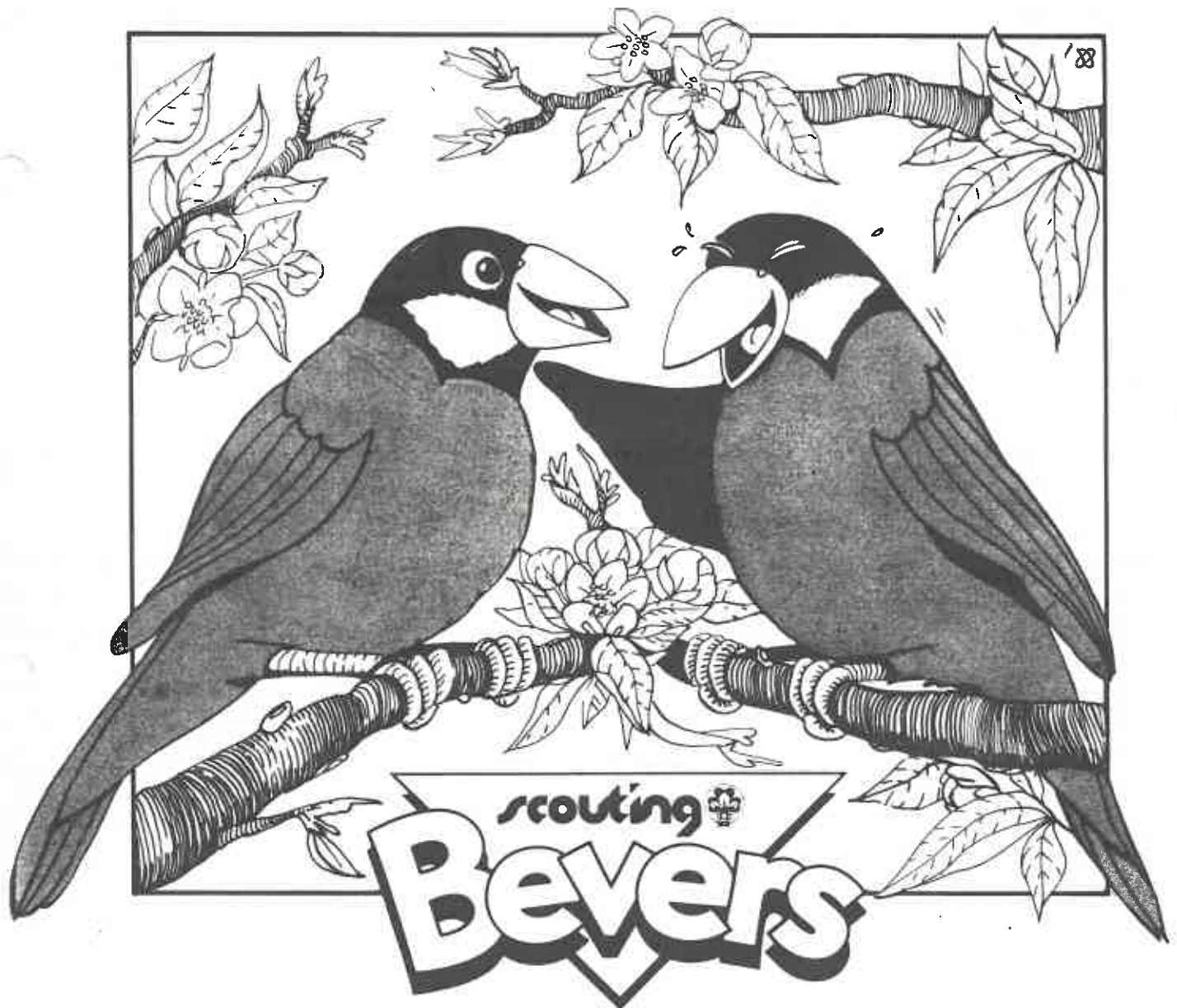
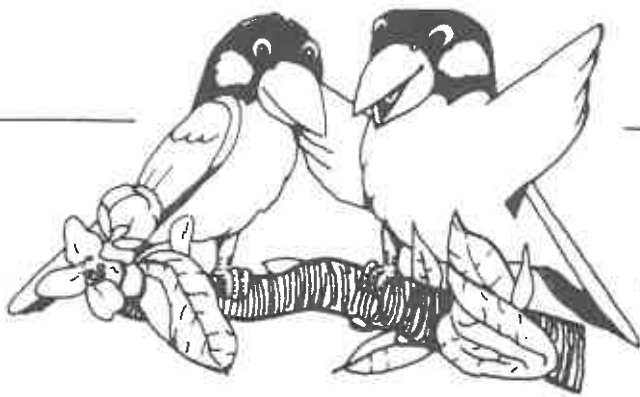


Bever Doe Dag

speladviseurs-aanvulling



scouting



Voorwoord

Op 16 april, of als u toen verhinderd was - zo spoedig mogelijk daarna -, heeft u dit mapje plus voor iedere beverspeleenheid een bever-doe-dag-map ontvangen.

De computer-uitdraai geeft aan waar de beverspeleenheden in uw district zitten. Het extra exemplaar is voor u.

Heeft u de bever-doe-dag-map al gelezen?

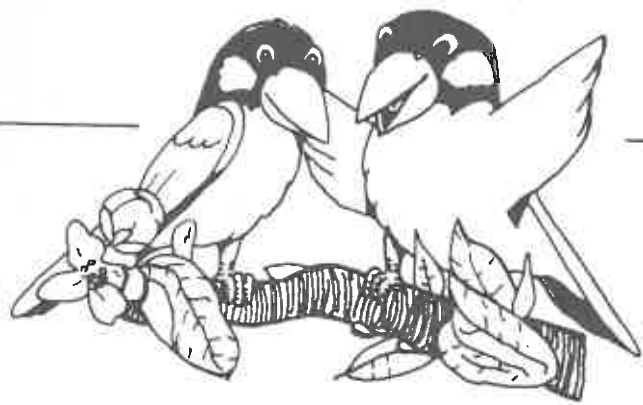
Doet u dat anders eerst! Dit mapje is er namelijk een aanvulling op.

In het volgende hoofdstuk nemen we de bever-doe-dag-map even met u door.

Pakt u de map erbij en bladert u met ons mee?

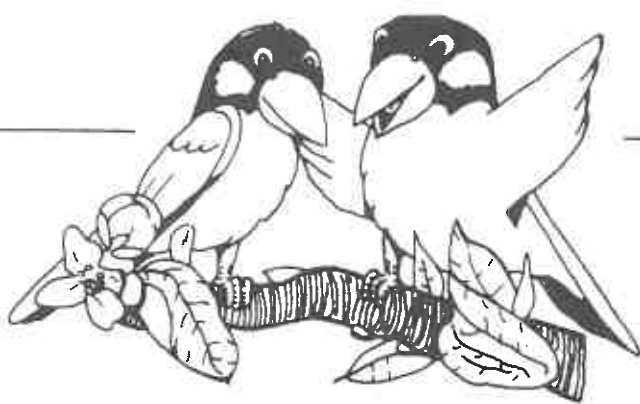
Het LSTT-Bevers.





Inhoud

Voorwoord	1
Bever-Doe-Dag-map	3
De kaarten	5
Organisatie & Voorbereiden	7
De activiteiten	9



Bever-Doe-Dag ~ map

Voorwoord (pagina 1)

Graag uw aandacht voor onze oproep om reacties, uitnodigingen etc.

Het verhaal (pagina 3)

De "rode draad" van de bever-doe-dag, 18 juni 1988.

Uiteraard is daar van alles omheen, aan- en uit te bouwen. Daar is natuurlijk ook niets op tegen.

Wij verzoeken u wel met klem de essentie in tact te laten, zodat heel Nederland een vergelijkbare bever-doe-dag beleeft. Wij denken dat de uitwerking voldoende ruimte geeft voor eigen creativiteit, variatie en aanpassing aan de specifieke omstandigheden in uw district.

Snabbel & Babbel (pagina 4)

Of Snabben & Babbel nu ook "zoekge-raakt" zijn, wordt uit de map niet duidelijk. Dit is dus naar keuze van het district.

- Of ze zijn, net als de gast-rijst-vogels, op het eindpunt van de tocht.
- Of ze lopen als Hotsjietonia-bewoner mee met een groep bevers.
- Of ze zijn beschikbaar voor hand-en spandiensten.

De kaarten (pagina 6)

Om voorafgaand aan bever-doe-dag, de bevers vast op de hoogte te brengen van wat er komen gaat, zijn de ansichtkaarten bedacht.

Het is niet de bedoeling dat er complete "voorprogramma's" gemaakt worden.

De groepen kunnen zelf hun keuze maken uit de bijgeleverde kaarten. Natuurlijk zijn de aangegeven spelletjes slechts suggesties en inwisselbaar voor andere. In dit mapje vindt u een aantal aanvullende ideeën.

Mochten er dus groepen zijn die met de suggesties geen raad weten, dan heeft u nog wat achter de hand.

Over één kaart moet u het wel met alle groepen eens worden: de "regenkaart".

Wat te doen als het echt stortregent. Wij stellen dan voor het NIET centraal door te laten gaan. Spreek een centraal punt en tijdstip af waar de knoop doorgehakt wordt. Bij annulering gebruikt iedere groep de regenkaart om aan de bevers uit te leggen waarom de familie van Snabbel & Babbel niet kon komen.

Bever-Doe-Dag (pagina 9)

Hier wordt de centrale opening en speluitleg van de bever-doe-dag beschreven.

Eén en ander komt later ook nog aan de orde.

De organisatie (pagina 10) en Voorbereiden (pagina 11).

In aanvulling op het "speelsysteem" (organisatie) en de tips bij het uitzetten in een route (voorbereiden) geven we in dit mapje een overzicht van wat er van de speladviseurs en wat van de groepen verwacht wordt.

De activiteiten (pagina 13)

Ook hier geldt weer dat de genoemde spelen suggesties zijn. Altijd handig om nog wat extra suggesties achter de hand te hebben, vandaar dat we in dit mapje een aanvulling geven.

Buitenleven (pagina 18)

Buiten spelen is nog niet hetzelfde als "buitenleven".

Van de commissie buitenleven ontvingen we deze suggesties om het buitenspelen een extra dimensie te geven.

We zouden het op prijs stellen als aan de groepen nog eens benadrukt werd dat dit natuurlijk niet alleen voor een éénmalige activiteit geldt.

De sluiting (pagina 20)

Hier hebben we niets aan toe te voegen.

De hoed (pagina 21)

Het kan en het werkt zoals het beschreven staat.

Toch is de constructie wat "gevoelig". Bijvoorbeeld op een wat hoger gelegen open plaats bij veel wind!

Dring er op aan dat al het materiaal er ruim van te voren is. Test het uit! Niets is zo knullig als het afbreken van touwtjes, openscheuren van de hoed etc.

Publiciteit (pagina 23)

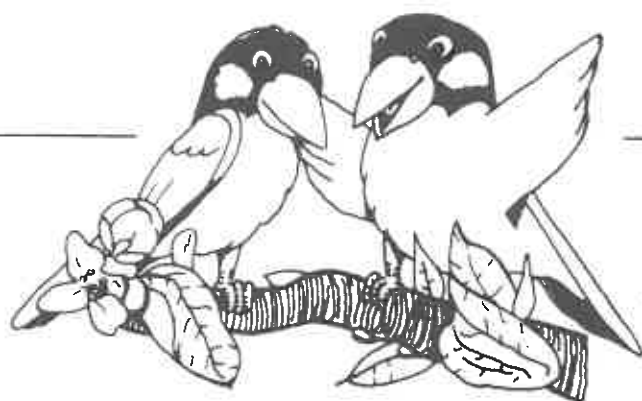
Neem zelf, zo vroeg mogelijk, contact op met de districtsvoorlichter.

Verzekert je van zijn/haar medewerking.

Padda oryzivora (pagina 24)

Een aardigheidje waar verder niets mee gedaan hoeft te worden.





De kaarten

Kaart A: Bergen

- * De bevers kunnen zelf een berg maken van het materiaal dat in het lokaal te vinden is (kussens, tafels, kisten etc.).
- * Als je bovenop een berg staat dan zie je meer als normaal, misschien hebben jullie de mogelijkheid om in de omgeving iets hoog te beklimmen (een flat of een kerktoeren), let er wel op dat het veilig moet zijn, als je twijfelt dan moet je het nooit doen!

Kaart B: Dierentuin

- * In een dierentuin kun je een heleboel verschillende beesten zien en het is dan ook moeilijk om de naam te onthouden van zo'n beest. Vaak weet je nog wel hoe een bepaald beest er uit ziet en wat voor geluid het maakt. Iedere bever krijgt een tekening van een beest te zien en moet dit dier nadoen en het geluid maken (neem bekende dieren, zoals hond, poes, kip, eend, leeuw etc.).
- * Paniek in de dierentuin, de dieren zijn ontsnapt! de oppasser heeft er de grootste moeite mee om alle beesten weer in het goede hok te krijgen. Twee bevers zijn oppasser en iedere hoek van het lokaal of het speelveld is een hok. De andere bevers zijn de verschillende dieren, er zijn vier verschillende dieren. Natuurlijk kun je de dieren goed herkennen aan de verschillende staarten:

zebra: zwart-witte staart
papegaai: staart met heel veel kleuren
varkens: korte roze staart met krul
apen: lange bruine staart

De oppasser moeten de verschillende beesten vangen (tikken) en naar het goede hok brengen (dit hok is te herkennen aan de staart die daar hangt).

- * Binnenkort gaan de vogels weer broeden en ze zijn nu alvast een lekker knus nest aan het maken. De bevers kunnen ook een groot nest maken van allerlei zachte materialen (Ssst mag ook meedoen). Als vogels een ei uitbroeden dan moeten ze heel lang op hun nest blijven zitten, kunnen de bevers ook zolang blijven zitten? Het zal zeker lukken als de leiding een leuk verhaal vertelt.
- * Het is etenstijd en van de oppasser krijgen de bevers een banaan.

Kaart C: Strand

- * Limonade drinken met een rietje
Je pakt een glas ondersteboven en doopt het heel even in een laagje water.
Daarna meteen in de suikerpot. Je ziet meteen een heel mooi suikerrandje.
Vul hierna de glazen voorzichtig met limonade. Je kunt het helemaal chique maken door een kersje of een schijfje citroen/sinaasappel in het glas erbij te doen. Nu nog een rietje erin. Proost!
- * Hangmat maken
Je kunt dit snel voor elkaar krijgen door een deken, canvaszeil of camouflagenet stevig vast te maken aan de vier hoeken aan stevige bomen/pionierpalen. Let er wel op dat je het zo laag hangt dat de bevers er zelf op/af kunnen en dat het risico van eruit vallen minimaal wordt.

* Op het "strand" lopen

Naar aanleiding van verhalen kun je bevers op verschillende manieren laten lopen. Hoe loop je op schelpen, nat zand, modder, heet zand, etc.

Kaart D: Bloemen & planten

* Bloemen plukken

Wat is er mooier dan in het voorjaar een wandeling te maken door bos of weiland. Prachtig naar de bloemen kijken. Van sommige bloemen mag je er ook een paar plukken. Let er wel op dat er altijd nog ca. 10 blijven staan; andere mensen willen ook graag bloemen zien.

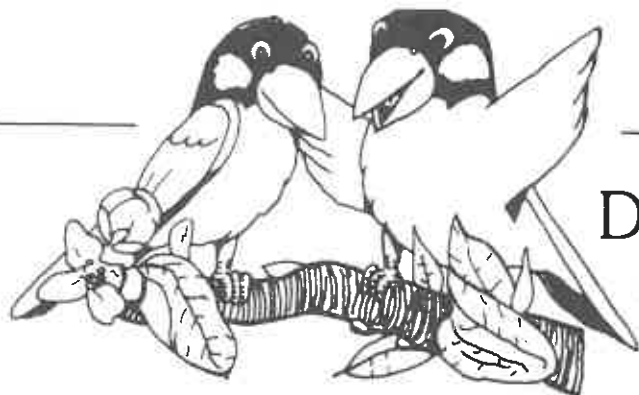
* Bloemen maken

- Vouw zijde-papier in harmonica. Mooi effect krijg je als meerdere kleuren papier eerst op elkaar legt en dan alles samen vouwt.
- De verkregen harmonica vouw je dubbel.
- In het midden vouw je een stuk stevig ijzerdraad.
- Nu ga je de randen van de harmonica bijknippen in de vorm van een bloem.
- Als dat allemaal gebeurd is, ga je voorzichtig blaadje voor blaadje zijde-papier uitvouwen. Als resultaat heb je nu een prachtig blijvende bloem.

* Vogelvoer

Pompeomp haalt altijd het voer uit een doosje voor de vogels. Je kunt ook zelf wat zoeken naar voedsel. Loop in de zomer maar eens langs een akker waar haver staat. Als je daar de aren vanaf haalt en de zaadjes hun jasje uitdoet heb je eten wat vogeltjes heel lekker vinden.





De organisatie & Voorbereiden

Wat wordt er verwacht van de speladviseur bevers/de organisatie van de bever-doe-dag.

Zo snel mogelijk ná 16 april: districtsbijeenkomst voor alle beverleiding houden.

Om u in de gelegenheid te stellen de uitnodiging hiervoor te maken, ontving u reeds de "rode draad" van de bever-doe-dag. In die uitnodiging kunt u ook aangeven wat volgens u een goed geschikte plaats is om Bever-Doe-Dag te houden. Behalve de bereikbaarheid voor de deelnemende groepen, zijn er de volgende "eisen" aan de lokatie:

- * een bosrijk gebied/eventueel een park
- * de mogelijkheid om ca. 4 (liefst wat uiteenlopend) routes uit te zetten van 1 à 1½ kilometer
- * een open plek waar een centrale presentatie en afsluiting kan plaatsvinden (als meerdere geschikte lokaties voorhanden zijn, kunt u ook de groepen zelf de keuze laten maken).

Op de districtsbijeenkomst

- presenteert u het spel (op 16 april wordt het aan u gepresenteerd)
- valt de (definitieve) terreinkeuze
- wordt gekozen voor de manier van de route uitwerken
- kiezen de groepen een kleur rijstvogel/kleur route
- kiezen de groepen een huisdier
- worden afspraken gemaakt over de algemene zaken zoals de presentatie, de "hoed", de afsluiting, veiligheid, budget, coördinatie, publiciteit, etc.

Op 16 april ontvangt u hiervoor voor elke geregistreerde bevergroep een Bever-Doe-Dag-spelmap en voor u deze aanvulling met verdere suggesties en organisatorische tips en voorbeelden.

Eind mei: een tweede districtsbijeenkomst, waarin:

- de stand van zaken wordt gecheckd
- de financiën worden afgehandeld
- de laatste puntjes op de i worden gezet, zoals:
 - * veiligheid/EHBO
 - * uittesten HOED
 - * afspraken over opruimen
 - * zijn alle benodigde vergunningen geregeld
 - * zijn er vervoersproblemen
 - * regenafspraken
 - * P.R. & Voorlichting
 - * doen we nog iets voor de bouwers van de hoed en de figuranten in rijstvogelpakken

Zorg ervoor dat iedereen die bij de organisatie betrokken is goed weet wat hij/zij moet doen, maak daarom een duidelijk draaiboek en zorg ervoor dat iedereen dit op tijd heeft, geef eventueel in het draaiboek aan (met een merkstift) wat er van een bepaalde groep wordt verwacht.

Vrijdagavond 17 juni/zaterdagochtend 18 juni:

- het (reeds uitgeprobeerde) raamwerk van de hoed wordt opgebouwd
- de routes worden nog eens langsgelopen en eventueel van "borden" voorzien
- bewegwijzering in de omgeving (toestemming voor nodig!)
- limonade etc.

Afhankelijk van uw rol in het spel zelf leeft u zich vast in in de figuur van Lange Doener of Pompedomp.

Zaterdagmiddag 18 juni:

- na afloop van het spel even bijhouden dat iedereen z'n afspraken over het opruimen nakomt
- alle medewerkers bedanken etc.

Wat wordt er verwacht van de deelnemende groepen.

Met alle leiding naar de districts-bijeenkomst komen!

Daar wordt het verhaal gepresenteerd (de "rode draad" wordt al in de uitnodiging meegestuurd), de lokatie vastgesteld en afspraken gemaakt over de algemene zaken en over het spel zelf.

Daar rolt één en ander als "huiswerk" voor de groep uit:

- iedere groep werkt per route de spelsuggesties verder uit en zorgt voor de daarbij benodigde materialen. Die moeten in een rugzak vervoerd kunnen worden
- per route is nodig: één rijstvogel (in de kleur van de route), het is handig hiervoor een "figurant" in te huren)
één huisdier (Hotsjietonia-huisdier) uiteraard ook in pak. Dit huisdier is de gids op de route en heeft de spelletjes in de rugzak (dus als hier ook een "figurant" voor gevraagd wordt, moet deze wel spelen uit kunnen leggen).
Exclusief vogel, maar inclusief huisdier: één leid(st)er per 4 bevers
- (tenzij dit bijvoorbeeld door het districtsspelteam samen met een stam geregeld wordt) een bijdrage leveren in het regelen en organiseren van de algemene zaken.

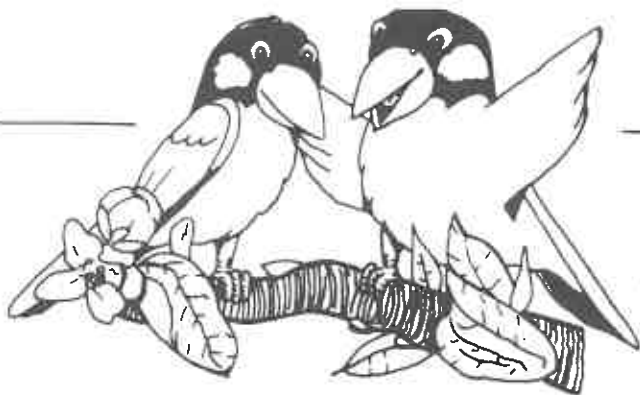
In de Bever-Doe-Dag-spelmap, die iedere geregistreerde bevergroep gratis van de speladviseur ontvangt, staan veel suggesties voor de spelen op de route, de aankleding van de rijstvogels, huisdieren, algemene zaken etc.

Eind mei komt alle beverleiding nog een keer bijeen om de stand van zaken door te nemen en de restzaken te regelen.

Om de bevers voor te bereiden op Bever-Doe-Dag en, zonodig de huisdieren (nader) te introduceren, worden in de spelmap suggesties gegeven hoe je Bever-Doe-Dag enige tijd van te voren tijdens de gewone opkomsten reeds aan kunt stippen.

Iedere groep regelt uiteraard zelf het vervoer van en naar de speldag. Het opruimen, afronden, medewerkers bedanken etc. hoort er vanzelfsprekend ook bij.





De activiteiten

Bord paddentrek

Wat kunnen we hier doen?

Je kunt de bevers vertellen dat dit bord wel degelijk in het echt bestaat en dat het er is om automobilisten te waarschuwen.

Het bord zal op een plaats staan waar in een bepaald deel van het jaar veel kikkers en padden de weg oversteken, omdat ze op zoek zijn naar een vrouwtje of mannetje.

Als bestuurders van auto's zo'n bord zien, weten ze dat ze wat langzamer moeten gaan rijden, om er zo voor te zorgen dat ze de kikkers niet doodrijden.

* Kikker, mag ik oversteken

Een variatie op schipper, mag ik overvaren. Een bever is kikker. De andere bevers staan op een afstandje van de kikker vandaan op een rij en zingen het bekende liedje:

Kikker, mag ik oversteken, ja of nee?

Moet ik dan een cent betalen, ja of nee?

Als de kikker "ja" antwoordt, vragen de kinderen, hoe?

Dan doet de kikker voor hoe ze naar de overkant moeten, hinkelend, springend als een kikker, achteruit lopend, enzovoort.

Als de kinderen oversteken, probeert de kikker, die zich op dezelfde manier moet voortbewegen, hen te tikken.

De kikker kan ook "nee" antwoorden; dan mogen de kinderen gewoon lopend naar de overkant en de kikker mag hen aftikken.

* Kikker schminken

Misschien is dit een gelegenheid om de kinderen eens iets te laten doen met schmink. Je kunt het als leiding eerst bij elkaar doen en dan bij de kinderen, maar de kin-

deren kunnen het ook best zelf bij elkaar of bij zichzelf doen.

Het allerleukste is natuurlijk om de leiding een gek gezicht te geven!

Heel eenvoudig is het om elkaar als kikkertje te schminken.

Hiervoor heb je vooral groene schmink nodig.

Schmink gezicht en bovenkant van de handen.

Misschien is het een idee om dit te doen voordat je de kikkerspelletjes gaat doen, zodat je allemaal nog meer op kikkers lijkt.

* Kikker maken

Zoek kiezelsteentjes (of neem een voorraadje mee in de rugzak).

Kies een beetje platte en gladde steentjes uit.

Met lijm (bijvoorbeeld Bison-Col) plak je ze aan elkaar in de vorm van een kikker.

Twee hele kleine steentjes vormen de bolle kikkerogen.

Bord: "Afval in de prullenbak"

- * In de rugzak zitten nog een paar niet-ingekleurde ansichtkaarten van de familie Rijstvogel en een paar potjes lijm. De bevers mogen deze kaarten nu beplakken met de propjes die ze vinden (als er niet voldoende propjes liggen, dan zorg je er als leiding natuurlijk voor dat je deze achter de hand hebt). Zorg ervoor dat de te beplakken stukken niet te groot zijn, eventueel kun je vooraf al een deel inkleuren zodat de bevers bijvoorbeeld alleen nog maar de vleugels hoeven te beplakken. Als we klaar zijn dan zorgen we er natuurlijk voor dat we het bos een beetje schoner achterlaten dan dat we het gevonden hebben!

Bord: Fietspad, dus niet brommen

- * Dierengeluiden nadoen
Neem dierengeluiden op een cassette

en speel ze af voor de bevers.
 De bevers kunnen er naar raden en
 ze benoemen. Uiteraard kun je zelf
 ook dierengeluiden imiteren.
 Neem niet al te moeilijke dieren.
 Bevers kunnen ook hun lievelings-
 dier nadoen en er naar laten raden.
 Dierengeluiden passen in de natuur,
 dus mag het best hardop!

Bord: Oversteekplaats ganzen/eenden

* Ganzenpad

Gans kleef aan.

Eén bever tikt een andere bever
 aan, deze plakken zich vast aan
 de rij ganzen.

Een vermoeiend spel en oppassen met
 vallen!!

* Domme gans

Uitbeelden zonder woorden (gebaren
 en mimiek).

Je kunt hier aardig inspelen op de
 fantasie van de bevers, beeld maar
 een wolk uit of de zon, een boom,
 een mug, je ziet mogelijkheden
 genoeg.

- * Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet.
 Bevers zien wat in hun omgeving,
 een boom, een bloem, een huis.
 In ieder geval mag het niet bewegen
 (of juist wel?), de andere bevers
 kunnen er naar raden, diegene die
 het raadt, is dan aan de beurt.

* Ganzenhoedster

"Verstoppertje"

Een ganzenhoed(st)er is zijn/haar
 gansjes kwijt.

Die moeten natuurlijk gevonden
 worden.



