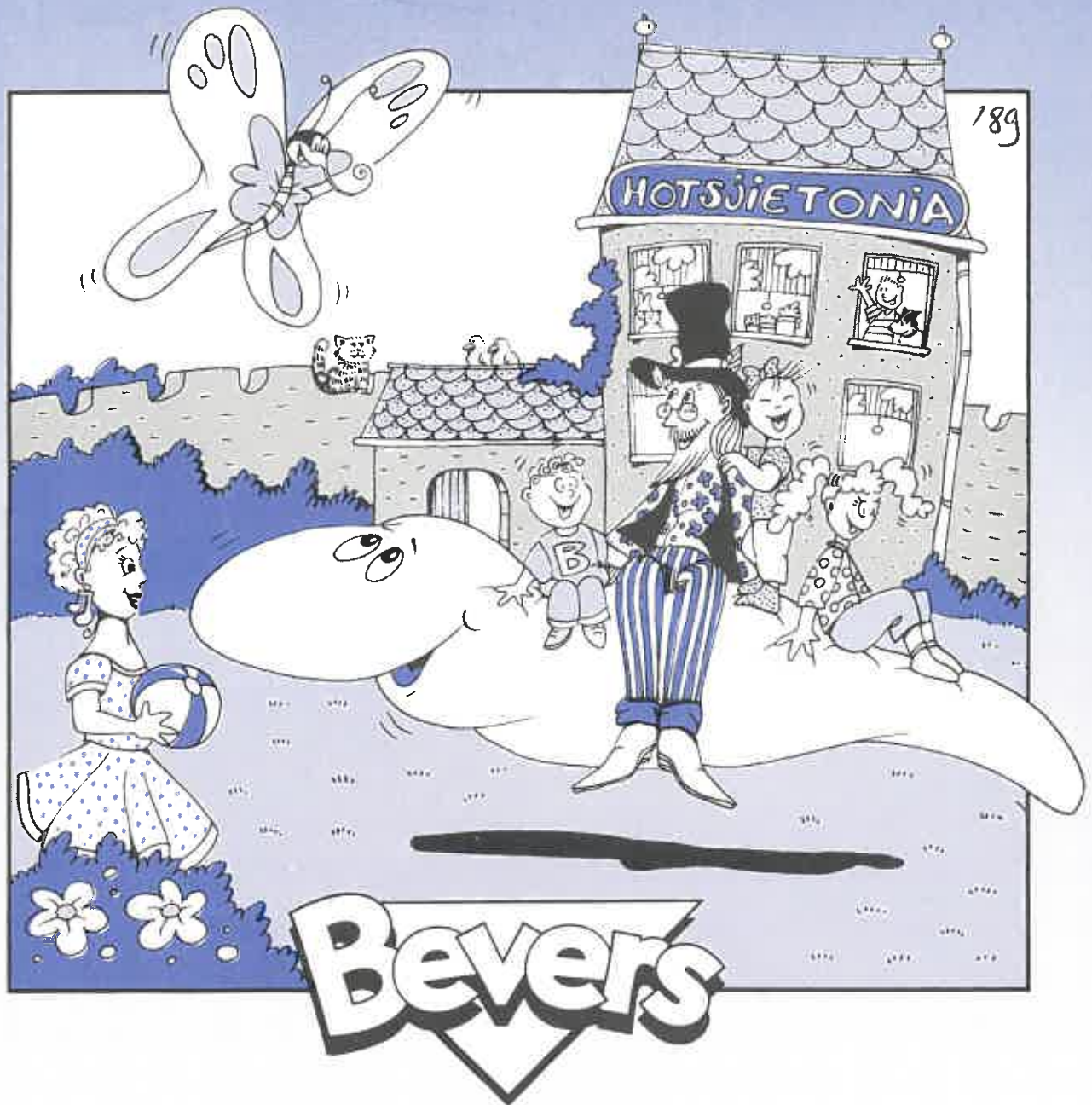


Bever Doe Dag



scouting



Inleiding

In januari heeft elke beverspeleenheid er al bericht over gekregen en 17 juni is het dan weer zo ver: de derde Bever Doe Dag. Ruim vijfduizend bevers zullen die dag gaan spelen met Ssst, want die heeft een hele vreemde bui. De andere bewoners uit Hotsjietonia laten de kans natuurlijk niet onbenut om met Ssst mee te spelen.

In de vooraankondiging werd geadviseerd om te beginnen met het verzamelen van verschillende materialen. Hoe de spelfiguren hiermee een speelplek hebben ingericht en wat de bevers er allemaal mee kunnen doen lees je in deze spelmap.

Het zal een drukke dag worden voor Ssst die gewoonlijk zo rustig is, maar samen met twee andere beverspeleenheden en jullie bevers zal Ssst zich vast reuze vermaken. En de bevers natuurlijk ook.

Wij hopen met deze spelmap jullie voldoende informatie te geven om er zelf mee aan de slag te gaan. Samen met de bevers zal dat prima lukken, daarvan zijn we overtuigd.

Natuurlijk willen wij graag weten hoe Bever Doe Dag is verlopen en of er nog opmerkingen zijn, die we kunnen gebruiken bij het bedenken van Bever Doe Dag voor volgend jaar. We gaan ook bij een aantal Bever Doe Dagen kijken om sfeer te proeven. Daarom vragen wij jullie ons een uitnodiging met tijdstippen en routebeschrijving te sturen. Geef s.v.p. ook een contactpersoon en telefoonnummer door, dan kunnen wij laten weten of jullie Bever Doe Dag in één van onze routes past. Verder ontvangen wij graag:

- Een verslag van de activiteiten.
- (Kopieën van) kranteknipsels over Bever Doe Dag.
- Al jullie aan- of opmerkingen.
- Etc.

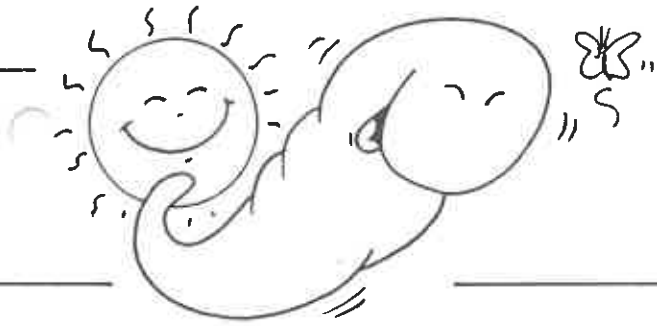
Het adres, waar je ook voor vragen terecht kunt:
Landelijk Bureau Scouting Nederland,
Afdeling bevers,
Postbus 210,
3830 AE Leusden.
tel.: 033 - 960 911.

Het LSTT-bevers.



Inhoud

Inleiding	1
Verhaal	3
De weken voor Bever Doe Dag	4
De laatste bijeenkomst	6
Ssst maken	7
17 juni 1989	8
De begeleiding	11
Helium bestellen	13
Sander de kater	15
Peen het konijn	17
Olivier de hamster	19
Snabbel en Babbel	21
Lange Doener	24
Pompedomp	26
Frederik Scheuremaar	28
Hippe Springveer	29
Lappezak	31
Publiciteit	33



Verhaal

"Ik snap er niets van", zegt Lange Doener tegen Pompedomp, "kruip ik vanmorgen op Ssst om een leuk ideetje uit te broeden, beweegt 'ie ineens zo, dat ik er bijna afrol!"

Wat is er toch?"

"Tja", zegt Pompedomp terwijl ze appeltjes staat te wassen, "misschien last van ongedierte?"

Lange Doener schudt van nee, "dat is het niet, 't zijn vast andere kriebels die Ssst hinderen, maar wat voor?"

Elke bever in Hotsjietonia weet dat Ssst een vriendelijke wolk is die meestal rustig ligt te liggen in het torenkamertje. Daar kun je op je gemak uitpuffen als je eens geen drukte om je heen wilt hebben.

Ook als je in een rotbui bent of verdriet hebt is Ssst er. Een lekker groot kussen waar je op neer ploft en je je hoofd in stopt om even het gezeur van de mensen om je heen hiet te horen.

Zo is Ssst lekker rustig.

Maar ... de laatste tijd

De volgende dag valt iedereen bijna van z'n stoel in Hotsjietonia als ze zitten te ontbijten, want wie zweeft daar in de vroege morgen vrolijk achter een vlinder aan? Ja hoor ..., Ssst! Kleine vlokjes dwarrelen naar beneden, zo vrolijk zweeft Ssst in het rond.

Met open mond staan ze voor het raam. "Alsjemenu", stamelt Lange Doener en Pompedomp houdt haar kopje zo schuin, dat de thee op de grond sijpelt.

Alleen Frederik Scheuremaar staat er begrijpend bij te glimlachen, hij heeft wel door wat er met Ssst aan de hand is:

"Ssst heeft de zomer in de bol"

Lange Doener begint te lachen, "die Ssst, dat heb ik nog nooit meege-maakt!"

"Kom" roept Pompedomp blij, we gaan

naar buiten en mee zomerkolderen met Ssst, want misschien gebeurt het wel nooit meer".

Het ontbijt blijft verder onaange-roerd, want iedereen is buiten.

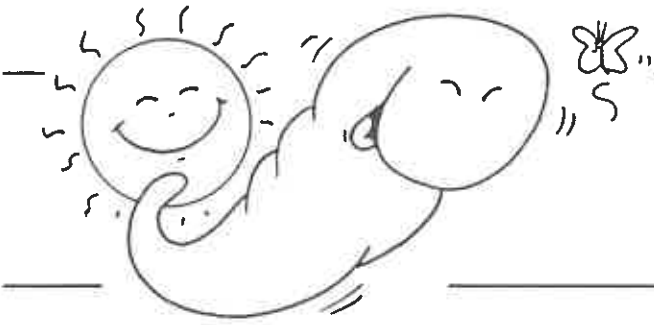
En Ssst?

Die is het middelpunt van alle vrolijkheid.

De hele dag wordt er gespeeld. Aan het eind van de dag brengen ze Ssst weer naar het torenkamertje en moe dat Ssst is.

De anderen trouwens ook, uitgeput maar tevreden zakken ze op Ssst neer.





De weken voor Bever Doe Dag

Als Ssst nog niet geïntroduceerd is, is het verstandig om een aantal weken voor Bever Doe Dag de bevers al kennis te laten maken met deze wolk. Doe dit zodra je het kussen gemaakt hebt! Voor het maken van Ssst zie pagina ...

Lange Doener vertelt dat er een wolk zomaar is komen aanvliegen en rustig een plekje heeft gezocht in het torenkamertje van Hotsjietonia. Wie Ssst is of waar Ssst vandaan komt weet niemand. Ssst zelf hoor je nooit wat zeggen. Op Ssst kun je lekker luieren en dan merk je dat Ssst lekker zacht is, net een kussen.

Doe de eerste bijeenkomst een aantal echte Ssst-spelletjes. De weken daarna besteed je ook elke keer even aandacht aan Ssst. Al snel merk je dan dat Ssst een vertrouwd beeld wordt voor de bevers en dat ze er regelmatig even wegkruipen.

Bij Ssst horen rustige spelletjes, rustgevend en ontspannend.

SPELSUGGESTIES VOOR SSST

Ik zie vanaf Ssst ...

Een bever zoekt een voorwerp uit het lokaal en zegt: "Ik zie vanaf Ssst wat jij niet ziet en de kleur is ...". De bever geeft aan welke kleur het voorwerp heeft en de andere bevers mogen dan raden wat het is. De bever die het raadt, is dan aan de beurt.

Wolk wat ben je ...

Ga eens lekker met de bevers in het gras liggen en kijk eens naar de wolken. Om de beurt mogen de bevers vertellen wat ze in de wolken zien: dieren, figuren etc... Natuurlijk mogen ze er nog veel meer bij verzinnen, bijvoorbeeld waar de wolk vandaan komt en wat de wolk heeft meege maakt.

Ssst leest gedachten

Ook al zegt Ssst niet veel, Ssst begrijpt heel goed wat je bedoelt. Zelfs zonder dat je het zegt, voelt Ssst aan in wat voor stemming je bent.

Lange Doener vertelt dat Pompedomp ook een beetje gedachten kan lezen. Pompedomp wordt het lokaal uitgestuurd en een van de bevers mag het voorwerp in het lokaal aanwijzen. Als Pompedomp weer terugkomt, kijkt ze diep in de ogen van de bever en als Lange Doener dan een aantal voorwerpen opnoemt, weet Pompedomp het juiste voorwerp er uit te pikken.

De bevers weten alleen niet dat het doorgestoken kaart is en dat het te raden voorwerp altijd direct na het afgesproken codewoord komt.

Voorbeeld: Het afgesproken codewoord is verwarming. Een bever kiest deursklink uit. Pompedomp komt binnen, kijkt de bever aan en Lange Doener vraagt: "Is het het plafond?", "nee hoor" zegt Pompedomp, "de verwarming?", "nee", "de deursklink?" vraagt Lange Doener, "ja" zegt Pompedomp "dat is het."

Schminken

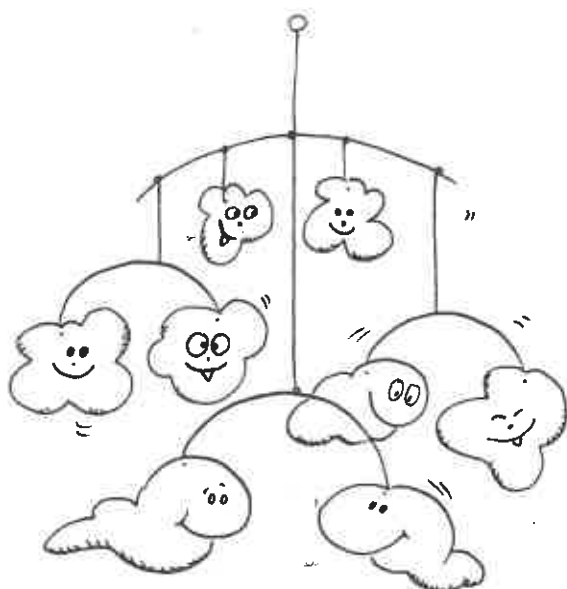
Al zittend op Ssst kunnen de bevers elkaar schminken als wolkjes. In het wolkje tekenen ze het gezicht van Ssst of een mooie regenboog erbij.

Ssst wie ben ik ...

Een bever gaat zitten met de ogen dicht en is dan Ssst. Een andere bever loopt zachtjes naar Ssst toe en vraagt met een verdraaide stem: "Ssst wie ben ik?" Raadt de bever het, dan mag deze nog een keer, raadt de bever het niet, dan is de andere bever aan de beurt. Als dit goed gaat, kun je ook een aantal bevers tegelijk naar Ssst laten lopen, dan wordt het moeilijker te raden wie er allemaal staan.

Wolkjes maken

De bevers kunnen van verschillende stukken karton en papier hele mooie wolken scheuren. Hang die rond Ssst op of maak er een mobiel van die boven Ssst hangen kan. Vraag de bevers om verschillende vormen wolken te maken.



Wolkjes mobiel

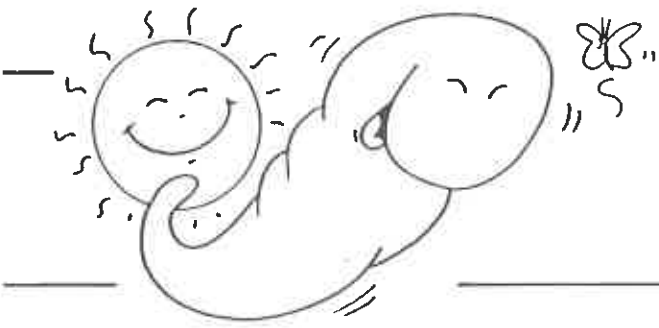
Ssst als rustpuntje

Op Ssst kun je ook lekker met een paar bevers gaan kletsen, leg een paar boekjes op Ssst en de bevers zoeken Ssst vanzelf op. Deze boekjes kun je goed laten aansluiten op het thema waarin je die bijeenkomst speelt. In de bibliotheek zijn veel boekjes te leen voor de beverleeftijd, het is mogelijk om een abonnement te krijgen voor je bevers. Zodoende kan Ssst elke week een plekje hebben in het programma.

De toverwolk

Alle bevers zitten in een kring en doen alsof ze een wolk doorgeven. De bevers duwen en blazen tegen deze denkbeeldige wolk aan en geven er zodoende een andere vorm aan. Ze vertellen erbij wat ze eraan veranderen en de andere bevers kunnen dan raden wat de wolk voorstelt.

De een geeft de wolk vier poten en een hele lange nek; het wordt dan een giraf. Een andere bever maakt het weer wat platter, vier wielen eronder en een stuur; dit is dan een auto. De bevers kunnen hun fantasie op deze toverwolk kwijt.



De laatste bijeenkomst

Alle bevers zijn nu bekend met Ssst en Ssst lijkt ook bij deze bijeenkomst heel gewoon te zijn.

Doe, om Ssst weer in de aandacht van de bevers te brengen, een paar spelletjes rond Ssst. Vraag aan de bevers of ze nog weten wie Ssst is, waar Ssst vandaan komt en woont.

Dan gedraagt Ssst zich niet zoals gewoonlijk. De wolk beweegt wild en laat een vreemd geluid horen.

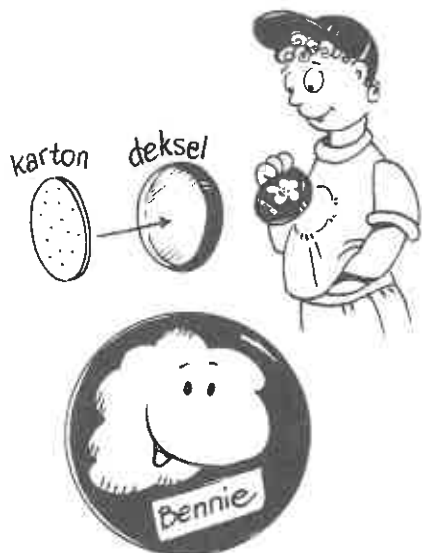
Je kunt het kussen laten bewegen door er iemand achter te verstoppen of er een touw aan vast te maken waardoor het kussen verschuift. Het geluid kun je opnemen op een cassette recorder en die verstoppen in Ssst.

De bevers zullen zich dan afvragen wat er aan de hand is en ook Lange Doener en de andere bewoners uit Hotsjietonia hebben dit nog nooit meegemaakt.

Lange Doener heeft een idee; we maken allemaal een wolkje en doen die op, misschien wordt Ssst daar wel rustig van.

Wolk-buttons maken

Deze wolkjes maken de bevers van jampotdeksels.



Voor iedere bever heb je een jampotdeksel nodig. Uit stevig karton knip je een rondje dat strak in de deksel past. Op de voorkant van de deksel kan nu een wolk worden geplakt waarop de naam van de bever komt te staan en die vrolijk versierd wordt.

De wolk bevestig je door het kartonetje in de deksel te klemmen met je trui ertussen. Bewaar de wolkjes goed, want tijdens Bever Doe Dag zijn ze nodig om groepjes samen te stellen.

De wolkjes blijken toch niet voldoende te zijn, want Ssst doet nog een keer raar. Daarom wordt er besloten om maar naar buiten te gaan, dan is Ssst even alleen en kan tot rust komen.

Bij terugkomst blijkt Ssst te zijn verdwenen. Niemand weet waar Ssst is. Natuurlijk gaan alle bevers zoeken. Ze kunnen echter Ssst nergens vinden en besluiten terug te gaan naar Hotsjietonia.

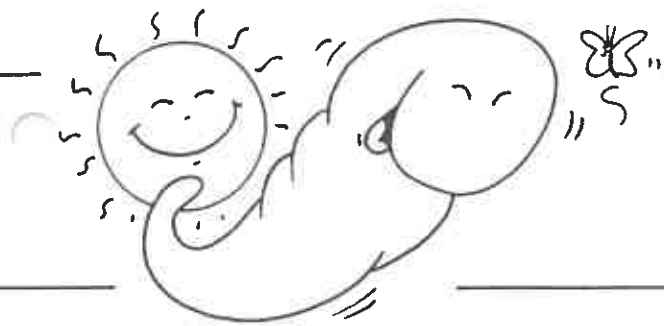
Tot ieders verbazing is Ssst weer terug, maar zit onder de bladeren, gras, en dergelijke. De wolk is kennelijk naar buiten geweest en ligt nu rustig te slapen.

Terwijl de bevers buiten waren, heeft iemand Ssst verstopt en tijdens het zoeken weer teruggelegd en er wat rommel over gegooid.

De bevers maken de wolk heel voorzichtig schoon en laten Ssst lekker slapen.

Bij het naar huis gaan zegt Lange Doener tegen de bevers dat hij hoopt dat Ssst volgende week niet zo vreemd doet.

Zo gaan de bevers naar huis met het spannende gevoel dat er volgende week nog iets met Ssst kan gebeuren.



Ssst maken

Ssst maken

Het maken van Ssst vraagt enige voorbereiding.

Daarvoor is de hulp van iemand die handig is met een naaimachine wel gemakkelijk.

Benodigdheden:

- grote hoeveelheid stof (bijvoorbeeld oude gordijnen)
- naaimachine
- garen
- vulling (oude kussens, schuim-plastic, matrassen, lappen stof en dergelijke).

Uit de stof knip je twee maal een patroon in de vorm van een wolk. Als tussenrand neem je een lange strook stof.

Zoom de randen van de wolken en de strook om.

Zet de zak op de strook vast.

Stik de wolk aan de strook vast (links).

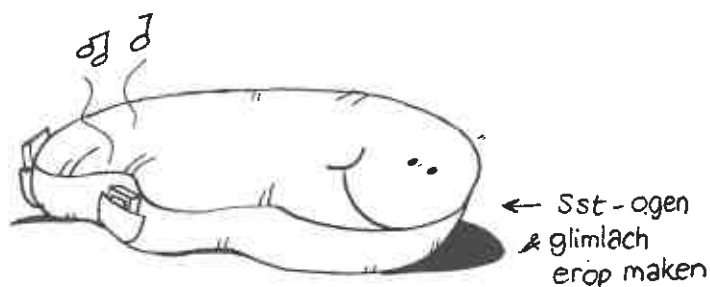
Hetzelfde doe je met de andere helft van de strook (links).

Alleen laat je hier een stuk open om de wolk binnenstebuiten te keren, zodat de stiknaad wegvalt.

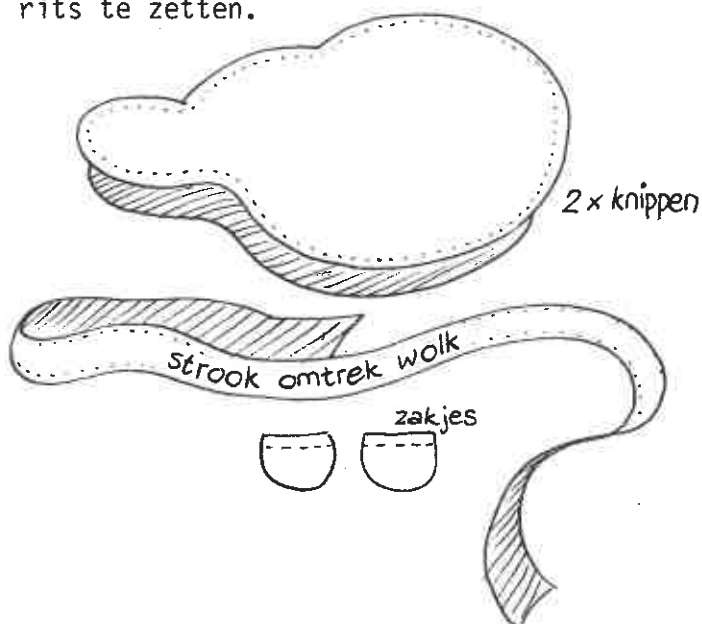
Dan vul je de wolk met vulling en naait de wolk met de hand dicht.

Om de wolk zo af en toe te kunnen wassen is het handig in de opening een rits te zetten.

De zak aan de zijkant van de wolk dient voor het verstoppertje van de cassette recorder en kan later gebruikt worden als bergplaats voor boekjes.



Voor het zomen de rand 2 x omvouden en dan doorstikken.





17 juni 1989

Op 17 juni verzamelen bevers van verschillende groepen zich in de tuin van Hotsjietonia rond Ssst.

Ook de andere bewoners van Hotsjietonia zijn erbij.

Al snel is iedereen erachter dat Ssst niet gewoon doet.

"Ssst heeft de zomerkriebels."

"Laten we met Ssst meespelen, want misschien gebeurt dit nooit meer."

Eén van de bewoners uit Hotsjietonia vertelt dat de bevers in drietallen een wolkje van Ssst mogen pakken en naar de corresponderende speelplek kunnen vertrekken. Hier is één van de bewoners van Hotsjietonia aanwezig. Om hem of haar heen liggen allerlei materialen die de bevers uitnodigen tot spelen die te maken hebben met Ssst en de Hotsjietonia-bewoners. Al spelende komen de bevers er dan achter dat:

- Ze zelf mogen bepalen naar welke activiteit ze gaan.
- Ze zelf mogen bepalen wat ze daar doen.
- Ze zelf mogen bepalen hoelang ze met een activiteit bezig zijn.
- Ze zelf mogen bepalen wat de volgende activiteit zal zijn.

Aan het einde van Bever Doe Dag krijgen de bevers emmers en vuilniszakken om alles op te ruimen, want er zal best veel troep zijn gemaakt, maar met z'n allen is dat zo weg.

Tenslotte krijgen ze allemaal een ballon met de afbeelding van Ssst erop, gevuld met gas. Deze laten ze vliegen en de bevers wiens ballon het verst komen winnen een leuke prijs. Ook krijgen alle bevers zo'n mooie ballon mee naar huis.

Het basisspel

Het is natuurlijk al duidelijk dat deze Bever Doe Dag anders wordt dan wat we tot nu toe gewend zijn. Gekozen is dan ook voor een spelvorm die bij

velen onbekend zal zijn. Maar als je eenmaal hiermee aan de slag gaat, zul je merken dat het erg aanslaat bij de bevers en dat je het nog vaak zult kunnen gebruiken tijdens beverprogramma's.

Het basisspel is een **VRIJ WISSEL SPEL**.

In het midden van het speelterrein is de Ssst opgesteld van één van de bevergroepen. Voor het maken van een Ssst zie pagina ...

Hierop liggen per activiteit drie wolkjes met de afbeelding van het figuur dat daar centraal staat of met iets van het benodigde materiaal erin.



De bevers kiezen dus of voor het figuur of voor het materiaal waarmee gespeeld gaat worden.

In groepjes van drie kiezen de bevers een wolkje en gaan daarmee naar de betreffende speelplek.

Bij deze speelplek hangt ter herkenning nog zo'n wolkje. Hier is een bewoner uit Hotsjietonia aanwezig en eventueel nog een beverleider die meespelen. Hierover wordt verderop in de map meer verteld bij "de begeleiding bij het spelen".

Meerdere groepjes kunnen dus tegelijkertijd met een activiteit bezig zijn. Het ene moment zijn er negen bevers aan het spelen, even later nog drie of geen. Zo spelen de bevers ook met bevers van andere groepen.

Het groepje van drie bevers bepaalt zelf hoelang ze met de activiteit bezig willen zijn. Als ze uitgespeeld zijn gaan ze weer naar Ssst, leggen het wolkje terug en kiezen een ander wolkje.



Bij Ssst staat één van de leiding om ze te helpen met het kiezen en ze te wijzen waar de speelplekken zijn.

De groepjes

Het is voor de bevers het leukst om met z'n drieën uit dezelfde groep samen te spelen, bij de activiteiten ontmoeten ze dan bevers van andere groepen.

Je kunt de bevers zelf laten kiezen met wie ze samen spelen. Dit kost echter wel meer tijd dan de groepjes van tevoren zelf samenstellen. Als je de groepjes zelf samenstelt, houd dan rekening met wie de bevers het liefst spelen.

De buttons die tijdens de bijeenkomst ervoor gemaakt worden dienen om te zien welke bevers bij elkaar horen. De leiding weet dan ook hoe de andere bevers heten.

Per beverspeleenheid heeft één van de leiding een velletje met verschillende stickertjes in verschillende vormen en kleuren. Bij het samenstellen van de groepjes tijdens de Bever Doe Dag plakt die leider er dan direct een stickertje op. Doe dit niet van tevoren: als één van de bevers niet komt, kun je weer opnieuw beginnen. Indien je groep niet goed in drietallen te delen is, kun je een groepje van vier bevers samenstellen. Doe dit niet met alle groepjes, want met z'n vieren raken ze elkaar eerder kwijt en is de kans groter dat de spelinteresses verschillen.

De groepsgrootte

Gezien het karakter van het spel is het erg belangrijk dat Bever Doe Dag niet te massaal wordt. De bevers zullen zich dan eerder verloren voelen en een optimale begeleiding is dan onmogelijk. Speel de Bever Doe Dag daarom met maximaal drie beverspeleenheden, op deze manier blijft het con-

tact met andere bevergroepen bestaan en wordt het echt een succes. Probeer binnen je district samen een goede verdeling te maken.

Het terrein

Bever Doe Dag speelt zich af in de tuin van Hotsjietonia. Je kunt dus prima rond één van de groepshuizen, van de groepen waarmee je Bever Doe Dag houdt, spelen. Wanneer er rond geen van de groepshuizen voldoende plek is, kun je ook uitwijken naar het dichtsbijzijnde park of veldje.

Probeer het terrein zo aan te kleden, dat het lijkt op de tuin van Hotsjietonia. Denk bijvoorbeeld aan een afbeelding van Hotsjietonia als achtergrond-decor.

Zorg ervoor dat de activiteiten voldoende ruimte hebben zodat het niet teveel door elkaar loopt. De bevers moeten vanuit Ssst duidelijk kunnen zien welke activiteit waar is. Ook met het oog op de veiligheid is een ruime indeling belangrijk.



De begeleiding

Deze Bever Doe Dag is een **VRIJ WISSEL SPEL** en dus geen postenspel!

De bevers bepalen zelf wanneer ze wat doen. En omdat de bevers veel fantasie hebben gaat dat uitstekend.

Als je toch gaat vertellen wat ze moeten doen, beperk je de bevers enorm in de mogelijkheid zelf te bedenken wat ze willen doen en hun fantasie te gebruiken.

Daarom wordt er in deze map aangegeven hoe je de materialen kunt aanbieden en wat de bevers er mee kunnen gaan doen. Natuurlijk doen ze niet alleen wat wij hier hebben opgeschreven, maar bedenken ze zelf nog veel meer leuke dingen.

De beschreven activiteiten zijn uitgeprobeerd bij verschillende groepen en die bevers hebben met veel plezier de activiteiten gedaan!

De manier waarop jullie bevers gaan spelen, hangt wel af van de manier waarop jij met ze meespeelt. Dit is erg bepalend.

Daarom staan er bij elke activiteit een aantal wenken waar je op moet letten tijdens het begeleiden van de activiteit.

In het algemeen kun je voor Bever Doe Dag de volgende punten je voornemen om het **VRIJ WISSEL SPEL** te laten slagen.

1. Laat de bevers eerst even snuffelen aan alle spulletjes die bij de activiteit horen. Door ze leuk neer te leggen nodigt het uit tot spelen.
2. Wat de bevers er mee gaan doen is hun keuze en niet die van de begeleiders van de activiteit. Alles is goed, zolang het maar binnen de perken blijft.
3. Door mee te spelen met de bevers en ze te laten vertellen wat ze ermee willen doen, kun je je beter verplaatsen in hun fantasiewereldje. Daardoor kun je ook aan de bevers de juiste tips geven, zodat het spelen nog leuker wordt. Deze tips hoeven ze natuurlijk niet op te volgen.
4. Maak met de bevers die maar niet aan het spelen gaan even een babbeltje, dan merk je waarom ze niet spelen en kun je ze eventueel helpen. Misschien vinden ze het leuker om alleen maar te kijken; dat is natuurlijk ook prima.
5. De bevers komen en gaan naar een activiteit wanneer ze willen. Je hoeft ze echt niet vast te houden, want ze mogen best nog eens terugkomen op een bepaalde activiteit.
6. Als ze de hele bijeenkomst bij één activiteit willen blijven is dat wel gezellig, maar andere bevers moeten ook de kans krijgen om met deze materialen te spelen. Stimuleer ze dan (als je merkt dat er andere bevers willen komen) ook eens naar een andere activiteit te gaan.
7. Natuurlijk hoeven de bevers niet alle activiteiten gedaan te hebben aan het einde. Dit is vrijwel onmogelijk. Maar de bevers kiezen datgene wat ze het meest aanspreekt en dat is voor iedereen weer anders.
8. Let erop dat de bevers het goede wolkje bij zich hebben. Wijs ze anders even terug naar Ssst, of nog beter, loop even met ze mee en leg ze nog eens uit hoe de wolkjes werken.
9. Wanneer je met alle Bever Doe Dag-leiding rond de tafel zit, bedenk dan eens hoe het zal gaan verlopen. Vooral als je leiding uit andere speltakken betreft, zul je duidelijk moeten maken hoe er begeleid moet worden. In andere speltakken is men niet zo gewend om op deze manier met kinderen te spelen.
10. Bij sommige activiteiten is het verstandig om meer leiding te hebben. Dit is dan vaak ook veiliger. Het aantal leiding en de manier van begeleiden wordt bij elk activiteitengebied afzonderlijk nog eens beschreven.

De afsluiting

Aan het einde van het programma krijgen de bevers bij de activiteit waarmee ze bezig zijn een emmer of vuilniszak en gaan hiermee al vuilophalend naar Ssst terug. Daar krijgen ze een met helium gevulde ballon met een kaartje eraan met hun naam en groepsnaam.

Met een hoop bombarie wordt er tot drie geteld en dan laat iedereen zijn ballon los. Dit gebeurt op 17 juni in heel Nederland door ruim 5.000 bevers.

Dus overal zullen de ballonnen te zien zijn.

Vul de ballonnen niet te lang van tevoren, want dan heb je de kans dat ze leeglopen en niet de lucht ingaan. Ook krijgen de bevers een ballon mee naar huis ter herinnering aan deze Bever Doe Dag.

Voor elke bever zijn er dus twee ballonnen. Vul de ballonnen die de bevers mee naar huis nemen niet met helium.

Tenslotte wordt er nog een vrolijk lied gezongen en gaat iedereen naar huis.





Helium bestellen

Air Products is een bedrijf gespecialiseerd in industriële gassen en maakt het Scouting Nederland mogelijk de ballonnenwedstrijd te houden voor een redelijke prijs.

Om aan de helium-cilinders te komen, moet je je aan de volgende spelregels houden.

Je krijgt dan de cilinder thuisbezorgd voor de prijs van slechts fl. 53,20 exclusief B.T.W.

Het enige waar je zelf voor moet zorgen is de vulnippel. Dit is het verbindingstuk tussen de cilinder en de ballon en absoluut nodig om de ballon te vullen. Echter vele oranjeverenigingen en scholen hebben een vulnippel aangeschaft, daar ze vaker ballonnenwedstrijden organiseren. Raadpleeg de Gouden Gids voor de adressen. Kom je er niet uit, neem dan even contact op met Scouting Nederland.

Per Bever Doe Dag is 'natuurlijk maar één cilinder nodig, zo'n cilinder is gevuld met helium voor ongeveer 80 ballonnen.

Spreek duidelijk af wie het helium gaat bestellen.

Spelregels voor het bestellen van helium bij Air Products Nederland B.V.



1. Vul de bijgaande antwoordkaart zorgvuldig in: Laat Air Products niet hoevel puzzelen om de cilinders af te kunnen leveren.
2. De heliumcilinder wordt in de week voor 17 juni afgeleverd tijdens kantooruren. Kies dus voor het afleveringsadres iemand die overdag thuis is, misschien kun je één van de ouders vragen dit te doen.

Het afleveringsadres hoort van tevoren op welke dag het helium wordt geleverd.

3. ZORG ERVOOR DAT DE ANTWOORDKAART VOOR 13 MEI BIJ AIR PRODUCTS IS, alleen dan wordt je bestelling geaccepteerd!
4. Bij aflevering dient direct betaald te worden, zorg ervoor dat het geld klaar ligt, de chauffeur heeft het namelijk druk met de Bever Doe Dag.
5. Er wordt geen borg gevraagd, maar zorg ervoor dat alles goed gaat, want Scouting Nederland staat garant voor de correcte terugbezorging.
6. De cilinders worden niet bij jullie opgehaald, jullie zijn er verantwoordelijk voor dat de cilinders op 19, 20 of 21 juni op de inleveradressen worden bezorgd. Deze plaatsen zijn zoveel mogelijk verspreid. Bijgaand treffen jullie een lijst aan met de inleveradressen. Misschien kun je met elkaar regelen dat iemand meerdere cilinders wegbrengt, maak hier duidelijke afspraken over.

TENSLOTTE: lees de gebruiksaanwijzing en veiligheidsvoorschriften goed door en houd je hier aan, dan zal alles prima verlopen.

Je ziet, alles wordt op een gemakkelijke manier geregeld, als jullie je aan de spelregels houden, regelt Air Products Nederland de rest.

Wij danken Air Products Nederland B.V. voor hun medewerking.

Voor vragen kun je terecht bij je speladviseur/beverwerker. Ook die is van alles op de hoogte.

Gebruikersinstructie:

- Cilinder moet in verticale stand worden gebruikt en in voldoende mate verankerd worden om vallen te voor-

komen. De cilinderafsluiter moet dicht zijn en voorzien van een beschermkap.

- De ballonvulnippel dient met afdichtring op de cilinder te worden bevestigd.
- De cilinderafsluiter dient langzaam te worden opengedraaid. De afsluiter moet altijd geheel geopend zijn, wanneer deze in gebruik is.
- Controleer of aansluitverbindingen geen lekkage vertonen.
- Sluit de cilinderafsluiter telkens wanneer er geen helium benodigd is. Koppel vulnippel af en draai de beschermkap op de cilinder.
- Vul de ballonnen niet langer dan 4 uur van tevoren en hang ze niet te lang in de felle zon. Dan gaan de ballonnen het best de lucht in.

Veiligheid:

- Verwijder geen door de leverancier aangebrachte stickers en beschadig deze evenmin.
- Probeer nooit de cilinderafsluiter of veiligheidsvoorzieningen te repareren of te veranderen.
- Stel de cilinder niet bloot aan abnormale mechanische schokken en gebruik de cilinder niet voor enig ander doel dan waarvoor ze geleverd worden.
- Roken en open vuur in de omgeving van de cilinder is VERBODEN.
- Twijfelt u over het juiste gebruik van de helium-cilinder, neem dan contact op met Air Products Nederland B.V. (01828 - 21 4 21).



Sander de kater

De vlokjes die van Ssst afdwarrelen zijn voor Sander natuurlijk heerlijk om mee te spelen. Hij slaat er tegen met zijn voorpoot, snuffelt ermee met z'n snuit en duwt ze allemaal door elkaar.

Voor Sander zijn het net allemaal lichte ballen en balletjes. Sander bedenkt samen met de bevers van alles wat je met balletjes kunt doen, want hij is dol op alles wat rolt en beweegt. En met alle ballen die verzamelt zijn, mag naar hartelust gegooid, gerold, gevangen en gemikt worden.

Tennisballen

Zet een grote bak met tennisballen neer, hiermee kunnen de bevers lekker gooien en rollen. In combinatie met met een paar emmers en een plank met gaten, maken de bevers er al snel zelf een mikspel van. Laat de bevers vooral zelf aan de slag gaan, ze maken dan zelf hun spelregels.

TIP: Ga eens langs bij een tennispark, vaak hebben ze daar bergen oude tennisballen liggen. Als je vertelt waar je ze voor nodig hebt, zijn ze vast bereid de tennisballen af te staan. Ook kun je ouders die zelf tennissen om oude ballen vragen. Tennisballen die namelijk te zacht zijn om mee te tennissen zijn nog prima voor de bevers.

Strandballen

Strandballen zijn lichter en groter dan tennisballen en daarom gemakkelijker te hanteren voor de bevers. Hiermee zullen de bevers al snel samen gaan spelen. Overgooien met de bal, vangen en koppen gaat er prima mee. Ook kun je een touw bij de hand houden waar ze de bal over kunnen gooien als een soort lijnbal. Hang met de bevers het touw zo op, dat ze zelf de hoogte kunnen bepalen.

Rem schoppen en voetballen met strandballen af omdat ze hiervan erg snel lek raken.

Foamballen

Foamballen zijn schuimrubber ballen die er in alle maten en soorten zijn. Aangezien ze lekker zacht zijn nodigen ze echt uit om mee te gaan spelen. Leg er wat hoepels en eventueel korven (van korfbal) bij en kijk wat de bevers hiermee gaan doen.

Midgetgolf

Door naast allerlei soorten ballen ook nog wat stokken, hockey-sticks, planken, pionnen en gebogen stukken ijzerdraad te leggen, kunnen de bevers hun eigen midgetgolfbaan bouwen. Vooral het maken van de baan vinden ze hartstikke leuk. Ze kiezen zelf de bal die voor de baan moet gaan en ontdekken dan met welke bal dit het beste kan.

Ping-pongballetjes

Met ping-pongballetjes gaan de bevers weer heel anders aan de slag, indien er een wat hardere ondergrond is, stuiteren ze lekker hoog. Leg hier ook eens wat rietjes en verschillende dikte buizen bij. Hiermee kunnen de bevers de balletjes wegblazen of zo lang mogelijk opgezogen houden, als de buizen groot genoeg zijn, kunnen ze er ook doorheen geblazen worden.

Andere ballen

Natuurlijk zijn er nog veel meer soorten ballen en elke soort zorgt er weer voor, dat de bevers er op een andere manier mee spelen. Wat dacht je van een rugbybal en een voetbal? Ook zullen de bevers de ballen door elkaar gaan gebruiken, met kleine balletjes en grote overrollen bijvoorbeeld. Met zeiltjes en lappen zullen de bevers de

ballen ook gaan jonassen.

Bij een 'sport-o-theek' of 'sport- en spel-uitleen' zijn ballen van een meter groot te leen. Ook deze ballen zijn niet echt hard en er is van alles mee te doen.

Probeer zoveel mogelijk zachte ballen te gebruiken, dit maakt dat de bevers er lekker mee kunnen spelen zonder bang te hoeven zijn een bal tegen het hoofd te krijgen.

Begeleiding

Zorg er voor dat er voldoende ruimte is, zodat het speelterrein de bevers niet beperkt in hun mogelijkheden. Als je aan een groot net kunt komen, kun je dit ophangen ter afscheiding zodat er niet telkens in de struiken naar ballen gezocht hoeft te worden.

Kijk wat de bevers doen en speel met ze mee. Laat ze zoveel mogelijk hun eigen gang gaan, alleen als het gevaarlijk dreigt te worden of ze niets meer weten te bedenken kun je wat meer sturing geven.

Wijs de bevers er wel op, dat ze ballen weer moeten verzamelen aan het eind. Haal ook eventueel gemaakte bouwwerken weer uit elkaar zodat de volgende groepjes ook weer zelf aan de gang kunnen gaan.



Peen het konijn

Peen heeft in zijn hol allerlei zachte wolkachtige materialen verzameld. Hiermee maakt Peen van alles, maar er alleen maar een beetje mee friemelen doet Peen ook vaak.

Materialen

Ongesponnen schapewol, witte watten en vette watten, zachte lapjes, draadjes wol en wattebolletjes nodigen de bevers uit om eerst even aan te voelen. Het is allemaal lekker zacht. Door er tegen te blazen, vliegen watten omhoog en dwarrelen dan weer neer als sneeuw.

Ook met rietjes erbij zijn talloze activiteiten te bedenken door de bevers. De bevers beginnen dan al snel met het bekende pluusje blazen, geef je hieraan niet te veel sturing, dan zullen ze ook nog nieuwe varianten bedenken.

Watten en wol kleven vaak vanzelf aan stof en de kleding van de bevers. Zo kunnen ze zichzelf versieren door vette watten langs hun kleding te strijken, met een kledingborstel kunnen de bever zich weer schoon maken, anders lopen er de hele Bever Doe Dag witte mannetjes en vrouwtjes rond.

Creatief

Met lijm, papier en pijpenragers kunnen de bevers van alles maken. Geef echter geen opdrachtjes of voorbeeldjes, maar laat de bevers zelf knutselen.



Van wattebolletjes kunnen de bevers leuke wuppies maken, door er oogjes en voetjes aan te plakken.

Met wol, lapjes en ongesponnen wol zijn eenvoudige poppetjes te maken. Door de wol uit te trekken en samen te binden met een draadje wol. Met een pijpenrager erin wordt het nog buigzaam ook.



Op vellen papier, liefst een donkere kleur kunnen de bevers een collage plakken van allerlei wolkjes watten. Als je een heel groot vel papier neemt, kunnen ze dit ook samen doen en elkaar steeds op nieuwe ideeën brengen.

Aankleding

De aankleding van de plaats waar de bevers met Peen gaan spelen, zorgt al voor een gedeelte voor de sfeer. Probeer er een echt konijnenhol van te maken waar de bevers binnenkomen via een tunnel. Zo'n hol is goed te maken van oude gordijnen.

Zet ook geen tafel neer waaraan ze kunnen knutselen, maar leg al het materiaal op een groot grondzeil waarop de bevers ook aan het werk kunnen gaan. Zodoende ontstaat er een ongedwongen sfeer waarin de bevers hun creativiteit kwijt kunnen en niet alleen doen wat de leiding leuk vindt.

Begeleiding

Laat de bevers eerst echt kijken wat er allemaal in het hol van Peen het konijn te vinden is en laat ze daar maar aan snuffelen. Hierdoor komen ze het best op allerlei leuke ideetjes. Natuurlijk kun je ze een handje helpen, maar dan wel vanuit de bever en niet omdat jij het nog mooier maken kunt. Dit spreekt natuurlijk vanzelf. Vooral leiding uit andere speltakken zal snel geneigd zijn de bevers te gaan helpen. Houd dus duidelijk rekening met welke leiding deze activiteit gaat begeleiden. Een erg creatief persoon hoeft echt niet de beste te zijn.

Ruim regelmatig het hol van Peen op, zodat andere bevers niet in een chaos belanden waardoor ze niets meer kunnen vinden. Als er al bevers bezig zijn wanneer er nieuwe bevers binnenkomen in het hol, is uitleg vaak overbodig. Al snel spelen ze dan met de andere bevers mee. Wel kun je dan aangeven dat er nog meer mogelijk is.



Olivier de hamster

Olivier heeft afgelopen jaar zoveel maïskolfjes verzameld dat hij ze nu nog niet opheeft. Daarom gaat hij er lekker popcorn van bakken voor de bevers, want popcorn lijkt heel erg op kleine wolkjes.

Benodigdheden

- Popcornmaïs
- Zonnebloemolie
- Een ruime pan met deksel
- Industriebrander of kooktoestel
- Schuimspaan
- Ruime bak om de popcorn in te zouten/zoeten
- Suiker of zout

Bereidingswijze

Doe een dun laagje olie in de pan en wacht tot het heet is. Dit kun je uitproberen door er een paar maïskorrels in te doen, poppen ze, dan is de olie heet.

Bedek de bodem van de pan met maïs en sluit direct de pan met een goed passende deksel.

Al snel hoor je de maïspoppen. Licht tijdens het poppen de deksel niet op, want de popcorn springt ver weg en is dan nog erg heet.

Als je geen maïs meer hoort poppen, haal je de popcorn er uit met de schuimspaan. Ook de niet gepopte korrels. Strooi suiker (voor zoete popcorn) of zout (voor de zoute) er direct overheen.

Popcorn koelt snel af, dus de bevers kunnen meteen de popcorn eten.

TIP: Als je een pan te pakken kunt krijgen met een glazen deksel kunnen de bevers zien hoe die kleine maïskorreltjes popcorn worden.

ACTIVITEIT: Laat de bevers puntzakken vouwen en deze met viltstiften versieren. Want popcorn moet natuurlijk uit een mooie puntzak gegeten worden.

Begeleiding

Bij deze activiteit kunnen de bevers niet, zoals bij alle andere activiteiten het geval is, zelf bepalen wat ze kunnen doen. Toch zullen de bevers het reuze leuk vinden vooral als de popcorn klaar is. Aangezien het bakken niet veel tijd in beslag neemt, is het dus geen probleem dat ze hierbij niet kunnen helpen.

Vertel de bevers duidelijk dat je hete olie gebruikt en dat ze dus voorzichtig moeten zijn.

Zorg ervoor dat er minimaal twee leiding bij deze activiteit zijn, dan kan er één bakken terwijl de ander met de bevers de puntzak maakt.

De bevers vinden het prachtig als je ze precies vertelt hoe je de popcorn maakt.

Veiligheid

Zorg ervoor dat je op een rustige plek zit met het popcorn bakken en je niet gestoord wordt door rondvliegende ballen van Sander de kater.

Het belangrijkste is dat je je bedenkt dat je met vuur en hete olie bezig bent en dat er dus voorzichtig gewerkt moet worden.

Zorg ervoor dat het kooktoestel stabiel staat.

Mocht er toch iets misgaan, zijn dit de belangrijkste wenken bij brandwonden.

- Altijd direct onder de kraan houden/ met koud water overgieten, minimaal vijf minuten! Zet een jerrycan water klaar.



- Als de brandwond onder de kleding zit de kleding niet verwijderen, maar nat houden.
- Kleine brandwonden afdekken met dekverband/snelverband.
- Grote brandwonden in een laken wikkelen, direct hulp organiseren.
- Blaren nooit openprikken.
- NOOIT BRANDZALF GEBRUIKEN.

Laten we maar hopen dat je deze tips niet nodig hebt.
Popcorn bakken is veel te leuk om het door een ongelukje tot een vervelende activiteit te laten worden.



Snabbel en Babbel

De rijstvogels kunnen net als een wolk vliegen. Soms fladderen ze vrolijk rond, maar ze zweven ook op de luchtstromingen.

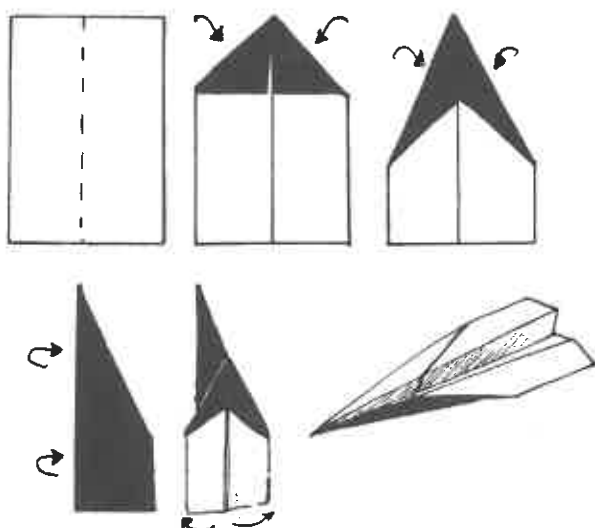
Net als Ssst.

De bevers kunnen als ze het wolkje van de rijstvogels nemen met dit vliegen gaan spelen.

Papieren vliegtuigjes

Vouw voor de bevers een aantal vliegtuigjes.

Je kunt voor de eenvoudige vorm kiezen:



Maar ook hele ingewikkelde te vouwen vliegtuigjes.

De bevers kunnen hier zelf mee aan het vliegen slaan. Als je verschillende modellen hebt liggen, willen ze allemaal proberen welke het mooist vliegt.

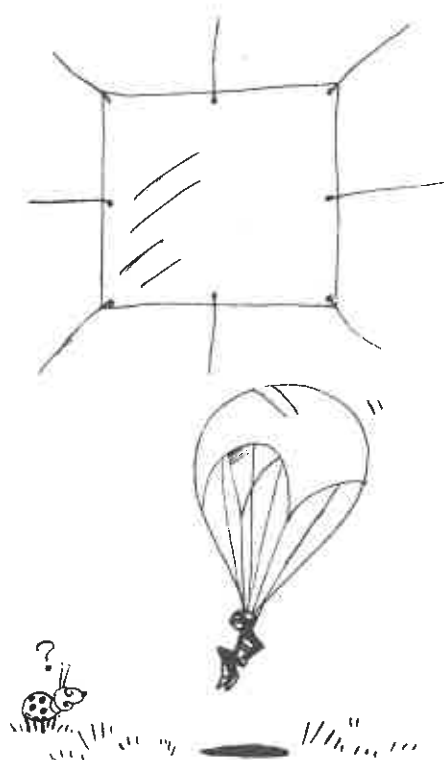
Maak ook een paar hele grote vliegtuigen die je vouwt van een A1-vel of van een krant. Bevers zijn dol op alles wat groter is dan normaal.

Het spreekt natuurlijk vanzelf dat alle vliegtuigen vrolijk gekleurd zijn of betekend als rijstvogel.

De eenvoudige vorm kunnen de bevers, met eventueel wat hulp, ook zelf vouwen. Leg wat gekleurde velletjes papier klaar zodat je het materiaal al klaar hebt als een bever erom vraagt.

Parachutes

Maak van zakdoekjes, dun plastic of papieren servetjes een aantal parachutes.



Bevers werpen ze omhoog en kijken hoe ze rustig naar beneden zweven. Voor de verzwarende kun je van alles gebruiken, als het te zwaar is komt de parachute alleen te snel naar beneden. Kleine poppetjes aan de parachute hangen als verzwarende maakt het helemaal echt.

Zorg ervoor dat je voldoende parachutes achter de hand houdt, zodat je niet in alle haast nog nieuwe moet gaan maken als ze kapot gaan.

Vliegeren

Als je een wat groter terrein hebt, kunnen de bevers zelf een vlieger op-laten. Hierbij zullen ze wel wat hulp nodig hebben.

Zorg ervoor dat de vliegers niet te groot en te zwaar zijn, want hoe zwaarder de vlieger hoe moeilijker de bevers de vlieger zelf in de lucht kunnen brengen en houden.

Kijk voor het maken van een vlieger op pagina ... van de spelmap.

Andere vlieg-objecten

Propellertjes.

Als je deze in de lucht gooit dwarren ze grappig naar beneden.

Frisbee

Frisbees gooien de bevers makkelijk weg en zweven doen ze bijna altijd. Meestal willen de bevers de frisbee zelf weggooien en er dan lekker achteraan hollen om nog eens te gooien.

Het overgooien is vrij moeilijk en de plastic frisbees zijn ook erg hard. Zorg daarom ook voor voldoende ruimte, zodat andere bevers ze niet tegen zich aankrijgen.

Er zijn frisbees van stof (flying flippers) die dit voor een deel oplossen.

Ook kun je de bevers de frisbee naar jou laten gooien.

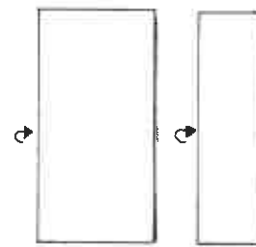
Wanneer je niet aan echte frisbees kunt komen, kun je hier ook plastic deksels of papieren bordjes voor gebruiken.

Begeleiding

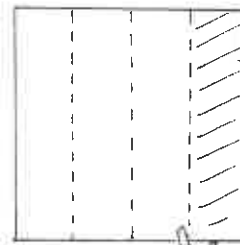
Bij een aantal materialen is de manier van gooien erg belangrijk. Bevers zullen vaak zoveel mogelijk kracht zetten bij het gooien om zodoende het vliegtuigje zo hoog of ver mogelijk te krijgen. Dit heeft juist een averechts effect.



PROPELLERTJE



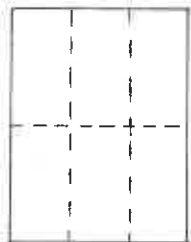
- ① papier 2x in lengte dubbelvouwen



- ② open vouwen en 1 strook afknippen



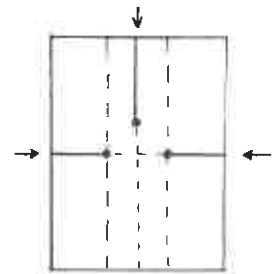
- ③ dubbelvouwen



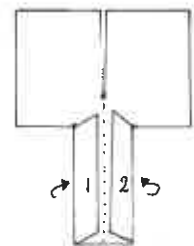
- ④ uitvouwen



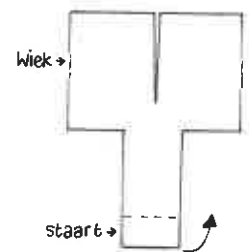
- ⑤ in lengte dubbelvouwen



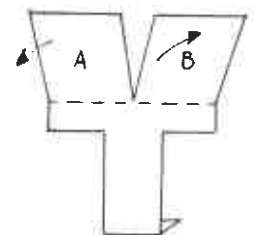
- ⑥ op 3 plaatsen langs vouwlijnen inknippen tot stip



- ⑦ 1 en 2 naar binnen vouwen



- ⑧ stukje van de staart omvouwen



- ⑨ wiek A naar voren vouwen, wiek B naar achter

Speel daarom met de bevers mee en ze zullen jouw manier van gooien vanzelf overnemen en er meer plezier aan beleven. Daarnaast zullen een aantal vliegobjecten voor de bevers onbekend zijn en blijven liggen.

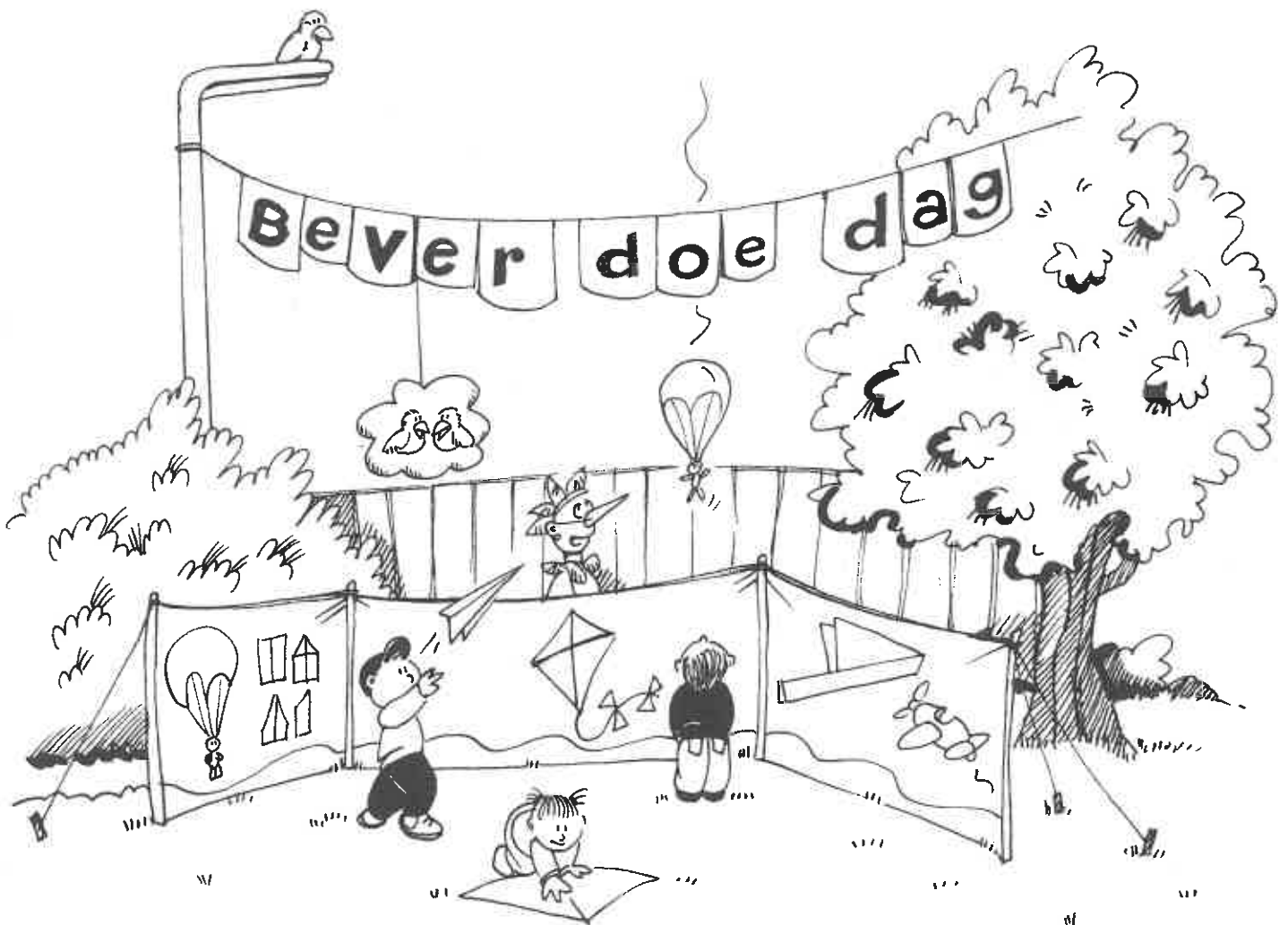
Als je hier zelf mee gaat spelen, spelen er al snel een paar bevers mee. Daarom zijn er op deze speelplek minimaal twee begeleiders nodig, zodat de bevers verschillende dingen kunnen doen.

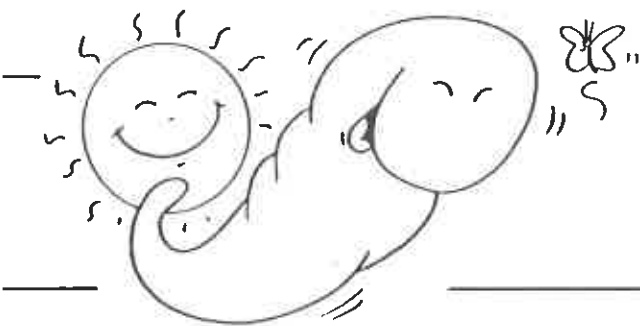
Als iets goed vliegt, willen de andere bevers hier ook graag mee spelen. Begeleidt dan wie er mee mag spelen om ruzie te voorkomen, vaak kunnen de bevers dit zelf wel en spelen ze er al snel samen mee.

Probeer eerst alles zelf uit want iets wat niet kan vliegen werkt erg demotiverend.

TENSLOTTE: Als de bevers eenmaal met de vliegobjecten bezig zijn, kijken ze alleen nog maar naar de lucht, zorg dus voor voldoende ruimte, zodat er niet dwars door andere activiteiten heengerend wordt.

Dat je de speelplek van Snabbel en Babbel leuk aankleedt, spreekt natuurlijk vanzelf. Dit kun je doen door op lakens bevers te tekenen die met de vliegobjecten aan het spelen zijn, zo zien de bevers wat ze ermee kunnen doen zonder dat je het hoeft te vertellen.



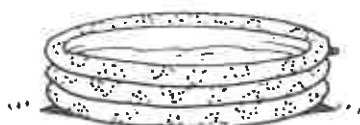


Lange Doener

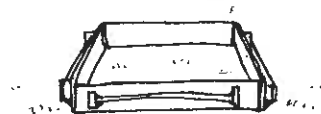
Lange Doener is helemaal uit z'n doen door de gekke bui van Ssst. Hij krijgt reuze zin om te spelen met schuim. Dit geeft allerlei toverachtige en wolkachtige effecten. Natuurlijk kunnen de bevers met Lange Doener meespelen.

Schuimbad

Zet een opblaasbaar kinderbadje neer of maak een groot bad van banken en een grondzeil.



opblaasbaar
of
van banken
met grondzeil



Vul dit bad met water en shampoo. Het beste kun je hier baby-shampoo gebruiken, dat niet prikt in de ogen van de bevers. Leg hierbij allerlei materialen zoals rietjes, slangetjes, flessen, ringetjes, gieters en verschillende soorten bakjes.

Schuim is fantastisch voor bevers om mee te spelen en met deze materialen erbij zullen ze van alles uitproberen. Ze gaan hele bergen schuim produceren, het schuim omhoog blazen, bellen blazen en nog veel meer.

Als je er een tweede schuimbad bijzet, zullen de bevers het schuim ook gaan overhevelen en blazen.

Leg een stapel handdoeken en eventueel plastic schorten klaar, want als de bevers bij Lange Doener eenmaal aan het spelen slaan ...

Zorg ervoor dat je veel extra water en shampoo in de buurt hebt om snel nieuw schuim te maken. Gebruik geen verschillende zeepprodukten door elkaar, het schuim kan dan verdwijnen.

Denk bij het opruimen van de schuimbaden aan het milieu en gooi het sop niet zomaar in het bos.

Schuim graffiti

Op een groot effen, donkergekleurd doek mogen de bevers met scheerschuim tekenen. Als het doek blauw is, lijkt het heel veel op de wolken in de lucht. Ook kun je hiervoor schuim dat de bevers eerst zelf moeten maken gebruiken. Als je hiervoor badschuim gebruikt, blijft het resultaat langer zichtbaar. Gebruik ook hiervoor niet in de ogen prikkend schuim (baby-badschuim). De bevers kunnen het schuim met spatels of gewoon met hun handen opbrengen.

Met scheerschuim blijft het resultaat langer mooi; badschuim verdwijnt vanzelf na een paar minuten zodat je steeds opnieuw kunt beginnen.

Leg er ook een borstel bij, zodat de bevers hun tekeningen weg kunnen vegen.

Zorg ervoor dat het doek strak gespannen staat en niet te veel wind vangt, anders wappert alles er te snel af.

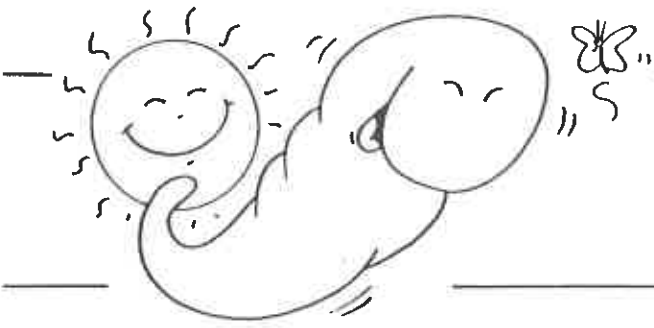
TIP: "Eigen merk" shampoo en scheerschuim van de grote winkelbedrijven zijn voor deze activiteiten prima geschikt en vaak veel goedkoper.

Begeleiding

Bij deze activiteit hoef je als leiding echt alleen maar mee te spelen, want de bevers gaan vanzelf al heel snel aan het werk.

Alleen als het echt te dol wordt, wat er dik inzet met zo'n leuke activiteit, zul je ze misschien een beetje moeten afremmen.

Wedstrijden organiseren hoeft echt niet, als de bevers dit willen, doen ze het spontaan!



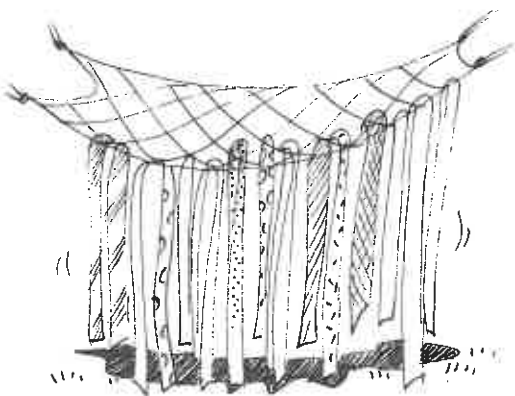
Pompedomp

Pompedomp zit in de tuin van Hotsjietonia met plezier naar de uitgelaten Ssst te kijken. Ze is lekker in de wind gaan zitten, want dat vindt ze een heerlijk gevoel.

Om zich heen heeft ze allerlei stroken opgehangen die door de wind worden bewogen. Met de bevers laat ze die stroken tegen zich aankomen en beweegt ze de stroken heen en weer.

Stroken in de wind

Hang op twee meter hoogte een visnet op waaraan je allerlei stroken knoopt, die bijna tot op de grond hangen. Gebruik hiervoor verschillende zachte stoffen als fluweel, vitrage, voeringstof en andere soorten materiaal als landbouwplastic en crêpe-papier. De bevers kunnen hier doorheen lopen en de stroken zelf in beweging zetten door middel van fohns en stofzuigers die je op "blazen" kunt zetten. Bevers zullen het heerlijk vinden om te ervaren hoe de verschillende stoffen en stroken voelen als die in hun gezicht waaien.



Als je geen visnet hebt, kun je ook de stroken aan hoepels of oude fietswielen ophangen.

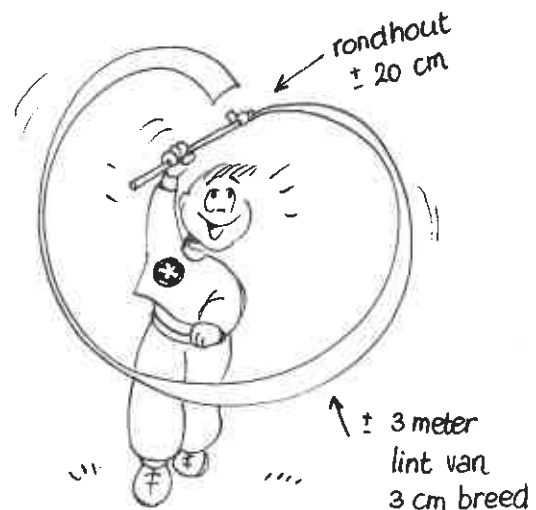
Drie centimeter brede stroken geven een mooi effect. Als de stroken breder worden, waaien ze minder mooi op. Worden ze smaler dan scheuren ze sneller. Dit hangt natuurlijk ook af van de dikte van het materiaal: hoe

dikker de stof hoe smaller de stroken. Als je er een windscherm omheen zet, kunnen de bevers de linten beter zelf in beweging zetten.



Roemeense linten

Aan een stukje rondhout van 20 centimeter bevestig je een lint van drie meter. Hiervoor kun je echt lint gebruiken, maar ook landbouwplastic is prima geschikt. De breedte moet ongeveer drie centimeter zijn. Hiermee maken de bevers allerlei mooie figuren in de lucht, staande of lopende en lijken zo op de Roemeense turnsters van de Olympische Spelen.



TIP: Vraag eens bij een zaak die meubels stoffeert. Vaak hebben zij lange stroken stof over.

Begeleiding

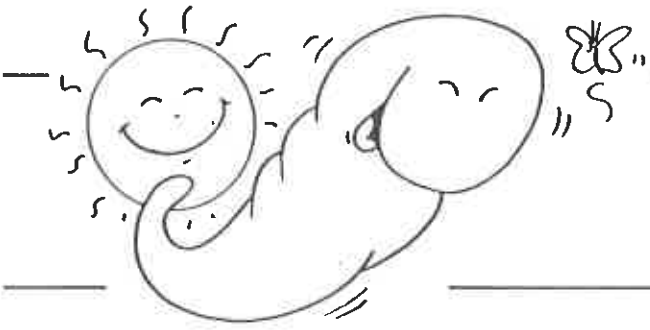
Bij deze activiteit is de begeleiding erg belangrijk. Door zelf mee te doen met het verwaaien van de linten en te vertellen hoe jij dat vindt, doen de bevers al snel mee.

Laat je de bevers te vrij, dan wordt het al snel een rommeltje en gaat het effect van de activiteit verloren.

De hoofdzaak bij Pompedomp is het voelen en bewegen, beiden veroorzaakt door de wind.

Bij de Roemeense linten hoef je zelf alleen maar te beginnen en al snel willen dan alle bevers ook proberen zulke mooie figuren te maken en ontdekken dan hoe makkelijk dit gaat. Laat de rest maar aan de fantasie van de bevers over, want als de sfeer er eenmaal inzit bij Pompedomp blijft het de bevers boeien.





Frederik Scheuremaar

Frederik zit in een hoekje heerlijk met allerlei luchtige spulletjes zoals piepschuim en papieren zakdoekjes te scharrelen. Samen met de bevers weet Frederik van alles te doen met deze materialen.

Piepschuim

Met piepschuim is alles mogelijk. Zorg voor een grote berg met stukken piepschuim en de bevers gaan aan de gang. Sommigen zullen het piepschuim gaan verkruimelen tot er alleen maar balletjes over blijven om hier dan mee te gaan spelen, andere bevers zullen er figuurtjes uit gaan schrappen. Piepschuimblokken zijn ook prachtig stapelmateriaal, de bevers kunnen er de mooiste bouwwerken van maken. Vooral als er ook grote stukken piepschuim zijn, zal dit al snel gebeuren. Maar bevers vinden het ook fijn om alleen maar te rommelen met het materiaal. Bij radio- en televisiezaken is veel piepschuim verkrijgbaar. Dit wordt gebruikt als verpakkingsmateriaal.

Papieren zakdoekjes

Ook met papieren zakdoekjes is van alles te doen. De bevers zullen de zakdoekjes uitpluizen tot grote bollen of tot luchtige vliegdingetjes die vliegen in de wind.

Begeleiding

Belangrijk bij Frederik Scheuremaar is wat er aangeboden wordt. Leg nu eens geen scharen, lijm en plakband klaar, want dan zullen de bevers direct aan het knutselen gaan. Het materiaal dat aangeboden wordt, is meer dan voldoende en de bevers zullen zonder allerlei hulpmiddelen zelf veel meer bedenken wat er mogelijk is met piepschuim en zakdoekjes.

Speel zelf lekker met de bevers mee en denk je eens in hoe de echte Frederik dit zou doen, hoe gekker hoe leuker dus!

Let wel goed op bij het uitzoeken van een plaats voor deze activiteit dat je niet op een te winderige plek gaat zitten, anders vind je aan het einde van Bever Doe Dag de piepschuim balletjes overal.

Het is misschien wel handig op grondzeilen te gaan zitten.

Dan zijn vooral de kleine stukjes makkelijker op te ruimen. Natuurlijk ruim je ook af en toe tussendoor op, anders wordt het een te grote rommel.



Hippe Springveer

Hippe Springveer is onze springkampioen. Maar ook voor andere actieve spelletjes is hij prima te vinden. Hippe kan met alles spelen, overal bedenkt hij wel een ren-, hol- of actiespel bij.

Natuurlijk is hij ook van de partij als Ssst de zomerkriebels heeft. Hippe heeft allerlei materialen om zich heen verzameld en met de bevers bedenkt hij van alles om zich te amuseren.



Stukken schuimrubber

Van oude matrassen en kussens kun je allerlei stukken scheuren en die op een stapel neerleggen. De bevers zullen hier vanzelf wel raad mee weten. Een aantal bevers zal er mee gaan gooien. Maar ook gaan er bevers met de stukken schuimrubber voetballen, omdat ze niet mooi rond zijn, springt het stuk juist naar een andere kant dan je wilt.

Spelregels hoef je dus echt niet te bedenken, die worden tijdens het spelen vanzelf wel gemaakt.

Als je schuimrubber genoeg hebt, zal elke bever prima aan z'n trekken komen.

De bevers mogen ook een stuk schuimrubber in de gewenste vorm scheuren. Met de overgebleven vlokken gaan ze dan wellicht een sneeuwbus imiteren. Zorg ervoor dat je wel genoeg schuimrubber overhoudt voor de laatste groepjes.

Ballonnen

Ballonnen nodigen de bevers uit om tegen aan te slaan, in de lucht te houden, met een vrolijk muziekje erbij ontstaat er een echte ballonnendans. Bij feestartikelenwinkels zijn grote, stevige ballonnen verkrijgbaar tot een grootte van zelfs een meter. Deze ballonnen kunnen prima tegen een stootje, maar moeten wel met een stofzuiger worden opgeblazen.

Geef niet het eerste ploegje alle ballonnen, maar houd ook hier rekening met de laatste groepjes.

Verschillende bedrijven hebben ballonnen als reclame-artikel. Misschien kent één van de beverouders zo'n adres om goedkoop aan ballonnen te komen.

Matrassen

Met grote en kleine matrassen kun je een prima spring- en duikveld maken. Leg alle matrassen tegen elkaar en laat de bevers er op hun sokken op spelen. Al snel springen ze in het rond.

Ook als je maar één matras te pakken kunt krijgen, is hier van alles mee te doen. De bevers bedenken dan zelf de mooiste acrobaten-trucs. En als Hippe ze er een handje bij helpt, kunnen ze van alles.

Leg de matrassen wel zo, dat de bevers goed de ruimte hebben en niet op- of tegen elkaar aanspringen.

Luchtkussens

In verschillende gemeenten zijn bij 'sport- en spel-uitleen' of 'sport-otheken', grote luchtkussens te leen. Dit vinden de bevers prachtig.

Het leidt echter wel erg de aandacht af van andere activiteiten. Misschien kun je beter het kussen maar af en toe opblazen zodat de bevers ook met andere materialen aan het spelen slaan, die er misschien op het eerste gezicht minder spectaculair uitzien

dan zo'n enorm luchtkussen, maar net zo leuk zijn.

Begeleiding

De manier waarop de materialen worden neergelegd, zal in grote mate de speelwijze van de bevers bepalen. Als alles rommelig door elkaar ligt zal het sneller uitnodigen het nog rommeliger te maken. Licht het erg gestructureerd, zullen de bevers eerder datgene gaan doen wat jij verwacht en niet zo snel zelf aan het spelen slaan. Probeer het dus gestructureerd rommelig te maken en de bevers zullen het lekkerst spelen.

Speel zelf actief mee en laat je door de bevers vertellen wat je moet doen. Zij mogen de spelregels bedenken en jij kunt ze hier goed bij helpen.

Wanneer je met meer personen de speelplek van Hippe Springveer begeleid, is het beter mogelijk in te gaan op wat de bevers aangeven.

Ook kun je dan beter letten op de veiligheid bij het springen en de acrobaten-trucs.

Ruim tussendoor af en toe op, zodat andere bevers weer op hun eigen manier met deze materialen gaan spelen en niet teveel geleid worden door datgene wat hun voorgangers gedaan hebben.

Als er met iets niet gespeeld wordt, kun je hier zelf mee gaan spelen. Dit kan de bevers op een ideetje brengen. Maar ze mogen natuurlijk zelf bepalen waarmee ze willen spelen.



Lappezak

Voor de Bever Doe Dag heeft Lappezak een mooie tent gebouwd. Zijn tent vormt het rustmoment in alle activiteiten. Bij Lappezak kun je even lekker wegzakken, zoals dat gewoonlijk bij Ssst kan. Maar ja, Ssst heeft de zomerkriebels.

De tent

Bouw de tent op een rustige plek bij speelplekken die niet teveel lawaai maken.

De bevers moeten rustig in de tent kunnen lopen en staan.

Als je de tent echter te groot maakt, zal het al snel uitnodigen tot actieve spelletjes.

Een tent van 4 meter x 5 meter x 1 1/2 tot 2 meter hoog is een mooie maat. Hierin kunnen drie tot negen bevers en leiding gemakkelijk zitten en spelen, maar doordat de tent niet zo hoog is, zullen ze er niet rond gaan rennen. Bouw de basis van de tent zo stevig mogelijk om instorting te voorkomen.

Gebruik als doek vrolijk gekleurde gordijnen. Als je er delen doorschijnend gekleurd plastic bij gebruikt, krijg je in de tent een mooie lichtval, wat de sfeer in de tent verhoogd. Bedek de grond met een grondzeil om zand en aarde buiten te houden. Daarop liggen kussens en matrassen. Ideaal zou zijn als de kussens er uitzien als wolken. Misschien kun je een vloerkleed lenen, dan kunnen de bevers hun schoenen uittrekken en is het lekker warm aan hun voeten, ook als het gras buiten vochtig is.

In de tent

Leg in de tent niet teveel neer om mee te spelen, maar kies wat je neerlegt zorgvuldig uit.

Sokpoppen

Met sokpoppen, die er uitzien als de

spelfiguren uit de wereld van Lange Doener, kunnen de bevers het verhaal nog eens aan elkaar vertellen.



Prentenboekjes

Ga eens naar de bibliotheek en zoek daar boekjes uit die bij het thema aansluiten, bijvoorbeeld boekjes over wolken en de zomer.

Knuffelbeesten

Natuurlijk liggen er ook een paar lekkere zachte knuffels, maar begraaft de bevers er niet in.

Geurslang

Aan een geurslang kunnen de bevers ruiken en zelf bedenken wat voor geurtjes er uit komen. Een geurslang is redelijk makkelijk zelf te maken.

Wanneer je aan verschillende geurstoffen kunt komen, kun je ze af en toe wisselen. Zorg er wel voor dat de geurstoffen niet schadelijk zijn. Bruikbaar is eau de toilette.

TIP: Bij sommige 'speel-o-theken' is een geurslang te leen.

Muziek

Om een rustige sfeer te creëren kun je prima een muziekje opzetten. Klassieke muziek of synthesesyzermuziek zijn hier goed bruikbaar voor en de bevers vinden dit ook mooi, als het maar goed past bij de omgeving en de sfeer in de tent.

Rustige Hawaiï-muziek geeft het geheel een zomers tintje. De Bever Hits zullen hier juist een averechts effect hebben.

Enkele titels van rustige muziek:

- van R. Schumann, uit Kinderscenen: Von fremden Landen, Traumerei.
- van M. Ravel, Pavane pour une Infante defunte en delen uit Ma mere l'oye.
- van I. Strawinsky, uit de Vuurvogel, het Wiegelied.
- van Fr. Chopin, Berceuze's en Nocturne's.
- van Cl. Debussy, Claire de lune.
- van G. Bizet, uit L'Arlesienne: Adagietto.
- van E. Grieg, uit Peer-Gynt: Morgenstimmung.
- van F. Mendelsohn, uit Ein Sommernachtstraum: Nocturne.
- van Saint-Saens, Uit Carnaval: Zwaan.
- en uit diverse symfonieën, fragmenten uit het langzame tweede deel.

Limonade

De tent van Lappezak is een prima geschikte plaats om ook de dorst van de bevers te lessen.

Neem eens een grote doorzichtige bak en laat ze hieruit met hele lange

rietjes drinken. De limonade is dan niet in één slok op en ze zitten dan lekker bij elkaar.

Begeleiding

In de tent is weinig begeleiding nodig. Ga er lekker bij liggen en klets met de bevers mee. Als je zelf rust uitstraalt en zacht praat, nemen de bevers dit vaak vanzelf over.

Houd een paar leuke voorleesboeken achter de hand. Zoek toepasselijke verhalen van tevoren uit.

Als de gehele Bever Doe Dag dezelfde persoon in de tent van Lappezak vertoeft, moet je niet verbaasd staan als hij aan het einde van de bijeenkomst in slaap is gevallen.

TENSLOTTE: Als je deze speelplek goed opbouwt en met elkaar de juiste materialen verzamelt, kan dit later gebruikt worden voor Ssst in het eigen lokaal. Het werk is dan niet alleen voor de Bever Doe Dag geweest.



Publiciteit

Als jullie bezig zijn met de organisatie van 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, t.v., 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 - 960 911) 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 spel-takken 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 dan 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 en leiding).

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

Aan deze spelmap werkten mee:

Marry Verschuur
Els Rodrigo
Geert-Jan van der Laat
Erik van Buren
LSTT-Bevers

Illustraties: Marjorie van Doorn

Met dank aan Scoutinggroep de
Mohicanen.



telefoon: 033-960911/telefax 033-960222

Landelijk Bureau Scouting Nederland/Larikslaan 5/Princenhof/3833 AM Leusden