.

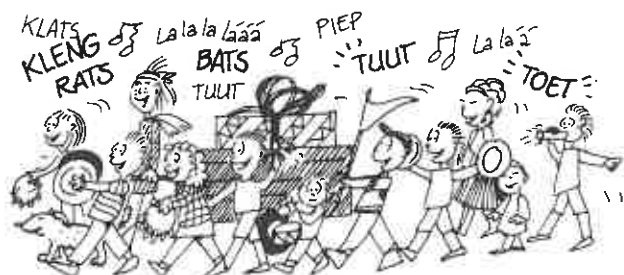
Ter afsluiting van de dag wordt er gezamenlijk een dans gedaan.

Dan vertrekt iedereen naar huis terug en belooft Lange Doener om snel weer terug naar Hotsjietonia te komen.



De optocht

Het grote cadeau met Hippe Springveer moet van Hotsjitionia naar LangeDoener komen. Het meest geschikt is natuurlijk de optocht.



Alle bevers zingen liedjes en luis teren dit op met hun zelfgemaakte instrumenten. Ze lopen achter een groot cadeau aan. Pompedomp, Frederik Scheuremaars, sst en alle dieren gaan ook mee.

HET CADEAU VOOR LANGE DOENER

Nu het cadeau met Hippe Springveer. Het cadeau moet natuurlijk in het oog springen. Er moet ook een persoon in passen die er dan uit springt bij Lange Doener.

Misschien kun je een grote doos van een wasmachine bemachtigen. Versier deze dan leuk met slingers en beplak deze leuk met van alles. Bijvoorbeeld allerlei springveren en struisvogelveren of andere vogelveren.

Natuurlijk mag een grote strik niet ontbreken. Een groot breed lint maakt een grote doos al gauw een cadeau. Gevlochten springtouw is ook een leuke tip.

Een grote doos kan ook gemaakt worden van stevig karton. Het is iets meer werk dus misschien kan dat ook van tevoren gemaakt worden die de bevers dan beplakken.

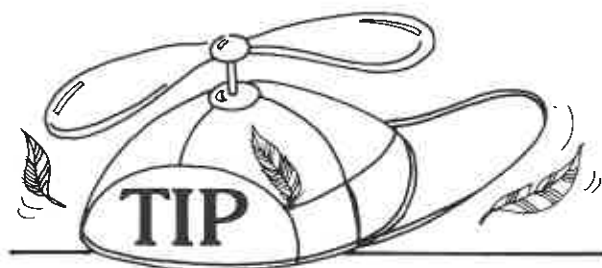
Een bestelauto is ook een mogelijkheid. Neem dan wel een dichte en zorg dat niemand Hippe Springveer ziet. Het is een zaak dat deze auto eruit ziet als een cadeau. Versier hem dan op met papier of cadeau papier en springdingen. Ook een breed lint om de auto heen maakt de auto al snel een cadeau.

In de auto kunnen dan weer springdingen, zoals skippyballen, matrassen e.d. vervoerd worden.

Let er wel op dat de auto op "het plein" kan komen in verband met paaltjes e.d.

Een niet al te grote huifkar kan ook leuk versierd worden als cadeau. Maak dan aan de achterkant een grote deur die naar beneden openklapt.

In de huifkar kunnen dan allerlei springdingen zoals trampolines, matrassen, skippyballen enz. enz. staan, die Hippe Springveer altijd bij zich heeft.



Gebruik je een bestelauto of huifkar, zorg er dan voor dat deze dingen er duidelijk uitzien als een cadeau.

Als je een leuke doos hebt als cadeau dan kan Hippe Springveer niet de hele dag in de doos zitten.

Stop even vlak voor dat je op "het dorpplein" bent. Laat dan Hippe Springveer instappen. Lange Doener mag dit natuurlijk niet zien.

HET VERVOER VAN HET CADEAU

Een grote doos als cadeau moet ergens op verplaatst worden.

Enkele tips:

- surfplankkar;
- paard en wagen;
- tractor;
- handkar;
- fietskar;
- kinderwagen;
- Winkelkarretje lenen van het winkelcentrum. (Geef het na afloop wel terug);
- heftruck;
- pallet;
- lielevlet;
- auto met aanhangwagen.

Het is leuk om de kar ook te versieren. Dan hoort dat een beetje bij het cadeau.

Zorg voor de voertuigen waar een chauffeur voor nodig is dat deze personen het vehikel kan besturen.

De auto, heftruck, pallet, enz. moet heel langzaam rijden. Niemand zit te springen om de bevers onder een auto te krijgen.

ALLE BEWONERS VAN HOTSJIETONIA GAAN OOK MEE IN DE OPTOCHT

Achter het cadeau lopen, Lappezak, Frederik Scheuremaar, Pompedomp, Snabbel en Babbel, de rijstvogels, Sander de kater, Peen konijn, Olivier de hamster, Billie de hond en natuurlijk ook ssst.

Het zou leuk zijn als elke leider een figuur speelt of een dier.

De dieren kunnen goed aangegeven worden met maskers.

Helemaal mooi zou pakken van de dieren zijn. Dat vergt wel veel voorbereiding.

Met gewone kleren kom je ook een heel eind.

Sander de kater kan een zwarte mail-
tot met een zwarte koltrui aantrekken. Witte handschoenen, witte gym-

schoenen, staart van een leeuw, maskertje op en ziedaar een leuke kat. Snabbel en Babbel kunnen veren krijgen met repen gekleurd crèpepapier, ook maskers op en die lopen ook gezellig mee.

Alle dieren kunnen met crèpepapier in de kleur aangekleed worden.

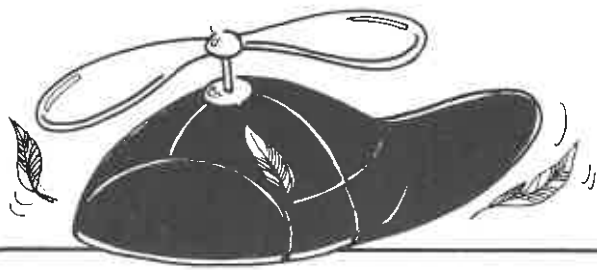
Verder:

Lappezak: pak met lapjes.

Frederik Scheuremaar: Krantepak.

Pompedomp: leuke bloemetjesjurk met schort en hoofddoek, rode wangetjes. Dan nog ssst. Die moet ook mee. Ssst kan voorgesteld worden door een ballon met gas gevuld die aan de kar of auto vastgemaakt wordt. Of een wolk (deken gemaakt in de vorm van een wolk) kan liggen op een kar of aanhangwagen.

Leg er dan wat boekjes op en knuffelbeesten. Dat maakt dat het er leuk uitziet.



Het dorpsplein

Vorbereidingen:

Het is natuurlijk logisch dat het dorpsplein in stijl "aangekleed" moet worden.

Hiervoor zijn een aantal voorbereidingen nodig zoals het klaar leggen van spelmateriaal, het vaststellen van de plaatsen waar de diverse spelletjes gespeeld gaan worden, het klaarzetten van het terras, enz. enz. Zinvol is het om van te voren met elkaar af te spreken wie wat doet zodat alles in zeer korte tijd klaargezet kan worden.

De aankleding:

Het dorpsplein wordt van te voren in beverstijl aangekleed. Hierbij denken wij aan een toegangspoort voor bevers (niet hoger dan ± 1 meter) met daarnaast eventueel een extra doorgang voor het cadeau.

Op de poort moet duidelijk naar voren komen dat iedereen welkom is, zodat ook de bevers gezellig het feest mee kunnen vieren. (Maak hier bijvoorbeeld gebruik van de meegezonden poster).

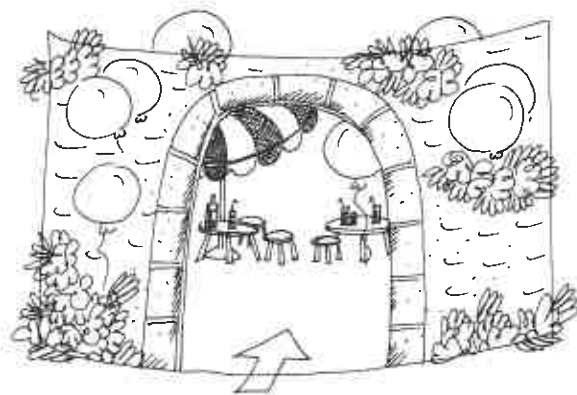
Omdat Lange Doener jarig is moet het gehele plein natuurlijk versierd worden met slingers, ballonnen, vlaggetjes, enz. enz. Op het midden van het "dorpsplein" is een groot terras gemaakt. Hier zit Lange Doener te wachten onder de parasol, om hem heen staan volop stoeltjes/krukjes en tafeltjes op beverhoogte zodat het allemaal knus blijft.

Om het terras heen zijn de talloze spelletjes zodat Lange Doener het middelpunt van het spel blijft (hij gaat natuurlijk tijdens het spelgedeelte kijken/meedoen met de bevers). Tijdens het spelen kunnen de bevers op het terras, onder het nuttigen van een hapje en een drankje (ook dat hoort bij een feest) even uitblazen van al het springen.

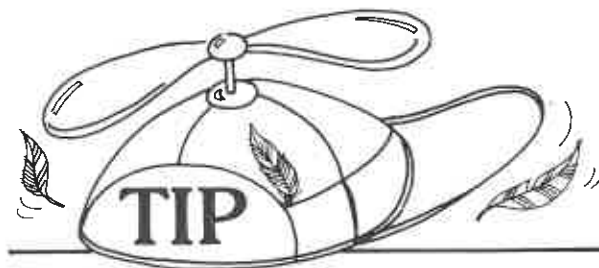
Niet te ver van het terras is een pa-

rasol waar Hippe Springveer steeds weer te vinden is. Onder deze parasol staat namelijk een popcornbakker. Het leukste is het als er geen deksel op de pan wordt gedaan zodat de popcorn vrolijk in het rond springt. Kijk wel uit dat de bevers niet al te dicht bij de pan komen.

Zorg dat er bij de popcornpan voldoende leiding is om te zorgen dat er geen ongelukken gebeuren. Het feest zou voortijdig in een drama kunnen veranderen.



De toegangspoort moet natuurlijk fel gekleurd zijn zodat deze opvalt.



De toegangspoort kan van diverse soorten materiaal gemaakt worden. Een vrij gemakkelijke maar vooral goedkope manier is:

Twee lagen dun (rib)-karton met daartussen, voor de stevigheid, houten latten geplakt.

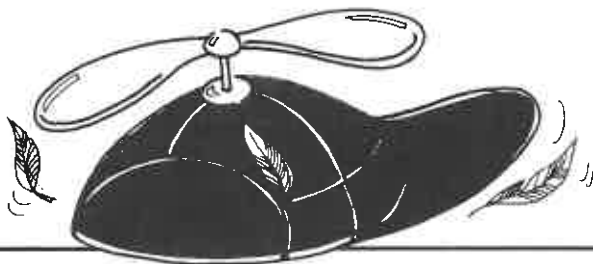
Versier de poort naast ballonnen, met slingers en vlaggetjes met voor bevers herkenbare tekeningen zoals:

Hotsjietonia, portret van Lange Doener, Snabbel en Babbel en andere figuren uit het verhaal.



De aanwezigheid van microfoon en boxen is zeer aan te bevelen zodat alle bevers kunnen verstaan wat Lange Doener en Hippe Springveer te vertellen hebben.





De activiteiten op het dorpsplein

DE SPELENKERMIS

De Spelenkermis is een activiteit, die bestaat uit een groot aantal kortdurende en eenvoudige spelopdrachten. De activiteit heeft het karakter van een kermis. De groepjes Bevers gaan van attractie naar attractie. Ze kunnen zelf de volgorde en de keuze v.d. spelopdrachten bepalen. Wat hun aantrekkelijk lijkt een aanspreekt dat bezoeken ze. En op een kermis is er voor ieder wat te beleven, hetzij als deelnemer aan..... of als toeschouwer bij.....

Aandachtspunten

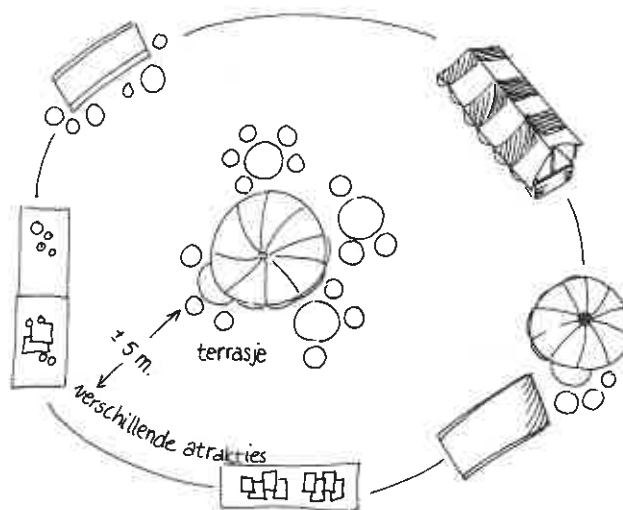
- De spelopdrachten dienen aangepast te zijn aan het nivo van de groep, zodat iedereen kan deelnemen. Een aantal pagina's verder staan verschillende spelen uitgewerkt. Lees ze goed en bekijk of de spelen op uw situatie toepasbaar zijn.
- De aantrekkelijkheid van spelenkermis wordt verhoogd door de afwisseling in spelen en het gebruik van verschillende materialen.
- Om te voorkomen dat door weinigen gespeeld wordt en door velen gekken, zal bij elke attractie één spelopdracht met 3 spelen moeten zijn. In het algemeen schimmelt dit aantal rond de 10 spelopdrachten. (.....Dus ± 30 spelletjes).
- De tijdsduur van de spelenkermis kan variëren van 45 minuten tot langer, afhankelijk van je verdere programma.

Plaatsing van de spelopdrachten

Door de veelheid van attracties is de kans op onduidelijkheid groot. Ga daarom uit van het 'cirkel-idee!' In het centrum van de cirkel zit Lange Doener onder z'n parasol. Daar kun je ook een terrasje maken voor ouders, toeschouwers en de bevers zelf, waar ze een consumptie kunnen nutti-

gen.

In de cirkelrand plaats je de verschillende attracties. Zorg in ieder geval voor voldoende speelruimte rondom de attracties.



De beschrijving van de spelopdracht moet direct bij de attractie of het te gebruiken spelmateriaal worden aangebracht. Schrijf en teken de spelopdracht op karton en niet deze vast aan een paaltje, zodat deze niet kan wegwaaien.



Begeleiding op de spelenkermis

Gezien de leeftijd van de Bevers, zijn de meesten niet tot lezen in staat en zal er een begeleider aanwezig moeten zijn, die de spelopdracht voor leest. Laat de begeleider een vast groepje bevers onder zijn hoede nemen. De begeleider kan de kinderen

stimuleren in het spelen, uitleg geven en het voorkomt dat de kinderen gaan dwalen over de spelenkermis. Bij de verschillende attracties hoeft dus geen begeleider te staan.



Maak voor elk groepje een herkenningsteken. Dit kan een kleur op een speldje met veren in 1 kleur zijn, maar ook een mascotte die betrekking heeft op deze dag doet het goed.

De begeleiding moet in ieder geval goed op de hoogte zijn van begin- en eindtijd, mogelijkheden voor rust, hoelang ze bij één attractie kunnen spelen enz.... Een voorbespreking met alle begeleiders van de spelenkermis is de meest handige manier om iedereen alles te vertellen.



Lange Doener en Hippe Springveer of de andere figuren uit Hotsjietonia kunnen een praatje maken met de toeschouwers. Zij kunnen ook de kinderen die willen meespelen bij een groepje bevers brengen.

Attractie voor op de spelenkermis

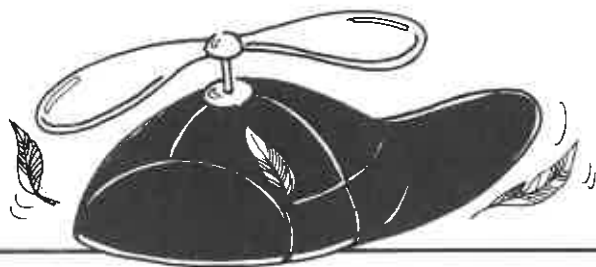
Hieronder staat een mogelijke uitwerking van de verschillende attracties. Elke attractie stelt een figuur

voor uit Hotsjietonia. Het leukste is om de attractie nu ook te versieren en aan te kleden in de sfeer van het figuur. Bijvoorbeeld Scheuremaar's zijn attractie is bedolven onder de krantesnippers, Lappezak's attractie heeft een toegangspoort van lappen enz...

Bij elke attractie is ook een spelopdracht bedacht met 3 à 4 spelletjes, die van toepassing zijn op die figuur.



Als men de mogelijkheid heeft is het erg leuk om een luchtkussen of trampoline voor deze dag te regelen. In de speelothek zijn deze vaak te leen. Let wel op, dat dit op tijd vast te laten zetten, zodat u niet als tweede komt.



Verschillende spelen

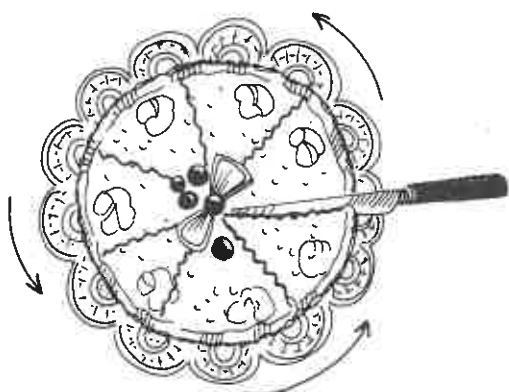


POMPEDOMP

Taarthinkelen met Pompedomp

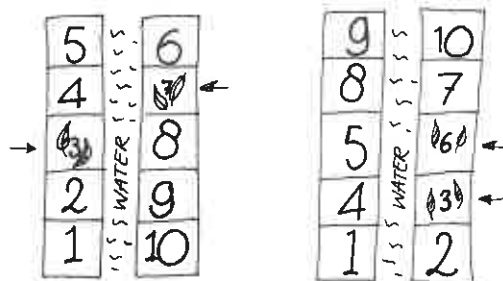
Pompedomp tekent de hinkelbaan op de grond. De bevers springen:

- op beide benen door alle vakken;
- op één been door alle vakken;
- op handen en voeten;
- enz....



Waterhinkelen met Pompedomp

Pompedomp tekent de hinkelbaan op de grond. Bij het hinkelen mogen de bevers niet in het water terecht komen. In de vakken met Hippe Spingveer mogen de bevers even rusten.



Koekspringen met Pompedomp

Over een flinke afstand hangt een touw met koek of broodjes. Door middel van springen proberen de bevers een koekje of broodje te bemachtigen. (Let op, handen op de rug).



FREDERIK SCHEUREMAAR

Tikspel met Frederik Scheuremaar

Een bever is tikker.
Op de grond worden vellen karton uitgespreid. Er zijn twee vellen karton minder dan het aantal bevers.

Alle bevers gaan rennen. De tikker probeert te tikken. De bevers zijn vrij als zij op een karton springen. Als er iemand getikt is wordt deze tikker. Men mag niet met zijn tweeën op één karton.
Het spel kan moeilijker worden door de kartonnen verder uit elkaar te leggen.

Ballonnenstap met Frederik Scheuremaar

Op het speelveld stellen bevers zich in 2 groepjes op. Elke groep heeft een aparte kleur ballon. Bijvoorbeeld groep 1 kleur geel, groep 2 kleur

blauw. Iedere bever krijgt een opgeblazen ballon om de enkel gebonden. Ieder die zo'n ballon bezit mag al springend de ballon van de tegenpartij stukmaken. Na een bepaalde tijd (bijvoorbeeld 2 minuten) worden de hele ballonnen per groep als punt geteld.

Zonder een hele ballon om de enkel mag men niet meedoen aan het spel, een nieuwe ballon kunnen ze halen bij de spelleiding.

Ballonenstafette met Frederik Scheuremaar

De bevers worden in groepjes verdeeld. Op een teken vindt een estafette-loop plaats, waarbij een afstand van 5 meter overbruggt moet worden en tussen de enkels een ballon moet worden geklemd.

Valt de ballon tussen de enkels uit of klapt de ballon dan moet er opnieuw begonnen worden of een nieuwe ballon gehaald worden.



HIPPE SPRINGVEER

Springtikkertje met Hippe Springveer

Een bever is de tikker. Deze probeert springend de andere bevers te tikken, terwijl ze juist op zij springen. Wie wordt getikt, is de nieuwe tikker. (Baken wel een terrein af anders is dit spel te vermoeiend).

Springtikkertje met verlos van Hippe Springveer

Een van de bevers is tikker. Deze probeert rondspringend de andere bevers te tikken. Degene die getikt is gaat zitten met de benen plat op de grond. Stapt er een bever overheen dan mag de bever weer meedoen.

Hoogspringen met Hippe Springveer

Tussen twee paaltjes van ± 1 meter hoog wordt een touw gehangen. Let op

de paaltjes mogen niet vast in de grond staan maar los op de grond.

Het touw wordt voorzien van aan de uiteinden 2 zandzakjes. In de paaltjes worden om de 5 cm. spijkertjes geslagen waarover het touw gehangen wordt. De bever beginnen te springen over het touw dat op de laagste spijker hangt. Bij iedere ronde wordt het touw 5 cm. hoger gehangen. Als het touw eraf valt is men af.

Toelichting op het hoogspringen. De paaltjes mogen niet vast staan, omdat als een speler springt er het gevaar bestaat door het touw heen te lopen en achter een paaltje blijft hangen. Als ze los staan valt de paal mee. De palen staan zeker 1.50 meter uit elkaar. Het publiek mag ook niet te dicht op de palen staan.

Het spel wordt het liefst gespeeld op een zachte ondergrond.



LAPPEZAK

Lakenbal met Lappezak

De bevers staan rond een laken. Op het laken wordt een ballon gelegd. Het is de bedoeling de ballon over de rand van het laken te krijgen door te blazen, het laken op te tillen e.d.

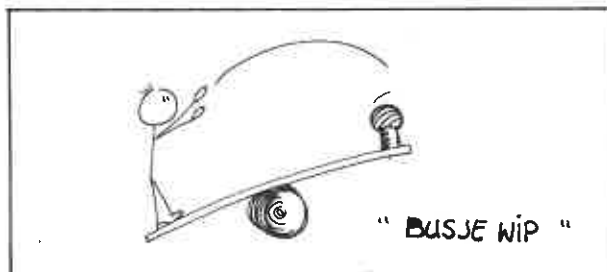
Zaklopen met Lappezak

Twee bevers stappen in een zak en gaan bij de startlijn staan. Op een signaal springen zij zo snel mogelijk naar de finish.

Hier kan ook een estafette van worden gemaakt, door twee groepen op te stellen bij start en finish. Degene die is overgestoken tikt daar de volgende aan, deze stapt op zijn beurt in de zak en tikt op zijn beurt weer iemand aan, dit net zo lang tot iedereen weer op zijn plaats staat.

Busje wip met Lappezak

Benodigdheden: plank die in het midden schanierd met aan een eind een

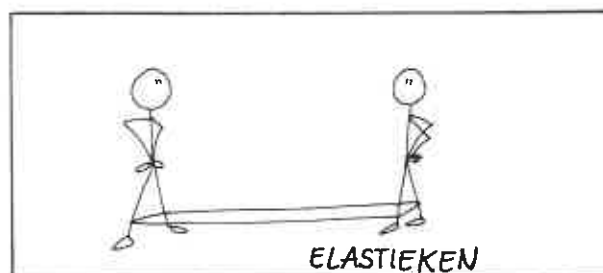


blik vastgespijkerd.

Doe een bal in het blik en laat de bevers met één voet op de plank trappen. Lukt het om de bal te vangen?

Elastieken met lappenzak

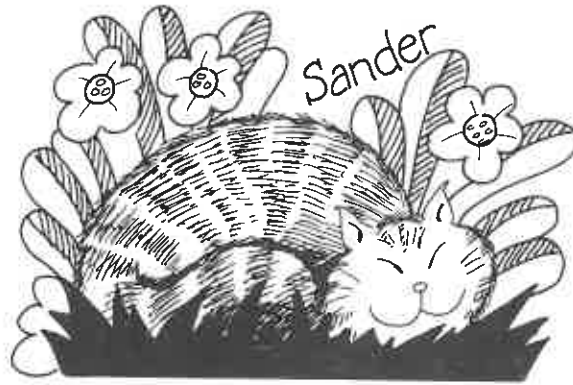
Benodigdheden: een stuk elastiek. Twee bevers spannen een elastiek om de benen. Men bindt het elastiek dicht en spant dit om de enkels van de bevers.



Een derde bever begint. Hij mag allerlei figuren springen en spannen binnen het elastiek. Deze figuren moeten nagedaan worden door de andere bevers. Wie dit niet kan of gaat doen moet dan in het elastiek staan.

Bewegende hoed

Een bever houdt een hoge hoed in zijn handen. Op een meter afstand staat een andere bever met 10 foamballen. Deze mag ballen aangooien. De bever met de hoed moet er zoveel mogelijk zien te vangen.



SANDER, DE KATER

Korfballen met Sander

In een boom wordt aan een touw stevig een emmer bevestigd op ± 1.50 meter hoogte. Er wordt een streep getrokken een meter afstand van de boom.

Nu kan men met zachte ballen gaan doelen. Men mag er bij springen/ blijven staan alles mag als men maar achter de streep blijft.

Tip.

Het spel kan moeilijker of gemakkelijker gemaakt worden door hem hoger of lager te hangen.

Staartje trap met Sander de Kater

Aan één van de bevers wordt een touw van anderhalve meter gegeven dat hij in de rechterhand moet houden. Het touw mag niet los van de grond komen. Het is de staart van de kater. De andere bevers mogen, als het teken daar voor is gegeven proberen op de kater zijn staart te springen. De kater (Sander) probeert alle plaaggeesten te ontlopen. Als het een bever lukt op de staart te springen dan mag deze bever de rol van Sander spelen, tot er weer op zijn staart gesprongen wordt.

Sander mag ik overspringen

Alle bevers staan achter een lijn naast elkaar. Een bever is Sander de Kater en staat op behoorlijke afstand met zijn rug naar de groep. De bevers zeggen een versje op namelijk Sander mag ik overspringen, ja of

nee. Moet ik dan een brok betalen, ja of nee.

Vervolgens zegt Sander ja of nee. Als hij ja zegt vraagt de groep hoeveel brokjes? Sander zegt het aantal en de groep doet zoveel sprongen richting Sander. Dan zeggen zij opnieuw het versje op en begint het van voren af aan. Als Sander nee zegt probeert iedereen zo snel mogelijk over te springen en Sander gaat tikken.

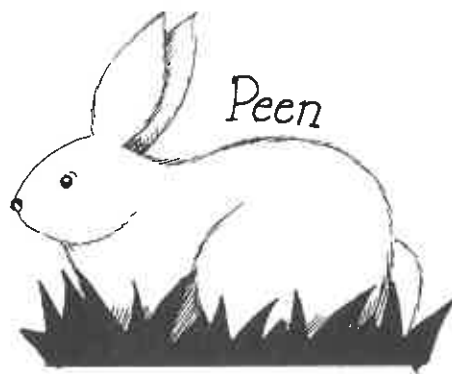
De bevers die getikt zijn gaan aan de kant staan. De bever die als eerste voorbij Sander is wordt dan Sander de Kater.

Sander de Kater "miauw miauw"

Een bever staat op afstand met zijn rug naar de groep toe, die achter een lijn naast elkaar staan. De afgezonderde bever (Sander de Kater) gaat roepen "San-der ka-ter miauw-miauw". Dit kan hij op verschillende manieren zeggen bijvoorbeeld snel aan het begin en langzaam miauw-miauw roept of alles heel snel achter elkaar.

Plotseling kijkt heel onverwachts snel om bij het roepen. Ondertussen mogen de bevers terwijl Sander de Kater het zinnetje roept zo snel mogelijk springend in de richting van Sander gaan doch als deze omkijkt terwijl hij bevers ziet bewegen moeten deze terug naar het begin.

Onder bewegingen verstaan wij opspringen, omvallen, evenwicht verliezen etc. etc. Het gaat erom een schrik-effect op te wekken zodat ze zich bewegen bij "miauw-miauw". Wie het eerst bij Sander is zonder betrapt te zijn met springen is dan Sander de Kater.



PEEN, HET KONIJN

Wie springt het verst? Peen Konijn

De groep in twee gelijke groepen verdelen. De groepen gaan naast elkaar achter de startlijn staan en de bevers van iedere groep staan achter elkaar. De eerste bever van elke groep staat met de voeten bij elkaar voor de startlijn, zodanig dat de hakken de lijn raken. De bevers moeten met gesloten voeten zover mogelijk springen. De bever gaat nu op de plaats staan waar de eerste is neergekomen en springt vanaf deze plaats met gesloten voeten zover mogelijk naar voren. Nu de derde bever, die springt vanaf het punt waar de tweede bever neerkwam enz. enz.

Wie springt het hoogst? Peen Konijn

Benodigheden: stukje plakband (liefst gekleurd).

Om de beurt moeten bevers voor een deur staan met een stukje plakband in de hand.

De bevers moeten één voor één zo hoog mogelijk springen en het stukje plakband op de deur plakken. Wie springt het hoogst?

Wanneer het plakband niet blijft kleven en dus valt mag de bever nog één keer over springen.

De Zevensprong met Peen Konijn

De bevers vormen een kring en lopend zingend in de rondte tot "dat is één". Dan voeren ze de beweging uit die bij één hoort, daarna lopen ze

verder en zingen het lied opnieuw. Bij elke keer dat ze stil staan tellen ze verder en maken een beweging meer.

Heb je wel gehoord van de zeven de zeven
 heb je wel gehoord van de zevensprong. Ze zegg'n dat ik niet
 dansen kan, ik kan dansen als een edelman, dat is
 één, dat is twee, dat is drie, dat is
 vier, dat is vijf, dat is zes, dat is
 ze - ven.

Bij "dat is één" met de linkervoet een stap vooruit.

"Dat is twee" met de rechtervoet een stap vooruit.

"Dat is drie" knielen op de rechter knie.

"Dat is vier" knielen op de linker knie.

"Dat is vijf" linkerelleboog op de grond.

"Dat is zes" rechterelleboog op de grond.

"Dat is zeven" hoofd op de handen.



SNABBEL EN BABBEL, DE RIJSTVOGELS

Veertje blazen met Snabbel en Babbel

Minimaal 3 bevers.

Benodigdheden: een veertje of watje.

De bevers zitten rond de tafel/of een stuk landbouwplastic en in het midden ligt een veertje of een stukje watten. De bevers blazen nu uit alle macht het veertje naar een andere bever toe. In de hoop dat het daar van de tafel/of het zeil zal afvallen of door een andere bever aangeraakt zal worden.

Etende rijstvogels

Wij tekenen met krijt een grote kring op de grond. In deze kring hebben dierenvrienden brood gestrooid voor de vogels. Alle rijstvogels en ook een spreeuw komen die broodkruimels oppikken. Maar de spreeuw is erg gulzig: hij wil alles voor zichzelf hebben. De spreeuw

(een bever) wipt (benen tegen elkaar houden) in de kring rond en tikt met de vleugels (armen) tegen de musen. De getikte mus laat zijn stukje brood vallen en gaat buiten de kring. Zijn er 3 mussen buiten de kring dan wordt de tikker afgelost en mag iedereen weer mee doen. Kleine steentjes of takjes of propjes papier gebruiken als broodkruimels.

Pingpongspel met Snabbel en Babbel

Benodigdheden: pingpongballetje en eierek.

Je nummert de balletjes van het eierek.

De bevers moeten nu vanaf een redelijke afstand ± 2 meter een pingpongballetje dusdanig gooien dat het op het rekje stuitert en proberen een zo hoog mogelijk aantal punten te bereiken.

Om het niet te moeilijk te maken kan het rekje het best bij een muur geplaatst worden. De pingpongballetjes kunnen dan ook nog via de muur op het rekje vallen. De bevers gooien om beurten 5 maal.



BILLIE

Vlooienspel met Billie

Dit kan een rustig spelmoment bij springspelletjes zijn. Een groepje bevers zit om een tafel. Allen hebben 4 kleine fiches en 1 groot fiche in één dezelfde kleur doch onderling verschillend. In het midden staat een bakje voer van Billie. Nu moet men om beurten proberen door met het grote fiche op de rand van een klein fiche te drukken, het kleine fiche te laten springen. Als dit lukt moet men proberen alle fiches in het bakje te laten springen.

Kringetjes veroveren met Billie

Speelveld: Ruimte voor een kring. In de kringbaan liggen op "sprongafstand" een aantal hoepels of zijn cirkels getekend.

Opstelling: Kringopstelling, met een bever in het midden, niet in een

hoepel. Iedere bever staat in een hoepel. Eén hoepel is niet bezet. De bever die in het midden staat probeert in de vrije hoepel te springen.

De kring bevers verhindert dit door steeds op te schuiven naar de vrije hoepel (met een sprongetje). De kringbever die te laat is, moet in het midden staan.

Het is niet mogelijk met zijn tweeën in één hoepel te staan.

Over de slang springen

Billie de hond en een bever houden ieder een eind van een lang springtouw vast en gaan tegenover elkaar op de hurken zitten. Zij bewegen het touw vlug op en neer of heen en weer, waardoor het gaat kronkelen en een op zich bewegende slang lijkt. De andere bevers moeten over deze kronkels springen. Wie het touw aanraakt is af. Hij kan dan de bever aflossen en op zijn beurt het touw laten kronkelen.



OLIVIER, DE HAMSTER

Putje springen met Olivier de hamster

Spring met twee benen tegelijk van band naar band (fietsband). Iedere Bever mag dat 30 seconden lang doen. Fietsbanden, lenen zich verder uitstekend voor allerlei kruip door, sluip door spelletjes waar hamsters verzot op zijn.

Molenwiek

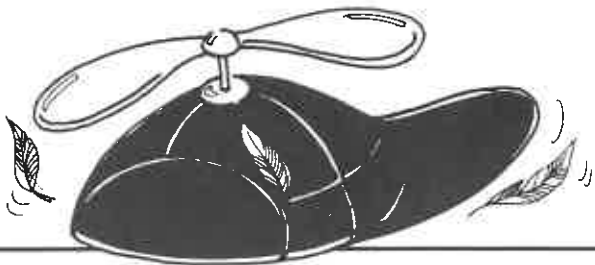
Olivier de Hamster heeft een touw dat hij dubbel neemt. De twee uiteinden in zijn hand. Hij begint nu langzaam rond te draaien zodat het touw iets boven de grond komt. De bevers moten nu over het ronddraaiende touw springen. Degene die mis

springt en het touw tot stilstand brengt is af. Hij moet dan draaien.

Behendigheidsspelletjes met Olivier

Men zet een baan uit met verschillende behendigheidsspelletjes. Enkele behendigheidsonderdelen. Bijvoorbeeld moet hij al springen zig-zag om 5 pionnen heen. Dan gaat men naar een wip. Deze bestaat uit een brede plank (b.v. een oude deur) met daaronder een verhoging een smalle lat. Dit alles moet goed bevestigd zijn. De plank moet dus op het middelpunt kunnen kantelen.

Als men hierover is moet men zo snel mogelijk rond een laatste pion en weer terug. Er kunnen ook andere volgorden gebruikt worden.



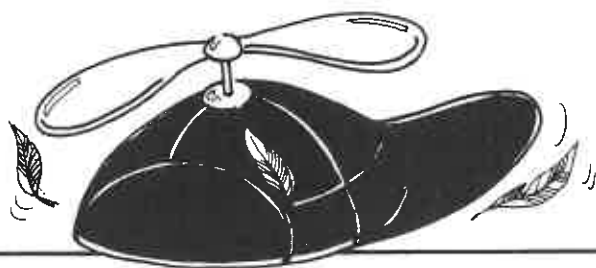
Het dansfeest

Als de spelletjes gedaan zijn en de middag loopt ten einde, roepen Lange Doener en Hippe Springveer de kinderen bij elkaar om één groot dansfeest als eindfestijn te organiseren. Want hij zegt:

"Je kunt dansen als je op weg bent naar school, op de stoep of als je op de bus wacht. In de supermarkt is soms muziek, daar kun je ook dansen en vandaag doen we het op 't dorpsplein. Van dansen en muziek word je vrolijk en Hippe Springveer zal ons eens laten zien hoe hij kan dansen. En jullie mogen natuurlijk allemaal mee doen!"

Laat Hippe Springveer van te voren een aantal danspassen bedenken die met springen te maken hebben b.v. kikkersprong, hinkelen enz..... Neem een liedje of melodie dat bekend is voor de bevers. Als afsluiting wordt er huppend en springend over het dorpsplein gedanst. En iedereen doet natuurlijk mee.





Het vertrek en het opruimen

Om deze dag helemaal "af te laten zijn dient men ook het vertrek vanaf het plein en het achterlaten van het plein tot in de puntjes te regelen. Dat betekent duidelijke afspraken! Afspraken omtrent vertrek en opruimen.

Als men als groep vertrekt doet men er goed aan om ook dan weer politie-begeleiding aan te vragen gezien de toelopende drukte en het geordend terug gaan naar het clubhuis.

Om deze dag voor de kinderen echt te maken blijft Lange Doener op het plein om verder zijn vakantie te vieren (dus nog niet afbreken als de groepen er nog zijn).

Je kan om het nog georganiseerder te laten verlopen, het programma vanaf het plein nog even verder te spelen. De bevers vertrekken in hun groep vanaf het plein naar het clubhuis en nemen aldaar afscheid van Hippe Springveer. Voordeel hiervan is dat het programma geheel sluit. De kinderen vragen zich niet af waar Hippe Springveer nu blijft. Hierna nemen de ouders de kinderen mee naar huis.



Vertrek ook in optocht terug, dit lijkt veel mooier dan dat er een uitelkaar gevallen optocht voorbij komt.

Laat de kinderen ook hier plezier bij beleven - zingen, muziek maken etc. etc. Vanaf het plein één centraal vertreksein van de groepen. Spreek na deze middag met alle medewerkers per groep of per streek af

om te evalueren en ervaringen uit te wisselen. Dit bevordert toekomstige samenwerkingen.

OPRUIMEN

- Er wordt van te voren duidelijk afgesproken dat één vaste groep er ook zorgt alles weer op te ruimen.
- Elk materiaalstuk wordt van te voren gemerkt met een plakker waarop staat van welke groep welk materiaalstuk is.
- Er moet gezorgd worden voor voldoende vuilniszakken, prullebakken etc. etc. die in één container gegooid gaan worden. Hierbij wordt de gemeente reiniging benaderd.
- Het opruimmateriaal wordt centraal beheerd vanaf één punt dus bezems-/zakken etc. etc.

Reken er op dat indien er niet goed opgeruimd wordt, ze Scouting liever zien gaan dan komen!

- Iedere opruimer krijgt een eigen taak. Die zorgt voor het vegen die voor dat spel en die voor dat spel. Zodat niet iedereen overal tegelijk begint.
- Deze groep opruimers kan bestaan uit Rowan/Sherpa's, ouders of andere vrijwilligers.
- Er wordt voor deze dag één centrale persoon aangewezen die zegt wie wat gaat doen en wat waar naar toe moet.



scouting

N E D E R L A N D

LANDELIJK BUREAU

Larikslaan 5, 3833 AM Leusden

033-960911