

Bever Doe Dag



scouting



VOORWOORD

VOORWOORD

Op zaterdag 4 juni wordt alweer de achtste Bever-Doe-Dag gehouden. Dit jaar is als thema Natuur en Milieu gekozen. Daarom viert Lange Doener zijn verjaardag niet op de langste dag van het jaar, maar op 4 juni, de dag voor de Wereld-milieu-dag.

Soms lijkt het wel of de stukjes groen op de landkaart van Nederland steeds meer verdwijnen. Dat is jammer, want de natuur biedt onbegrensde mogelijkheden; je kunt er fijn in spelen, veel van leren en heel veel in ontdekken.

Daarom gaat deze Bever-Doe-Dag over natuur en de manier waarop we met haar om kunnen gaan. Het is de bedoeling de bevers op een speelse manier bewust te maken van de mogelijkheden van de natuur en van de invloed die mensen hebben op het milieu, het welzijn van de planten en dieren in onze samenleving.

Bij de uitwerking van deze Bever-Doe-Dag heeft het LSTT-Bevers veel steun gekregen van de Bever-Doe-Dag commissie en vele meelezers. Er is met zeer veel plezier aan deze spelmap gewerkt en we hopen dat jullie er met de bevers een leuke, leerzame dag van kunnen maken.

Het programma-implementatieteam is erg benieuwd naar jullie reacties. Daarom is er dit jaar een enquête bijgevoegd. De reacties worden gebruikt bij het maken van de volgende Bever-Doe-Dag spelmap.

In de voorgaande jaren hebben we steeds verschillende Bever-Doe-Dagen bezocht en we ontvangen dan ook graag een uitnodiging om bij jullie te komen kijken. Verder vinden we het leuk om een verslag van jullie Bever-Doe-Dag te krijgen.

Voor evt. vragen kun je terecht bij:
Landelijk Bureau Scouting Nederland
Postbus 210
3830 AE Leusden
033 - 960911

Veel succes en plezier,

Het LSTT-Bevers



INHOUD

INHOUD

Voorwoord	1
Inleiding	3
De opkomst voor de Bever-Doe-Dag	4
Het verhaal	4
Het verhaal gaat verder	7
De opening	9
Het vrij wissel-spel	11
Sport en spel	12
Buitenleven en natuurbeleving	15
Stille en rustige momenten	18
Expressie	20
Als je tijd over hebt...	23
De afsluiting	24
Publiciteit	25
Voor wie meer wil lezen	26
Bijlage: enquête	27

Colofon:

Ideeën:	Mireille Bokhove, Judith Bokhove, Barry Hilhorst, Anneke Smink.
Eindredactie:	Mireille en Judith Bokhove.
Coördinatie:	Alice Otten.
Illustraties:	Els Vermeltfoort.
Vormgeving en Druk:	Trepico, Hooglanderveen. © Scouting Nederland 1994

Deze Bever-Doe-Dag Spelmap is gedrukt op
chloorvrij gebleekt papier.



INLEIDING

INLEIDING

De week voor de Bever-Doe-Dag kijkt Pompedomp in haar zelfgemaakte natuurboek. Dit is nog niet helemaal vol en samen met Lange Doener gaat zij een week op reis om planten en dieren te bekijken en die na te tekenen in haar boek. Lappezak, Frederik Scheuremaar en Hippe Springveer zullen op Hotsjietonia passen. Natuurlijk loopt dit uit de hand en als Pompedomp en Lange Doener thuiskomen, treffen ze één grote chaos aan. Het is de hoogste tijd om Frederik, Hippe en Lappezak te leren hoe ze met de natuur en hun eigen omgeving om moeten gaan.

Voordat een grote dag als de Bever-Doe-Dag kan beginnen is veel voorbereiding nodig. Hieronder staan wat aandachtspunten waarop je moet letten bij het organiseren van een Bever-Doe-Dag.

Het ideale aantal bevers om een Bever-Doe-Dag mee te spelen is 40 à 50. Je houdt dan zelf beter overzicht en de kinderen voelen zich minder snel verloren in de grote massa.

Om praktische en organisatorische redenen is het meestal niet haalbaar om een Bever-Doe-Dag met leiding van 3 of 4 bevergroepen te organiseren. Je zou een explorer-afdeling, stam of ouders kunnen vragen om mee te helpen. Hoe meer leiding er is, hoe meer je de taken kunt verdelen. Dit geldt zowel voor de voorbereiding als op de dag zelf. Wel vergt een grote groep leiding meer van degene die de Bever-Doe-Dag coördineert - meestal is dit de districtsorganisator of beverwerker.

Juist bij dit thema probeer je zo veel mogelijk met kosteloos materiaal te werken. Niet alleen bij het knutselmateriaal voor de bevers, maar ook bij de aankleding van de posten.



DE OPKOMST VOOR DE BEVER-DOE-DAG

DE OPKOMST VOOR DE BEVER-DOE-DAG

Het onderstaande verhaal is zo geschreven dat je het in plaats van voor te lezen na kunt spelen met de leiding en de bevers. Het is eenvoudig om een situatie te creëren die vragen uitlokt bij de kinderen: Pompedomp zit werkelijk met een natuurboek in het beverlokaal. De leiding kan af en toe een beetje bijsturen, omdat zij de loop van het verhaal kennen. Dit maakt het verhaal van de Bever-Doe-Dag heel realistisch, de bevers nemen er zelf aan deel en de overgang naar de spelletjes (zie spelsuggesties) kan heel vloeiend verlopen.

Het verhaal

Het is erg gezellig in de groene kamer. De rijstvogels kwetteren zacht. Sander de kater ligt bij Frederik Scheuremaar op schoot te spinnen. In een hoekje ligt Billy te slapen. Lappezak ligt met zijn hoofd op Billy's buik terwijl hij een boek leest. In het midden van de kamer zit Pompedomp.

"En wat is dat?" vraagt Anneke. Ze zit naast Pompedomp en wijst in een boek dat bij Pompedomp op schoot ligt.

"Dat is hondsdrif," vertelt Pompedomp. "Als je je hebt geprikt aan een brandnetel is dat plantje het beste medicijn. Je wrijft een blaadje over de zere plek en de pijn is weg! En het fijne is dat hondsdrif altijd in de buurt van de brandnetel groeit!"

"Heb je ook madeliefjes in je natuurboek?" vraagt Judith. Pompedomp zoekt de bladzijde op waar de madeliefjes ingeplakt zijn. Judith begint te giechelen.

"Ze zien er wel een beetje raar uit!"

"Dat komt doordat ze eerst gedroogd zijn," weet Barry.

"Aha, zijn jullie allemaal hier?" Lange Doener steekt zijn hoofd om de deur en stapt de groene kamer binnen. "Wat zijn jullie aan het doen?"

"Pompedomp heeft een natuurboek gemaakt," zegt Anneke. "Alles staat erin! Het





HET VERHAAL

staat helemaal vol met alle planten en dieren van Hotsjietonia!"

"Ho ho, het is nog niet helemaal vol!" roept Pompedomp, "Ik heb nog wat bladzijden over! Daar moet eigenlijk ook wat staan. Kijk maar..." Lange Doener krijgt het boek van Pompedomp. Hij ziet bloemen, bomen en dieren. Soms zijn er bladeren ingeplakt, maar meestal zijn er tekeningen van de natuur gemaakt. Er is inderdaad in Hotsjietonia geen bloem te vinden, die niet in het boek staat. Als Lange Doener de lege bladzijden ziet, fronst hij zijn wenkbrauwen.

"Mmm, even denken... Als je nu eens op vakantie gaat? Dan kun je de lege bladzijden vullen met plantjes die je nog nooit in Hotsjietonia gezien hebt."

"Dat is een goed idee, zeg!" Pompedomp staat op en pakt het boek terug. Ze stopt het onder haar arm en loopt naar de deur. "Ik vertrek meteen!"

Plotseling is het stil. De rijstvogels stoppen met kwetteren en Sander spint niet meer. Billy spits zijn oren.

"Wat?" zegt Lange Doener. "Je gaat toch niet in je eentje? Ik ga wel met je mee, dan kan ik je helpen met zoeken. Bovendien is het veel gezelliger met z'n tweeën!"

De bevers in de kamer kijken elkaar vreemd aan.

"Maar... waar gaan jullie dan naar toe?" vraagt Barry.

"O, dat maakt niet uit," zegt Pompedomp. "We doen gewoon goede wandelschoenen aan en we nemen een tent mee."

"Precies," zegt Lange Doener. "Dan zien we wel waar we terechtkomen. Op een mooi plekje in ieder geval."

Hippe Springveer kijkt een beetje beteuterd.

"Dat kan toch helemaal niet? Wie blijft er dan op Hotsjietonia passen?"

Dan springt Lappezak op.

"Wij natuurlijk! Frederik Scheuremaar, ik en jij, Hippe!"

Hippe's gezicht klaart op.

"Wauw! Een week op Hotsjietonia passen!" Hij loopt naar Lange Doener en Pompedomp.

"Gaan jullie maar snel inpakken..."

Ineens is het een drukte van jewelste in de groene kamer. Billy is uit zijn hoekje gekomen en springt nu blaffend om Pompedomp heen. De rijstvogels fladderen heen en weer in hun kooi en Sander de kater loopt te miauwen.

"Wie helpt er inpakken?" roept Pompedomp en stapt de gang op.

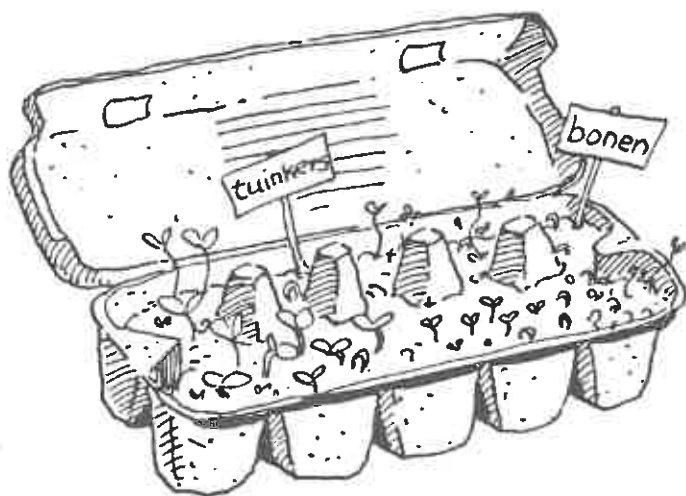


Spelsuggesties:

Plantjes zaaien

De bevers hebben het natuurboek van Pompedomp bekeken. Pompedomp vertelt de bevers hoe plantjes groeien en samen gaan ze nieuwe plantjes zaaien. Tuinkers kiemt al na een paar dagen op vochtig gemaakte watten. Ook kun je bonen laten ontkiemen in een glazen potje. Plaats de boon hiervoor tussen de glazen wand en de aarde. De groei van de boon is zo goed te volgen. Laat de bevers de stekjes eventueel zelf mee naar huis nemen als je een erg donker of koud clubhuis hebt. Dit kun je ook aan de bevers uitleggen, want planten hebben toch water, licht en warmte nodig.

materiaal: tuinkerszaad of gedroogde bonen
watten of aarde
eierdozen, voor de tuinkers
glazen potjes, voor de bonen



Kringgesprek over kamperen

In een kringgesprek praten de bevers over het verschil tussen op reis gaan in de natuur en op vakantie gaan. Als de bevers niet op elkaars verhalen reageren kun je als leiding doorvragen: Wie heeft er wel eens gekampeerd? Was dat op een camping of bij een boer? Welke spullen neem je allemaal mee als je gaat kamperen? Bijv. geen koffers, maar rugzakken.

materiaal: geen

Expeditievesten vullen

Pompedomp en Lange Doener nemen heel veel spullen mee als ze op reis gaan. Ze hebben allebei een expeditievest waar alles in kan. Op bladzijde 176 van de Beverspelmap staat een voorbeeld, voor deze gelegenheid is het misschien handiger om de expeditievesten van stof te maken. Bij terugkomst in Hotsjietonia op de Bever-Doe-Dag kunnen Pompedomp en Lange Doener deze dan weer dragen.

De bevers worden in twee groepjes verdeeld. Pompedomp en Lange Doener gaan allebei bij een groepje zitten. Ze hebben hun expeditievest aan. In het midden van het lokaal liggen allerlei vakantie-benodigdheden, zowel voor een strand-, een natuur- of een skivakantie. De bevers halen om de beurt een artikel uit het midden dat gebruikt kan worden tijdens een natuurvakantie. Alles wat mee kan wordt in het expeditievest gedaan.

materiaal: typische vakantiespullen, waaronder verrekijker, zonnebrandolie, strandbal, landkaart, skibril etc.
twee expeditievesten



HET VERHAAL GAAT VERDER...

HET VERHAAL GAAT VERDER...

Als eerste is Pompedomp beneden. Ze heeft haar bergschoenen aan en op haar rug heeft ze een grote rugzak. Het natuurboek heeft ze in haar handen.

"Zullen jullie goed voor de dieren zorgen?" vraagt ze. Frederik Scheuremaar knikt.

"En vergeten jullie niet de planten water te geven?"

"We zullen elke dag tegen ze praten," lacht Lappezak. "En om de dag water geven. Precies zoals jij doet."

Dan komt Lange Doener naar beneden. Ook hij heeft een grote rugzak op.

"Kom op, Pompedomp, daar gaan we! Tot volgende week, dan zijn we weer terug! Passen jullie goed op het huis?!"

Samen stappen ze de deur uit en het pad af. De bevers zwaaien net zo lang totdat ze Pompedomp en Lange Doener niet meer kunnen zien.

Lappezak wrijft ondeugend in zijn handen.

"Zo, wat gaan we nu doen?"

"Een skippybal-race!" roept Hippe Springveer. Hij springt een gat in de lucht. Frederik Scheuremaar is alvast begonnen met scheuren en Lappezak haalt allerlei lappen uit zijn knapzak tevoorschijn.

Als de bevers weer naar huis gaan is er in heel Hotsjietonia geen papier meer heel. De lakens liggen niet meer op de bedden. En door al die tenten en papiersnippers springt Hippe Springveer heen en weer.

Spelsuggesties:

Nadat Pompedomp en Lange Doener uitgezwaaid zijn gaan Hippe Springveer, Lappezak en Frederik Scheuremaar spelletjes met de bevers doen. De rommel van de spelletjes mag gewoon blijven liggen. Bij de opening van de Bever-Doe-Dag wordt de rommel (nog erger) terug gevonden. Ideale rommelspelletjes zijn natuurlijk knutselen en tenten bouwen.





Kruip onder, spring over

Lappezak maakt een tent. Hij gaat met een lang touw kriskras door het lokaal van muur naar muur. Als het lokaal één groot spinneweb lijkt, verzint Hippe Springveer alweer het volgende spel. Hij kruipt onder het ene touw door en springt over het andere heen. De bevers doen hem na.

materiaal: lang touw / flinke bol vrij stevige wol

Tent bouwen

Lappezak heeft, nu Lange Doener er toch niet is, alle lakens en dekens van de bedden gehaald en bouwt nu met de bevers een hele grote tent.

materiaal: veel lappen, kleden en lakens

TIP: Bij wasserijen zijn vaak oude lakens voor "bijna niks" te koop.

Het Scheuremaarlid

De bevers scheuren lekker met Frederik Scheuremaar mee. Deze keer hoeven ze gelukkig niet op te ruimen; ze mogen alle proppen en snippers gewoon laten liggen van Frederik. In de Beverspelmap op blz. 30 staat het lied "Heb je wel gehoord van Frederik Scheuremaar?". Na afloop liggen er grote bergen papier.

materiaal: oude kranten

TIP: Geef de kinderen als tussendoortje een doosje rozijntjes, en het lege doosje mag gewoon op de grond!





DE OPENING

DE OPENING

Een Bever-Doe-Dag met als thema Natuur en Milieu komt het best tot zijn recht in een natuurlijke omgeving, bijv. een grasveld in een bos of park, of bij een groepshuis. De bevers vinden hun Hotsjietonia in een nog grotere rommel terug, dan dat ze het vorige week met Lappezak, Hippe Springveer en Frederik Scheuremaar hebben achtergelaten.

Het verhaal zoals je dat hieronder leest, schetst hoe de opening kan verlopen en vraagt om creatief inspelen op de reacties van de kinderen door de leiding.

Het verhaal van de Bever-Doe-Dag

Het is ontzettend druk in de tuin van Hotsjietonia. Alle bevers zijn er. Het is dan ook geen gewone dag... Pompedomp en Lange Doener komen terug van vakantie en vandaag viert Lange Doener zijn verjaardag!

"Vangen!"

Frederik Scheuremaar gooit twee handen vol papierproppen in de lucht. Mireille probeert ze te vangen, maar het zijn er zo veel, dat ze niet

weet waar ze moet kijken. Uiteindelijk heeft ze maar één prop. Die gooit ze meteen weer naar Frederik Scheuremaar toe.

"Opgepast! Hier kom ik aan!" roept Hippe Springveer. Hij springt met zijn skippybal overal doorheen. Er liggen niet alleen papierproppen in de tuin, maar ook lege limonadeflessen, lappen stof en lege blikken appelmoes. Als Hippe Springveer voorbij komt, wordt hij bekogeld met papierproppen.

"Ik ben toch lekker sneller," roept hij. En inderdaad: zonder dat hij is geraakt springt hij in één van de tenten die Lappezak heeft gebouwd.

"Eruit," roept Lappezak onmiddellijk.

"Dadelijk maak je weer een tent kapot met die rare sprongen van je. Wegwezen!" Hippe Springveer springt meteen de tent weer uit. Lappezak komt er achteraan.

"Je kan me toch niet pakken!" lacht Hippe Springveer. Dat laat Lappezak zich geen twee keer zeggen. Een paar tellen later zitten Lappezak, Frederik Scheuremaar en de bevers allemaal achter Hippe Springveer aan.

"Ik heb je, Hippe!" roept Lappezak.

Op het grasveld in de tuin ligt een berg van benen, armen, lijven en hoofden. Iedereen ligt boven op elkaar. Helemaal onderop ligt Hippe Springveer.

"Hoe laat is het eigenlijk?" piept hij.

Lappezak staat op en kijkt op zijn horloge.

"Pompedomp en Lange Doener komen zo terug!" roept hij. "Ik ga kijken!"

Niet alleen Lappezak gaat kijken... Binnen de kortste keren staat iedereen bij de voordeur van Hotsjietonia.

"Ik zie ze!" Frederik Scheuremaar wijst naar twee kleine stipjes in de verte. Billy begint te blaffen en rent er naar toe. Even later zijn Pompedomp en Lange Doener weer terug in Hotsjietonia.

"Heb je je natuurboek af?" vraagt Lappezak aan Pompedomp.





"Ik zal het zo laten zien," puft Pompedomp. "Eerst even die zware rugzak af. We hebben zo ver gelopen. Ik ben er een beetje moe van geworden. Maar we hebben onderweg zulke mooie planten en dieren gezien!"

"Nou en of," puft ook Lange Doener. Hij doet zijn rugzak af en pakt een zakdoek uit zijn expeditievest. Daarmee wrijft hij over zijn hoofd. "Het was allemaal prachtig, maar het is ook altijd weer heerlijk om thuis te zijn!" Pompedomp neemt een slok water uit haar veldfles.

"Poeh poeh, dat gaat er wel in." Nu pas kijkt ze eens goed om zich heen. "Zeg... wat doet al die rommel hier? En kijk nou... al mijn mooie planten zijn verdord. Wat is er hier gebeurd?!" Lappezak haalt zijn schouders op en zegt verbaasd: "Niks! Ik heb gewoon tenten gebouwd."

"En ik heb alleen maar gescheurd," zegt Frederik Scheuremaar.

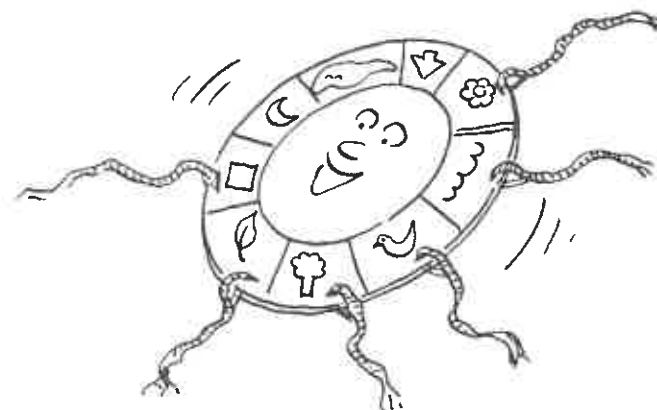
"En Hippe heeft zeker alleen maar gesprongen..." moppert Lange Doener. Hippe Springveer knikt.

"Weten jullie dan niet hoe je met de natuur en je omgeving moet omgaan?" vraagt Pompedomp verbaasd. Lappezak kijkt een beetje verdrietig naar Frederik Scheuremaar.

"Nou, kom op. Niet zo beteuterd kijken!" zegt Pompedomp dan. "Lange Doener en ik hebben deze week zoveel moois gezien en we hebben zoveel ontdekt. We kunnen jullie daar best iets over leren. Dan zullen jullie merken dat als we goed voor de natuur zorgen, we er een heleboel moois voor terug krijgen." Pompedomp kijkt naar alle troep die op de grond ligt. "Als we dit dadelijk gaan opruimen, hoeft lang niet alles in de vuilnisbak. Veel afval is namelijk nog best te gebruiken! Let maar op... ik zal het jullie laten zien. Maar dan moeten jullie eerst weer wat vrolijker kijken! Want het is wel feest vandaag!" Als het openingslied is gezongen krijgen de bevers een linnen tas uit de rugzakken van Pompedomp en Lange Doener om hun zelfgemaakte spulletjes in mee te nemen.

TIP: Linnen tassen zijn het goedkoopst als je ze met alle deelnemende groepen in één keer koopt. Is dit financieel niet haalbaar, laat dan de kinderen zelf een rugzak o.i.d. meenemen.

De bevers krijgen ook een postenkaart in de vorm van een zon, die ze om hun nek kunnen hangen. De postenkaart is een met geel papier beplakt rondje (bijv. een bierviltje) met in het midden de naam van het kind en van de groep. Aan de rand zijn de verschillende posten getekend. Bij elke post krijgen de bevers op die plek een papier- of wolsliertje vastgemaakt. Zo komen er steeds meer zonnestralen en ziet de wereld er steeds mooier uit.





HET VRIJ WISSEL-SPEL

HET VRIJ WISSEL-SPEL

Een goede vorm om de kinderen te laten spelen is het vrij wissel-spel. De bevers lopen ieder naar een post die ze aantrekkelijk vinden en blijven daar zo lang als ze willen. Erg belangrijk hierbij is dat de posten niet te ver uit elkaar liggen, zodat de bevers ook anderen bezig zien en niet de hele tijd bij één post blijven. Hier ligt ook de taak van tenminste één leid(st)er die vrij rondloopt. Deze motiveert de bevers om ook eens ergens anders te kijken. Natuurlijk is het niet erg als een kind lang bij een post blijft spelen; het gaat immers om het plezier van het kind! De ene bever zal dus meer posten langs zijn gegaan dan een ander, maar in beide gevallen zijn ze de hele dag plezierig bezig geweest met de natuur.

Het volgende hoofdstuk bevat meer spelsuggesties dan je als leiding op de Bever-Doe-Dag kunt realiseren. Daarom zijn de activiteiten in vier verschillende spelgebieden onderverdeeld: Sport en en spel, Buitenleven en natuurbeleving, Stille en rustige momenten en Expressie. Hierdoor kun je uit elk spelgebied die activiteiten kiezen die je aanspreken en die op jullie locatie te realiseren zijn. Zorg voor een gevarieerd spelaanbod.



SPORT EN SPEL

SPORT EN SPEL

Bijen in bloemen gooien

Hippe Springveer kan nooit stilzitten. Bijen kunnen dat ook niet! Ze vliegen van bloem naar bloem om honing te verzamelen. Maak van een eierdoos 10 aparte vakjes en beplak deze met gekleurde blaadjes. Bijen kun je van pijperagers of schuimplastic bolletjes maken. Ook kun je papieren vleugeltjes op gele fiches plakken. Hippe probeert zoveel mogelijk bijen in de bloemen te gooien, dat is best moeilijk, dus zet de bloemen niet te ver bij elkaar vandaan.

materiaal: eierdoos
verf
pijperagers of schuimplastic
bolletjes / fiches
oude tijdschriften voor het maken van de blaadjes

Survival

Als je net als Lange Doener en Pompedomp de natuur ingaat, kun je allerlei hindernissen tegenkomen. Soms moet je over een boomstam lopen, met een touw over een rivier heen slingeren, of op je buik ergens onder de struiken door. Sander de kater heeft daar geen problemen mee. Hij heeft op het terrein verschillende obstakels aangebracht. De bevers proberen naar de overkant te komen. Soms zullen ze elkaar moeten helpen!

materiaal: touw (om te slingeren of om een rivier mee aan te geven)
boomstam / palen
andere obstakels die je op de Bever-Doe-Dag makkelijk bij de hand hebt

Slootje springen

Aan de rand van een brede sloot zitten kikkers. Omdat de sloot zo vervuild is durven ze er niet meer in te springen. Ze kunnen nog wel de overkant bereiken door van het ene op het andere lelieblad (hoepel) in de sloot te springen. Pas wel op, want iedere keer als de kikkers

weer terug willen, is de sloot viezer geworden en zijn er minder lelies!

materiaal: touwen of krijtlijn (om de wal aan te geven)
hoepels

Sloot weer schoonmaken

In de sloot zwemmen niet alleen vissen, maar er drijft ook een heleboel rommel in, zoals oude schoenen, plastic tassen, emmers en afval, zoals sinaasappelschillen en blikjes. De bevers proberen de rommel uit de sloot te vissen. De vissen mogen natuurlijk niet worden gevangen.

materiaal: hengels met magneten
vissen en rommel/afval van karton met metalen plaatjes

TIP: De twee voorafgaande spellen zijn goed te combineren. Des te meer troep er in de sloot ligt, des te minder leliebladeren blijven er over. Terwijl de bevers de troep uit de sloot halen, legt de leiding de leliebladeren weer terug in de sloot.

Vuilnisbakken-race

Pompedomp maakt van het opruimen een spelletje. In twee stroken ligt evenveel rommel. Twee bevers staan aan het begin van die stroken met een vuilniszak of rijdende container en proberen zo snel mogelijk alle rommel op te ruimen.

materiaal: vuilniszakken / vuilcontainer / papierprikker
rommel (wc-rolletjes, plastic zakken etc.)



SPORT EN SPEL

Zure regen

Lange Doener vertelt dat de lucht smerig wordt door allerlei fabrieken en de uitlaatgassen van auto's. Hierdoor wordt ook de regen smerig. Deze regen noemen we zure regen. De bomen krijgen de zure regen over zich heen en drinken het op met hun wortels, terwijl het vies water is. Bomen kunnen hier niet goed tegen en worden soms zo ziek dat ze hun blaadjes verliezen of zelfs doodgaan. Om dit te illustreren krijgen de bevers om de beurt een spuitfles met "zure" regen en hiermee spuiten ze in de richting van een hard-kartonnen boom die op ca. 2 meter afstand staat. In deze boom hangen kartonnen bladeren die aan de takken vast zitten met wc-papier en paperclips. Als het wc-papier nat wordt scheurt het en na flink veel zure regen is de boom helemaal kaal.

materiaal: lege afwasmiddelflessen

water

wc-papier

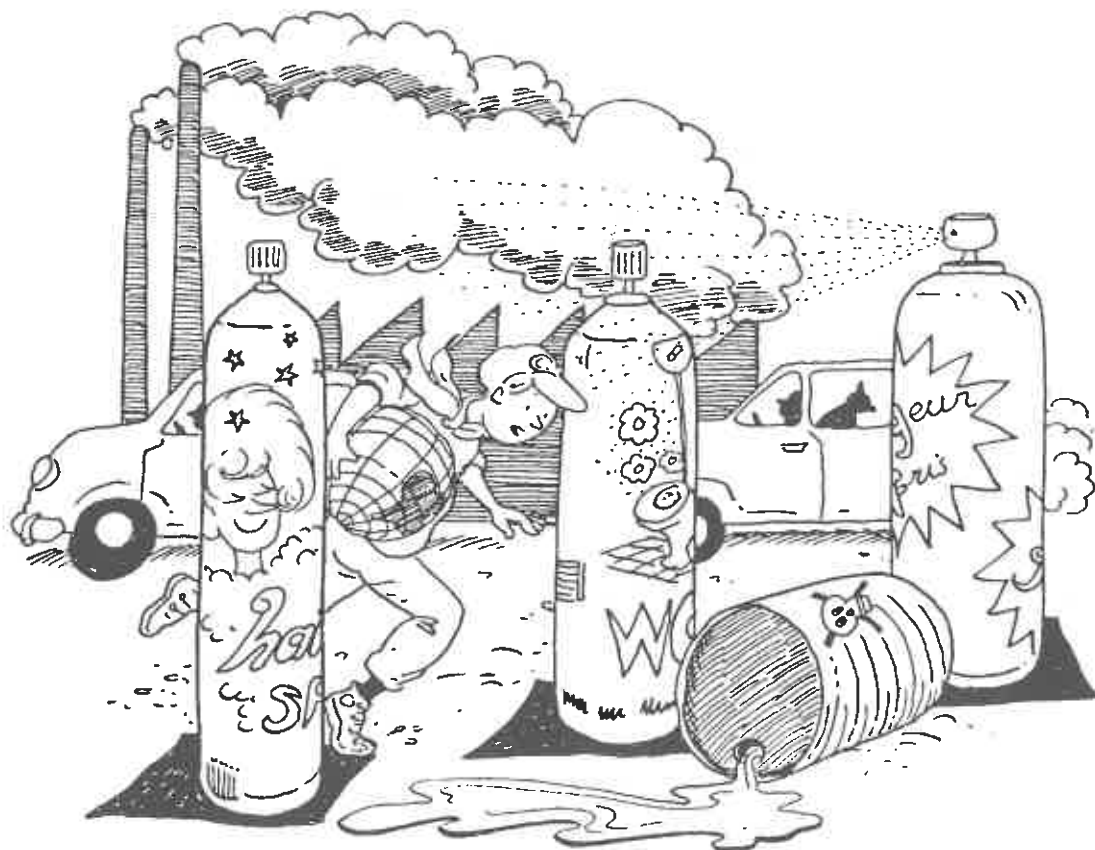
een kartonnen boom met zware bladeren

Help de aarde

De bevers proberen de aarde te beschermen tegen de slechte invloed van fabrieken, uitlaatgassen van auto's, zure regen en spuitbussen. Twee bevers krijgen samen een grote bal, waarop de aarde is getekend of een grote opblaasbare globe in hun handen. Samen proberen ze een parcours af te leggen langs fabrieken, spuitbussen etc. en helpen zo de aarde over elke hindernis heen.

materiaal: opblaasbare globe

hindernisbaan met reuze-spuitbussen, tunnels bij fabrieken





SPORT EN SPEL

Proppenfestijn

Frederik Scheuremaar zal straks van Lange Doener en Pompedomp vast en zeker mee moeten helpen opruimen, om Hotsjietonia weer helemaal netjes te krijgen. Alle papierproppen van Frederik Scheuremaar moeten dus in de papierbak. De bevers kunnen daar mee helpen door goed te mikken en de proppen in de papierbak te gooien. De bevers kunnen kijken wie zo snel mogelijk alles in de papierbak heeft gegooid, of wie het verst kan gooien met een prop. Een proppengevecht houden is ook heel leuk.

materiaal: oude kranten
doos voor het oud papier

Bliklopen

Hippe Springveer heeft tussen alle rommel in Hotsjietonia een nieuw spel gemaakt van twee lege conservenblikken. In de bodem van elk blik heeft hij tegenover elkaar twee gaatjes geboord en er een stevig (sisal)touw doorheen gehaald. Lange Doener heeft hem geholpen en de knopen aan de binnenkant van het blik en de onderste delen van het touw met tube-lijm bestreken, zodat het touw niet zo snel slijt. Ook heeft hij even gekeken of de blikken geen scherpe randjes hebben.

materiaal: (veelvoud van) twee lege conservenblikken
stevig (sisal)touw
lijm

Blikken gooien

Hippe Springveer weet nog een leuk spel met blikken. Blikken gooien is een spel dat bij iedereen wel bekend zal zijn, maar dat toch altijd weer uitdaagt.

materiaal: tafel
oude blikken
stoffen ballen



Spijkerpoepen

Sander de kater weet een moeilijk spel met oude, lege flessen. Hij probeert zonder zijn pootjes te gebruiken zijn staart in een fles te laten zakken. Bevers kunnen dit ook proberen. Hiervoor krijgen ze een touw aan de achterkant van hun broek. Aan het andere uiteinde van het touw wordt een spijker bevestigd.

materiaal: grote spijker aan een touw
lege glazen fles



BUITENLEVEN EN NATUURBELEVING

BUITENLEVEN EN NATUURBELEVING

Eetbare natuur

Pompedomp houdt van lekker eten. Patat en gehaktballen gaan er altijd wel bij haar in. Maar soms kookt Pompedomp heel apart. Laat de bevers maar eens raden wat Pompedomp allemaal uit de natuur kan gebruiken en laat het ze als dat mogelijk is ook proeven!

Voorbeelden:

- De bladeren van een paardsbloem zijn goed eetbaar, je kunt er sla van maken;
- Jonge weegbreeblaadjes zijn gezond en lekker;
- Van madeliefjes zijn zowel de bloempjes als de blaadjes eetbaar;
- Van jonge brandneteltoppen kun je soep koken.

Belangrijk!: Pluk geen planten uit de wegb berm of weilanden. De kans is groot dat men daar giftige stoffen heeft gespoten.

Hoe groeit het?

Groenten en fruit groeien in de tuin. Soms groeien ze aan bomen of planten en soms groeien ze onder de grond. Lappezak heeft twee lappen naast elkaar gehangen. Eén doek stelt een groententuin voor, met daarop bomen, planten en de bodem getekend. Het andere doek stelt een groentenwinkel voor. Op dit doek hangen m.b.v. klitteband allerlei kaartjes van groenten en fruit. De bevers verplaatsen de kaartjes van de groentenwinkel naar de plaats in het tuintje waar die soort groeit. Dit spel kan ook worden gespeeld met platen van karton, waarop de kaartjes m.b.v. cocktailprikkers worden vastgeprikt.

materiaal: tuin van karton of laken, met hierop bomen, struikjes en een akker.
groentewinkel van karton of laken
kaartjes met groenten en fruit
klitteband / cocktailprikkers

Waar komt het vandaan?

Chips groeien niet aan een boom (jammer genoeg), maar waar komen ze dan vandaan? Pompedomp heeft een heleboel voorwerpen op een tafel liggen. Ze beweert dat steeds twee ervan bij elkaar horen. Als de bevers aan het puzzelen zijn, blijkt dat ze gelijk heeft: chips worden gemaakt van aardappelen, popcorn van mais, brood van graan, wijn van druiven, wollen trui van een schapevacht, schoenen van koeienleer, hooi van gras etc. Het is leerzaam en heel leuk als je dit spel aan de hand van echte voorwerpen doet. Je kunt echter ook plaatjes uit tijdschriften knippen en verstevigen.

materiaal: kaartjes met plaatjes of tekeningen van alle voorwerpen
of: alle voorwerpen in het echt

TIP: Als tractatie kan hier natuurlijk heel goed popcorn gebakken worden, dan zien de bevers de mais zelf veranderen.



BUITENLEVEN EN NATUURBELEVING

Tweelingen zoeken

In de natuur is nooit iets helemaal precies hetzelfde, maar je ziet wel een heleboel dezelfde soort dingen, zoals dennenaalden, steentjes, grassprietten etc. Snabbel en Babbel zijn ook van één soort. Ze zien er hetzelfde uit. Snabbel heeft allerlei voorwerpen uit de natuur verzameld. Babbel probeert nu met de bevers dezelfde soort te zoeken, om zo een tweeling te vormen. Hiervoor neemt elke bever één voorwerp mee van de post, zodat hij goed kan kijken of hij dezelfde soort kan vinden.

materiaal: aantal verschillende voorwerpen uit de natuur

Sporen

Billy de hond heeft een spoor geroken en volgt dat net zo lang tot hij weet bij welk dier het hoort. Op een deel van het terrein liggen verschillende diersporen (op kartonnen kaartjes) door elkaar. Als je één spoor goed blijft volgen kom je uiteindelijk terecht bij het dier dat dat spoor gemaakt heeft. Natuurlijk is dit dier enigszins verstopt achter een boom of struik.

materiaal: kaartjes met verschillende diersporen knuffeldieren of kaartjes met de dieren erop die het spoor hebben veroorzaakt

Dierengeluidenspel

Lappezak hoort, als hij stilletjes in zijn tent ligt, vaak ergens een dier roepen of zingen. Lappezak kan een heleboel van die dierengeluiden nadoen. De bevers proberen te raden welk dier dat geluid maakt. Je kunt ook gebruik maken van een cassette recorder met een bandje vol dierengeluiden. Kijk hiervoor eens in de bibliotheek.

materiaal: lijstje met dieren die je als postbemanningsbever goed na kunt doen. of: een cassette recorder met een bandje met dierengeluiden.



Insekten kijken

Lange Doener zit al eindelijk lang bij een wit laken. Als de bevers dichterbij komen zien ze dat hij met een loep naar de insecten kijkt die zich op het laken hebben verzameld. Voor iedere bever is er een loep.

materiaal: wit laken (al een tijdje van te voren neerleggen)
vergrootglas

TIP:

Je kunt in plaats van een bestaand vergrootglas te gebruiken ook zelf een loep maken. Knip uit karton twee keer eenzelfde ronde vorm en plak daartussen een rondje plastic. Met een grote waterdruppel op het plastic werkt dit net als een echt vergrootglas.



BUITENLEVEN EN NATUURBELEVING

Rara, welk dier ben ik?

Eén bever neemt een dier in gedachten. De andere bevers stellen om de beurt vragen, zoals: kun je hard rennen, kun je zwemmen, heb je grote oren etc. Wie het raadt, mag het volgende dier zijn.

materiaal: geen

Slootwater zuiveren

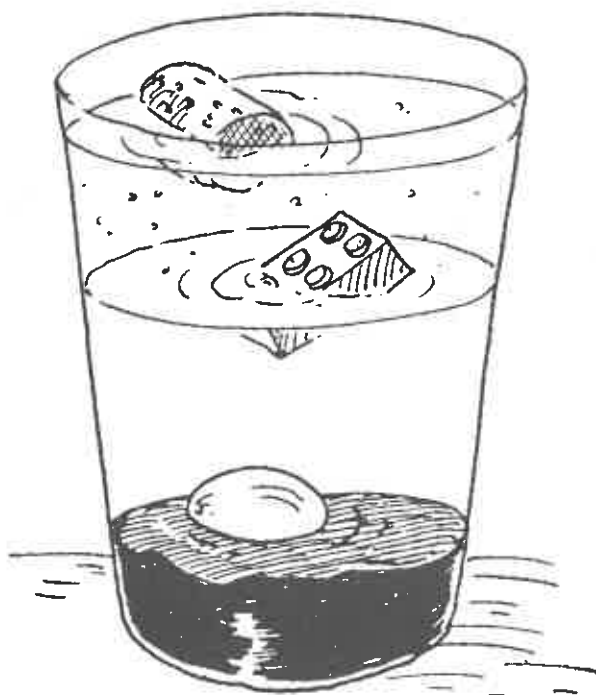
Heel vies slootwater kun je al behoorlijk schoon krijgen door het een aantal malen te filteren. Gebruik als eerste een blik wat met grind gevuld is en waar onderin een paar gaten zijn geboord. Laat het slootwater door dit blik in een doorzichtige kan lopen. Gooi dit water vervolgens door een met zand gevuld blik. Pas op dat de gaten in dit blik niet te groot zijn! Als laatst laat je het opgevangen water langzaam door een blik lopen waar een rond koffiefilter in ligt. Vergelijk dit water eens met slootwater en met schoon leidingwater.

materiaal: drie blikken: één met grind, één met zand en één met een koffiefilter
vier kannen: één met schoon leidingwater, twee met slootwater en één om het water op te vangen
ronde koffiefilters
aquarium met slootwater

Vloeistoffen stapelen

Lange Doener heeft tijdens de reis een vreemd verschijnsel ontdekt. In de natuur blijven voorwerpen drijven op verschillende lagen vloeistof. Dit is het bestuderen waard. In een grote glazen pot doet hij eerst een laag stroop. Daarop doet hij een laag water. Het water blijft op de stroop drijven. Dan voegt hij wat olie toe. Dit blijft op het water drijven. Er zijn nu dus drie lagen in de glazen pot. Verder heeft Lange Doener kurken, legoblokjes en druiven bij zich. De bevers zien dat als je de druiven in de pot gooit de druiven op de stroop blijft drijven. De legoblokjes blijven op het water drijven en de kurken op de olie!

materiaal: grote glazen pot
olie, water en stroop
kurken, legoblokjes en druiven





STILLE EN RUSTIGE MOMENTEN

STILLE EN RUSTIGE MOMENTEN

Deze suggesties zijn vooral geschikt om te spelen in kleine groepjes kinderen. Bij een aantal posten kun je dit materiaal aanbieden zonder dat er steeds leiding bij aanwezig hoeft te zijn. Wel moet je soms in de gaten houden dat er niet te veel kinderen bij een post zijn. Stimuleer hen dan eerst nog even ergens anders te gaan spelen.

Puzzelen

Lange Doener vindt dode bomen maar niets. Hij ziet veel liever mooie levende bomen. gelukkig kan Lange Doener toveren. Twaalf of twintig dozen zijn aan twee kanten beschilderd. Op de ene kant staat een dode boom en op de andere kant zie je, als je de dozen goed neerlegt dezelfde boom, maar dan levend.

materiaal: 20 dozen van dezelfde grootte

Natuur en milieu-ganzenbord

Scheuremaar heeft lang zitten scheuren en plakken op deze natuur en milieu-variatie van het bekende ganzenbord. Denk bij het maken bijv. aan de volgende plaatjes:

- Bever Bas tekent voortaan op kringlooppapier: ga twee plaatsen vooruit
- Bever Bas gooit zijn snoeppapiertjes op de grond: ga twee plaatsen terug
- Bever Bas draait steeds de kraan dicht bij het tandenpoetsen: gooi nog een keer

Geef met groene vlakken aan dat het kind wat erop komt twee plaatsen vooruit mag. Rode vlakken betekenen twee plaatsen achteruit, en een dobbelsteen betekent nog een keer gooien. Zo maak je het spel geschikt voor kinderen die nog niet kunnen lezen.

TIP: In de Beverspelmap staat op blz. 180 een dieren-ganzenbord, dit vergt wat minder voorbereidend werk!

materiaal: dobbelstenen

pionnen (bijv. in de vorm van een vuilnisbak)
spelbord

Natuurliedjes / natuurverhaal

Pompedomp houdt erg van zingen. Ze zit op Ssst gitaar te spelen en zingt erbij. Het lied gaat over een dier. Als je ook een liedje weet, dat over een dier gaat, mag je het zeggen. Soms vertelt ze ook een kort verhaal. Je kunt goed bij haar uitrusten!

materiaal: lijst met liedjes over dieren (voor het geval de bevers er geen kunnen verzinnen)

(bibliotheek)-boekjes met korte dierenverhalen om voor te lezen of zo te vertellen een instrument maakt het vaak nog leuker om te zingen

Luisteren naar geluiden

Op Ssst kunnen de bevers lekker languit liggen en met hun ogen dicht luisteren naar wat er allemaal niet te horen valt.

materiaal: geen



STILLE EN RUSTIGE MOMENTEN

Sporen-domino

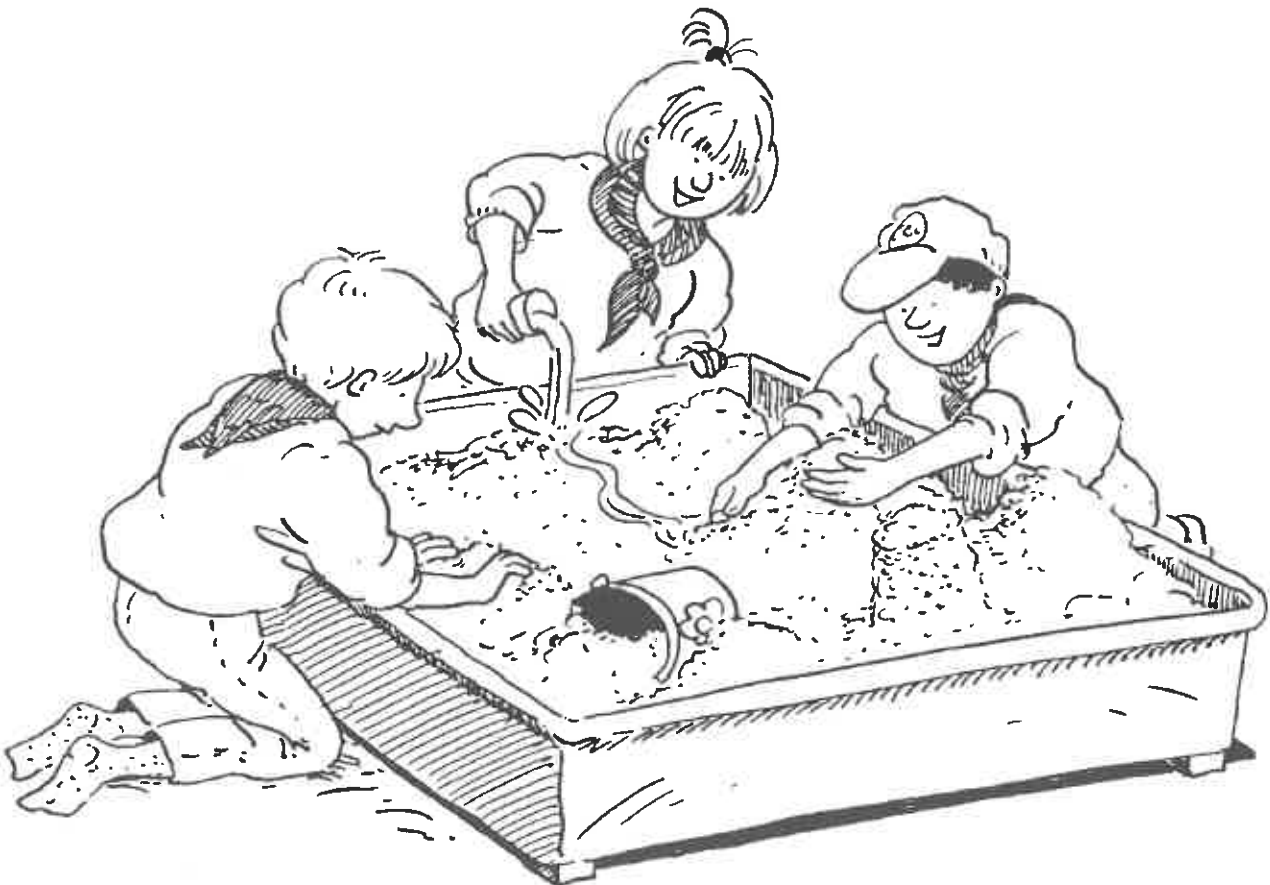
Billy de hond doet niets liever dan sporen-domino. Van 6 verschillende pootafdrukken zijn verschillende combinaties op niet te kleine kaartjes gemaakt. Hiermee kan iedereen leren spoorzoeken!

materiaal: grote, kartonnen domino kaarten

Water en/of zand-tafel

Een water of zandtafel nodigt de kinderen uit om zelf lekker mee te gaan spelen.

materiaal: een grote stevige bak met water en zand, of twee aparte bakken van beide afvalmateriaal als bekertjes, bakjes etc.





EXPRESSIE

Bloemetjes maken

Er zijn de afgelopen week in Hotsjietonia veel bloemen dood gegaan, omdat ze geen water hebben gekregen. Pompedomp is daar een beetje verdrietig om. De bevers maken haar weer vrolijk door zelf van papier bloemen te maken. Als minivaasje kun je een frisdrankdop gebruiken, gevuld met klei, hier kun je makkelijk zelfgemaakte bloemen in prikken. De bloemen zijn te maken van cocktailprikkers en gekleurd papier (het liefst restjes of oude tijdschriften, in het kader van zuinig zijn en hergebruiken). Denk aan een paar leuke voorbeeldvaasjes. Voor jonge bevers is het moeilijk om kleine bloemen te maken. Zorg dus ook voor voorbeelden en knutselmateriaal voor grote bloemen.

TIP: De bloemen die hier gemaakt worden, kunnen bij de sluiting aan Lange Doener worden gegeven voor zijn verjaardag.

materiaal: klei
doppen
cocktailprikkers
oude tijdschriften / gekleurd papier
plakband / lijm

Memory maken

Het is eigenlijk jammer dat we zoveel weggooien, want met sommige dingen kun je nog heel veel leuks doen. Met oude tijdschriften kun je je eigen spel maken, zoals memory. Frederik Scheuremaar vertelt de bevers hoe dat moet. De bevers zoeken 2 bloemen, 2 wasmachines, 2 teddyberen, 2 bomen enz. bij elkaar en plakken deze op kartonnetjes die allemaal even groot zijn. Zo kan iedereen een klein memory-tje maken.

materiaal: tijdschriften met veel leuke plaatjes
scharen
lijm
veel ongeveer even grote stukjes karton

Vrij knutselen

Lange Doener kan van afval weer nieuwe dingen maken. Omdat er hier in Hotsjietonia nu toch heel veel rommel is, hebben de bevers genoeg materiaal om er iets moois van te maken. Met een berg vol met "afval" op tafel kunnen de bevers hun fantasie laten gaan en eigen creaties gaan maken.

materiaal: kosteloos materiaal (doosjes, blikjes, stokjes)
scharen
lijm

Flessencarillon

Met flessen kun je muziek maken. Pompedomp slaat met een stokje tegen een paar lege flessen die aan een lage tak hangen. Veel flessen klinken hetzelfde. Als ze verschillend gevuld worden met water, klinken ze allemaal anders. Je kunt de flessen van tevoren vullen en stemmen en vervolgens het waterpeil met een water-vaste stift op de fles aangeven. Op de Bever-Doe-Dag kunnen de bevers de flessen tot het streepje vullen. Hierna kan er om de beurt een fantasieliedje worden gespeeld.

materiaal: ca. 8 dezelfde soort flessen (van glas)
water
trechter
touw
pionierpaal of stevige lat
"drum"stokjes



EXPRESSIE

Bij de volgende spelletjes wordt veel materiaal uit de natuur gebruikt. Omdat het nu lente is, ligt er niet veel materiaal op de grond. Bladeren kunnen worden nagemaakt van stevig karton. Neem voor verschillende vormen bladeren ook verschillende kleuren karton. Zo zien de bevers de verschillen.

Bladeren spetteren

Teken een blad na op stevig karton, knip dit uit en leg dit op een papier. Spetter hierop verf of inkt met behulp van een spetterraam. Neem vervolgens de mal weg. Wanneer er geen spetterraam voor handen is, kun je ook met een dikke kwast om de rand van het blad stempe-len. Deze techniek heet tamponeren.

materiaal: papier

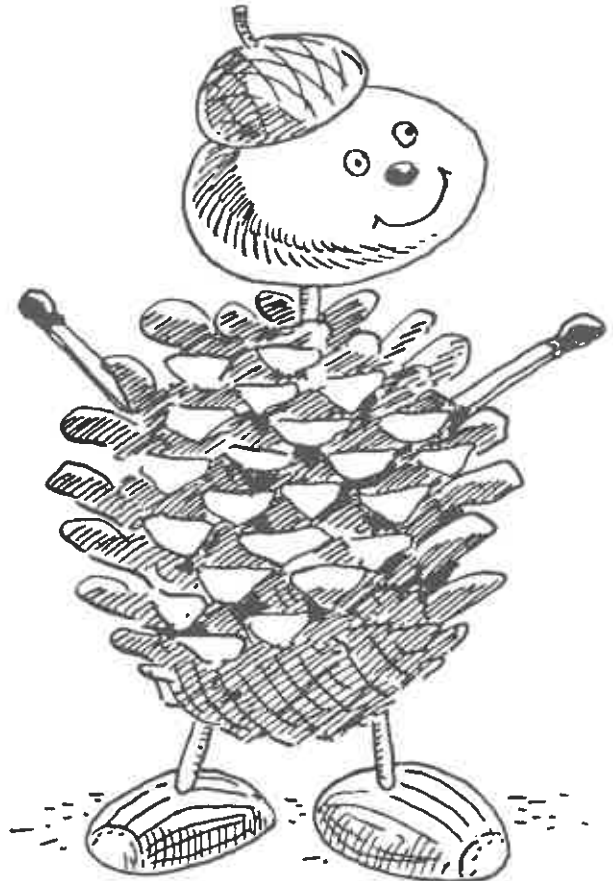
stevig papier voor de mal
spetterraam
stevige kwast of tandenborstel
inkt of verf in diverse kleuren

TIP: Denk bij het verven aan de kleding. Leg eventueel wat oude overhemden bij de post.

Bladafdrukken maken

Pompedomp vindt het soms moeilijk de nerven van een blad precies na te tekenen. Daar heeft ze wat op gevonden. Ze doet wat vingerverf op een bordje en smeert dit met een kwast op één kant van een blad aan. Als ze het blad met de verfzijde op het papier legt en aandrukt, krijgt ze een hele mooie afdruk van het blad. Pompedomp heeft het blad als stempel gebruikt, maar je kunt ook andere natuurlijke materialen als stempel gebruiken, zoals; kurk, stokjes, aardappel, etc.

materiaal: kartonnen bladeren waar nerven ingekerfd zijn met een potlood
papier
vingerverf
kwast
natuurlijk materialen



Weermannetje maken

In het natuurboek van Pompedomp staat een beschrijving hoe je een weermannetje kunt maken. Zoek in een bos denne- of sparreappels en maak van satéstokjes armen en benen. Gebruik kartonnen rondjes als hoofd, handen en voeten. Bij mooi weer openen sparre- en denneappels hun schubben en sluiten ze als het weer slecht wordt.

TIP: In de herfst kun je goed kastanjes of eikeltjes gebruiken als hoofd en handen.

materiaal: denne- of sparreappels
satéstokjes
kastanjes, eikeltjes of hoofd en handen van karton
schaar en lijm



EXPRESSIE

Schorsafdruk of bladafdruk maken

Lange Doener heeft voor Pompedomp een paar mooie afdrukken van schors en bladeren gemaakt. Lange Doener drukt een vel papier tegen de schors van een boom aan. Als hij met waskrijt over het papier gaat, zie je het patroon van de schors. Van een blad maakt hij een afdruk door het onder het tekenpapier te leggen en er dan overheen te krijten.

materiaal: mallen van karton voor de bladeren
papier
wasco-krijtjes

Linnen tas bestempelen

De linnen tas die de bevers bij de opening hebben gekregen, kan best wat opgevrolijkt worden door hem te bestempelen met materiaal uit de natuur. Schuif een stevig karton in de tas, zodat de textielverf niet doorloopt naar de andere zijde. De textielverf moet snel drogend zijn, zorg eventueel voor een wasvoorschrift voor de ouders.

materiaal: linnen tas
textielverf
copietje van wasvoorschrift
mallen of natuurlijke materialen zoals kurk, blaadjes, stokjes, etc.

Verrekijker maken

Lappezak heeft zelf een verrekijker gemaakt. Daar kan hij alles extra goed door zien. Leg twee wc-rollen evenwijdig aaneelkaar en wind een restje garen eromheen: eerst om beide rolletjes en dan tussen de rolletjes door.

materiaal: lege wc-rolletjes
restjes garen
wat oud papier om te versieren
lijm



ALS JE TIJD OVER HEBT...

ALS JE TIJD OVER HEBT...

Als je tijd over hebt (de bevers hebben alle pos-
ten gedaan), dan kun je met de bevers die uit-
gespeeld zijn een spel in een niet te grote groep
doen. Houd dit spel wel in thema en zorg dat je
er op tijd mee klaar bent voor de sluiting.

spelsuggesties:

Kikker in de vijver

De bevers staan om de vijver. Midden in de vij-
ver zit een kikker. De bevers gaan pootje
baden. Als de kikker "kwak" roept, moeten ze zo
snel mogelijk de vijver verlaten. De kikker pro-
beert ze te pakken. Als een bever gepakt is,
wordt deze ook kikker. Zorg dat de kikkers goed
herkenbaar zijn, bijv. aan hun groepsdas die ze
als een band om hunhoofd dragen.

materiaal: lang touw / krijt om de vijver aan te
geven

Stofjestikkertje

Als alles opgeruimd is kan er schoongemaakt
worden, dus de stofzuiger mag z'n werk gaan
doen. Alle bevers zijn stofjes en één bever is de
stofzuiger. De stofzuiger moet nu alle stofjes
opzuigen (tikken) en als een stofje opgezogen
is, sluit deze aan bij de tikker totdat alle stofjes
weg zijn en de hele stofzuiger volzit. Natuurlijk
zijn er ook kleine hoekjes waar de stofzuiger
niet goed bij kan, zoals in de hoeken van de
ruimte of onder tafels, deze kunnen dan mooi
als vrijplaatsen gebruikt worden.

materiaal: eventueel een stofzuigerslang voor
de tikker om het wat echter te maken



DE AFSLUITING

DE AFSLUITING

Aan het eind van de middag staan Pompedomp en Lange Doener met de bevers in een kring. Ze staan nog steeds in de rommel.

"Waar zijn Lappezak, Hippe Springveer en Frederik Scheuremaar nu ineens gebleven?" Lange Doener kijkt in het rond.

"Hier zijn we!" roept Frederik Scheuremaar lachend. Hij komt aangelopen met een grote lege doos in zijn handen. Op de voorkant heeft hij een krant geplakt. Lappezak en Hippe Springveer komen achter hem aan. Ook zij hebben een lege doos in hun handen.

"We komen opruimen!" zegt Hippe Springveer triomfantelijk. "En omdat we nu weten wat we allemaal nog met deze rommel kunnen doen, gaan we het apart inzamelen. Alle flessen gaan bij elkaar in de glasdoos, de blikken gaan in de blikdoos en het papier gaat bij het papier!"

Pompedomp kijkt haar ogen uit. "Wat een goed idee! Dat zullen we met z'n allen doen!"

Als alles is opgeruimd wordt het sluitingslied gezongen en gaan alle bevers met hun linnen tas vol herinneringen naar huis.





PUBLICITEIT

PUBLICITEIT

Als jullie bezig zijn met de organisatie van de Bever-Doe-Dag is het zinvol om al rekening te houden met de publiciteit die je aan de Bever-Doe-Dag wilt geven. Bedenk van te voren welke publiciteit je aan deze Bever-Doe-Dag wilt geven: wil je veel toeschouwers op de dag zelf of zorg je voor publiciteit achteraf?

Regionale publiciteit

In de meeste districten is er een districtsvoorlichter, die de contacten onderhoudt met de plaatselijke en regionale media (plaatselijke krant, lokale omroep, huis aan huis bladen, kabel). Wil je de regionale pers benaderen, dan moet dit altijd in overleg met de districtsvoorlichter! Vraag ze achteraf een verslag over de dag zelf te schrijven. Dit om te voorkomen dat er teveel mensen komen kijken. Zorg dat de Bever-Doe-Dag niet ten koste van de publiciteit..

Publiciteit binnen het district

Groepen die in jullie district overwegen een beveronderdeel te starten, kun je uitnodigen een kijkje te nemen op de Bever-Doe-Dag. Op die manier help je die toekomstige beverleiding een indruk te krijgen van het spelen met kinderen tussen de 5 en 7 jaar. Natuurlijk stuur je een verslag van jullie Bever-Doe-Dag aan de redactie van het districtsblad.

Publiciteit binnen de groep

Mogelijk hebben jullie hulp nodig van andere stafleden binnen de groep bij de realisatie van de Bever-Doe-Dag. Het is in dat geval van belang dat je deze mensen hiervan tijdig op de hoogte stelt. Laat ze weten wat, wanneer, waar en waarom het gebeurt.

Als de Bever-Doe-Dag op een andere dag, plaats of tijd valt dan gebruikelijk, stuur dan een briefje aan de ouders. Hebben jullie nog ruimte voor een paar bevers, dan zijn vriendjes en vriendinnetjes van harte welkom om kennis te maken met de bevers. Zorg er wel voor dat de ouders van deze kinderen weten waar ze zijn. Zorg tevens voor goede opvang van deze kinderen. Geef ze achteraf informatie mee over de bevers en de groep (komen ze de volgende week nog een keer?).

Tenslotte

De beste publiciteit is nog altijd een groep stralende bevers. Zorg er dus voor dat de bevers het enorm naar hun zin hebben.



VOOR WIE MEER WIL LEZEN

VOOR WIE MEER WIL LEZEN

De spelletjes die in deze Bever-Doe-Dag map staan zijn verzameld uit onderstaande boeken en vervolgens bewerkt. In de bibliotheek staan nog veel meer boeken, waaruit je leuke ideeën kunt halen hoe je met de natuur kunt spelen.

Bres Spelenboek: Landelijke dienst voor beweging, recreatie en spel, 1987

Mijn groot natuurknutselboek, Tyberg

Scoutswerkboek

Spel in Beweging: Landelijke dienst voor BRES

Verrassende proeven met water, Ardley

Wil je meer weten over natuurbeleving m.b.t. kinderen, dan bieden de volgende boeken veel informatie:

Beleef de natuur met kinderen, J.Cornell

Kind en natuur, G.Hettinga

Nog meer boeken hierover zijn te vinden in de bibliotheek onder sisonummer 476.5.



ENQUETE OVER DE BEVER-DOE-DAG-SPELMAP EN -UITVOERING

District: _____

Naam groep: _____

Aantal bevers: _____

Aantal leid(st)ers: _____

1. Wat vond je het meest positieve van deze Bever-Doe-Dag?

Waarom / waardoor?

2. Wat vond je het minst positieve van deze Bever-Doe-Dag?

Waarom / waardoor?

3. Zijn er onderdelen die je gemist hebt in deze Bever-Doe-Dag-spelmap?

☐ ja

☐ nee

☐ Zo ja, welke?

4. Hoe is de Bever-Doe-Dag-spelmap in je district geïntroduceerd?

5. Wie hebben / heeft in jullie district de Bever-Doe-Dag georganiseerd?

6. Hoeveel groepen hebben er aan deze Bever-Doe-Dag deelgenomen?

7. Hoeveel bevers waren er?

8. Hoe lang duurde deze speciale opkomst?

9. Hoeveel geld is er per bever beschikbaar voor de Bever-Doe-Dag?
10. Hoeveel tijd heb je aan de voorbereiding van de Bever-Doe-Dag besteed?
11. In deze Bever-Doe-Dag-spelmap is het thema in verhaalvorm weergegeven.
Is dit verhaal
- tijdens de opkomst voor de Bever-Doe-Dag ☐ gespeeld of ☐ voorgelezen?
- op de Bever-Doe-Dag ☐ gespeeld of ☐ voorgelezen?
12. Wat vind je van de datum waarop de Bever-Doe-Dag gehouden wordt?
☐ goed
☐ liever eerder
☐ liever later
13. Heb je ideeën voor een thema voor de volgende Bever-Doe-Dag?
14. Ruimte voor opmerkingen / suggesties:

Deze enquête graag opsturen naar:
Landelijk Bureau Scouting Nederland
o.v.v. Bever-Doe-Dag enquête
Postbus 210
3830 AE Leusden

