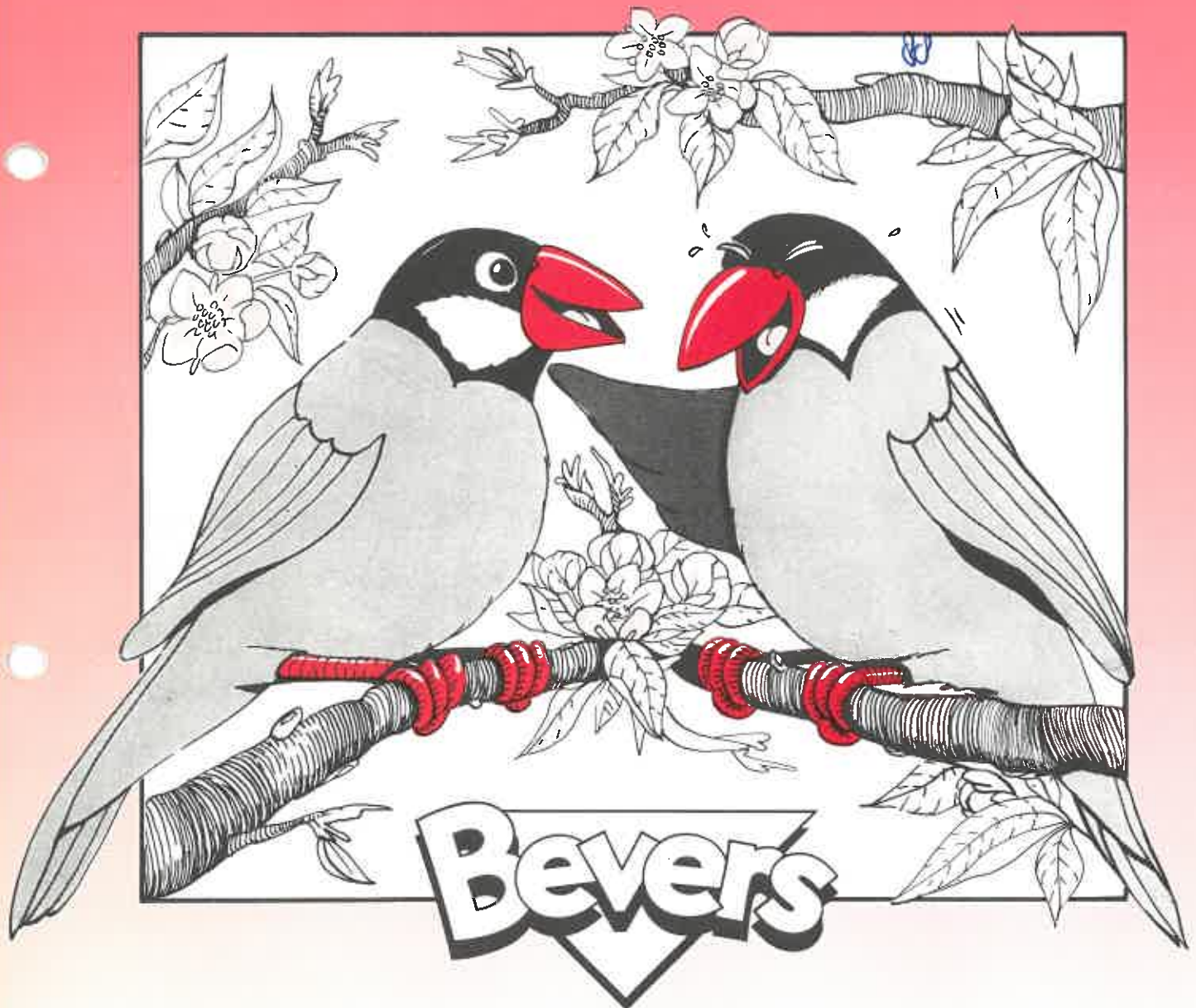
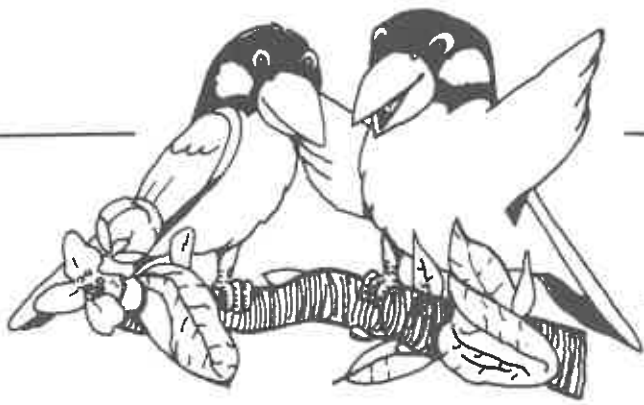


Bever Doe Dag



scouting



Voorwoord

18 Juni is het zo ver. Dan is het de tweede Bever-Doe-Dag. Wie vorig jaar meegedaan heeft, is nu zeker ook weer van de partij. Een paar duizend bevers maken deze dag voor het eerst mee. Met een ieders inzet wordt het voor hen ook iets om jaarlijks naar uit te kijken.

De opzet van deze Bever-Doe-Dag is weer heel anders dan vorig jaar. Niet op het dorpsplein, maar in het bos of het (stads-)plantsoen. Geen spelenkermis, maar een "rugzak-route". Geen nieuw thema-figuur, maar de dieren uit Hotsjietonia in de hoofdrol.

Er komen wel een paar gasten voor de Hotsjietonia-dieren. Nou ja, komen..., ze moeten nog wel even opgehaald worden, want ze zijn wat uit de koers geraakt.

Bevers, buiten, bos, bewoners van Hotsjietonia,. Voeg daar de vindingrijkheid van Lange Doener aan toe en je hebt een veelheid van spel en speelmogelijkheden waar je ook na Bever-Doe-Dag nog tijden mee vooruit kunt.

Van de Commissie Buitenleven ontvingen wij een grote hoeveelheid spelsuggesties. Onder het hoofdstuk Buitenleven vind je er een flink aantal. Op dit moment wordt nog druk gewerkt aan het laatste deel, deel 5, van de spelmap (in de Scout-Shop is de "rode klapper" en deel 1 t/m 4 te koop). In dat laatste deel zal ook extra aandacht aan Buitenleven besteed worden.

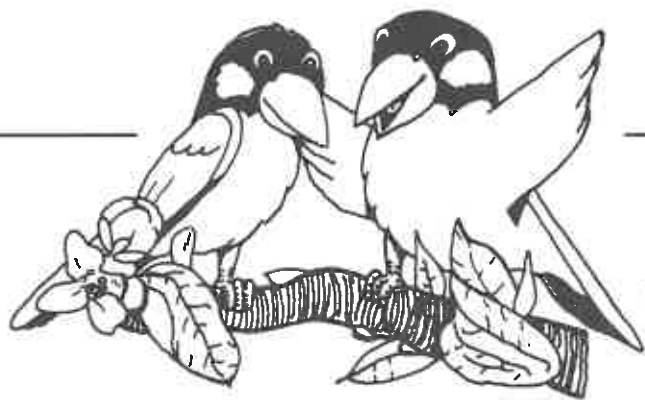
Wij zijn heel benieuwd naar reacties en ontvangen dan ook graag:

- een uitnodiging om te komen kijken
- een verslag
- een copie van een krantenknipsel
- etc.

Het adres, waar je ook voor vragen terecht kunt:

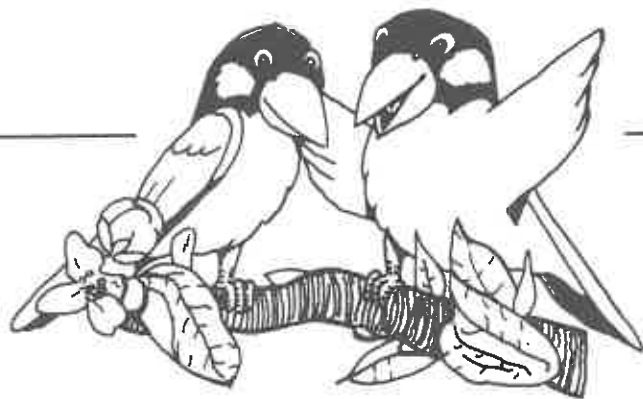
Landelijk Bureau Scouting Nederland,
Afdeling bevers,
Postbus 210,
3830 AE Leusden,
033 - 960 911

Het LSTT-Bevers



Inhoud

Voorwoord	1
Het verhaal	3
Snabbel & Babbel	4
De kaarten	6
Bever-Doe-Dag	9
Organisatie	10
Voorbereiden	11
De activiteiten	13
Buitenleven	18
De sluiting	20
De hoed	21
Publiciteit	23
Padda Oryzivora	24



Het verhaal

HET VOORAF-IDEE:

Er is in de loop van de tijd buitenlandse post aangekomen.

Deze post is afkomstig van de familie van Snabbel en Babel. Zij zijn namelijk een wereldreis aan het maken en vanuit iedere plaats waar ze komen sturen ze een kaart of een brief. In hun post schrijven ze natuurlijk ook wat ze allemaal beleven in de andere landen.

In de laatste kaart staat dat de familie Rijstvogel de volgende week op bezoek komt.

BEVERDOEDAG ZELF:

Op de grote dag zelf gaan de bevers samen met de beesten uit Hotsjietonia naar de afgesproken plaats in het bos. Pompedomp en Lange Doener zijn de bevers al vooruit gegaan. Als de bevers aankomen op de afgesproken plaats is de familie Rijstvogel er niet en hoe hard de bevers ook roepen, de vogels komen niet te voorschijn, waarschijnlijk zijn ze de weg kwijt geraakt.

Lange Doener heeft wel een oplossing, maar die zit in zijn hoed.

Het probleem is nu alleen dat de oplossing uit de hoed moet komen. Ook hier heeft Lange Doener een oplossing voor. Hij gaat de hoed groter toveren, zodat de bevers erin kunnen!

Als de hoed groter getoverd is mogen de bevers in de hoed gaan kijken wat de oplossing is. In de hoed staan verschillende rugzakken. In deze rugzakken zit alles wat de bevers nodig hebben om de familie Rijstvogel te vinden.

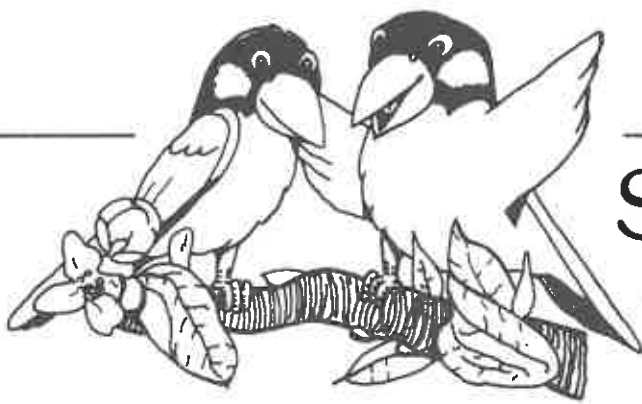
Lange Doener vertelt dat de familie Rijstvogel zich waarschijnlijk wel thuis zal voelen in een tropisch bos. Als nu de bevers de familie Rijstvogel gaan zoeken dan bouwt hij in de hoed een tropisch bos. Samen met de beesten uit Hotsjietonia gaan de bevers nu het bos in om de Rijstvogelfamilie te zoeken.

Na een spannende tocht door het bos vinden de bevers een Rijstvogel.

De bevers gaan nu terug naar de hoed, die Lange Doener heeft ingericht als een tropisch bos. De vogels zijn blij met hun tijdelijke vakantiehuis en samen met de bevers dansen ze nog een keer rond de hoed. Daarna neemt Lange Doener ze mee de hoed in.

Hij gaat de vogels namelijk weer wat kleiner toveren, zodat ze in het kooitje van Snabbel en Babel passen.

Als de vogels klein zijn kan Lange Doener ze makkelijk in het kooitje vervoeren, samen met Pompedomp en het beestenspul gaat Lange Doener de vogels de goede weg wijzen, de bevers zwaaien iedereen uit.



Snabbel & Babbel

Wat zegt de spelmap:

De rijstvogeltjes hebben zelfgemaakte snabels en het spreekt bijna vanzelf, dat Snabbel en Babbel dezelfde kleur broek en trui dragen. Om hun armen hebben ze felgekleurde stroken crêpepapier (blz. 65).

Over Snabbel en Babbel

Erg veel weten we niet van Snabbel en Babbel, op een goede dag zijn ze zomaar aan komen vliegen en ze vonden het in Hotsjietonia zo gezellig dat ze maar zijn gebleven. Ze wonen in een vogelkooitje, maar dit kooitje is nooit dicht, zodat ze weg kunnen wanneer ze dat willen. Ze zijn bijna altijd bij elkaar en ze kwebbelen dat het een lieve lust is. Net als alle vogels komen Snabbel en Babbel uit een ei. In dit geval uit eenzelfde nest en daarom zien ze er bijna hetzelfde uit. Elders in deze map vind je de "biologische" informatie over de rijstvogels, deze informatie is bedoeld als achtergrond-informatie voor beverleiding, jullie rijstvogels mogen daar best van afwijken.

Snabbel en Babbel bij de bevers

Net zoals de andere beesten kunnen Snabbel en Babbel op verschillende manieren voorkomen in jullie beverspel:

- * Ergens in het beverlokaal hangt een vogelkooitje met daarin twee namaakvogeltjes.
- * Snabbel en Babbel komen terug bij Ssst als knuffelbeest
- * Snabbel en Babbel worden gespeeld door stafleden
- * Snabbel en Babbel worden gespeeld door de bevers zelf
- * In de verhalen die Lange Doener vertelt

Hoe zien Snabbel en Babbel eruit?

Rijstvogels komen uit een ver en vreemd land, ze mogen er dus best vreemd uitzien. In ieder geval hebben ze een bepaalde kleur. Een vogel heeft veren, dus ook deze moeten op de één of andere manier in de kleding voorkomen. Vogels hebben ook een snavel, jullie kunnen zelf kiezen wat voor snavel het wordt (lang, kort of met een krul).

Ook aan de poten van de rijstvogels kun je speciale aandacht besteden (maak ze van bijvoorbeeld schuimrubber). Een kuif op de kop van de vogels kan het geheel completeren. Als je het pak maakt dan moet je wel realiseren dat het vooral een speelpak moet zijn, het moet dus makkelijk aan en uit kunnen, het moet stevig zijn, lekker zitten en eventueel te wassen zijn.

Voor een éénmalig pak kun je met kartonnen dozen aardig uit de voeten.



Beyers maken kennis met Snabbel en Babbel:

Als jullie nog nooit met Snabbel en Babbel gespeeld hebben dan vind je hieronder een paar ideeën over hoe je de bevers kennis kunt laten maken met Snabbel en Babbel. Deze ideeën zijn natuurlijk ook te gebruiken door groepen die wel met Snabbel en Babbel spelen.

- * Tijdens een "normale" bijeenkomst blijkt ineens dat er twee vogels op het dak zitten. De twee vogels zitten te wachten op de postbode omdat ze kaart verwachten van hun familie die nu op reis is. Lange Doener vertelt dat de post er al is en dat er een brief voor de twee vogels bij zit.
- * De bevers ontvangen een kaart die bestemd is voor Snabbel en Babbel en ze gaan op zoek naar Snabbel en Babbel.

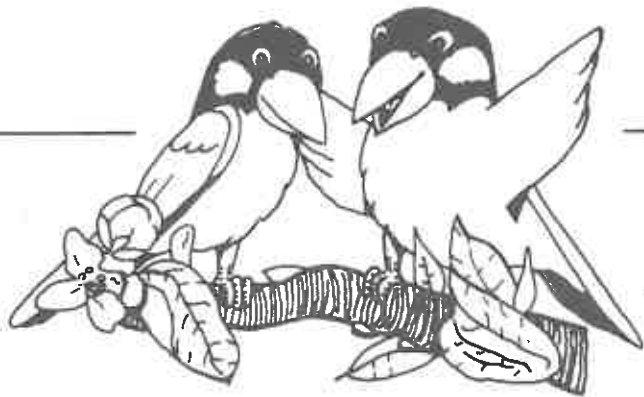
Hebben jullie wel eens met Snabbel en Babbel gespeeld en hebben jullie een vogelkooi in het lokaal dan zouden op een goede dag de vogels weg kunnen zijn, de bevers gaan ze dan zoeken.

De familie van Snabbel en Babbel:

De familie Rijstvogel ziet er net zo uit als Snabbel en Babbel. Zij komen echter niet allemaal uit hetzelfde nest. Het verschil in uiterlijk zit 'm in de kleur. Geelkop Rijstvogel is kanariegeel. Paarsstaart Rijstvogel is, anders dan zijn naam doet vermoeden, helemáál paars, dus niet alleen z'n staart.

Ook Blauwbuik Rijstvogel dankt haar naam niet alleen aan haar buik, ze is van poot tot snavel blauw.

Of Grijsvleugel, Roodrug, Witsnoet, Groenvlucht en overige verwanten van de partij zijn hangt van het aantal groepen bevers af.



De kaarten

In deze map vind je een zestal Ansichtkaarten (A t/m F). Het is de bedoeling dat je er hier twee van uitkiest om in de twee bijeenkomsten vóór de beverdoedag ongeveer een kwartier aandacht aan de rijstvogels te schenken.

De bevers ontvangen de kaarten met daarop telkens een vakantiegroet van de familie Rijstvogel, deze groet moeten jullie er zelf opzetten. We geven hier een paar activiteiten die je met de bevers kan doen naar aanleiding van de kaarten.

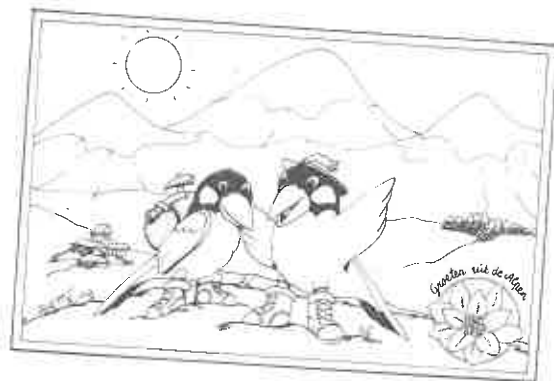
In de tweede kaart die de bevers ontvangen wordt de komst van de familie Rijstvogel natuurlijk aangekondigd.



De week ná beverdoedag kan kaart F ontvangen worden, een leuke aanleiding om bijvoorbeeld in een kringgesprek eens te horen wat de bevers er van gevonden hebben.

We hopen dat je kaart E ongebruikt in de prullebak kunt gooien. Samen met de andere groepen spreek je af wat te doen bij regen. Het programma leent zich er niet voor om met z'n allen binnen te gaan spelen.

De in allerijl bezorgde regenkaart geeft dan het gewijzigde plan.



Kaart A: Bergen

De familie Rijstvogel is aangekomen in de Alpen en daarvandaan sturen ze een kaart.

Hier in Nederland zijn niet zoveel bergen (alleen in Limburg) en de meeste bevers zullen nog nooit echte grote bergen gezien hebben (wel een zandhoop in de buurt o.i.d.) Rondom het thema bergen zijn de volgende activiteiten te doen:

- * In de zandbak kun je een berg maken, compleet met waterval en tunnels.
- * Pompedomp heeft mooie plumpuddinkjes gemaakt, op de kaart konden we ook eeuwige sneeuw zien, met puddingsaus en poedersuiker kunnen de bevers eeuwige sneeuw op hun berg maken.



Kaart B: Dierentuin

Deze kaart is verstuurd vanuit een grote dierentuin. Bij de kassa werden wel even vreemd gekeken omdat ze het nog nooit hadden meegemaakt dat er een Rijstvogelfamilie naar andere dieren kwam kijken.

De familie Rijstvogel heeft gesproken met een heleboel dieren. Omdat de meeste van hen in de dieren-tuin waren geboren wisten ze niet hoe het was om vrij te zijn en hadden ze het dus best naar hun zin in de dieren-tuin.

- * Het eerste wat de familie Rijstvogel zag waren de papegaaien. Papegaaien praten iedereen na. Iedere bever mag nu een keer bezoeker zijn en de andere bevers zijn papegaai en moeten de bezoeker napraten.
- * In de dieren-tuin zijn ook vlinders. Het mooiste aan de vlinders zijn wel de kleuren. Laatst had Pompedomp een hele mooie tekening gemaakt, maar Frederik ging erop zitten toen de verf nog niet helemaal droog was, dat bracht Pompedomp op het volgende idee: Vouw een papier dubbel en maak op een helft een tekening met plakaatverf. Vouw de tekening nu dubbel en druk de twee helften goed op elkaar. Vouw de tekening weer open en... zijn de kleuren net zo mooi als die van een echte vlinder?



Kaart C: Strand

De familie Rijstvogel heeft het zuiden opgezocht en doet iedereen vanaf een zonovergoten strand de groeten.

- * Lappezak heeft een zonnescherm gemaakt. Hierop ziet hij zijn eigen schaduw. Wat zie je als je met (zon)licht gaat werken. Door dichterbij of veraf van het licht te gaan staan verander je je schaduw. De bevers kunnen nu elkaars of hun eigen schaduw natekenen.
- * Water en zand is overal te vinden, maar met palmbomen is dat wat moeilijker. Gelukkig weet Frederik Scheuremaar hoe je zelf palmbomen kunt maken. Je rolt een krant op in de lengterichting. Aan de bovenkant knip je de rol rondom in. Trek voorzichtig de palmboom uit elkaar.



Kaart D: Bloemen & Planten

Een zomerse bloemengroet van de familie Rijstvogel. Geelkop is dol op narcissen, Roodrug houdt meer van klaprozen en Paarsstaart is helemaal weg van korenbloemen.

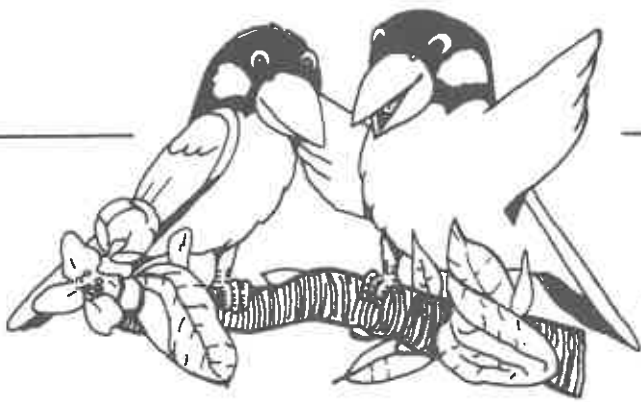
- * Bloemen kun je natuurlijk niet alleen herkennen aan hun kleur of vorm, maar ook aan hun geur, Pompedomp is daar heel goed in. Er zijn een heleboel bloemen en planten met een hele eigen geur. Neem een paar van die sterk geurende bloemen en planten en laat de bevers proberen of ze de verschillende bloemen en planten aan de geur kunnen herkennen. Planten die

het goed doen zijn o.a.:
viooltjes, afrikaantjes, mint,
bieslook, peterselie.
Opletten of sommige bevers mis-
schien allergisch zijn.

* Bloemen-memory

Pompedomp en Lange Doener hebben
allebei een tuingids besteld.
Helaas zat Frederik weer eens bij
de brievenbus. Hij heeft er steeds
dezelfde plaatjes uitgescheurd.

Een spel met enige voorbereidings-
tijd. Je maakt kartonnetjes van ca.
4 x 4 cm, een even aantal naar aantal
van je bevers. Voor iedere bever 2
kaartjes. Op de kaartjes plak je 2
per 2 dezelfde bloemen, bijvoorbeeld:
tulpen, narcissen, crocussen, sneeuw-
klókjes e.d. uit de bladen.
Als je het spel gaat spelen deel je
de geschudde kaartjes uit aan de
bevers. Deze moeten nu hun soort-
gelijke bloem gaan zoeken.
Variatie: tijdens het zoeken naar
elkaar mogen ze niet
spreken.



Bever~Doe~Dag

Op de grote dag zelf gaan de bevers samen met de beesten uit Hotsjietonia naar de afgesproken plaats in het bos. Pompedomp en Lange Doener zijn de bevers al vooruit gegaan.

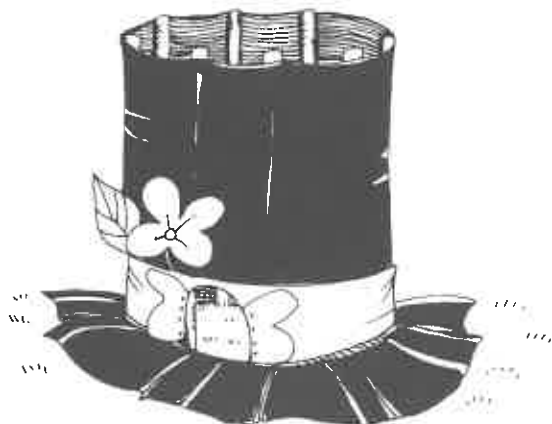
Als de bevers aankomen op de afgesproken plaats is de familie Rijstvogel er niet en hoe hard de bevers ook roepen, de vogels komen niet te voorschijn, waarschijnlijk zijn ze de weg kwijtgeraakt.

* Samen met Lange Doener en Pompedomp gaan de bevers roepen om de familie Rijstvogel (Halloooooo, waar zitten jullie!!). Hier komt natuurlijk geen antwoord op.

Lange Doener heeft wel een oplossing, maar die zit in zijn hoed.

Het probleem is nu alleen dat de oplossing uit de hoed moet komen. Ook hier heeft Lange Doener een oplossing voor. Hij gaat de hoed groter toveren, zodat de bevers erin kunnen!

* Deze hoed wordt gemaakt van pionierpalen en landbouwplastic, deze hoed staat in het midden van het veld. Elders in deze map vind je een bouwbeschrijving van de hoed. Al van het begin af aan hebben er een paar mensen onder het plastic gezeten. Lange Doener spreekt een toverspreuk uit (de bevers helpen hier natuurlijk bij) en de mensen in de hoed zorgen ervoor dat het geheel groter wordt.



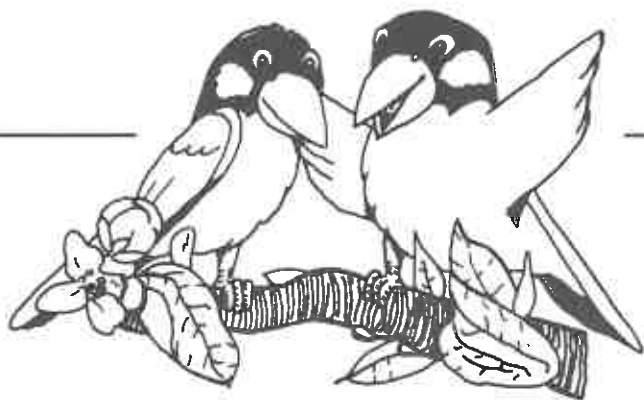
Als de hoed groter getoverd is, mogen de bevers in de hoed gaan kijken wat de oplossing is. In de hoed staan verschillende rugzakken. In deze rugzakken zit alles wat de bevers nodig hebben om de familie Rijstvogel te vinden.

* Omdat de hoed te klein is om alle bevers erin te laten, gaan de bevers in een lange rij door de hoed, in deze hoed krijgen ze per groepje de rugzak met het materiaal voor onderweg. Dit moet vrij snel gebeuren.

Lange Doener vertelt dat de familie Rijstvogel zich waarschijnlijk wel thuis zal voelen in een tropisch bos. Als nu de bevers de familie Rijstvogel gaan zoeken dan bouwt hij in de hoed een tropisch bos.

Samen met de beesten uit Hotsjietonia gaan de bevers nu het bos in om de Rijstvogel-familie te zoeken.

* De bevers gaan in groepjes op zoek naar een rijstvogel. Met ieder groepje gaat ook één van de beesten uit Hotsjietonia mee, een beest weet immers de weg in het bos. In het bos zijn verschillende aanknopingspunten tot activiteiten (hekken, sloten, bomen, takken, bladeren etc.). In de rugzak zitten ook verschillende dingen die gebruikt kunnen worden. Het is nu de bedoeling dat de bevers samen met de beesten verschillende activiteiten gaan doen, uiteindelijk vinden ze een rijstvogel. Terwijl iedereen op pad gaat, versieren een paar achtergebleven stafleden de binnenkant van de hoed met "tropische" spullen.



De organisatie

In principe hoeven de bevergroepen niet door elkaar gehaald te worden. Omdat het aantal bevers per route echter ook weer niet onbeperkt kan zijn, zijn splitsingen en combinaties soms onvermijdelijk.

10 à 12 Bevers per route is een mooi aantal om én samen de hoed te bezoeken én iedereen tijdens de tocht en de activiteiten voldoende aan bod te laten komen.

Met ieder groepje bevers gaat een dier uit Hotsjietonia mee.

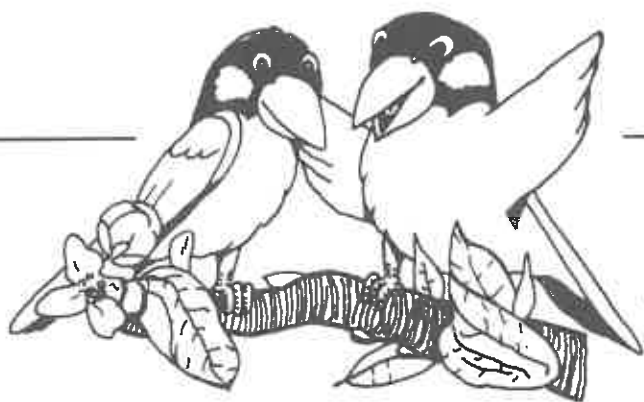
Inclusief het dier is een verhouding 4 bevers : 1 leiding gewenst.

De rijstvogel loopt alleen op de terugweg mee en telt hiervoor dus niet mee, maar die rol kan ook prima door een "figurant" gespeeld worden. Groep voor groep gaan de bevers met hun leiding de hoed in.

Daar treft de groep voor het eerst hun Hotsjietonia-dier, die de weg in het bos kent.

De kleur van zijn/haar rugzak geeft aan welke rijstvogel gezocht gaat worden.





Vorbereiden

Bekijk van tevoren waar je de tocht het beste uit kunt zetten. De meest geschikte plaatsen zijn: bos, duin, park.

De stad is voor dit spel minder geschikt.

Let erop dat je de route niet door privé-terrein laat lopen of vraag anders eerst toestemming aan de eigenaar.

Denk eraan dat het de bedoeling is dat ieder groepje zijn eigen tocht loopt; zoveel routes als er groepjes zijn! Het is niet erg als de routes elkaar kruisen of als er kleine stukjes samenvallen.

Geef iedere route de kleur van de rijstvogel die ze gaan vinden en maak voor iedere bever een kaartje in die kleur.

De route kun je vinden door middel van de afdrukken van de vogelpoten, "veertjes", etc.

Elk groepje volgt het spoor van de pootafdruk in hun kleur. Op de route liggen of hangen her en der nog meer pootafdrukken in diezelfde kleur, zodat het spoor makkelijk te volgen is en je de weg goed kunt vinden.

Ook in een bos staan borden. Aangevuld met borden die op de volgende pagina's worden uitgewerkt, kunnen die borden aanknopingspunten zijn en aanleiding geven om te gaan spelen. Het is niet de bedoeling om alles uit deze map te doen. Kies daarom wat het meest aansluit bij de omgeving, de bevers, de leiding.

Beschouw het als een leidraad/ideeënmap en niet als een keurslijf. Het is niet de bedoeling dat de borden als vaste "posten" gebruikt worden.

Vul de "echte borden" aan met de bever-doe-dag-borden" in een volgorde die je van te voren hebt vastgesteld. De volgorde kan vrij willekeurig zijn. Alleen kun je het bord "op de paden blijven" het beste aan het begin zetten en de "paddestoel" waar de bevers de rijstvogel vinden aan het einde.

Voordat je de tocht gaat lopen met de bevers, moet je de borden en pootafdrukken er al neer hebben gezet of gehangen. Doe dit zo kort mogelijk van te voren, want anders zijn ze misschien al weggehaald door andere wandelaars die ze als een leuk souvenir beschouwen.

Gebruik géén nietjes, punaises of nog erger spijkers en vergeet niet alles na afloop weer op te halen.



Neem als het mogelijk is een pad met wat bochten en zijwegen, dat is leuker en spannender dan een recht pad zonder afslagen.

Zorg dat de route weer terugkomt in de buurt van de hoed.

Alle routes moeten ongeveer even lang zijn, zodat alle groepjes ongeveer tegelijkertijd weer terug zijn. Maak de route niet langer dan 1,5 km, dan heb je ook nog tijd om de activiteiten te doen.

Laat de groepjes tegelijkertijd vertrekken.



Het is handig als iemand van de leiding die niet meeloopt met de tocht, halverwege gaat kijken hoe ver de groepen zijn. Loopt men erg achter op schema, zet dan de rijstvogels wat dichterbij.

Misschien is het in het gebied waar je de tocht wilt houden niet mogelijk voor elk groepje bevers een aparte route uit te zetten.

In dat geval kun je ook bijvoorbeeld twee groepjes dezelfde route laten lopen. Het eerste groepje loopt dan wat verder door voordat het aan een activiteit begint, het tweede groepje begint bijna meteen aan een activiteit. Zo kunnen ze toch op hetzelfde tijdstip vertrekken.

Het maakt niet zoveel uit als de bevers van het ene groepje de voetsporen (van de gezochte rijstvogels) ziet die bestemd zijn voor het andere groepje.

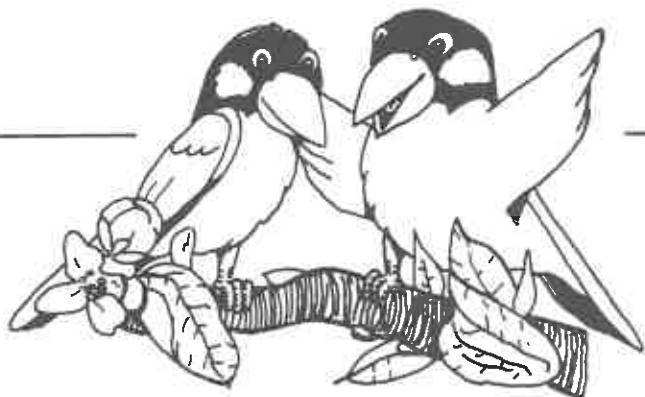
Zorg in dit geval wel voor een tweede rijstvogel aan het eind van de route. (Ieder groepje vindt zijn eigen vogel).

Bijna overbodig te zeggen, maar houd je tijdens het lopen inderdaad aan de geboden; dus op de paden blijven, geen planten plukken enzovoort.

Bedenk wat je tijdens de tocht wilt gaan doen en stop de benodigdheden ervoor in je rugzak!

Vergeet niet om EHBO-spullen mee te nemen.

Een echte verrekijker, eten en drinken en een vuilniszak zijn onontbeerlijk.



De activiteiten

Al het benodigde spelmateriaal zit in de rugzak. De spelen kunnen dus overal tijdens de route gespeeld worden. Soms is een natuurlijke situatie in het bos aanleiding om te gaan spelen. Door zelf (extra) borden te plaatsen ontstaan er extra aanleidingen.



Bord: "Blijf op de paden"

Vraag de bevers of ze weten waarom ze in het bos alleen op de paden mogen lopen en niet er vanaf mogen gaan. Als iedereen zomaar kriskras door het bos en tussen de bomen zou gaan lopen, zou er van het bos niet veel meer overblijven. Je zou kleine plantjes kapot trappen en er zouden geen nieuwe kunnen groeien; je zou de dieren opjagen. Om te laten zien hoe goed de bevers op de paden kunnen blijven lopen, gaan we dit even oefenen, maar dan wel iets moeilijker. Licht er toevallig ergens een (afgezaagde) boomstam plat op de grond, laat de bevers er dan overheen lopen. Hebben ze, zonder eraf te vallen over de hele stam gelopen, dan zijn ze volleerde boswandelaars. Bij gebrek aan een boomstam, gebruik je een lang touw of lint dat je mee in je rugzak hebt genomen. Strek dat uit over de grond en laat de bevers er overheen lopen.

Op de paden mag je behalve lopen, natuurlijk ook springen, kruipen, rollen, hinkelen etc.

Omdat je de hele tocht op de paden hoort te blijven, is het logisch om dit bord vooraan in de route te plaatsen.



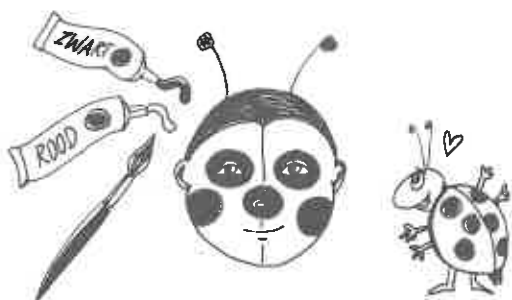
Bord "Overstekend Wild"

Dit bord zou een aanleiding kunnen vormen om met de kinderen te praten over de dieren die in het bos of park waar ze nu wonen. Wat voor dieren zouden hier voorkomen? Laat de bevers maar opsommen. Om dieren te kunnen zien moet je niet al te veel herrie maken. Maar ook zullen de dieren niet te voorschijn komen als ze vreemde dingen, kleuren of bewegingen zien. Daarom moet je zorgen dat je niet opvalt in het bos, zodat de dieren niet schrikken. Dit kun je doen door je kleren aan te passen aan de kleuren van het bos: dat heet camoufleren. Camoufleren kun je ook doen door je gezicht donker te schminken, zodat je witte gezicht niet meer zo opvalt. Zet er maar eens iemand naast met een "schoon" gezicht: een heel groot verschil. Misschien vind je het leuk om dit camoufleren als aanleiding te gebruiken om met de bevers iets aan schminken te doen. Als je niet wilt opvallen in het bos kun je er natuurlijk ook voor zorgen om eruit te zien als een dier. In de spelmap op blz. 85 en 86 staan al wat tips over schminken.

Lieveheersbeestjes

Verdeel het gezicht in tweeën door een verticale zwarte lijn van voorhoofd over de neus naar de kin te trekken.

Links en rechts van de lijn teken je het schild/lijf van het lieveheersbeestje. Op het voorhoofd komt zijn kop.



Inkleuren met rood en zwarte stippen geven.

Vlinder

De neus vormt het lijfje van de vlinder. Van weerszijden hiervan komen de vleugels. Boven de neus teken je de twee voelsprieten.



Poesje

Witte stip op de neus, snorharen, puntjes boven en tussen de snorharen.

Boven de ogen kun je nog met zwart twee boogjes tekenen en die daar-
onder met wit inkleuren.

Als je een verrekijker hebt meegenomen is dit de gelegenheid om er eens door te kijken. De bevers zullen dit wel spannend vinden; misschien

zien ze wel een echt wild dier lopen! (in hun fantasie?) of één van de rijstvogels vliegen.

Zorg ervoor dat er niet met de verrekijker in de zon gekeken wordt!

Het zijn niet alleen herten en wilde zwijnen die bekend zijn als overstekende diersoorten.

Een paddenoversteekplaats geeft aanleiding tot kikkersprongen en van liedjes. Voor overstekende ganzen of eenden hebben we van Herman van Veen uit Alfred Jodokus Kwak een suggestie:

Leer de bevers de tekst "Kwek, kwek, kwek ben wel goed, maar ik ben niet gek"

Laat ze dit alleen zingen, vorm een rij en nu maar schudden met de billen als een gans, een stukje lopen en inbeelden dat je grote platte voeten hebt.



Bord: "Fietspad, dus niet brommen"

In dit gebied gaat het er rustig aan toe, dus spelletjes die weinig lawaai maken. Wel goed luisteren of er geen fiets aankomt.

Fluisterspel

Fluister een aantal woorden, een korte zin in het oor van een bever, laat dit fluisterend de kring rond gaan.

De laatste bevers noemt wat hij/zij gehoord heeft.

Sander de bel aanbinden

De bevers staan in een kring, één van de bevers maakt een belletje vast aan één van de andere bevers: dit is Sander de kater. Rinkelt het belletje, dan ben je af. Nu mag de bever bij wie het aangebonden zou worden het proberen.



Bord: geen takken afbreken

Hier wordt het gebied der bomen bestreden.

Boompje verwisselen

Een ouderwets tikspelletje, wie bijvoorbeeld bij een boom staat is vrij. Probeer een andere boom te bereiken (een andere vrije plaats), wordt je getikt, dan is dat ook niet zo erg.

Dikste tak

Welke bever kan de dikste tak doorbreken die al op de grond ligt. Waarom lukt dit niet altijd (dood/levend hout).



Bord: honden aan de lijn

Omdat dit vrij drukke spelen zijn is het handig om dit bord aan het begin van de route te plaatsen.

In het bos moeten honden aan de riem lopen. Een tijdje geleden zijn de kinderen met Billy gaan wandelen in het bos en waren ze vergeten Billy aan de riem te doen. Billy was helemaal uitgelaten en ze hebben de grootste moeite moeten doen om hem te vangen.

* Alle bevers zijn hondjes. Een leid(st)er is hun baas en probeert de honden te vangen. Als een hond gevangen (=getikt) is dan moet hij de hand van de baas vasthouden. Zodra je met z'n vieren bent splits je je weer in groepjes van twee. Denk er wel om dat je op op de paden blijft!

Laatst probeerde Frederik Scheuremaar Billy te vangen, hij trok hem toen heel hard aan zijn staart. Billy vond dat helemaal niet leuk en hij jankte heel hard, maar Frederik had hem wel te pakken.

* Alle bevers krijgen een staart (een touwtje in de broek). Frederik gaat nu proberen om Billy te vangen. Als Billy gevangen is (staart kwijt) dan moet hij eerst heel hard blaffen (staart kwijt = pijn) en daarna mag hij proberen ook de andere honden te vangen.

Een hond moet dus aan de lijn, maar een hond wil ook wel eens rennen. Er is dan maar één oplossing en dat is dat je met je hond mee moet rennen.

* We maken verschillende groepjes. In ieder groepje zitten 8 bevers (grote en kleine bevers door elkaar). Van ieder groepje gaan de eerste twee bevers klaar staan (zie tekening). Op het startteken lopen de groepjes een bepaalde route (niet te lang). Wie het eerst terug is heeft gewonnen. Daarna mogen de volgende bevers.

- * Bij het keerpunt kun je eventueel laten wisselen.
- * Zorg ervoor dat een kleine bever niet een grote bever hoeft te "dragen".

Tip: Dit is een estafettespel. Vaak worden kinderen bij estafettespelen achter elkaar gezet. Het is voor de kinderen leuker als ze naast elkaar staan of schuin achter elkaar. Degenen die niet aan de beurt zijn kunnen nu beter zien wat er gebeurt.



of



Bord: afval in de prullenbak

Helaas zijn er nog steeds mensen die hun rommel zo in het bos gooien.

Om deze rommel op te ruimen is het soms nodig dat je wel van de paden gaat. Je moet dan natuurlijk wel voorzichtig lopen.

Van Sander de kater kunnen de bevers leren hoe je voorzichtig moet lopen. Sander heeft ook een paar vuilniszakken bij zich waar de bevers de rommel die ze vinden in kunnen doen.

Nadat de rommel is opgeruimd hebben de bevers wel even pauze verdiend, eens kijken of er nog wat te eten/drinken in de rugzak zit? Het afval gooien we natuurlijk in de vuilniszak.

In een prullenbak mag je natuurlijk ook andere dingen als prullen gooien, we zijn benieuwd hoe goed de bevers kunnen gooien.

Twee stafleden houden een vuilniszak open en de bevers mogen nu proberen om hier de prullen (kranteproppen) in te gooien.

Eerst allemaal met de linker- of rechterhand, daarna met de andere hand, met ogen dicht, onder je benen door enz.



ANWB-paddestoel

Deze paddestoel staat op het "einde" van de tocht en het is de bedoeling dat de bevers in deze buurt hun rijstvogel vinden.

Een ANWB-paddestoel is eigenlijk
 maar een hele rare paddestoel, hij
 wijst iedereen de weg, misschien
 heeft deze paddestoel onze rijst-
 vogel wel de weg gewezen.
 Rijstvogels vinden zingen heel leuk.

Misschien heb je in de rugzak
 ook nog wat kleine muziekin-
 strumenten zitten en natuur-
 lijk maken de bevers de bewe-
 gingen die bij dit liedje horen.

Zoe ken, zoe ken zoe ken In al le ga ten en hoe ken

Zie je daar al iets? Nee, ik zie nog niets. We heb ben nog niets ge-
 We heb ben al iets ge-
 von den he laas . von den hoe ra!

1. Be vers, wat is er nu aan de hand? We kregen een kaart uit een ver
 2. Maar o jee tie o wee wat 'n spijt De vo gels zijn de weg nu

1. land De fa milie Rijst vogel vliegt de we reld rond en raad eens
 2. kwijt 'Maar Bevers die staan in de nood steeds klaar en zoeken

1. wie ze be zoe oe ken komt!
 2. hier en ze zoe oe ken daar.

Refrein:

Zoeken, zoeken, zoeken
 In alle gaten en hoeken
 Zie je daar al iets?
 Nee, ik zie nog niets.
 We hebben nog niets gevonden.
 Helaas.

Zoeken, zoeken, zoeken
 In alle gaten en hoeken
 Zie je daar al iets?
 Ja, ik zie al iets
 We hebben al iets gevonden.
 Hoera!!

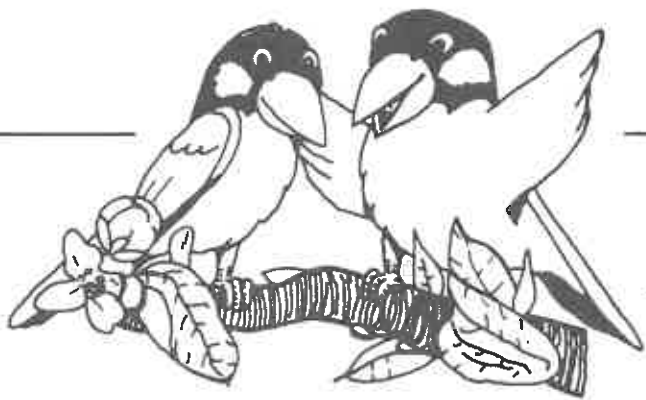
1. Bevers, wat is er nu aan de hand?
 We kregen een kaart uit een ver land.
 De familie Rijstvogel vliegt de
 wereld rond.
 En raad eens wie ze bezoeken komt?!

Refrein

2. Maar o, jeetje, owee wat een spijt.
 De vogels zijn de weg kwijt.
 Maar bevers die staan in de nood
 steeds klaar.
 En zoeken hier en ze zoeken daar.

We vinden nu een spoor (voetstap,
 geluid etc.) van de rijstvogel en
 ja hoor daar is hij/zij.
 Groenstaart (of andere naam natuur-
 lijk) is erg blij dat we hem gevon-
 den hebben en hij vertelt ons wat
 hij/zij allemaal beleefd heeft.

Nu we onze rijstvogel gevonden
 hebben gaan we weer terug naar de
 hoed, waar ook de andere rijstvo-
 gels weer zijn.....



Buitenleven

Met het thema buitenleven kun je alle kanten uit. Je moet alleen niet te hoog willen grijpen. Hou het simpel en hou het kort. De aandacht gaat erg gauw verslapen. Heel veel bevers zullen af en toe best eens geholpen moeten worden, omdat ze de kracht en de handigheid nog niet hebben. Dat geeft niets. Dat komt later wel als ze wat ouder zijn. Hoofdzaak is, dat er leuke dingen te doen zijn, zodat de natuur voor de bevers een stukje dichterbij komt.

TIP

Als je buiten wat vertelt, kijk dan zelf in de zon en laat dat niet de kinderen doen. Die moeten toch al zo vaak opkijken naar ons en dan ook nog tegen de zon in..... Praat niet tegen de wind in. Je bent dan moeilijk te verstaan. Maak je klein; ga er bij zitten, hurken o.i.d.

Een collage maken op een groot vel papier. Je kunt papieren vouwen, uitprikken of uitknippen en die erbij opplakken. Extra kleur geef je door er plakaatverf of vingerverf bij te gebruiken. Vooral in de herfst heb je prachtig gekleurde bladeren. Pluk liever geen paddestoelen voor herfststukjes. De paddestoelen worden toch al steeds schaarser, doordat hordes "natuurbewuste" mensen de bossen afstropen om paddestoelen te plukken. Neem liever een spiegeltje mee. Dan kun je de onderkant van de hoed bekijken.

Je kunt van bladeren ook afdrukken in klei maken. Eerst de klei uitrollen, zodat het blad erop past. Daarna het blad met de verfkant op de klei leggen en weer rollen. Met fles of deegroller. Pas op dat het blad onder het rollen niet verschuift! Laten drogen en ophangen.

Als je een vel papier met plakband rond de boomstam spant, dan kun je, door stevig met wasco over het papier te wrijven een mooie afdruk van de bast krijgen.

Maak zo maar eens verschillende "wrijfplaatjes".

Zouden ze nog weten van welke boom welk plaatje kwam?

De namen zijn eigenlijk niet belangrijk. Die leren ze later nog wel eens.

Gebruik verschillende kleuren, door elkaar of apart.

Til eens een paar stenen op en kijk wat er zoal onder leeft. Tegels en oude planken doen het ook goed. Waarom zitten die beestjes daar? Laat ze maar eens over je hand lopen. Gevaarlijk zijn ze in het geheel niet. Ze eten de dode blaadjes en planten op en zorgen er zo voor dat de grond vruchtbaar wordt.

Ga maar eens lekker languit op je rug in het gras liggen en kijk eens naar de wolken op een mooie warme dag. Lekker fantaseren? Of gezichten? Wat ruikt dat gras lekker. Wel oppassen dat je niet in een "honedrol" gaat liggen! Een vlieger meenemen is natuurlijk nooit weg.

Kun je met je ogen dicht een stukje lopen en zeggen waar je loopt? Gras, zand, steentjes, tegels? Hoe weet je dat? Natuurlijk begeleid je de kinderen hierbij òf laat je ze elkaar begeleiden?!

Laat de bevers hun zintuigen eens gebruiken.

Geur: munt, kamperfoelie, peen, hondsdrif, vlier, vogelkers, thijm, hars.

Tast: ruwe en gladde stammen, hops, kleefkruid, dovenetel, dikke en dunne bladeren.

Iemand blinddoeken en van alles laten voelen. Dan zeggen wat het in de handen heeft gekregen.

Smaak: nectar (honing) uit klaver, dovenetel, smeerwortel, kamperfoelie, zuring, pepermunt.

Gehoör: ruisen van de wind, "de zee" in een schelp. Het water, even héél stil zijn in het bos. Wat hoor je? Vogels, auto's, vliegtuigen.



Gebruik je lichaam eens! Hoe dik is die boom, met hoeveel kun je hem omvatten?

Doe het spelletje: de boom wordt steeds dikker!
Doe een aardappel op een stokje en dan wegzwiepen.
Vlecht een bloemenkrans.

Leg suiker op een mierenpaadje en geef je ogen goed de kost.
Op je knieën erbij!

Zing een liedje, speel je de boules met denneappels.
Hoeveel denneappels kun jij dragen;

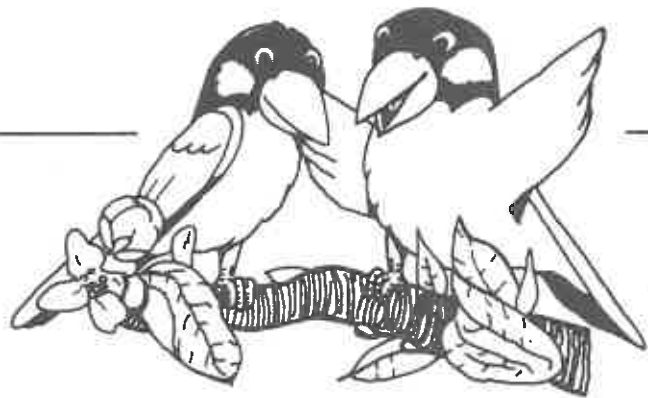
Maak een mozaiek van zaden.
Met hoeveel kinderen kun je op een bank zitten?
Plak een madeliefje als oorbel vast.

Wist je dat je met paardebloemensap kunt lijmen?

Maak thee van muntblaadjes.

Zoek een klavertje vier, gooi vliegjes in een spinneweb... teveel om op te noemen.





De sluiting

Nu we onze rijstvogel gevonden hebben gaan we weer terug naar de hoed, waar ook de andere rijstvogels weer zijn.....

Inmiddels heeft Lange Doener de grote hoed zo ingericht dat het precies lijkt op een tropisch bos:

Dit is gebeurd terwijl de bevers op zoek zijn .

Als de bevers terugkomen met de vogels mogen ze in de hoed gaan kijken. De vogel laten ze in de hoed achter. De vogel moet het duidelijk heel erg naar zijn zin hebben in deze hoed.

Natuurlijk is iedereen ontzettend blij dat ze weer bij elkaar zijn en ze maken van vreugde een vogeldans (de vogeltjesdans) rondom de hoed.

De vogels komen nu nog een keer uit de hoed om samen met de bevers te dansen en om een aandenken te geven, daarna gaan ze weer snel terug.

De vogels hebben voor alle bevers als aandenken van deze dag bijvoorbeeld:

- sleutelhanger
- vogel geknipt van stukje leer
- vogel van pompoen (wollen bol)
- groepsfoto van de familie Rijstvogel voor in het lokaal
- voetafdruk van de vogels
- gevouwen vogeltjes (tekening bijvoegen)
- vogelveer

Terwijl de bevers een lied zingen, gaat Lange Doener de hoed in. Lange Doener legt uit wat hij van plan is en hij vraagt de bevers wat er nu allemaal in de hoed zit, hier gaan ze een liedje over zingen. In de hoed gaat Lange Doener de vogels kleiner toveren, zodat ze in het kooitje van Snabbel en Babbel passen.

Als Lange Doener weer uit de hoed komt, heeft hij de vogels in een kooitje.

In dit kooitje zitten kleine gekleurde papieren rijstvogels. Hij tovert de hoed weer klein.

De mensen in de hoed (vogels) laten het plastic weer zakken en verbergen zich hierachter.

Lange Doener gaat met de vogels weg om ze op het goede pad te zetten:

Lange Doener legt dit natuurlijk aan de bevers uit, de vogels vinden het niet erg om even in het kooitje te zitten, ze hebben vandaag zoveel meegemaakt dat ze hierover nog wel een hele tijd zullen kwebbelen.

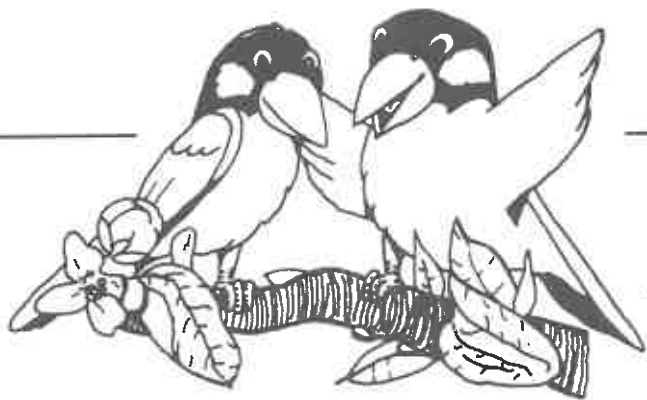
Natuurlijk gaan ook Pompedomp en de andere beesten mee om de vogels weg te brengen.

In optocht verdwijnen alle "spelers" in het bos, om de hoek o.i.d.

De bevers zwaaien iedereen uit.

De bever-doe-dag zit er weer op, iedere bevergroep gaat weer naar huis. Uiteraard blijven er een paar stafleden achter om alles weer op te ruimen.





De hoed

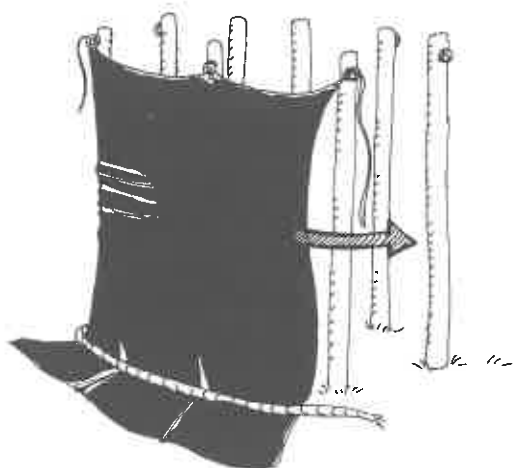
Tijdens de bever-doe-dag verzamelen alle bevers zich rond de hoed van Lange Doener, het is de bedoeling dat Lange Doener zijn eigen hoed veel groter tovert, zodat de bevers erin kunnen om de oplossing voor het probleem te vinden.

De hoed moet vooraf gebouwd worden door stafleden of leden van een oudere speltak.

Hieronder geven we een paar aanwijzingen die bij de bouw van de hoed van belang kunnen zijn.

Benodigheden:

- 8 pionierpalen van 4 à 5 meter
- landbouwplastic 25 à 32 meter (4 meter breed). Te verkrijgen bij Boerenbond/landbouwcoöperaties (zwart landbouwplastic kost ca. f 1,20 p.m² en zit op een rol van 8 meter breed).
- materiaal voor de sierband rond de hoed (wit plastic, lakens o.i.d.
- sisaltouw
- stevig plakband
- 8 katrolletjes op schroefogen
- grondboor
- punaises



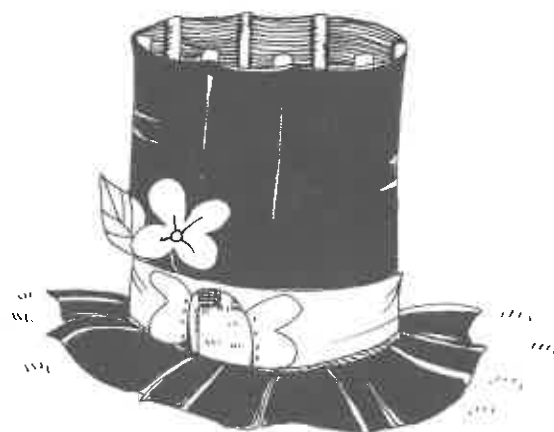
Bevestig de schroefogen of katrollen aan het bovineind van de pionierpalen. Bevestig ook alvast de hijslijnen.

Zet nu de 8 pionierpalen in de grond (minstens 75 centimeter in de grond). De doorsnede van de cirkel is 4 à 5 meter (de lengte van het plastic gedeeld door 6,3).

Als de palen in de grond staan leg je het plastic er omheen en je plakt de einde aan elkaar.

Bevestig nu de hijslijnen aan het plastic. De bevestiging wordt een stuk steviger wanneer je een touw rondom in een zoom maakt.

Hijs het plastic nu voorzichtig omhoog (alle touwen tegelijk!).

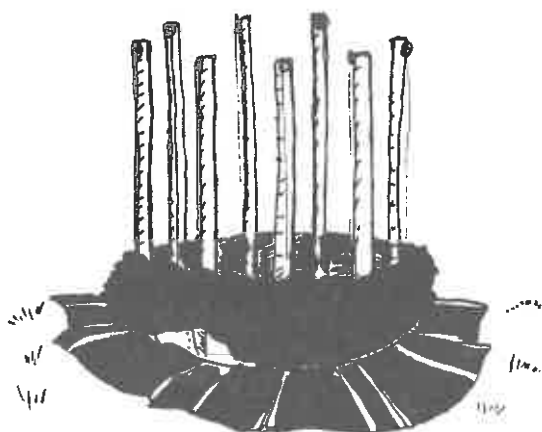


Als het plastic boven is kun je de onderkant vastzetten met punaises of sisal. Maak bevestigingspunten voor de hijslijnen.

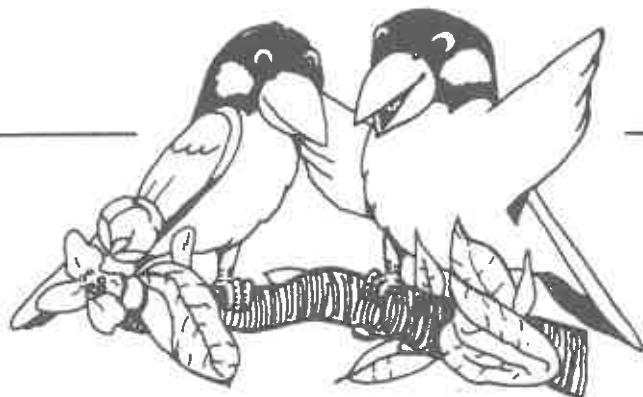
Bevestig nu de sierrand aan de hoed, hierin kun je een strik maken (zie spelmap bevers), deze strik wordt de ingang van de hoed.

Vervolgens leg je de rand van de hoed op de grond, deze rand bestaat uit een strook plastic en kan worden vastgezet met wat haringen.

Als laatste laat je de hoed weer zakken. De vogels nemen hun positie bij de pionierpalen in, verscholen achter/onder het landbouwplastic, klaar om op teken van Lange Doener de hoed groot te toveren.



Zorg ervoor dat de "beesten" niet helemaal onder het plastic komen, er moet voldoende frisse lucht bij kunnen!



Publiciteit

Als jullie bezig zijn met de organisatie van de bever-doe-dag en met de bever-doe-dag zelf dan is het erg zinvol om al rekening te houden met de publiciteit die je aan de bever-doe-dag wilt geven. Die publiciteit kan bestaan uit een heleboel dingen:

LANDELIJKE PUBLICITEIT:

Scouting Nederland zal zorgen voor de contacten met de landelijke media (radio-tv, grote kranten zoals Algemeen Dagblad, Volkskrant en Telegraaf).

PLAATSELIJKE/REGIONALE PUBLICITEIT:

In veel districten is een districtsvoorlichter. De districtsvoorlichter onderhoudt de contacten met de plaatselijke/regionale media (plaatselijke kranten, huis aan huis-bladen, lokale omroepen, kabelkrant enz.). De districtsvoorlichter krijgt via Scouting Nederland medio mei persberichten en foto's die hij/zij kan doorspelen naar de plaatselijke/regionale media.

Veel districtsvoorlichters onderhouden ook contacten met gemeentes, via hem/haar kun je misschien een burgemeester of wethouder uitnodigen om hem/haar kennis te laten maken met de bevers van Scouting Nederland. Bezoek van een "prominent" aan de bever-doe-dag trekt altijd meer de aandacht van de media.

Als er in jullie district geen districtsvoorlichter is, overleg dan hoe jullie de plaatselijke/regionale publiciteit gaan verzorgen. De afdeling voorlichting van het landelijk bureau (tel. 033-960911) kan jullie helpen met jullie perscontacten.

PUBLICITEIT BINNEN HET DISTRICT:

Zijn er in jullie district misschien groepen die overwegen om met bevers

te beginnen, nodig ze dan uit om een kijkje te komen nemen, misschien dat de stafleden van die groep mee kunnen helpen om een indruk te krijgen van het spelen met kinderen van 5-7 jaar.

PUBLICITEIT BINNEN DE GROEP:

Mogelijk dat jullie de hulp nodig hebben van stafleden van andere speltakken en/of ouders, het is natuurlijk zaak hen daar op tijd van op de hoogte te stellen: ze moeten weten:

- wat er gebeurt
- wanneer het gebeurt
- waarom het gebeurt
- waar het gebeurt

Als de bever-doe-dag valt op een andere dag of andere tijd als jullie normaal de bijeenkomsten houden dan stuur je natuurlijk een briefje naar de ouders.

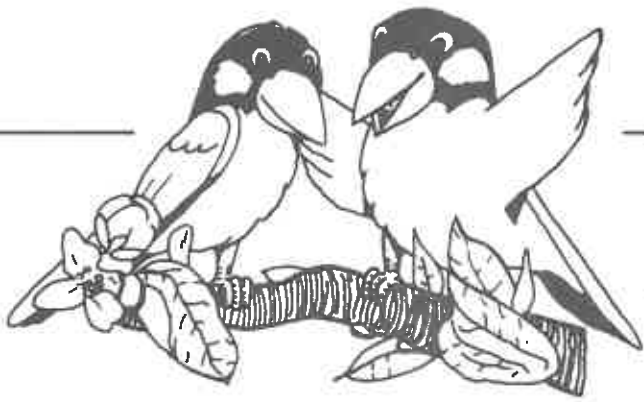
In het groepsblad komt natuurlijk een verslag van de bever-doe-dag.

Als jullie nog ruimte hebben voor een paar bevers dan zijn de vriendjes en vriendinnetjes van bevers deze keer natuurlijk extra uitgenodigd om mee te komen, zorg er wel voor dat de ouders van deze kinderen weten waar ze zijn en vang deze kinderen goed op en geef ze achteraf een folder en/of informatieboekje mee (komen ze de week erna ook weer? Als ze niet komen waarom niet?)

Maak vooraf duidelijke afspraken met eventuele terrein-eigenaren en zorg voor een bloemetje achteraf.

Juist op een bever-doe-dag is het leuk als iedereen in uniform is (bevers én leiding).

De beste publiciteit is nog altijd het spel van de bevers, zorg ervoor dat de kinderen plezier hebben.



Padda oryzivora

Rijstvogel: Padda oryzivora
 Verspreiding: Java, Bali; ingevoerd op Sri Lanka, in Burma, op enkele Indonesische eilanden, Hawai, Seychellen, Zanzibar, St. Helena.
 Milieu: rijstvelden, struikgewas, mangroven, stadsgebieden
 Lengte: 16 cm



Rijstvogels staan over de hele wereld bekend als populaire kooivogels, het is een vinkensoort en ze kunnen mooi zingen. Onder de juiste omstandigheden kunnen ze zelfs gaan broeden. Er zijn verschillende variëteiten, waaronder een gevlekte, een kaneelkleurige en een witte. Het natuurlijke verenkleed is blauw-grijs, met een rose buik en staart. De kop is zwart met witte wangetjes en de snavel is rood met wit. De rijstvogel is iets kleiner dan de ons bekende huismus.

RIJSTETENDE MUSSEN:

Rijstvogels vormen in Zuid-Oost-Azië, waar rijst het voornaamste gewas is, zo'n plaag, dat zelfs hun wetenschappelijke naam Padda oryzivora "rijsteter van het padi-veld" betekent. In gevangenschap eten ze alleen rijst en negeren ze al het andere voer, tenzij er geen rijst aanwezig is. Ze eten dan ook andere zaden, zoals kanariezaad, gierst en groenvoer, en ook meelwormen en termieten. Deze variatie in het menu schijnt af te hangen van de omstandigheden, waaronder men ze houdt en van het feit of ze broeden.

OUDERWETSE HOFMAKERIJ:

De paartjes leven vriendschappelijk, delen één slaapplek en groeten elkaar als ze elkaar zien. Als een paartje gescheiden en daarna weer bijeen gebracht wordt, voltrekt zich een uitgebreide en bekoorlijke ceremonie. Het eerste stadium is een diepe en trillende buiging. Dan gaan ze zij aan zij zitten, wendend zich om beurten zijwaarts en laten hun kopje op dat van de partner rusten. Dan volgen nog meer buigingen en blijven de vogels dicht tegen elkaar aan zitten.

HET VROUWTJE VOLTOOIT HET NEST

Het nest wordt van gras en ander lang en taai, plantaardig materiaal gebouwd. Dit wordt tot een losse kluwen geweven en het hierin ontstane kamertje wordt met veertjes bekleed. In gevangenschap heeft men het mannetje het hele nest zien bouwen. Het vrouwtje vergezelt haar partner op zijn verzameltochten, maar helpt hem alleen op het laatst. Dan verzamelt ze de veertjes voor de bekleding. Beide sexen broeden om beurten 20-30 minuten. De jongen komen na

ongeveer 3 weken uit. Ze zijn eerst helemaal kaal en worden door beide ouders warm gehouden en gevoederd.

RIJSTVOGELS EN DUIVEN:

In het "Avicultural Magazine" heeft Derek Goodwin beschreven hoe zijn rijstvogeltjes met tortelduiven op stok gingen. Elke avond nestelden ze zich tussen de veel grotere tortelduiven en zo mogelijk klommen ze tussen hun poten. Als de tortelduiven een nest hadden, kropen de rijstvogels onder de broedende vogel.

Soms slapen de rijstvogels bovenop in plaats van onder de duiven. Waarom ze dit doen is een raadsel. Ze zitten niet in groepjes bijeen zoals de tijgervinkjes en dus kunnen de duiven niet als imitatie van een groepje rijstvogels gezien worden. Ook nestelen ze zich niet tegen de duiven aan voor de warmte, dit gedrag is bij temperaturen van 32°C in de schaduw waargenomen. Het zou erg interessant zijn om te weten of rijstvogels dit in het wild ook met wilde duivensoorten doen.



Aan deze map werkten mee:

Samenstelling:

Chris Dorna
Rob van der drift
Johan van Kampen
Dorine Rabou
Marijke Rogge
Ruud Sabel
Lidewij Wilms

Tekeningen:

Jori van Doorn

Liedjesschrijfster:

Liesbeth Slits

Tekstverwerking:

Carla Smerk

Vormgeving en eindredactie:

Ruud Sabel

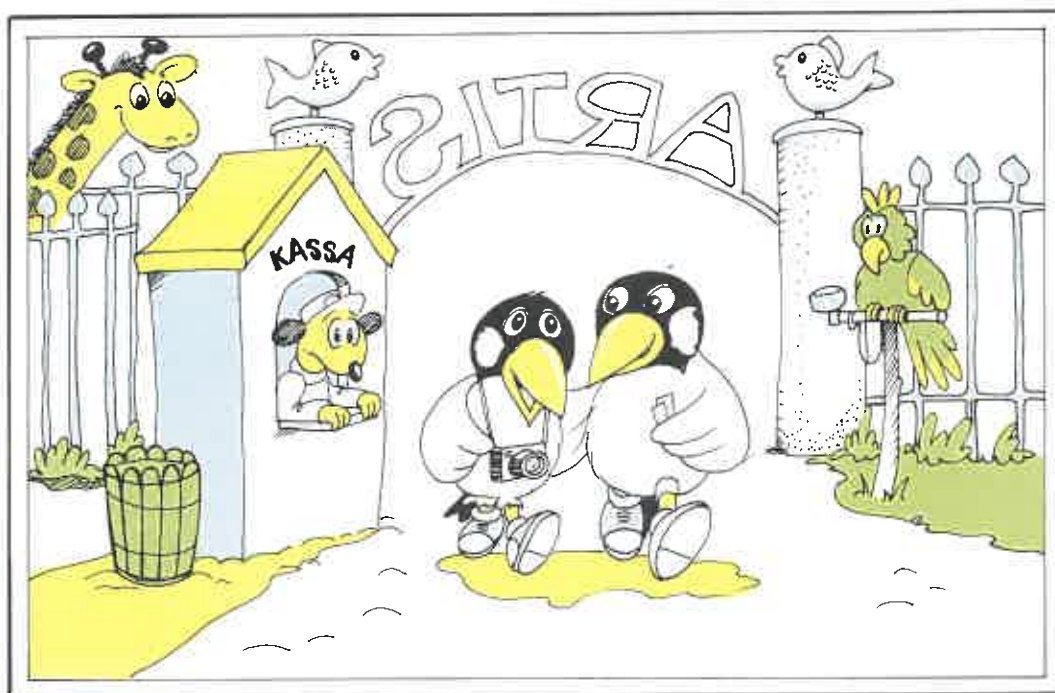
Druk:

Trepico, Hooglanderveen

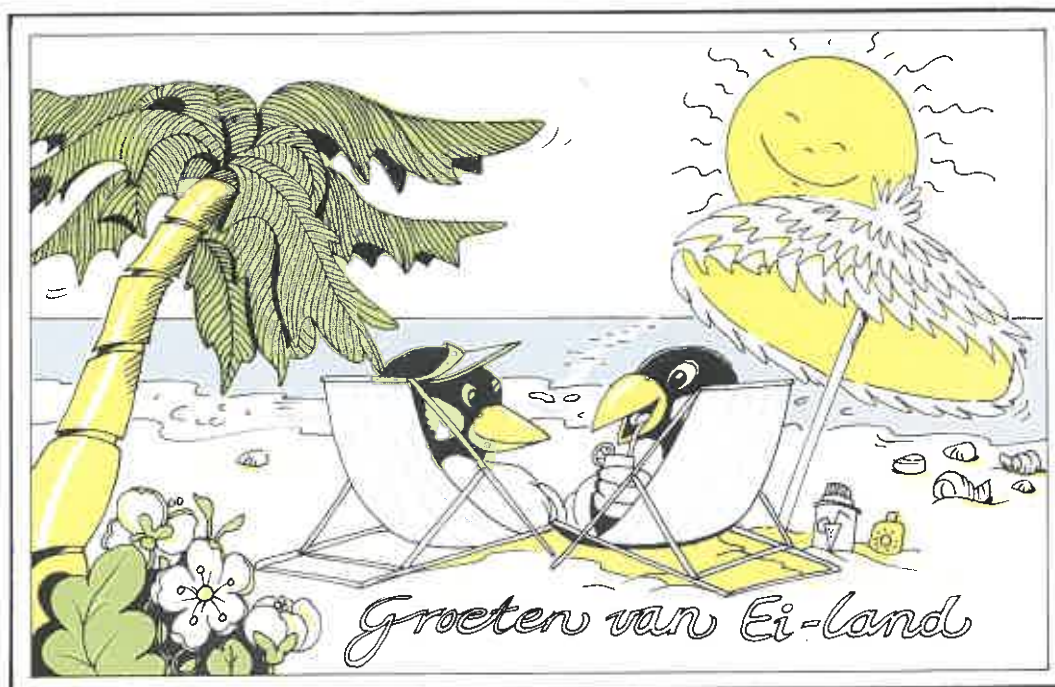
A



B



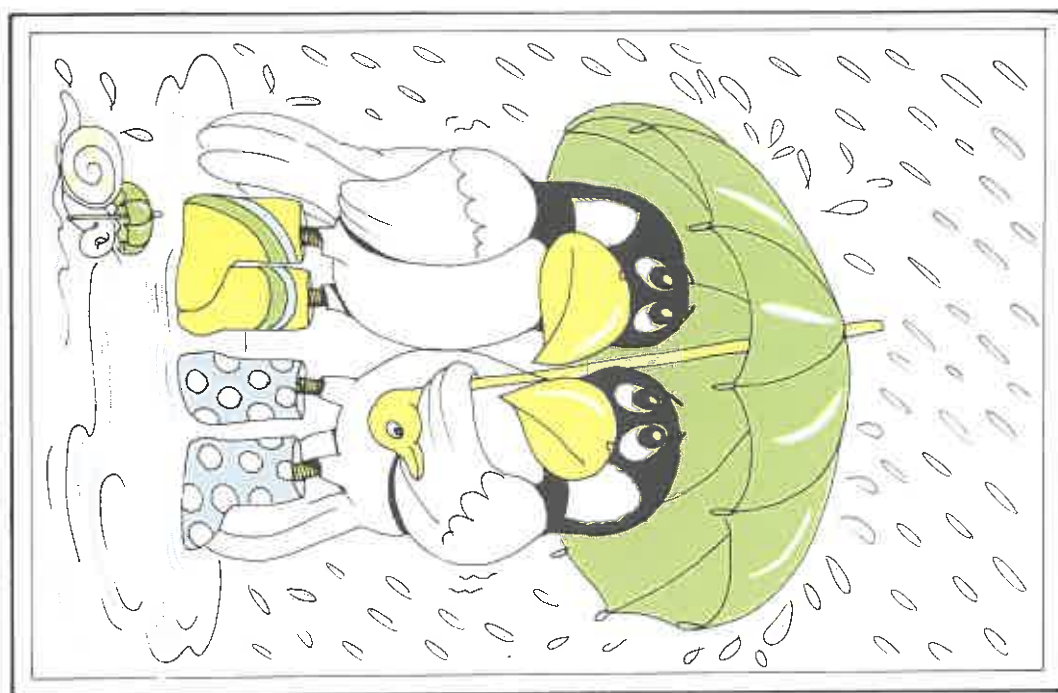
C



D



E



F



