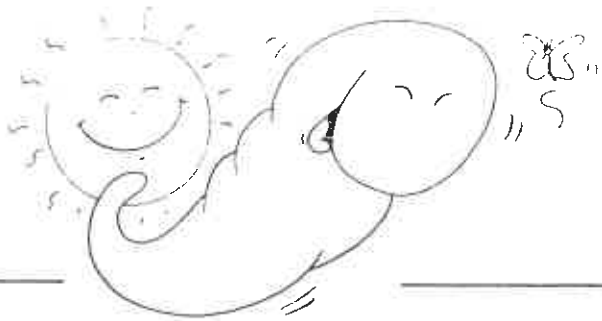


Bever Doe Dag

speladviseurs-aanvulling



scouting



Voorwoord

Op 18 maart, of als u toen verhinderd was, heeft u zo spoedig mogelijk daarna dit mapje plus voor iedere beverspeleenheid een Bever Doe Dag tas ontvangen.

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

Dit mapje is een aanvulling op de Bever Doe Dag map. We geven u de informatie die nodig is voor het opzetten van de strip Vrij Spelen en een aantal tips bij de organisatie van het spel.

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?

De werkgroep Bever Doe Dag.



Inhoud

Voorwoord	
Bever Doe Dag map	2
Strip Vrij Spelēn	4
Ballonnen Aktie	10
Organisatie & Voorbereiden	11



Bever Doe Dag ~ map

Inleiding (pagina 1)

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

Het verhaal (pagina 3)

De "rode draad" van de Bever Doe Dag, 17 juni 1989. 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.

De weken voor Bever Doe Dag (pag. 4)

De kennismaking of hernieuwde kennismaking met Ssst. In hoeverre de groepen hier gebruik van maken, hangt af van de bekendheid met Ssst in de beverspeleenheid. Het verdient de aanbeveling ook in groepen waar Ssst redelijk bekend is een aantal keren Ssst in de aandacht te brengen zodat alle bevers op de bijeenkomst voor de Bever Doe Dag echt vertrouwd zijn met Ssst.

De laatste bijeenkomst (pagina 6)

Hier wordt de bijeenkomst beschreven die het vreemde aan Ssst al een beetje moet aangeven.

Maak gezamenlijk afspraken over de wolk-buttons, deze buttons zijn belangrijk voor de Bever Doe Dag zelf.

17 juni 1989 (pagina 8)

Hier worden de speluitleg en de hoofdpunten van de Bever Doe Dag beschreven, een aantal zaken komen terug bij de organisatie & voorbereiding verderop in dit mapje. De groepsgrootte is essentieel voor het slagen van de dag. Indien er teveel (meer dan drie speleenheden) samen doen, omdat dat makkelijker is, zal het echt ten koste gaan van het speelplezier.

De begeleiding (pagina 11)

Hier wordt informatie gegeven over de manier van begeleiden tijdens het spelen. Deze zaken komen ook tijdens de strip vrijspelen naar voren. Het is belangrijk dat de aandachtspunten besproken worden voordat iedereen aan het organiseren slaat, dan is iedereen in de sfeer en zal de Bever Doe Dag zeker een succes worden.

Helium bestellen (pagina 13)

De beschrijving over hoe de groepen helium kunnen bestellen, hoe u de groepen hierbij als speladviseur zou kunnen helpen wordt aangegeven in het hoofdstuk 'De ballonnenwedstrijd'.

De speelplekken (pagina 15)

Per spelfiguur wordt er een speelplek gecreëerd, waar de bevers met allerlei materialen aan de slag kunnen. De leiding kan hier allerlei zaken aan toevoegen, het hangt af van de materialen die de groepen kunnen verzamelen. Wellicht heeft er iemand nog ander materiaal, wat prima in het thema past en die de bevers ook veel speelmogelijkheden biedt.



De genoemde speelplekken zijn suggesties, er worden geen duidelijke spel-suggesties gegeven.

Dat dit niet nodig is bij deze manier van spelen blijkt uit de strip en het begeleiden tijdens het spelen.

Publiciteit (pagina 33)

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

Verzeker je van zijn/haar medewerking. En natuurlijk doet iedereen mee met de ballonnen actie want ruim 5.000 bever ballonnen en kaartjes door heel Nederland is al een grote publiciteit op zich.

Aan deze spelmap werkten mee:

(pagina 34)

Wij hebben met veel plezier aan deze spelmap gewerkt en wensen de groepen veel plezier bij het spelen en de speladviseurs succes bij het begeleiden hiervan.

Het volgende hoofdstuk bestaat uit de strip vrij spelen. Daaraan toegevoegd is de al bestaande strip vrij spelen. Hieruit kunt u zelf de strip opzetten.



Vorbereiding BeverDoeDag, begeleiden van vrij spelen

Doelen

Na deze strip:

- kunnen de kursisten het vrij spelen van Bevers begeleiden
- kunnen de kursisten het vrij spelen stimuleren
- kunnen de kursisten voorwaarden scheppen om Bevers tot vrij spelen te laten komen

Inhoud

Het programma van de BeverDoeDag 1989 is er expliciet op gericht het vrij spelen binnen de Bevertak nieuwe impulsen te geven. In vorige afleveringen van het jaarlijkse verjaardagsfeest van Lange Doener kwam dit ook tot uiting, maar voor het eerst wordt er in het begeleidingsmateriaal nadrukkelijk op ingegaan wat wel en niet tot vrij spelen behoort.

Kenmerken BeverDoeDag

De thematiek van Sst, de spelkeuze in de vorm van een vrij wissel spel i.t.t. het traditionele postenspel of de speurtocht, de groeperingsvorm in wisselende samenstelling en de keuze van de activiteiten, die zich kenmerkt door een 'open einde', zijn allen zaken die garanties in zich dragen voor een BeverDoeDag waar vrij spelen meer inhoud krijgt dan het niet mee hoeven doen als een bever geen zin heeft.

Extra training

Het succes van de gekozen formule wordt niet bepaald door het begeleidingsmateriaal, maar door de inzet en het enthousiasme van de beverleiding van Nederland. Vaak is reeds gebleken dat het laten vrij spelen van een groep kinderen meer vraagt van de leiding dan het organiseren van een aantal spelletjes. Binnen scouting lopen vaak ook meer 'regelneven' rond dan 'inspirerende vrij spelers'. Het loslaten van de zekerheid van een programma dat van minuut tot minuut vaststaat, is iets wat in de praktijk voor veel kaderleden erg moeilijk blijkt. Het schrijven van een map waarin benadrukt wordt dat vrij spelen van belang is voor deze leeftijdsgroep is dan ook niet voldoende.

Vorm van de training

Het LSTT-Bevers en de werkgroep BeverDoeDag 1989 hebben daarom besloten kaderleden een extra trainingsmogelijkheid te bieden op het gebied van vrij spelen. Deze training kan plaats vinden als een vervolgstrip, een vervolgtraining in het kader van de MAATWERK experimenten of als een 'normale' districtstraining.

Deze beschrijving van de training bestaat dan ook zoals gewoonlijk uit de onderdelen doelen, inhoud en methodieksuggesties. Er wordt geen tijdsplanning of programmaopzet gegeven, zodat de training vormgegeven kan worden naar wens van de trainers. Het is zo ook mogelijk een avond te organiseren waarin deze training en de praktische organisatie van de BeverDoeDag gecombineerd worden.

Wat is vrij spelen

Het belangrijkste kenmerk van vrij spelen is dat bevers zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoelang ze dat doen.

Voor bevers is dit van essentieel belang. Hun fantasie en werkelijkheid liggen erg dicht bij elkaar. Door de kinderen veel vrijheid te geven kunnen zij de fantasie verder ontwikkelen. Door zelf vorm te geven aan hun wereld zetten kinderen de eerste stappen op weg naar zelfstandigheid. Zodoende sluit het stimuleren van vrij spelen aan op de doelstelling van Scouting Nederland. Kinderen in de beverleeftijd hebben er behoefte aan zelf dingen te ontdekken. Ze zijn niet gewend wat te leren door dat anderen vertellen hoe iets moet. Hun voorstellingsvermogen is nog niet zo ver ontwikkeld dat zij uit zo'n verhaal op kunnen maken wat ze moeten doen. Zelf doen, zelf ontdekken, op hun eigen wijze is hun manier van leren en leven.

Begeleiden van vrij spelen

Bevers hebben sterk wisselende aandacht en voelen zelf het beste aan wanneer zij toe zijn aan nieuwe activiteiten. Door hen deze mogelijkheid te bieden kunnen zij veel over zichzelf leren. De rol van de kaderleden hierin is aan de ene kant dat zij de kinderen stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken en aan de andere kant grenzen aan die mogelijkheden kunnen stellen. We spreken in dit kader liever van begeleiding dan van leiding.

Het kan gebeuren dat kinderen zichzelf tekort doen door te kort met een bepaalde activiteit mee te doen. Dan kan het goed zijn om als begeleiding nieuwe impulsen in te bouwen. Belangrijk is daarbij dat dit gebeurt in het spel en niet als een verbale aanwijzing. Als een kaderlid als meespelende kameraad iets nieuws verzint is dit vele malen waardevoller dan het als volwassene aangeven van iets. De bever leert zo dat hij ook zelf nieuwe impulsen in het spel kan stoppen.

Grenzen

Een bever kan zo opgaan in zijn spel dat hij niet meer ziet waarmee hij bezig is. In zijn enthousiasme en betrokkenheid kan hij bepaalde grenzen overschreiden. Dit kunnen grenzen zijn op het gebied van veiligheid (achter een bal een de straat op rennen) of op het gebied van de kontakten met andere kinderen (niet willen delen van een beperkte hoeveelheid materiaal). Het echter ook zo zijn dat een kind zelf bang wordt van zijn eigen spel, bv. als er zich een enge situatie zich voordoet in het spel. Als begeleiding is het dan je taak en verantwoordelijkheid om de bever deze grenzen duidelijk te maken. Ook dit kan gebeuren tijdens het spel, maar het is zeer goed denkbaar dit als volwassene tegenover de bever te doen.

Aanbieden van materiaal	Eén van de beste manieren om vrij spelen te stimuleren is het aanbieden van materiaal. Het programma van de BeverDoeDag is voor een deel daar dan ook op gebouwd. Wij hebben bij allerlei materialen 'vaste' gewoonten. Papier is om op te tekenen en lappen om mee te borduren. Scheuremaar en Lappezak laten duidelijk zien dat daar ook nog andere dingen mee kunnen. En dat zijn nog allemaal bedenkzels van ons volwassenen. Hoe groots en wijds zullen de ideeën van de bevers dan wel niet zijn?? Kinderen zitten nog niet vast aan de 'gewone' mogelijkheden van materialen. Zij benaderen het materiaal met open vizier en zijn bereid allerlei 'ongewone' zaken uit te proberen. Als je de bevers daarvoor de ruimte geeft zul je zien wat zij allemaal kunnen....
Methodieken	In de cursusstafmap Bevers is al een strip opgenomen over vrij spelen. Het doel van die strip ligt meer in het kennismaken met vrij spelen. Een aantal van de daar genoemde methodieken zijn zeker ook bruikbaar voor een avond ter voorbereiding op de BeverDoeDag. De suggesties die wij hier geven zijn meer toegespitst op het begeleiden van vrij spelen.
Voorwerp raden	Een doos met voorwerpen gaat rond. Ieder neemt een voorwerp uit de doos. Omstebeurt vertelt een deelnemer wat er met zijn voorwerp kan, zonder de 'normale' gebruikssituatie te noemen. De overige deelnemers proberen het voorwerp te raden.
Grenzen uitspelen	In subgroepen wordt een toneelstukje voorbereid waarin bevers een aantal grenzen (dreigen te) overschrijden. Hierbij kan een onderscheid gemaakt worden in veiligheidsgrenzen, sociale grenzen en psychologische grenzen. Ook kan de opdracht van de verschillende subgroepen betrekking hebben op geheel andere situaties. Elke subgroep speelt zijn situatie uit. Op het moment dat een andere deelnemer vindt dat er grenzen overschreden worden mag hij/zij ingrijpen. Dit kan gebeuren door mee te spelen, door in te grijpen etc. Na afloop wordt een inventarisatie gemaakt van situaties waarin het geoorloofd is (lijkt) om grenzen aan te geven. Eventueel kan de staf hieruit een aantal stellingen destilleren voor de volgende methodieksuggestie.
Stellingen	Op een cirkel staat een aantal stellingen over grenzen die bevers kunnen overschrijden. Door een pijl in het midden van de cirkel te draaien wordt een stelling uitgekozen. Elk lid van de subgroep zegt ja of nee tegen de stelling. Daarna kan er gediscussieerd worden over de argumenten voor en tegen. Belangrijk hierbij is de uitwisseling, niet de consensus. Wat de één toelaatbaar vindt, kan voor de ander al ver over de grens zijn.

Zelf Vrij Spelen

Neem één van de suggesties uit de BeverDoeDag-map en bereid als cursusstaf deze voor zoals hij beschreven staat. Laat de kursisten aan de activiteit deelnemen. Als cursusstaf neem je de begeleidende rol. Vooraf hebben jullie echter afgesproken wie op welke manier zal begeleiden: door mee te doen, door alleen maar op te ruimen, door dingen voor te doen, etc...

Zorg ervoor dat er een gezellige sfeer ontstaat, zodat jullie afspraak niet zo erg opvalt.

Na een tijdje breek je de activiteit af. De kursisten vullen elk individueel een vragenlijst in waarin ingegaan wordt op de verschillende manieren waarop zij begeleid zijn. Nadruk ligt daarbij op de bewustwording van de eigen ervaring tijdens de activiteit. Eventueel kan er daarna in subgroepen nog nagesproken worden. In ieder geval moet duidelijk gemaakt worden welke rollen jullie gespeeld hebben.

Afhankelijk van de grootte van de groep kun je er ook voor kiezen de activiteit in meerdere hoeken tegelijkertijd aan te bieden, waarbij de cursusstaf rondloopt.

Vrij spelen

Doelen

- de cursist kent de waarde van vrij spelen.
- de cursisten kan inspelen op zowel de individuele als de collectieve behoefte en fantasie van de kinderen.

Inhoud

Een kenmerkend onderdeel van het spelaanbod bevers van Scouting Nederland is het vrij spelen. Het vrij spelen is zowel vorm gegeven in de stille momenten, als in de manier van inspelen op de fantasie en de behoefte van de kinderen.

Vrij spelen is een manier van spelen waarbij kinderen zelf kunnen kiezen wat zij willen doen en waarin het spel 'echt' is. Dat houdt in dat het spelen van het kind van binnen uit komt en niet gestuurd wordt door externe prikkels of opdrachten.

In het beverspel kun je vrij spelen op verschillende manieren stimuleren:

- tijdens een gestructureerd programma speel je in op de reacties van kinderen. Dit werkt het best aan de hand een thema, dat voor de kinderen kan gaan leven.
- zonder gestructureerd programma: ieder doet waar hij zin in heeft en als leiding speel je mee en houd je overzicht over hetgeen er gebeurt.
- kinderen krijgen de gelegenheid mee te doen of niet. Als zij iets anders willen doen dan hetgeen jij als leiding op dat moment aan biedt staat ze dat vrij.
- in een meer gestructureerde vorm kan ieder kind een spelletje kiezen en gaat dat dan vervolgens onder begeleiding met een aantal andere kinderen doen.



Methodieken

Om in een cursus mensen te laten ervaren wat vrij spelen is kun je hen vrij laten spelen. Ook kun je er met elkaar over praten.

Je ziet maar

Aan het begin van dit programma vertel je dat er nu mogelijkheid is tot vrij spel. Iedereen is vrij te gaan doen wat hij/zij wil. De cursist moet alleen in de kring melden wat hij wil gaan doen. Andere cursisten kunnen zich daarbij aansluiten. Op een afgesproken tijd, na ongeveer een half uur, komen de cursisten weer bij elkaar om te vertellen of te laten zien wat zij gedaan hebben. Daarna wordt er nagesproken over de volgende punten:

- is vrij spelen alleen maar vrij spelen als het rustig of stil is.
- hangt vrij spelen af van de activiteit die je laat doen
- wat is het verschil tussen tikkertje spelen als een kind daar zin in heeft en tikkertje spelen omdat het in het programma past. Hoe ligt dat verschil bijvoorbeeld voor het kind dat tikkertje wil spelen, voor de andere kinderen en voor jou als leiding.
- wat betekent het voor een kind als je zegt: jullie mogen zelf kiezen welk gezelschapsspel je gaat doen samen met een leidster.

Stellingen

In subgroepen wordt gediscussieerd over verschillende stellingen die met vrijspelen te maken hebben.

Bijvoorbeeld:

- vrij spelen is mooi makkelijk, als leiding hoeft je geen programma meer te maken.
- kinderen hebben nooit ergens zin, laat dat vrij spelen maar zitten.
- kinderen die niet mee willen doen zijn sloom.
- vrij spelen is te strijdig met hoe het in de maatschappij aan toe gaat. Kinderen schieten er dus niets mee op.
- op Ssst.. moeten de kinderen stil zijn, anders gaan ze maar naar een andere kamer.
- uitgaande van het beginsel van toenemende zelfstandigheid moet je bij de bevers als leiding alles regelen.

Diaserie

Er bestaat een diaserie 'Spelend werken aan bevrijding'. In deze diaserie komt erg veel naar voren over de koppeling tussen waarden in het spel en de maatschappij. Laat de diaserie zien en praat na over de volgende onderwerpen:

- welke onderwerpen herken je
- wat spreekt je wel/niet aan
- hoe zou het principe van spelen werken aan bevrijding toepasbaar zijn bij de bevers
- is dit principe zijn kracht verloren in de jaren '80.



Ballonnenactie

Hoe dit aangepakt kan worden staat beschreven in de Bever Doe Dag map. Een aantal technische en praktische aanvullingen zijn hier voor u van belang:

- * Het bestellen van helium via Air Products moet echt gebeuren volgens de spelregels in de spelmap.
- * Het is misschien praktisch om voor de verschillende Bever Doe Dagen één afleveringsadres te gebruiken.
- * Een cylinder helium van Air Products is maar voor de helft gevuld en is toereikend voor ongeveer tachtig ballonnen. Het is misschien mogelijk om met één cylinder twee Bever Doe Dagen te voorzien van helium. Pas dan wel goed op dat er niet teveel helium verloren gaat, want het zou zonde zijn als een paar bevers geen ballonnen op kunnen laten.
- * De vulnippel moeten de groepen zelf regelen. Een vulnippel is echt noodzakelijk. Ook hiermee kunnen de verschillende Bever Doe Dagen samen doen.
- * Indien iemand goede contacten heeft met een kleine gasleverancier is het misschien mogelijk om het nog goedkoper te krijgen. Niemand is verplicht om te bestellen bij Air Products, alhoewel dit wel goedkoop en makkelijk is.
- * Ook het terug brengen van de cylinders kan makkelijker gaan als iedereen samenwerkt. Het zou zonde zijn als er allerlei mensen met één cylindertje gaan rijden.
- * Neem de veiligheidsvoorschriften goed in acht en zorg voor de correcte behandeling van de cylinders, er wordt geen borg gevraagd maar Scouting wordt wel aansprakelijk gesteld bij eventuele schade.

Zoals u ziet, ligt hier mogelijk een coördinerende taak voor u, of zorg ervoor dat de leiding met elkaar in contact komt en geef ze tips die wij u gegeven hebben. Laat u echter niet verleiden om de Bever Doe Dag met meer beveronderdelen te organiseren, omdat dat dan makkelijker is, want dan gaat de opzet van het spel verloren.

BELANGRIJK: Niet overal is het toegestaan zonder vergunning ballonnen op te laten. Vooral in de buurt van vliegvelden is het oplaten van ballonnen beperkt mogelijk. Informeer hier zo snel mogelijk naar.





De organisatie & Voorbereiden

Wat wordt er verwacht van de speladviseur bevers en de organisatie van de Bever Doe Dag.

In de eerste plaats zo snel mogelijk na 18 maart een districtsbijeenkomst voor alle beverleiding houden.

Tijdens deze bijeenkomst presenteert u de opzet van de Bever Doe Dag door middel van de strip Vrijspelen met daar aan vast een uitleg van het spel (dit kan op de manier zoals het op 18 maart aan u gepresenteerd is).

Daarna worden er afspraken gemaakt, welke groepen met elkaar gaan samenwerken. Maximaal 3 beverspeleenheden van normale grootte (16 bevers) per Bever Doe Dag.

De samenwerkende bevergroepen kunnen nu een afspraak maken om de Bever Doe Dag te gaan organiseren.

Op 18 maart ontvangt u voor elke geregistreerde bevergroep een Bever Doe Dag pakket met daarin:

- 1 Bever Doe Dag map
- 1 antwoordkaart voor het bestellen van helium
- 2 ballonnen per geregistreerde bever en 'n paar extra ballonnen
- 1 ballonnenkaartje per bever
- 1 afleveringsadressenlijst.

Per Bever Doe Dag kan men nu aan de slag gaan met de organisatie:

- Het zoeken van een geschikt terrein.

Eisen die je aan het terrein kunt stellen zijn:

- * Het moet ruim genoeg zijn om alle speelplekken voldoende plaats te geven.
- * Bereikbaar voor de deelnemende groepen.

- * Electriciteit, water en sanitaire voorzieningen.

- * Leuk aan te kleden als de tuin van Hotsjietonia.

Het is misschien mogelijk om rond een van de groepshuizen van een bevergroep te spelen.

- Het verzamelen van de materialen. Het verstandigste is als iedereen in een zo vroeg mogelijk stadium begint met het verzamelen van de materialen. De groepen hebben in januari al een lijst gekregen met daarin vermeldt de materialen die verzameld moeten worden. Er moet wel goed afgesproken worden wie er verantwoordelijk voor is, dat het materiaal er komt, ook al zoek je gezamenlijk.

- Het verdelen van taken en speelplekken.

Als iedereen een taak op zich neemt, valt de organisatie best mee.

De verschillende taken zijn:

- * Het verzorgen van de speelplekken, materiaal, aankleding, begeleiding, etcetera.
- * Het aankleden van het centrale terrein met het grote kussen, de kleine kussentjes er op en de wolkjes bij de speelplekken.
- * De coördinatie van de Bever Doe Dag.
- * Het organiseren van de ballonnen-actie en het helium.

Andere zaken waar aan gedacht moet worden zijn:

- Veiligheid / E.H.B.O.
- Afspraken over het opruimen.
- Zijn alle benodigde vergunningen geregeld.
- Zijn er vervoersproblemen, materiaal, kinderen.
- Regenafspraken.
- PR / voorlichting.
- Doen we nog iets voor de extra leiding die opgetrommeld is.

Zorg ervoor dat iedereen die bij de organisatie betrokken is, goed weet wat er van hem/haar verwacht wordt. Maak daarom een duidelijk draaiboek, zorg dat dit er op tijd is en geef eventueel met een merkstift aan wat een bepaalde groep moet doen.

Vrijdagavond 16 juni en
zaterdagochtend 17 juni:

- Het materiaal klaar leggen, opbouwen van het terrein.
- De laatste afspraken doornemen.

Zaterdagmiddag 17 juni:

- Na afloop van het spel even bijhouden of iedereen zijn afspraken nakomt over het opruimen.
- Alle medewerkers bedanken, etcetera.

Deze taken zijn niet alleen de taken van de speladviseur. Alleen al, omdat er meerdere Bever Doe Dagen in de meeste districten zullen plaatsvinden, is het nodig de taken over meerdere personen te verdelen. Het hangt er van af hoeveel tijd u zelf in de Bever Doe Dag kunt en wilt steken.

Mogelijke werkwijzen zijn:

1. De eerste districtsbijeenkomst organiseren en daarna moeten de samenwerkende bevergroepen het zelf organiseren, als er problemen zijn kunnen ze aankloppen bij de speladviseur.

2. De eerste districtsbijeenkomst organiseren en daarna bij alle vergaderingen van alle Bever Doe Dagen aanwezig zijn.
3. De eerste districtsbijeenkomst organiseren en daarna af en toe met de coördinatoren van de verschillende Bever Doe Dagen samen komen om zaken af te stemmen en eventuele problemen samen op te lossen.

Het wordt door de groepen gewaardeerd als de speladviseur bij elke Bever Doe Dag een bezoekje brengt als hij/zij niet bij de organisatie betrokken is.

Vraag of u eventueel ook langs mag komen tijdens een van de voorbereidende bijeenkomsten. U krijgt dan een goed beeld van hoe er omgegaan wordt met het thema.



DE BELANGRIJKSTE TAKEN VAN DE SPELADVISEUR

Uit deze aanvulling voor speladviseurs zal duidelijk zijn dat de functie van de speladviseur op verschillende manieren in te vullen is.

De belangrijkste taken van de speladviseur zijn:

- * Het organiseren van de districtsin-troductiebijeenkomst met de strip vrijspelen in samenwerking met het GSTT.
- * Ervoor zorgen dat alle groepen het Bever Doe Dag pakket ontvangen.
- * Ervoor zorgen dat er groepen samenwerken en de Bever Doe Dag gaan organiseren.
- * Het ondersteunen van de verschillende Bever Doe Dagen waar nodig en indien mogelijk.
- * Indien mogelijk het coördineren in algemene regelklussen (vergunningen, materiaal, helium).

Tenslotte kunt u als speladviseur een groot aandeel leveren in het stimuleren dat de Bever Doe Dag als vrijwisselspel gespeeld wordt en niet als postenspel.

Indien er nog vragen zijn of als u ergens niet uit komt, neem dan contact op met Scouting Nederland, telefoon: 033 - 960 911.

