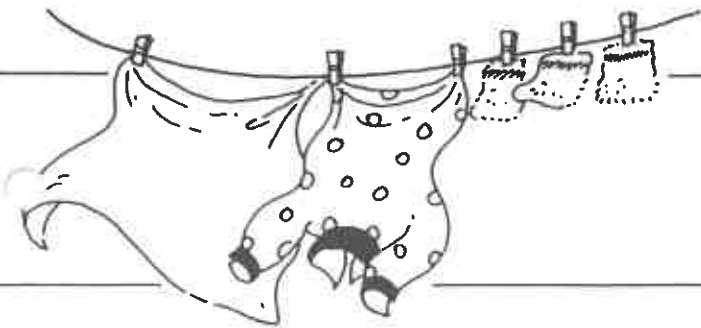


Bever Doe Dag



scouting



Inleiding

Op zaterdag 16 juni is het weer zo ver. Dan is het de vierde Bever Doe Dag. Eind vorig jaar hebben alle beverspeleenheden al een brief gekregen waarin stond dat ze zoveel mogelijk lappen moesten gaan sparen. Want dit jaar wil Lappezak de bevers meenemen in zijn voel-kijk-hoor-ruik-proef- en vooral doe-bouwsel

Iedereen kent natuurlijk Lappezak. Het is de bewoner van Hotsjietonia die zoveel van stof en van lappen houdt en daar de wonderbaarlijkste dingen mee kan doen. Tenten bouwen is zijn specialiteit, maar vandaag laat hij de bevers iets beleven wat ze nog nooit meegemaakt hebben. Hij heeft van lappen een echt doolhof gemaakt! Lappezak heeft er ook een speciale naam voor bedacht: het Lappirinth. Het is dan ook niet zomaar een doolhof, waar je in loopt en weer uit loopt. Nee, je moet wel even al je zintuigen en voelsprieten gebruiken om de weg te vinden en om uiteindelijk allemaal samen de uitgang te vinden. En onderweg is van alles te beleven!

De Bever Doe Dag is een activiteit voor 40 à 50 bevers van een district. Met minder bevers kan het natuurlijk ook, maar met meer zouden we niet aan willen raden.

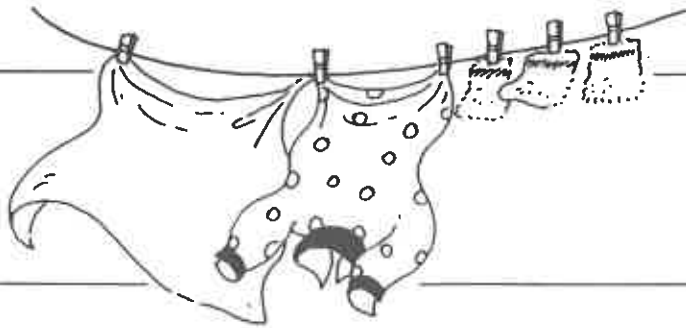
Natuurlijk moet je hierbij ook kijken naar je eigen ervaringen van wat leuk is en mogelijk is en wat niet.

In deze spelmap hopen we jullie te helpen en voldoende informatie te geven om ook deze Bever Doe Dag weer tot een groot feest te maken, voor de bevers en voor jullie zelf. De bevers zullen er vast weer naar uitkijken.

Ook dit jaar weer zijn wij benieuwd naar hoe jullie Bever Doe Dag zal zijn. Daarom ontvangen we graag een uitnodiging om te komen kijken en het feest mee te vieren. Het is handig als je bij die uitnodiging het tijdstip en een routebeschrijving doet, en ook de naam van een contactpersoon en zijn of haar telefoonnummer. Dan kunnen we laten weten of jullie Bever Doe Dag op onze route past. Verder zijn we benieuwd naar:

- Jullie reacties op deze Bever Doe Dag en jullie aan- of opmerkingen.
- (Kopieën van) kranteknip-sels over de Bever Doe Dag.
- Een verslag van jullie activiteiten op deze dag.
- En verder alles wat met deze dag te maken had.

We kunnen dit alles goed gebruiken voor het bedenken van volgende Bever Doe Dagen.



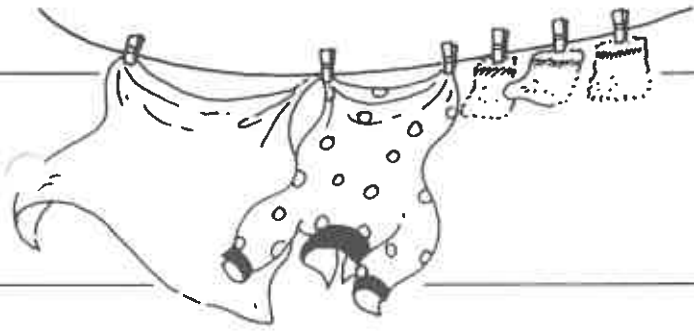
Het adres waar je jullie
post heen kunt sturen en
waar je ook terecht kunt met
vragen, is:

Landelijk Bureau
Scouting Nederland,
t.a.v. Bever Doe Dag,
Postbus 210,
3830 AE Leusden.
Telefoon: 033 - 960 911.

We wensen jullie veel succes
met de voorbereiding en veel
plezier op 16 juni!

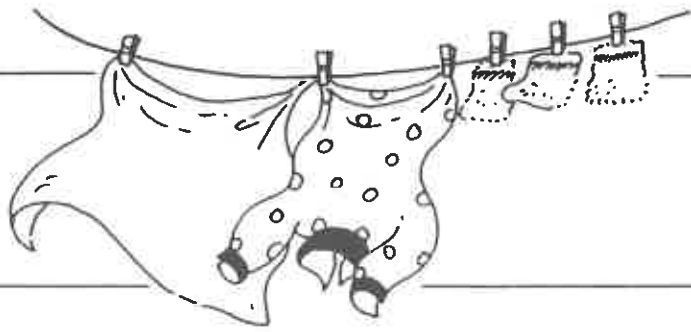
Het LSTT-bevers.

Graag willen we hier de
mensen bedanken die zo
enthousiast hebben meege-
werkt aan deze spelmap:
de Sprokkelbende uit
Bennekom,
de Wiltgraeff uit
Wageningen,
de Tarcisiusgroep uit Ede en
de Langenberggroep uit Ede.



Inhoud

Inleiding	1
Inhoud	3
Verhaal	4
Vorbereiding	6
De voorafgaande beveropkomst	7
Hoe bouw je een lappirinth?	9
De dag zelf	14
De begeleiding	15
Voelen	19
Smaak	20
Ruiken	23
Het rustpunt	25
Zien	26
Horen	28
De Afsluiting	31
Publiciteit	32



Verhaal

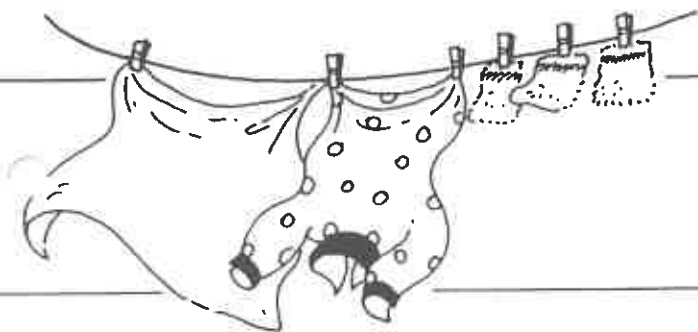
Op een heerlijke zomerse dag loopt Lappezak te dwalen door de tuin van Hotsjietonia. Hij zit na te denken op een grote steen. En weet je waarover Lappezak zo diep aan het nadenken is? Lange Doener is volgende week jarig en Lappezak kan maar niet bedenken wat voor kado hij moet geven. Het moet namelijk een heel leuk kado zijn.

Terwijl hij zo zit te denken is Lange Doener buiten achter in de tuin de was aan het ophangen. Lappezak vindt het hartstikke mooi om er naar te kijken. Hij ziet de lakens stevig wapperen in de wind. Zoals jullie weten is Lappezak dol op lappen.

Hij kan het daarom ook niet laten om naar de waslijn toe te lopen en met de lappen die Lange Doener opgehangen heeft, te gaan spelen.

Al snel is hij door alle lakens gerend en heeft ze lekker tegen zijn gezicht aan gevoeld. Maar bedenkt hij even later, hij kan ook hutten en gangen maken met deze lakens. Omdat hij vaak met lappen speelt, heeft hij al snel voor elkaar om van de lakens allemaal kleine hutjes te maken. En .. om bij elk hutje te komen moet je de lakens volgen. Zodat je altijd de weg naar een hutje kan vinden. Je kunt je ook nog lekker verstoppen!

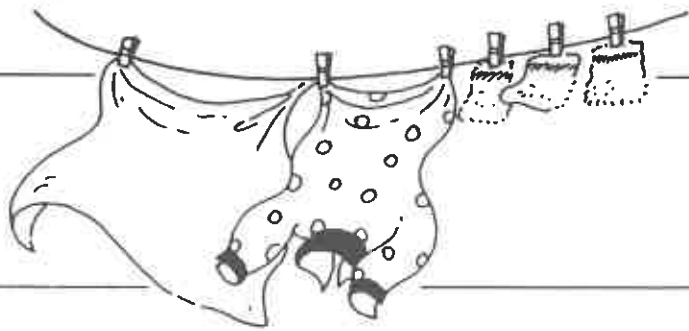




Lappezak is maar wat trots op wat hij gemaakt heeft. Terwijl hij er zelf nog eens door heen loopt, krijgt hij opeens een flitsend idee. Als hij dit nu ook eens op de verjaardag van Lange Doener bouwt. In de hutjes kan je dan allerlei spelletjes doen. Ja, dit zou Lange Doener vast een leuk kado vinden. Lappezak is helemaal enthousiast en gaat snel naar binnen om zijn prachtige plan verder uit te denken

16 juni 1990

Alle bevers hebben zich in de tuin van Lange Doener verzameld om zijn verjaardag te vieren. Iedereen is een beetje opgewonden, het is ook heel spannend om naar een verjaardagsfeestje te gaan. Maar het allerspannendst is nog de grote tent die achter in de tuin staat. Het zijn allemaal lappen, maar niemand kan eigenlijk precies zien wat het is. En waar is Lappezak eigenlijk? Die had er allang moeten zijn Lange Doener besluit om de geheimzinnige tent binnen te gaan. En ja hoor, even later komt hij terug met Lappezak. Deze legt aan Lange Doener uit dat dit een 'Lappirinth' is. Als je naar binnen gaat, kun je daar allerlei leuke dingen doen. Het is het kado voor Lange Doener!!!!!!!



Vorbereiding

Net als ieder jaar vergt ook deze Bever Doe Dag weer de nodige voorbereidingen. We zetten hier de dingen waar je zoal aan moet denken bij het organiseren op een rijtje.

Weken voorafgaand aan de Bever Doe Dag

- Afspreken op welk terrein je de Bever Doe Dag gaat houden en eventueel toestemming vragen aan de eigenaar van het terrein.
- Ontwerp maken van het lappirinth: waar wil je alle speelplekken neerzetten en voor welke opzet kies je. Het is handig om hier een plattegrond van te maken.
- Materialen verzamelen waarmee je het lappirinth kunt bouwen en aankleden, tevens materialen waarmee je de speelplekken kunt afschermen.
- Materialen inventariseren die je nodig hebt op de speelplekken, bij de plaats waar je de afsluiting houdt en op het centrale punt.
- Afspreken welke speelplekken/spelen door wie worden verzorgd.
- Verdeling van de rollen van de Hotsjietonia-figuren.
- Taakverdeling van de leiding van de dag zelf.
- Lapjes knippen voor de groepjes.
- Aandenken maken.
- Taart voor de afsluiting maken.
- Maak een afspraak over wie de E.H.B.O. verzorgt tijdens de Bever Doe Dag.

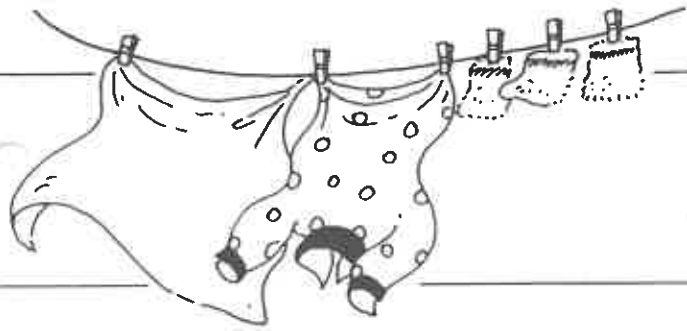
En niet te vergeten: een brief aan de ouders van de bevers.

Laat de ouders tijdig (3 weken van tevoren) weten dat er een Bever Doe Dag aankomt, waar het gehouden wordt, van hoe laat tot hoe laat, en dergelijke. Regel met de ouders het vervoer van de bevers van en naar het terrein van de Bever Doe Dag.

Op de dag zelf

- Het bouwen van een lappirinth en/of het uitzetten van een slingeroute met verborgen speelplekken. Bedenk dat dit behoorlijk veel werk zal zijn, dus veel tijd zal gaan kosten. Schakel dus eventueel extra menskracht in.
- Het inrichten van de speelplekken en het klaarzetten van het spelmateriaal.
- Het inrichten van de rustplek en van de plek waar de afsluiting plaatsvindt.

En dan SPELEN MAAR!!!



De voorafgaande beveropkomst

Als Lappezak nog niet geïntroduceerd is of als jullie er nog maar weinig mee gewerkt hebben, is het verstandig om voor de opkomst van Bever Doe Dag de bevers alvast kennis te laten maken met Lappezak.

Hier zijn wat speltips:

- Poppen maken:

Poppen kunnen op een heleboel verschillende manieren worden gemaakt. We geven een paar voorbeelden:

- Spookjes:

Je maakt een prop van kranten of lapjes. Deze prop leg je op een vierkant stuk laken en bindt deze met een touwtje in het laken. Maak nu aan de 4 hoekpunten en aan het hoofd een draadje vast. Maak nu van lollystokjes een kruis met in het middel een gat. Haal het draadje dat aan het hoofd zit hierdoor heen en bevestig dit aan een kraal. De rest van de draadjes maak je vast aan de uiteinden van het kruis. Als nu de kraal op en neer wordt bewogen is het net een echt spook. De draadjes kunnen ook aan de vingers worden vastgebonden.

- Sokpoppen:

Neem een sok en knip die bij de voet overlans door, zodat een onder- en een bovenkaak ontstaat.

Waar de sok is doorgeknipt, wordt hier een ovaal lapje stof genaaid. Als hierin nog een tong en eventueel wat tanden worden genaaid, is de mond klaar.

Maak dan met kralen of lapjes stof de ogen erop en geef hem nog wat haren en klaar is de sokpop. Daarnaast kunnen nog leuke popjes gemaakt worden door lapjes stof om de vingers heen te wikkelen en daar gezichtjes op te maken.

Laken bal:

Twee groepjes bevers houden per groep een laken of een opengesneden vuilniszak in het rond vast. Om even in te komen probeer je per groepje een strandbal op te gooien. Daarna kun je dan proberen de bal over te gooien van het ene naar het andere groepje.

Tenten bouwen:

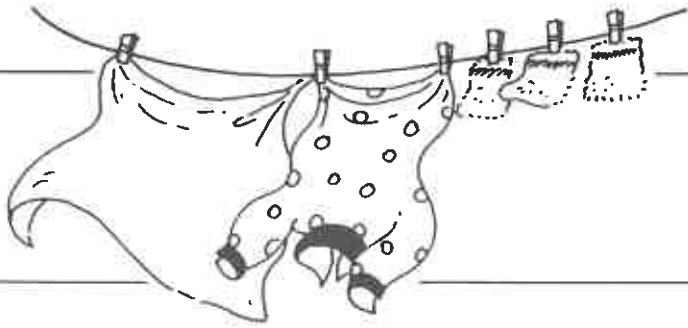
Met lakens, gordijnen, dekens en wat touw kunnen de bevers de leukste tenten maken.

Zaklopen

Poppenkast met zelfgemaakte poppen

Lapje trekken:

Alle bevers krijgen uit de lappenbuidel van Lappezak een lapje. Dit lapje doen



ze achter in de broek, zodat er een stuk uitsteekt.

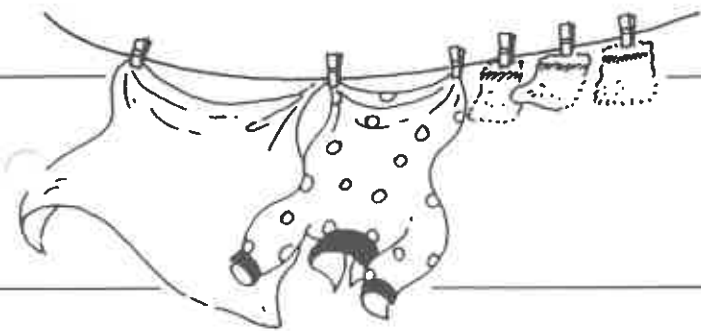
Lappezak probeert alle lapjes van de bevers uit de broek te trekken.

- Laphockey:

De kinderen zijn verdeeld over 2 groepen, die elk aan een kant van het speelveld zitten. Alle kinderen krijgen een nummer. Als Lappezak een nummer noemt, proberen de desbetreffende kinderen de lap, die in het midden ligt met behulp van een bezemsteel in het doel van de tegenpartij te duwen.

- Parachuutjes maken:

Knip of scheur uit een laken allemaal vierkante lapjes. Maak aan de hoekpunten draadjes vast. Aan de draadjes hang je wat zwaars en als je hem dan omhoog gooit heb je een pracht van een parachute.



Hoe bouw je een lappirinth?

Het lappirinth dat Lappezak - jullie dus ! - gaat bouwen is een combinatie van een doolhof met speelplekken of van een slingerroute met speelplekken. Je kunt een lappirinth dus op twee manieren opzetten. Dat wil zeggen: we geven suggesties voor twee soorten lappirinth.

Natuurlijk zijn er dan nog allerlei variaties en combinaties mogelijk.

Wat de twee verschillende soorten lappirinth met elkaar gemeen hebben is het volgende:

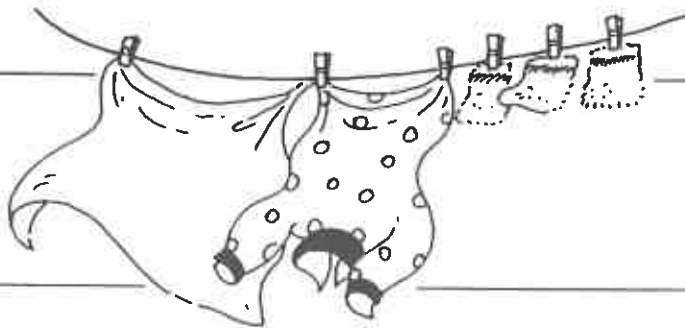
- De bevers moeten hun weg echt zoeken. Ze lopen door een echt doolhof, waarbij ze dus telkens moeten beslissen of je rechtsaf, linksaf, rechtdoor of terug zult lopen. Of de bevers volgen een slingerroute die je van te voren hebt uitgezet. Dat betekent dat ze een touw, een papierslinger of rood-wit plastic lint volgen dat kris-kras over het terrein is verspreid.
- Rondom of aan de buitenrand van het lappirinth zijn verschillende speelplekken. Op deze speelplekken is een bewoner van Hotsjietonia aanwezig. De bevers kunnen hier een spel spelen dat te maken heeft met een van de zintuigen.

Als de bevers door het lappirinth lopen, komen ze vanzelf uit bij de speelplekken. De bevers kunnen echter niet zien wat er op de speelplekken te doen is, want deze zijn op de een of andere manier afgeschermd. Als de bevers naar een speelplek lopen, is het dus nog een complete verrassing voor wat ze daar zullen beleven.



Het terrein

Bever Doe Dag speelt zich af op een lievelingsplek van Lappezak. Lappezak heeft deze plek uitgezocht omdat daar een goed lappirinth te bouwen is. Het handigst is een terrein met een aantal bomen, die je kunt gebruiken om touwen tussen te spannen,



waar je weer lappen overheen kunt hangen om een dool-lappirinth en/of speelplekken te maken. Als er rond een van de groepshuizen stevige bomen staan, en het terrein er rondom heen is groot genoeg, dan kun je daar gaan spelen.

Het groepshuis zelf kun je dan ook onderdeel maken van het lappirinth. Hier kun je dan bijvoorbeeld het rustpunt met de tent van Lappezak maken.

Het terrein moet wel behoorlijke afmetingen hebben, omdat er toch veel speelplekken zijn waar de bevers de ruimte nodig hebben. Het leukste is natuurlijk een lappirinth met veel gangtjes, waar je echt in kunt dwalen. Dat betekent dus ook, dat je veel ruimte en lappen nodig hebt. Een bos of park in de buurt is natuurlijk ook heel geschikt. Zorg ervoor dat de activiteiten op de speelplekken voldoende ruimte hebben, zodat het niet teveel door elkaar loopt. De gangen en de speelplekken moeten duidelijk van elkaar te onderscheiden zijn.

We zullen nu beschrijven hoe de twee soorten lappirinth eruit kunnen zien.

Slingerlappirinth

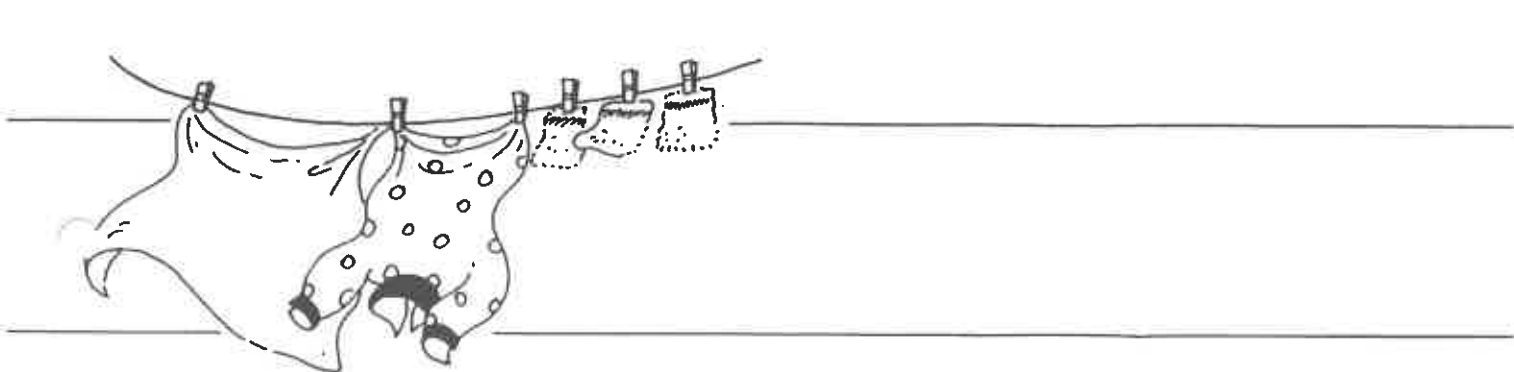
Dit is een open lappirinth. Als je de beschikking hebt over een groot terrein, waar niet zoveel bomen staan, dan kun je het beste kiezen voor een slingerlappirinth (zie tekening).

De speelplekken zijn min of meer in een cirkel gegroepeerd en ze liggen aan de rand van het terrein.

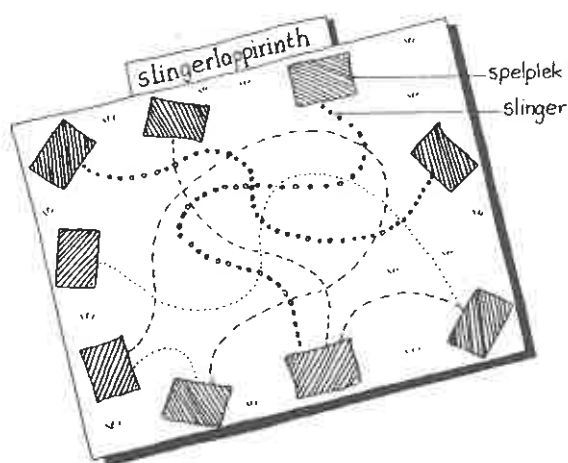
Tussen de speelplekken onderling zijn open ruimtes. In het midden van het terrein lopen de slingerroutes. Op verschillende plaatsen op het terrein kunnen groepjes bevers beginnen aan een slingertocht. Om bij een bepaalde speelplek te komen, volgen ze gewoon een bepaald soort slinger. Een slinger komt altijd bij een speelplek uit. Een slinger bestaat uit één soort materiaal.

Geschikte materialen zijn:

- touw
- afzet (rood-wit) lint
- telefoonsnoer (misschien kun je de bevers wel echt laten opbellen van de ene speelplek naar de andere!)
- kiezelsteentjes op de grond
- verschillende kleuren crêpepapier in propjes
- een spoor van rijst
- een spoor van in kleine stukjes geknipte lapjes.



Als de bevers een speelplek weer willen verlaten, dan mogen ze hetzelfde soort spoor verder volgen, of ze mogen een ander soort spoor gaan volgen.



Onderweg kan het spoor soms verschillende kanten uitgaan, dus zullen de bevers moeten kiezen welke kant ze op willen gaan.

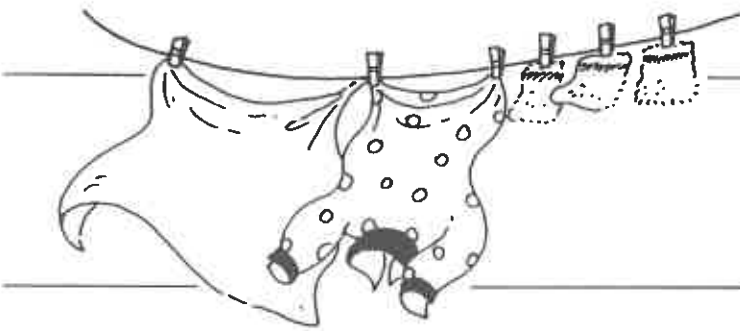
De speelplekken zelf zijn afgescheiden door middel van lappen. Als de bevers aan het lopen zijn kunnen ze dus niet zien wat er op de speelplekken gebeurt. Hier volgen enkele ideeën voor het afschermen van de speelplekken:

- Met behulp van windschermen, keukenluifels of grote lappen aan tentstokken kun je een afscherming maken.

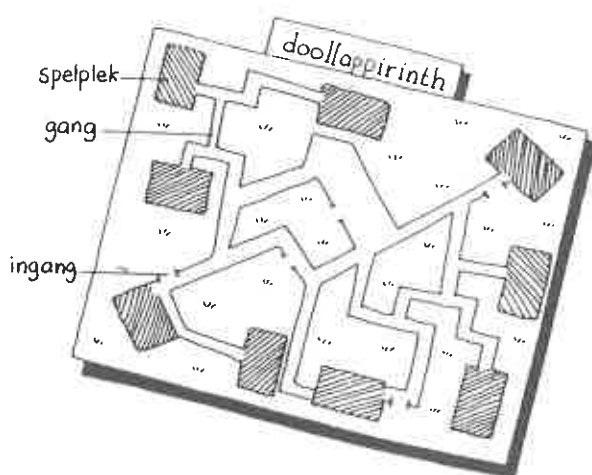
- Je kunt een tent opzetten waarbinnen het spel wordt gespeeld.
- Als er bomen staan kun je een touw spannen van boom tot boom en over het touw grote lappen hangen.
- Span een waslijn tussen twee bomen en hang daar echte was aan, vooral grote dingen zoals lakens, badhanddoeken en tafelkleden. Net als Lappezak in het verhaal!

Doollappirinth

Dit lappirinth is gesloten. Je kunt goed een dool-lappirinth bouwen als het terrein vol staat met (stevige) bomen. Je kunt dit lappirinth het beste bouwen als de totale groep bevers niet te groot is, tenzij het terrein heel groot is en je toch heel veel lappen hebt. Voor dit lappirinth heb je namelijk meer materiaal (grote lappen) nodig dan voor het slingerlappirinth.



Ook bij het dool-lappirinth maak je de speelplekken aan de buitenkant en is de ruimte midden op het terrein voor het lopen. Bekijk de tekening hiervan maar eens.



De gangen in het lappirinth maak je door touwen stevig van boom naar boom te spannen. Over deze touwen hang je dan grote lappen. Hierbij kun je gebruik maken van:

- oude lakens en dekens
- gordijnen
- grondzeilen
- keukenluifels
- tentdoeken
- windschermen
- landbouwplastic.

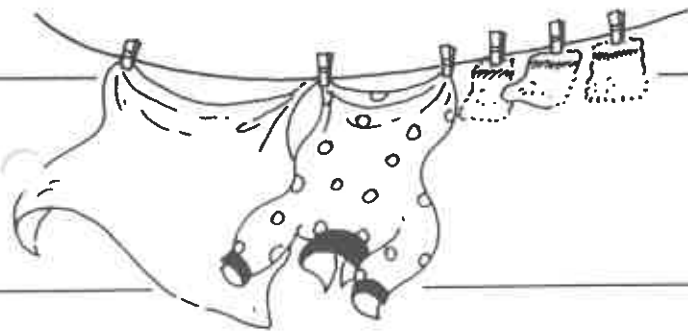
Niet alle gangen in het lappirinth hoeven zo hoog te zijn dat de bevers er niet overheen kunnen kijken. Met

behulp van dranghekken waar je de lappen overheen hangt kun je gemakkelijk wat lagere gedeeltes maken. Vraag eens bij de gemeente of zij je aan dranghekken kan helpen.

Nog wat tips

De volgende tips en opmerkingen gelden voor beide soorten lappirinth.

- Een lappirinth moet van tevoren gebouwd worden. Neem hier ruim de tijd voor!
- Afhankelijk van de grootte van de groep, het beschikbare materiaal en het gewenste aantal speelplekken, wordt de afmeting en de soort lappirinth bepaald. Maak eens een vergelijking met de oppervlakte van je speellokaal. Houd bijvoorbeeld aan: per bever ongeveer 9 m².
- De groepjes bevers kunnen op verschillende plaatsen starten met hun slinger- of dooltocht. Voor het doollappirinth betekent dit dus dat dit meerdere ingangen moet hebben.
- Tijdens het lopen door het lappirinth komen bevers ook nog allerlei 'zintuigdingen' tegen: bijvoorbeeld voelzakjes (hoe voelt de inhoud van het zakje), ruikstenen, ruik-



- kussentjes, geluiden, natte dingen om te voelen.
- Landbouwplastic is vrij duur als je er veel van moet kopen; vraag de ouders eens of ze soms nog grote stukken plastic of ander materiaal hebben dat je kunt lenen.
 - Oude lakens kun je misschien bij ziekenhuizen of stomerijen kopen of krijgen.

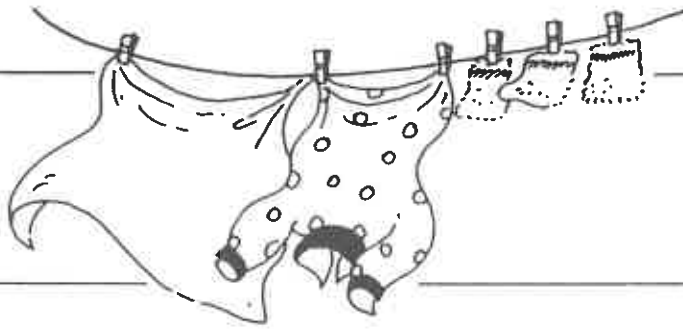
Eén van de speelplekken is ingericht als rustplek. Hier heeft Lappezak de tent opgezet. De bevers hoeven hier niets te doen, maar kunnen hier uitrusten. Aan het eind van de Bever Doe Dag verzamelen alle bevers zich ook weer op dit rustpunt. Van hier uit proberen ze samen de plek te vinden waar de afsluiting plaatsvindt. De plek van de afsluiting ligt buiten het lappirinth, een eind er vandaan.

Deze plek kun je beter niet afschermen, want de hele groep bevers komt hier samen en gaat hier vandaan weer naar huis, dus daarom zou een afscherming niet zo praktisch zijn.

Veiligheid

Houd een aantal zaken goed in de gaten bij het bouwen van een lappirinth en tijdens het spelen zelf:

- De ruimte waar de bevers lopen en de ruimtes waar ze spelen moeten voldoende groot zijn, zodat de kinderen elkaar niet in de weg lopen of hinderen.
- Alles wat je bouwt, spant en ophangt moet voldoende stevig gebouwd, gespannen en opgehangen zijn, zodat de boel niet kan instorten of omvallen, ook als een bever eens ergens aan gaat hangen.
- Voor de bevers moet het gebied waarin ze lopen toch enigszins te overzien zijn. Dit geldt vooral voor het gesloten lappirinth. Kijkgaten en lage gedeeltes kunnen hiervoor de oplossing zijn. Het is ook leuk om de wanden van de gangen zo te maken dat als de bevers op hun tenen gaan staan ze er net overheen kunnen kijken.
- Maak speelplekken en rustplek aan de buitenrand van het lappirinth.



De dag zelf

Vandaag gaan de bevers in het lappirinth dat Lappezak heeft gemaakt.

Deze Bever Doe Dag worden er eigenlijk een aantal thema's met elkaar gecombineerd. Dit zijn:

- Lappezak, die als centrale figuur optreedt.
- Zintuigen.
- Verjaardag van Lange Doener (eventueel, hoeft niet).

Over lappezak

Alle bevers kennen natuurlijk Lappezak. Als je aan Lappezak denkt, dan denk je aan een grote gezellige tent, waar je met z'n allen in kunt spelen of zomaar in neer kunt ploffen. Lappezak is een grootmeester in het verzinnen met wat je allemaal met lapjes, dekens, lakens, oude kleren en stofjes kunt doen. En daar kan heel veel mee, want kijk maar wat hij nu weer heeft geproduceerd.

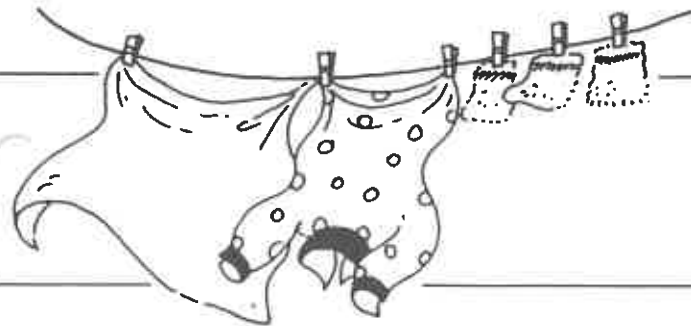
Lappezak is zelf een 'gevoelig' figuur, die ervan houdt om dingen (lappen) te aaien, voelen, er in te duiken. Hij snuffelt in alle hoeken en gaten of hij iets kan vinden wat hij kan gebruiken in zijn tent. Het lappirinth is daarom niet zomaar een lappirinth waar je doorheen moet lopen tot je de uitgang vindt.

In dit lappen doolhof kun je al je zintuigen gebruiken: wat kun je gekke dingen doen met je mond, je neus, je oren, je ogen en je handen en voeten. Ontdek maar eens hoe dat allemaal

(samen)werkt, en wat je niet meer kunt - of juist veel beter - als je een van je zintuigen niet mag gebruiken.

Het is leuk voor de bevers om hiermee te experimenteren.

Lappezak heeft een verjaardagscadeau gemaakt voor Lange Doener.



De begeleiding

De spelvorm van het vrij wisselspel is op de Bever Doe Dag van vorig jaar ('Ssst heeft de zomerkriebels') geïntroduceerd. Veel groepen hebben toen al ervaring opgedaan met het vrij spelen en bij velen was het een doorslaand succes. Zowel bevers als leiding hadden er veel plezier mee. Daarom heeft deze Bever Doe Dag ook weer als basis het vrij wisselspel.

Vrij spelen in het lappirinth

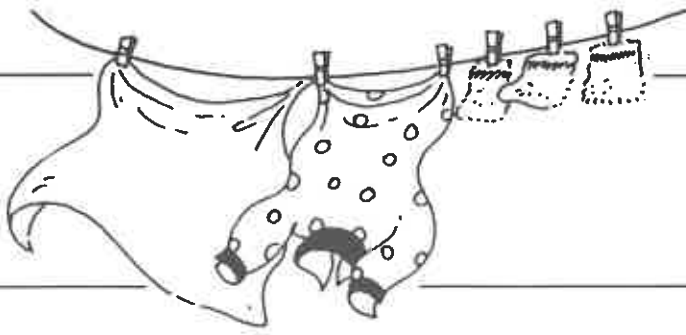
Hoe kun je het vrijspelen toepassen in het lappirinth? De bevers zijn verdeeld in groepjes van drie, soms vier. Per groepje gaan de bevers het lappirinth in. Om opstoppen te voorkomen, gaan de groepjes niet allemaal tegelijk, maar even met enige tussentijd. Het is goed om het lappirinth meerdere ingangen of beginpunten te geven, zodat de bevers niet te lang op elkaar hoeven te wachten. Dit hangt af van de grootte van de totale groep bevers. Als een groepje door het lappirinth loopt, komt het vanzelf bij een speelplek aan. Hier is een bewoner van Hotsjietonia aanwezig en eventueel nog iemand van de beverleiding.

Zij gaan met de zojuist gearriveerde bevers het spel spelen dat bij die speelplek hoort. (zie bij 'Spelbegeleiding').

Terwijl de bevers aan het spelen zijn, kan er nog een ander groepje bevers aankomen. Dit groepje kan meteen ook aan het spel meedoen. Het aantal bevers dat op een speelplek aanwezig is, kan dus variëren.

Zo spelen de bevers ook met de bevers van de andere groepen. De bevers mogen net zo lang op een speelplek blijven tot ze uitgespeeld zijn. De leiding kan hier wel enige sturing aan geven, maar in principe bepalen de bevers zelf hoe lang ze met een activiteit bezig willen zijn. Als de bevers verder willen, mag de leiding best een richting suggereren die de bevers op kunnen gaan. Daarbij kun je het voor de bevers heel spannend maken, bijvoorbeeld door te zeggen: 'Ben je al bij het Reuzeoog geweest?' of 'Heb je al spinnetjespap geproefd?' Nee? Nou, dan moet je die kant maar eens oplopen!

Op een bepaald moment zullen de bevers bij de tent van Lappezak (het rustpunt) aankomen. Deze staat op een centraal punt in de route door het lappirinth, zodat de bevers er niet te vroeg of te laat aankomen.



Hier kunnen de bevers uitrusten en ze mogen ook zelf weer bepalen hoe lang.

Het vrij spelen krijgt dus als volgt gestalte:

- De bevers bepalen zelf wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen. Dit is ook het uitgangspunt van het vrij wisselspel. Omdat de bevers veel fantasie hebben gaat dat uitstekend.
- Als de bevers bij een speelplek komen, dan mogen ze eerst rustig rondkijken wat er allemaal staat. Wanneer je de spullen leuk uitstalt, nodigt het uit om te spelen.
- Wat de bevers met de spullen doen, mogen ze zelf weten, zolang het natuurlijk niet de spuigaten uitloopt.
- Hoe lang de bevers spelen, mogen ze ook zelf weten. Ze hoeven niet op alle speelplekken te zijn geweest.
- Als er een ander groepje aan komt, kan dat groepje ook meespelen.
- Door mee te spelen met de bevers leer je meer over hun fantasiewereld. Op deze manier kun je ook

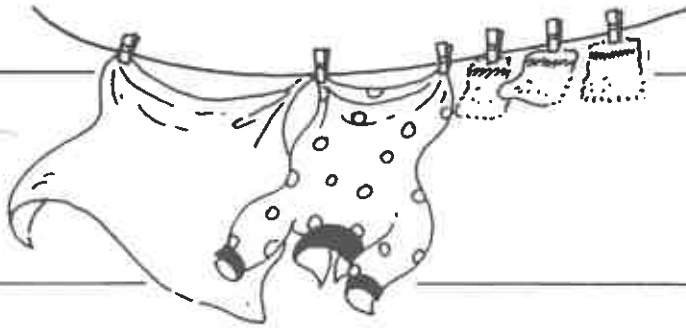


speltips aanbrengen, zodat het spelen nog leuker wordt.

- Maak even een babbeltje met de bevers die niet spelen. Je merkt dan waarom ze niet spelen en kunt ze dan eventueel helpen. Ze mogen natuurlijk ook gewoon kijken.

De groepjes

De bevers zullen het liefst in een groepje gaan met kinderen die ze al kennen; dit zijn dus meestal kinderen uit dezelfde groep. Al lopende en spelende in het lappirinth komen ze vanzelf bevers tegen van andere groepen en spelen daarmee samen.



Bij het samenstellen van de groepjes zet je natuurlijk die kinderen bij elkaar die graag met elkaar spelen. Ieder groepje krijgt een lapje opgespeld van dezelfde stof; elk groepje heeft een verschillend, maar duidelijk herkenbaar lapje. Ieder groepje bestaat uit drie bevers.

Als het niet anders kan, omdat je anders kinderen overhoudt, dan kun je een groepje van vier bevers samenstellen. Doe dit niet met alle groepjes, want met zijn vieren raken ze elkaar gauw kwijt, vooral in een gesloten lappirinth. Bovendien krijg je dan ook gauw twee 'sprintende koplopers' en twee achterblijvers. In groepjes van drie zullen de bevers eerder en gemakkelijker bij elkaar blijven.

De groepsgrootte

Het vrij wisselspel zal goed uit de verf komen als de totale groep bevers niet te groot is. De bevers zullen zich dan eerder verloren voelen en een optimale begeleiding is dan niet mogelijk. Het beste kun je de Bever Doe Dag spelen met drie beverspeleenheden (we gaan daarbij uit van 16 bevers per speleenheid). Mocht een speleenheid of meerdere speleenheden veel minder bevers hebben, dan kun je

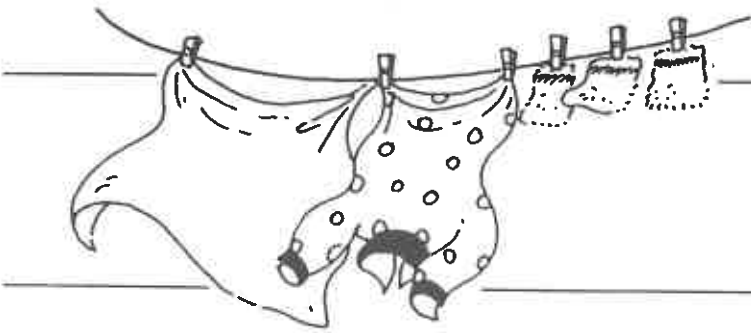
het met vier speleenheden samen doen.

Op die manier is voor jezelf de organisatie ook overzichtelijker en voor de bevers is er dan nog contact met bevers uit andere groepen mogelijk. Probeer binnen je district een goede verdeling te vinden.

Aantal en verdeling van de leiding

Aan het begin van de ochtend of middag, als de kinderen zich allemaal voor de ingang (of de ingangen) van het lappirinth verzameld hebben, zijn er nog enkele leid(st)ers nodig om de bevers per groepje het lappirinth in te sturen.

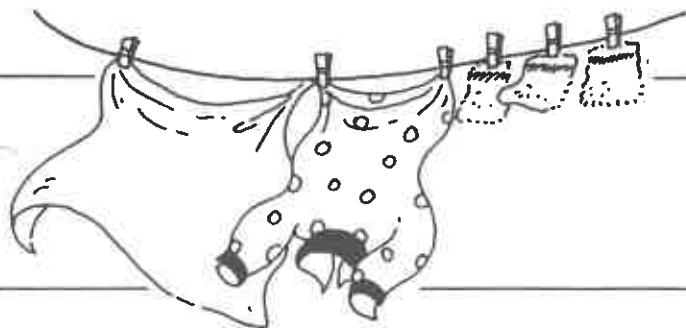
Als alle bevers op weg zijn gestuurd, kan deze leiding zich ook in het lappirinth begeven om de bevers waar nodig de weg te wijzen. Op de speelplekken in het lappirinth is een figuur van Hotsjietonia aanwezig, plus eventueel iemand van de leiding die meespeelt. In het midden van het Doolhof zit Lappezak, die zorgt voor een rustgevend moment. Hier kunnen meerdere mensen (bijvoorbeeld 3) van de leiding aanwezig zijn, om de bevers, die van verschillende kanten komen op te vangen en weer op weg te sturen. Bij het rustpunt verzamelen leiding



en bevers zich aan het
einde.

Het kan nodig zijn om bij
sommige activiteiten meer
leiding te hebben.





Voelen

Voeten kunnen voelen:

Hippe Springveer is een beetje wild geweest en heeft nu allebei zijn handen in het verband zitten. Maar zonder handen kan hij natuurlijk niet voelen.

Hij probeert het daarom maar met zijn voeten. Willen jullie het ook eens proberen.

De bevers kijken allemaal omhoog. Er wordt dan iets bij zijn voeten gelegd of hij moet ergens overheen lopen. Hij probeert nu te raden wat voor materiaal (bijvoorbeeld hout, kiezelstenen, hooi, watten, lappen, enz.) hij voelt. Daarna mag hij weer naar beneden kijken om te kijken of hij het goed heeft geraden.

Wat zit er in de doos:

Pompedomp wou gaan koken, maar nu is ze al haar keukenmateriaal kwijt, kunnen jullie eens voelen of wat er in de doos zit.

In een gesloten doos met aan de zijkant een gat zitten allerlei voorwerpen. De kinderen mogen nu in de doos voelen en raden wat er in zit. Daarna laat hij het aan de andere kinderen zien.

Wat heb ik ingepakt:

Frederik Scheuremaar was weer eens aan het spelen.

Hij heeft allerlei voorwerpen ingepakt en nu weet hij niet meer wat waar in zat. Kunnen jullie hem helpen. Alleen voorwerpen worden ingepakt (in papier of in ondoorzichtbaar plastic of stoffen zakjes). De bevers mogen nu voelen wat er in zit.

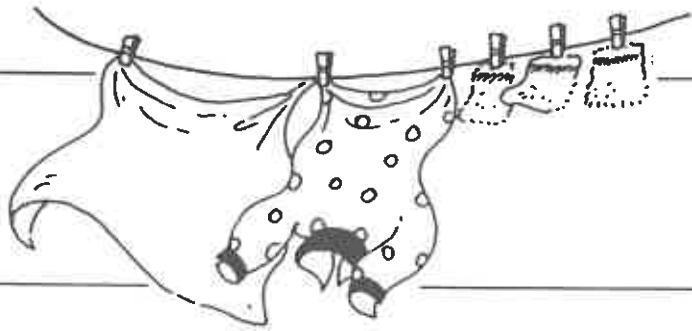
Wat hebben we gemaakt:

Olivier de hamster wou wel eens gaan kleien. Het leek hem ook leuk om te proberen niet te kijken. Over een tafel wordt een laken gespannen. Onder het laken liggen allemaal stukken klei. De bevers gaan nu zonder te kijken iets maken wat hun leuk lijkt. Ze mogen niet zeggen wat ze gaan maken. Als de bevers klaar zijn met het werkstuk, dan wordt met een andere bever geruild en gaan ze voelen wat de ander gemaakt heeft.

Gezicht voelen:

Lange Doener zit de hele dag al in het donker en is bij iedereen het gezicht aan het bevoelen, want het licht is uitgevallen. Wil jij het ook eens proberen?

Een bever wordt geblinddoekt en probeert te voelen wie er voor hem staat. Als hij het goed raadt, mag de volgende bever. Anders mag hij nog een keer.



Smaak

Schoenenpolitie:

Hippe Springveer is helemaal uit zijn schoenen gesprongen. Nu liggen alle schoenen door elkaar!

De bevers bekijken eerst hun eigen schoenen (de zool, de veters, enz.). Daarna bekijken ze de schoenen van de andere bevers. Een van de bevers wordt nu geblinddoekt. De andere bevers doen een schoen uit en leggen die in het midden.

De geblinddoekte bever moet nu proberen de schoenen weer bij de juiste bever neer te leggen. Daarna mag hij de blinddoek af doen en kijken hoe goed hij het gedaan heeft.

Lappezak kan niets bedenken

Lappezak wil op de verjaardag van Lange Doener graag op iets lekkers trakteren. Hij kan alleen niets bedenken. Omdat het een verrassing moet blijven, kan hij ook niet de kookboeken van Pompedomp raadplegen. Weten de bevers niet iets?

Op een lange strook papier (behang, kranterol) kunnen de bevers een collage maken van allemaal lekkere hapjes, die Lappezak kan uitdelen. De bevers scheuren of knippen plaatjes uit tijdschriften en plakken ze op de plaats waar ze vinden dat ze

horen. Als leiding zorg je in het begin voor een paar goede voorbeelden. Ook kun je de aandacht vestigen op 'gezond snoepen'.

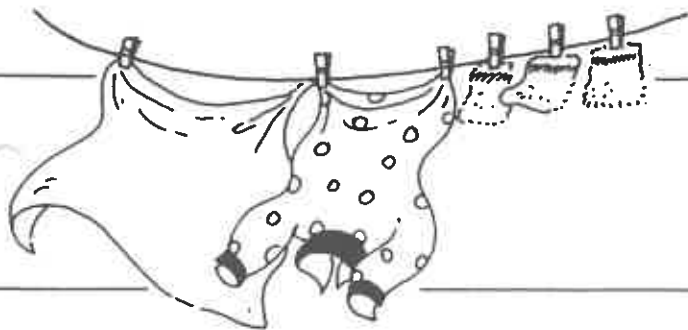
Sander kan er niet bij

Sander ziet allerlei lekkere dingen in de boom hangen, maar hij kan er niet bij, hoe hij het ook probeert. Misschien als hij net op z'n achterpoten gaat staan en zijn bek wijd open doet ...

Kunnen de bevers dat ook? Hang koeken aan een touw en bindt dit touw ergens in het labrynt aan twee bomen of iets dergelijks. Als je het touw een beetje scheef hangt, kunnen de kinderen zelf een plekje zoeken waar ze zich ook moeten uitrekken om die lekkere koeken te pakken te krijgen.

Snabbel en Babbel koken om de beurt

De twee rijstvogeltjes hebben de gewoonte om de beurt te koken. De ene dag zorgt Snabbel voor een lekker maal en wordt Babbel verrast, de andere dag weet Snabbel niet wat hij eet, want dan staat Babbel in de keuken. En elke dag proeven ze het eten en proberen ze te raden wat de ander voor smaak gemaakt heeft.



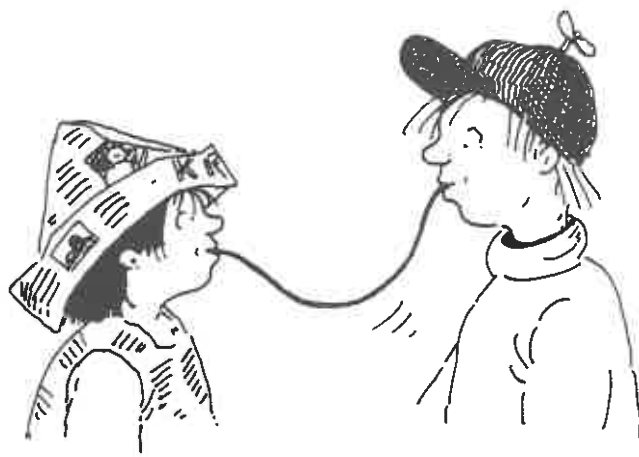
De bevers worden verdeeld in twee groepen. De ene groep maakt een smaakje klaar voor de andere groep.

Deze groep mag proeven en raden waarmee het smaakje gemaakt is. Na een paar keer wordt er geruild.

Scheuremaar komt Hippe onverwachts tegen

Op een dag zit Scheuremaar een beetje voor zich uit te scheuren. Plotseling komt hij in de stapel papier een zwart draadje tegen. Wat is dat nu? Hij kijkt eens goed, likt er aan. Hé, het is een dropveter. Dat lust hij wel. Hij begint te eten. Hmm, dat is lekker. Hij eet en eet. Het is een hele lange dropveter. Het lijkt wel of de dropveter ergens aan vastzit. Hij is zo lang, dat Scheuremaar moet opstaan en moet gaan lopen om door te kunnen eten. Plotseling stoot hij tegen iemand aan. Dat is Hippe. Tussen hen in hangt nog een klein stukje dropveter.

Hippe was ergens een zwart springtouwte tegen gekomen, dat een dropveter bleek te zijn. Samen hebben ze hem opgegeten, tenminste bijna Met een grote hap neemt Scheuremaar het laatste restje. Twee bevers krijgen samen een dropveter en beginnen

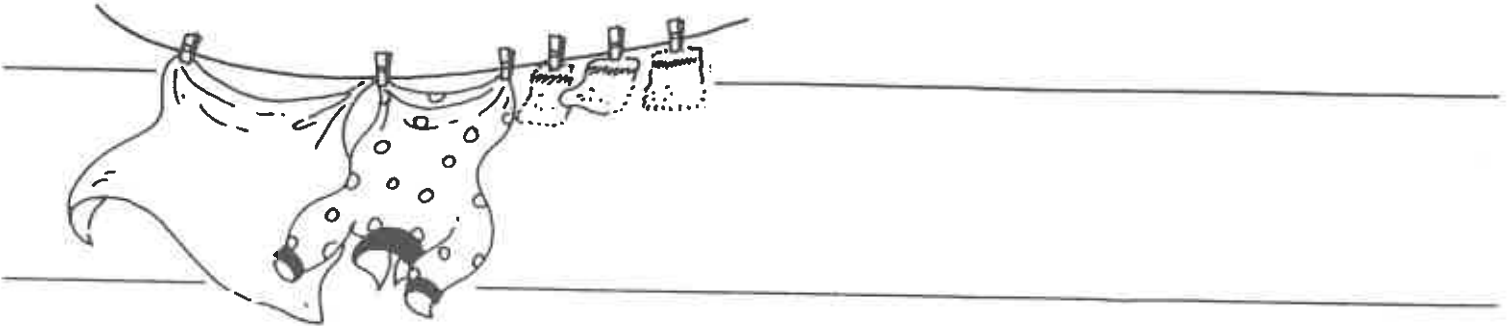


elk aan een kant te eten. In het labrynt kun je de bevers elk aan een kant van een doek zetten, zodat ze elkaar niet kunnen zien.

Pompedomp probeert een cake te bakken.

Pompedomp heeft ook een leuk idee voor de verjaardag van Lange Doener. Ze gaat een lekkere cake maken, een heel bijzondere. Even kijken hoor, of ze alles heeft. Bloem, eieren, melk, boter, ja hoor, dat heeft ze allemaal. En voor de vulling appel, amandelen en .. Hé, ze had toch nog een zakje rozijntjes. Waar zijn die nou gebleven. Nee hoor, ze zijn weg. Hoe moet dat nou??

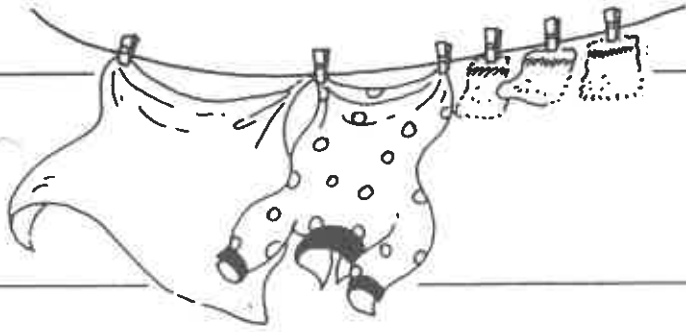
De bevers gaan in een rijtje staan. Op een stoel een eindje verder liggen de rozijnen voor Pompedomp op een bord. Elk rijtje krijgt een kaasprikket. Om de beurt lopen de bevers naar de stoel en prikken (eventueel



met een hand) een rozijn op.
Ze lopen terug en geven de
prikker aan de volgende, die
ook een rozijn gaat halen.

Dit gaat door tot de prikker
vol zit (of tot een bepaald
aantal).

Als afsluiting kunnen de
bevers de prikker meenemen
en gedurende hun verdere
avonturen in het labyrint
van de rozijnen snoepen. Of
je geeft ze een plak rozij-
nencake (dat is snel).



Ruiken

De sjaal van Pompedomp.

Pompedomp is haar sjaal kwijt. Hij ruikt naar parfum. Wie kan hem terug vinden.

In een tent verstop je iets geurends. Blinddoek nu de bevers en laat hen zoeken. Je kunt het ook moeilijker maken door de leiding te parfumeren en deze rond te laten lopen.

Hoe ruikt Lange Doener?

Billy de hond heeft geen moeite om in het donker iets te herkennen. Hij gebruikt gewoon zijn neus.

Op een pop (een gewone pop, of je kunt ook een hele grote van karton maken) doe je allerlei geurtjes en dan niet alleen parfum maar ook pindakaas en jam en dergelijke. De kinderen moeten dan geblinddoekt raden wat waar zit.

Je kunt de poppen als spelfiguur van Hotsjietonia verkleden. En misschien kun je zelf wel een bepaald geurtje bij elk spelfiguur verzinnen. Bijvoorbeeld bloemen bij pompedomp, papier bij Frederik Scheuremaar.

Neusbal

Hippe Springveer weet een leuke manier om te voetballen. Namelijk met je neus.

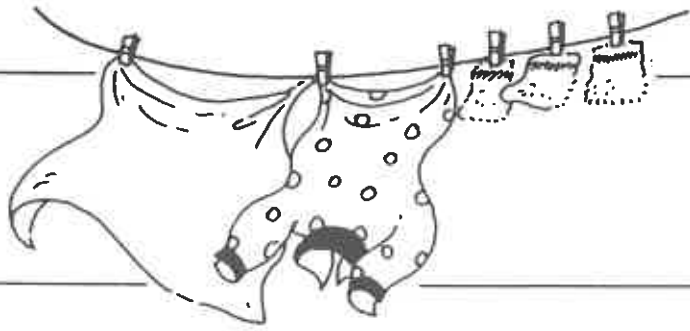


Laat de bevers om de beurt een pingpongballetje door een poortje proberen te duwen met zijn of haar neus. Je kunt ook sjoelen met je neus.

Snuffelen

Zoals jullie weten snuffelt Peen het konijn veel in zijn hok. Hierdoor weet hij de weg. Kunnen de bevers dat ook?

Je kunt reuk gebruiken als leidraad door het doolhof. De bedoeling is dat je (bijvoorbeeld) 3 potjes - die afsluitbaar en ondoorzichtig zijn - op iedere hoek neerzet. In alle 3 de potjes zit

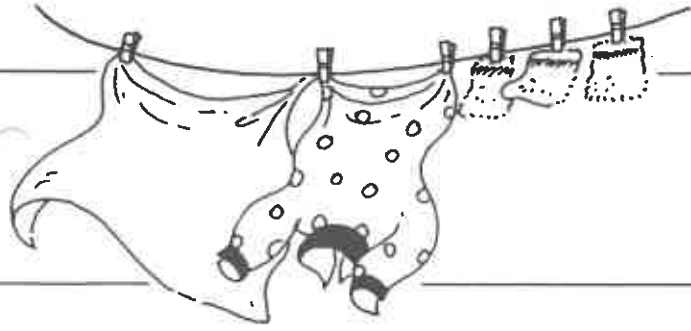


een geur waarvan de bevers het spoor moeten volgen. De bevers moeten van één bepaalde geur het spoor volgen.

Als je dus bij een pad komt, ruik je aan potjes en zit de geur erbij, dan neem je dat pad.

Algemene tip:

Sommige van de bevers vinden het eng om geblinddoekt te worden. Je kunt dan als alternatief een zwart geverfde bril gebruiken. En soms scheelt het al heel wat wanneer je als leiding gewoon je hand voor zijn/haar ogen houdt. En je kunt natuurlijk ook gewoon met de bevers afspreken dat hij zijn ogen dicht doet/ houdt onder het spelletje.

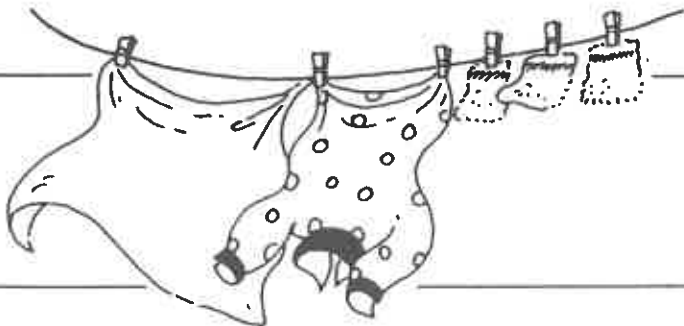


Het rustpunt

Eén van de speelplekken wordt ingericht als rustpunt; een plek waar de bevers even niets hoeven te doen en waar ze dus even uit kunnen blazen. Hier heeft Lappezak de tent opgezet en daar kunnen de bevers met zijn allen in kruipen. Lappezak heeft de tent volgestouwd met kussens, dus dat ligt/zit lekker zacht. De bevers krijgen iets te drinken en als ze dat willen zal Lappezak een mooi verhaal vertellen.

Lappezak wil natuurlijk ook graag horen wat de bevers allemaal al beleefd hebben. Sstt is hier natuurlijk ook van de partij.





Zien

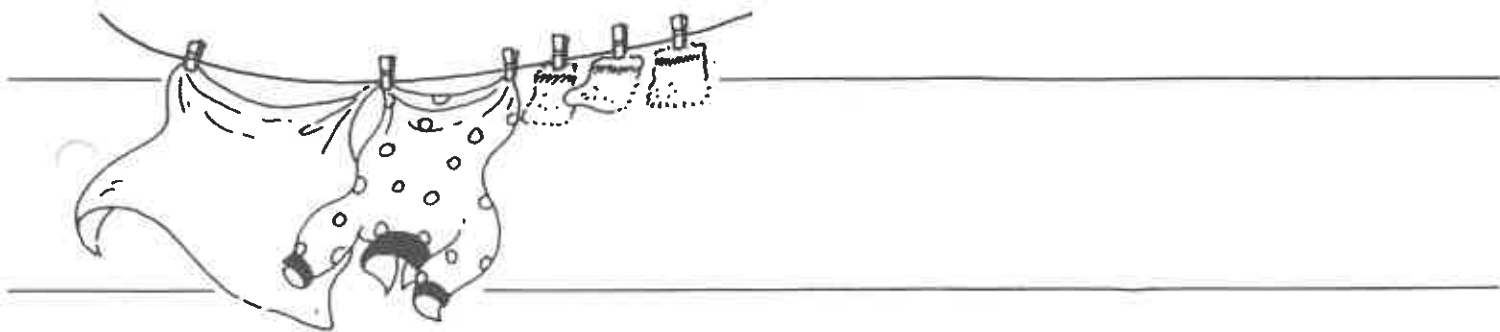
Sander speelt met schaduw.

Sander de kater vindt het heerlijk om met schaduwen te spelen. Wat vinden de bevers hiervan?

Hang een schimmendoek (groot wit laken) op in de speelplek. Zet hierachter een scherpe lamp of een dia-projector. Laat de bevers eens kijken wat ze allemaal met hun schaduw kunnen doen.

Beschik je niet over elektriciteit, of is het te licht, dan kun je gebruik maken van de schaduw van de zon. Geef de bevers allerlei materialen (dozen, lappen) en kijk of ze hiermee een mooie schaduw kunnen maken.





Kleine Olivier.

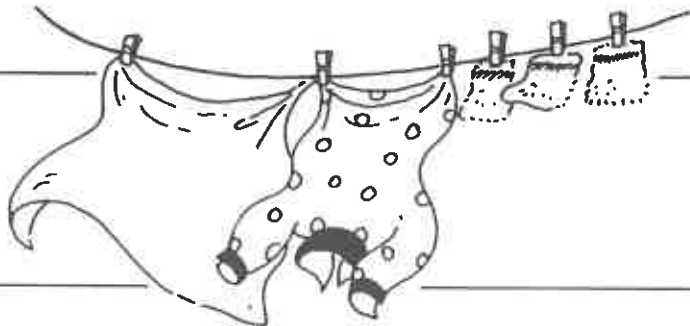
Omdat Olivier de hamster zo klein is, zal hij de bevers wel eens even laten zien hoe je dingen groter kunt maken. Spelen met vergrootglazen. Laat de bevers zelf zien en uitvinden wat je ermee kunt doen. Laat ze hele grote dingen, maar ook hele kleine dingen zien. Je kunt ook laten zien dat de vergrootglazen op een bepaald afstand het beste werken.

Wonderogen.

Snabbel en Babbel kunnen heel ver kijken als ze hoog in de lucht vliegen. Hoe zouden andere dieren kijken? Vertel bijvoorbeeld dat een hond meer ruikt dan ziet en dat een vlinder zijn weg voelt. Ook kun je hier leuke weetjes vertellen. Bijvoorbeeld dat een struisvogel zijn kop onder de grond steekt en dan denkt dat jij hem ook niet meer ziet. Laat de bevers zelf voorbeelden verzinnen. Het is misschien ook leuk om hier kinderboeken over dieren neer te leggen. Laat de bevers door allerlei verschillende dingen kijken: bijvoorbeeld kokertje, bril, zakkammetje, papier met een heel klein gaatje, glas, gekleurde folie, een gat tussen je vingers door. Wat kun je zien.

De schaduw van Sstt.

Als Sstt zweeft, zorgt hij ervoor dat zijn schaduw overal precies tussendoor kan. Kunnen de bevers dat ook? Zet een parcours uit met palen en obstakels. De schaduw van de bevers mag niets raken.



Horen

Kussendans:

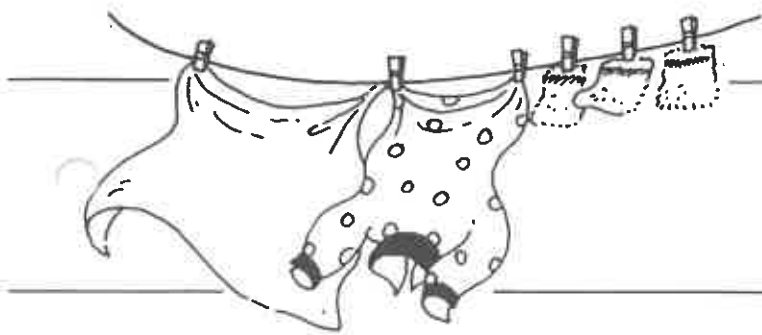
Het is weer zo ver, Lappezak heeft er weer een zootje van gemaakt. Nu is het zelfs zo ver, dat we niet meer normaal kunnen lopen. Alle kussens liggen door elkaar. Helpen jullie Lappezak om het weer op te ruimen. Alle kinderen pakken een kussen en gaan hier op zitten. De bevers gaan om de kussens heen dansen, rennen, springen, lopen, huppelen, enz. Dit gebeurt terwijl er muziek wordt gedraaid. Stopt de muziek, dan gaan ze allemaal op een kussen zitten.

Dan gaat de muziek weer verder en wordt er een kussen weggehaald. Als de muziek nu stopt gaan alle bevers zitten op de overgebleven kussens. Dit gaat net zo lang door tot er nog maar 1 kussen over is, waar ze met z'n allen op zitten.

Dierentuinspel:

Sander de Kater was een keer op pad en kwam in een dierentuin terecht. Daar keek hij zijn ogen uit en hoorde heel veel geluiden. Hij zag zelfs hele grote poezen.





Maar nu weet Sander niet meer welk geluid bij welk dier hoorde. Misschien kunnen jullie hem hierbij helpen.

Op een zelfgemaakte dobbelsteen heb je aan de 6 kanten een plaatje van een dier geplakt. De bevers gooien ieder met de dobbelsteen en maken het geluid van het dier dat ze gooien. Je kunt ook meerdere dobbelstenen maken, met nog andere dieren erop.

Gebruik je oren:

Soms heeft Lange Doener een beetje last van zijn oren. Hij hoort dan wat slechter. Nu gaan we proberen of jullie oren nog goed in orde zijn. We hebben het jullie extra moeilijk gemaakt door de woordjes te fluisteren. De bevers gaan naast elkaar zitten. Er wordt een bever aangewezen die een woord mag bedenken. Dit woord fluistert hij door aan zijn buurman/vrouw. Het woord gaat nu zo de hele kring door en het laatste kind zegt het woord hardop. Het woord zal nu helemaal misvormd zijn.

Rammelspel:

Pompedomp is weer aan het koken geslagen, maar nu is ze alle spullen kwijt. Ze heeft ook zoveel potjes. Het lijkt allemaal op elkaar.

Willen jullie haar helpen uitzoeken wat waar in zit. Vul lege niet van elkaar te onderscheiden kokertjes (filmkokertjes) met allerlei stoffen zoals rijst, suiker, steentjes, hagelslag, enz. Van elk soort kokertje maak je er twee. Alle kokertjes worden nu in het midden gelegd en nu is het de bedoeling dat de bevers hier memory mee gaan spelen. Dit doen ze door 2 dezelfde kokertjes te zoeken door ermee te schudden.

Gebarenliedjes:

Zoals jullie weten houdt Pompedomp heel erg veel van mooie muziek. Houden jullie ook van muziek? Nu is Pompedomp heel erg benieuwd of jullie ook goed naar de muziek luisteren.

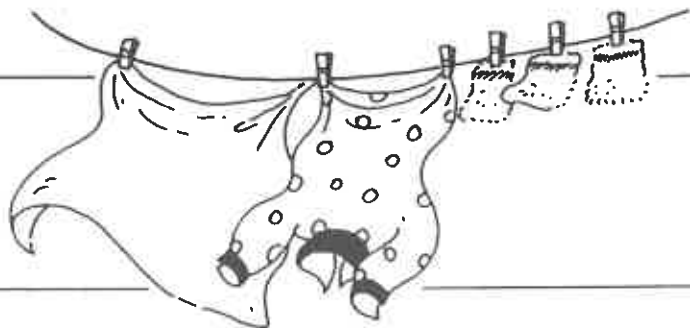
Laat maar eens zien wat je hebt gehoord.

Aan de bevers wordt een liedje ten gehore gebracht. De bevers letten goed op de tekst.

Zij beelden dan samen het liedje uit. Bijvoorbeeld: Twee emmertjes water halen. Ik zag een muis

Op een grote paddestoel.

Witte zwanen, zwarte zwanen. De liedjes kun je natuurlijk zelf voor de bevers zingen.



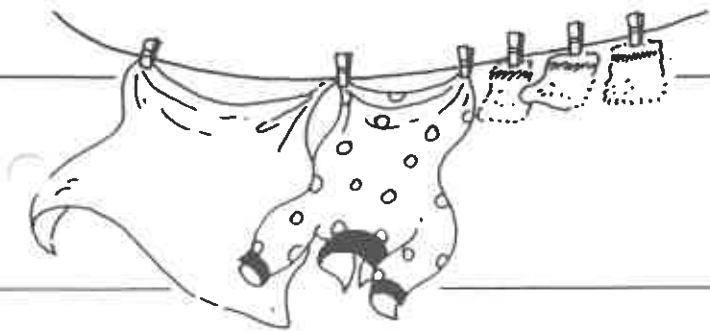
Geluiden raden:

Frederik Scheuremaar had een gekke bui. Hij is met een cassetterecorder heel Hot-sjietonia doorgelopen en heeft allerlei geluiden opgenomen, zoals het stromen van een kraan, de trap oplopen, fluitende fluitketels, etc.

Op een bandrecorder worden allerlei geluiden opgenomen zoals stromen van water, allerlei instrumenten, een wekker, een w.c., etc. De bevers mogen raden wat voor geluiden ze horen.

Wekker zoeken:

Lappezak is een beetje moe en is gaan slapen. Hij is echter vergeten waar hij de wekker heeft neergezet. Ergens in het bos of in een grote hoop kussens is een eierwekker verstopt. Laat de bevers deze wekker zoeken voordat deze afloopt.



De Afsluiting

Na een bepaalde tijd (1½ uur) worden alle bevers naar het rustpunt geroepen (Dit is de plek van Lappezak). Lange Doener heeft namelijk iets te vertellen. Hij heeft nog helemaal geen taart gehad. En daar heeft hij nu toch wel zin in. Samen met de bevers gaat hij op zoek naar de taart. De bevers kunnen dit nu goed, omdat ze weten wat ze allemaal met hun zintuigen kunnen doen. Ze hebben nu zoveel gevoel verzameld, dat ze de taart zo kunnen vinden. Al snel vinden ze de taart en daar wordt de verjaardag van Lange Doener verder gevierd. De bevers krijgen hun Bever Doe Dag aandenken en gaan moe maar voldaan naar huis.

Voorbeeld: Bij de taart staat een cassette recorder die steeds harder gezet wordt naarmate de bevers dichterbij komen.

Voorbeeld: De inwoners van Hotsjietonia staan zingend om de taart en zo horen de bevers waar ze heen moeten.

Aandenken

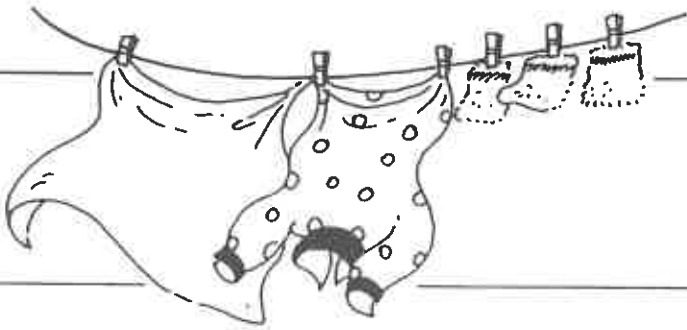
Lappezak wil de bevers na afloop van de Bever Doe Dag iets mee geven als herinnering aan deze morgen of middag.

Probeer hiervoor iets te verzinnen dat in het thema past: dus iets dat van lappen of van stof is en waarin je ook nog iets van de zintuigen terug kunt vinden.

Een paar voorbeelden:

- Ruikzakje: maak van een leuk lapje een zakje of maak van lapjes een kleine Lappezak, die je vult met iets dat lekker of apart ruikt, zoals lavendel, kruidnagels.
- Een lapje aan een vrolijk gekleurde wasknijper.
- Maak een kaart met daarop een echt waslijntje van een touwtje met daaraan kleine kledingstukjes.





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., landelijke dagbladen).

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.

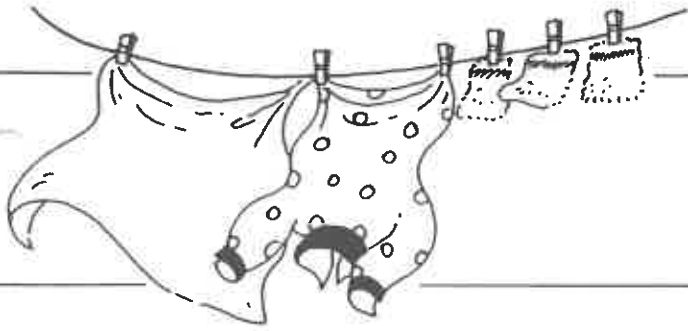
Publiciteit binnen het district:

Zijn er groepen zonder bevers in jullie district, nodig ze dan uit om een kijkje te komen nemen, misschien dat de stafleden van die groep mee kunnen helpen om een indruk te krijgen van het spelen met kinderen van 5-7 jaar.

Publiciteit binnen de groep

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

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



Als de Bever Doe Dag valt op een andere dag of andere tijd dan jullie normaal de bijeenkomsten houden, dan vermeldt je dit in de brief naar de ouders.

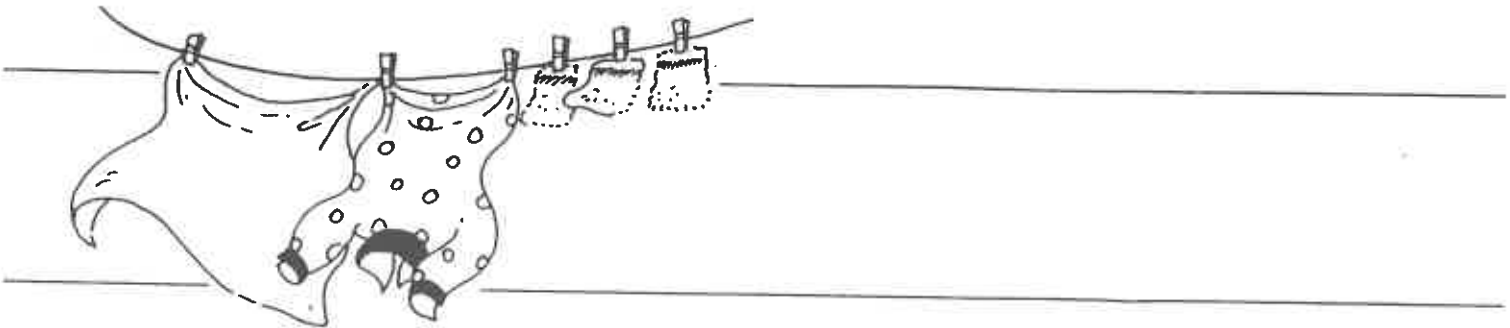
In het groepsblad komt natuurlijk een verslag van de Bever Doe Dag.

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:**

de Sprokkelbende uit
Bennekom,
de Wiltgraeff uit
Wageningen,
de Tarcisiusgroep uit
Ede,
de Langenberggroep uit
Ede.

Chris Dorna,
Willem Jaap Zwart,
Alice Otten,
Saskia van Dorsser,
Marijke Roggen.

Illustraties:
Els Vermeltfoort.

Tekstverwerking:
Willy van Roozendaal.

Met dank aan Erik van Buren
voor alle starttips!



telefoon: 033-960911/telefax 033-960222

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