

'DOEN ALSOF'

BEVERDOEDAG 1995



scouting

'DOEN ALSOF'

BEVER DOE DAG 1995

INHOUDSOPGAVE

	bladz.
VOORWOORD	3
THEMAVERHAAL	4
HOOFDSTUK 1 Voorbereiding	6
HOOFDSTUK 2 Opzet en het verloop van het spel	7
HOOFDSTUK 3 De spelen en activiteiten	9
HOOFDSTUK 4 Planning en organisatie	25
HOOFDSTUK 5 Meedoen aan de Wereld Jamboree	27
BIJLAGE Slaapliedje voor Bevers	28

COLOFON

Deze BeverDoeDag werd voorbereid door:

Arnold Blokland
Kees Brouwer
Corine Dudok van Heel
Henny Hooimeijer
Petra Vink

Illustraties:

Saskia Kuiper

Tekst en muziek slaapliedje:

Irene Mierop

Vormgeving:

Scouting Nederland

De omslag van dit districtspel is gemaakt van vijftig procent recycled en ontinkt oud papier en vijftig procent TCF-pulp (100% chloorvrij gebleekt).
Het binnenwerk van dit districtspel is gedrukt op REVIVA OFFSET kringlooppapier, vervaardigd uit 100% oud papier, chloorvrij gebleekt.



VOORWOORD

Beste mensen,

Voor u ligt de map van de BeverDoeDag 1995.
Het thema van de BeverDoeDag heeft een knip-oog naar het thema van de Wereld Jamboree:

"FUTURE IS NOW"

Toekomst, het zegt de bevers niet zoveel. De volgende vijf minuten is al toekomst voor de bevers.

Ook geeft het thema **"FUTURE IS NOW"** woorden weer zoals: verbondenheid, samenwerking, over je (eigen) grenzen durven (heen) kijken.

Het thema van de BeverDoeDag is DOEN-ALS-OF.

Doen-als-of je uit een ander land komt, **samen** met leiding dat land "onderzoeken", **samen** met jouw bevers aan andere bevers vertellen wat je in "je" land allemaal kunt doen. Dit is de knipoog die bedoeld wordt.

De bevers gaan Lange Doener en zijn huisgenoten een handje helpen door de vraag die Lange Doener aan ze stelt te beantwoorden.

"Zijn er in andere landen óók bevergroepen?"

Een vraag die we misschien zelf ook weleens gesteld hebben. En met "moeilijke" vragen kun je in de beverleeftijd nog heerlijk doen-als-of! Samen met de bevers kunt u op een speelse manier in een land fantasievol aan de slag. U, als leiding kunt gezamenlijk zorgen voor een grandioze dag. Zo'n dag organiseren kan dan wel niet als-of, maar ik denk dat u dat niet eens zou willen.

Wat mis je dan allemaal wel niet?

Glimmende snuitjes van bevers is toch jullie uitdaging en..... het plezier dat jullie ongetwijfeld ook als leiding met elkaar zult hebben.

Heel veel succes bij de voorbereiding in jullie bevergroep en een grandioze finale op de BeverDoeDag!!

Met hartelijke scoutinggroeten, ook speciaal aan de bevers,

Mw. I.J. Gehner-Ellenberger
voorzitter Scouting Nederland

HET THEMAVERHAAL

DOEN-ALS-OF

Lange Doener steekt zijn hoofd om de hoek van de deur van de speelkelder.

"Wie gaat er met me mee naar de brievenbus?". Meteen springen een aantal Bevers op. "Ik, ik, ik Lange Doener!" Lange Doener kiest drie kinderen uit.

"Marijke, Joris en Bastiaan, komen jullie met me mee?".

Nieuwsgierig lopen ze achter Lange Doener aan naar zijn kamer.

Lange Doener doet de deur open en ze zien een hele stapel enveloppen op de tafel liggen.

"Zóóóó, hé, wat een boel?!", zegt Joris verbaasd.

"Aan wie heb je allemaal een brief geschreven?"

"Dat zouden jullie wel willen weten hè", antwoordt Lange Doener geheimzinnig.

Ze verdelen de stapel over een paar tassen en lopen richting brievenbus.

Eén voor één tilt Lange Doener ze op en met een plof vallen de brieven in de grote rode bus.

"Zo, nu maar wachten op antwoord", zegt Lange Doener.

Weer kijken Joris, Marijke en Bastiaan Lange Doener met nieuwsgierige gezichten aan.

"Hè, Lange Doener, vertel ons nou wat er in die brieven staat", zeurt Marijke. "Wij mogen het toch wel weten?"

"Wanneer we terug zijn in Hotsjtonia, zal ik vertellen wat er in de brief staat". belooft Lange Doener.

Vlug gaan ze terug naar de speelkelder van Hotsjtonia.

"Oehoe, Bevers", brult Joris, "Lange Doener gaat iets vertellen!".

Snel gaan de Bevers zitten en spitsen hun oren!

"Luister, ik heb een heel leuk plannetje bedacht", begint Lange Doener langzaam

"Ik heb aan alle Bevergroepen in heel Nederland een brief geschreven en ze gevraagd of zij"

Lange Doener maakt zijn zin niet af. "Weet je wat", zegt hij, "ik zal jullie de brief voorlezen".

Lange Doener staat op en gaat naar zijn kamer. Even later komt hij terug met een verkreukeld blaadje.

"Kijk, het kladje heb ik nog. Zo, even een beetje recht strijken. Hij schraapt zijn keel en begint:

"Lieve Bevers van de groep,

Over een paar maanden wordt er in Nederland een hééél groot kamp gehouden voor Scouts die ouder zijn dan jullie. Die Scouts komen uit allerlei landen van de wereld.

Ook in andere landen zijn scoutinggroepen, net als in Nederland.

Maar..... zouden er in die andere landen ook Bevergroepen zijn?

Ik weet dat ze in Canada Bevers hebben, maar is dat ook zo in Frankrijk of Schotland of Japan ?.

Ik zou het niet weten.

Kunnen jullie dat voor mij niet eens onderzoeken?

Ik zou best wel eens willen weten welke spelletjes ze doen.

Kunnen jullie mij zo snel mogelijk terug schrijven of je iets hebt gevonden in een land.

Ik ben vreselijk nieuwsgierig.

Groetjes van alle bewoners van "Hotsjtonia"

Lange Doener vouwt het blaadje plechtig op en even is het stil.

Dan vraagt Monique: "Mogen wij ook meedoen, Lange Doener?"

"Natuurlijk, wij kiezen ook een land en gaan op onderzoek uit!"

"Wanneer, Lange Doener, welk land, Lange Doener", roepen de Bevers door elkaar. "Weet je wat, ik neem volgende week een wereldbol mee en dan gaan we samen beslissen welk land we gaan onderzoeken."

De Bevers moeten daar wel even over nadenken. Een land opzoeken op een wereldbol?.

"Lange Doener, hoe doe je dat, opzoeken op een wereldbol?"

"Dat leg ik de volgende keer uit", belooft Lange Doener, "want, kijk eens naar de klok! De hoogste tijd om naar huis te gaan!"

Met veel lawaai en druk geklets verlaten de Bevers Hotsjtonia. Lange Doener zwaait de Bevers bij de voordeur uit, haalt de vlag binnen en gaat met de andere bewoners van Hotsjtonia chocolademelk drinken.

Met een plof laat hij zich in een gemakkelijke stoel vallen.

Pompedomp komt binnen met een blad vol dampende bekers chocolademelk. Billie en Sander liggen gebroederlijk bij de open haard en Snabbel en Babbel kwetteren en tsjilpen dat het een lust is.

"Hè, gezellig zo," geniet Lange Doener, terwijl hij een beker van het dienblad pakt.

"O, wat waren de Bevers nieuwsgierig, zeg," glimt Pompedomp nog na.

"Ja, het lijkt me ook zo leuk om te gaan doen," zegt Lange Doener wat afwezig. Hij hééft nog een ander plannetje, maar dat verklapt hij nog niet....!

Na een weekje komen de eerste brieven binnen. Frederik Scheuremaar zijn handen kriebelen wel een beetje, zoveel mooie papiertjes!

"Denk erom, hè, Frederik niet eerder scheuren dan dat de enveloppen bij de oude kranten liggen," zegt Lange Doener streng.

"Túúúúrrlijk, Lange Doener," zegt Frederik, terwijl hij z'n handen maar diep in z'n zakken stopt. "Lees eens een brief voor", vraagt Pompedomp aan Lange Doener.

Lange Doener leest net op dat moment zo'n leuke brief dat hij Pompedomp helemaal niet hoort!

"Oehoe, ben je doof?", vraagt Pompedomp. "Hè, o, eh, wat, nee, joh, maar dit is een brief met hetzelfde ideeetje wat ik had!"

"Vertel," zegt Hippe nieuwsgierig. Hij wipt op z'n stoel van nieuwsgierigheid.

"Lieve Lange Doener", begint Lange Doener de brief.

"Ik schrijf namens de Bevers van de Beverdam-groep. De Bevers willen je graag helpen met je onderzoek. Wij kiezen voor Frankrijk en kunnen we er geen Bevergroepen vinden dan doen-we-als-of. Reken maar dat we leuke spelletjes verzinnen, hoor!

Zullen wij ze komen laten zien?

Dag, groetjes van Corine.

P.S. We hebben er maar vast wat tekeningen bij gedaan. Leuk, hè???



"Dat is me leuk!" roept Pompedomp uit, "Doen-als-of!"

"Weet je wat voor idee ik óók nog had?" zegt Lange Doener een beetje geheimzinnig.

"Nee, vertel," roepen ze allemaal door elkaar. "Ik had het idee om ze allemaal uit te nodigen. Dan kunnen alle groepen aan elkaar laten zien welk land ze hebben onderzocht".

"Ja! Dat doen wel!", besluiten Pom, Hippe en Frederik.

"Zullen we een grapje uithalen en ze ook uitnodigen voor een doen-als-of-logeerpartij?", stelt Lange Doener voor. Daar hebben de bewoners van Hotsjitionia wel oren naar! Ze zijn altijd wel in voor een grap!

Lange Doener schrijft aan alle groepen die mee doen de volgende brief.

Lieve Bevers van de groep,

Hartelijk dank voor jullie brief vol ideeetjes over jullie gekozen land. Graag wil ik jullie uitnodigen voor een "DOEN-ALS-OF-LOGEER PARTIJ". Komen jullie op zaterdag 17 juni naar Hotsjitionia? Er komen dan meer groepen en jullie kunnen dan vertellen wat jullie allemaal hebben gedaan als-of.

Ik verwacht jullie om uur en vergeet je logeerspulletjes niet.

Doen jullie ook nog iets bijzonders aan van het land waar je als-of gespeeld hebt?

Groetjes van ons allen uit "Hotsjitionia".

Dat wordt me nog heel wat regelen in huize Hotsjitionia! Maar ze zijn wel wat gewend. Pompedomp gaat aan de slag in de tuin, Frederik gaat een heel mooie tas maken om zijn logeerspulletjes in te doen. Hippe koopt een hippe pyama en Lange Doener??? Die bestudeert een woordenboek van allerlei talen. Want veronderstel dat de Bevers straks zo echt doen-als-of, dan moet hij ze toch kunnen verstaan?! Zo doet iedereen wat. Nu maar afwachten wat de Bevergroepen in huize Hotsjitionia allemaal laten zien!

1 VOORBEREIDING

Deze Bever Doe Dag heeft een wat andere voorbereiding.

Voorafgaande aan de Bever Doe Dag in het district wordt er in de Bevergroep het één en ander voorbereid. Dit wordt **samen** met de Bevers gedaan. Je kunt daar meerdere opkomsten aan besteden. Suggesties **hoe** je dat op een speelse manier kunt doen vind je niet alleen in deze map, maar ook in de eerste Beverpost van 1995 staat daarvoor een programmaopzet.

De start wordt gemaakt vanaf het moment dat Lange Doener de eerste brief ontvangt. Hij komt aan het eind van een opkomst binnen met de brief en vertelt aan de Bevers wat erin staat. De andere bewoners vinden het natuurlijk ook een leuk idee en ze beloven dat ze de volgende week een wereldbol zullen meebrengen. Wanneer er Bevers zijn die er ook één thuis hebben, mogen ze die ook meebrengen. De andere week worden er allerlei landen opgezocht, er over verteld en spelletjes gedaan uit het land. (Neem landen die in deze map staan, dan heb je al wat spelideeën.) Er wordt besloten in welk land ze gaan **doen-als-of**, maken er tekeningen over en sturen dit op.

Lange Doener schrijft terug en nodigt ze dan ook uit voor de **doen-als-of logeerpartij**.

Op de presentatieavond in het district hebben jullie onderling afgesproken met de andere groepen die meedoen welk land ieder neemt.

Over dit land verzamel je allerlei gegevens die je bij je voorbereiding denkt nodig te hebben. Je kunt dit o.a. doen aan de hand van de suggesties bij de spelen en activiteiten in deze map. Je maakt daar een verhaal omheen en het **doen-als-of** kan starten. De Bevers spelen een aantal van de spelen als een soort van voorbereiding. Wanneer je tijdens de Bever Doe Dag dit spel dan weer speelt is het misschien herkenbaar voor de Bevers en kunnen ze er iets over (mee) vertellen.

VERGEET DE LOGEERSPULLEN NIET IN EEN SPECIALE LOGEERTAS TE DOEN!

(GELEID) VRIJ SPELEN

Geleid vrij spelen wil zeggen dat je **samen** met de Bever een verhaal belééft.

Dat verhaal heb je als leiding voorbereid. Je hebt een verhaal verzonnen waarin je de activiteiten en de spelen een logische plaats hebt gegeven. Logisch betekent o.a. dat ze "verbindingen" zijn tussen onderdelen.

Een voorbeeld naar aanleiding van dit spel: je

besluit op reis te gaan. Met de Bevers overleggen wat ze mee willen nemen en waar dat in gedaan kan worden.

Een activiteit zou dan kunnen zijn dat je ze uit tijdschriften allerlei dingen laat kiezen wat ze meenemen. Je kunt ook met ze praten **waarom** ze dat meenemen.

Het geheel kun je in een tas doen die je met de Bevers maakt.

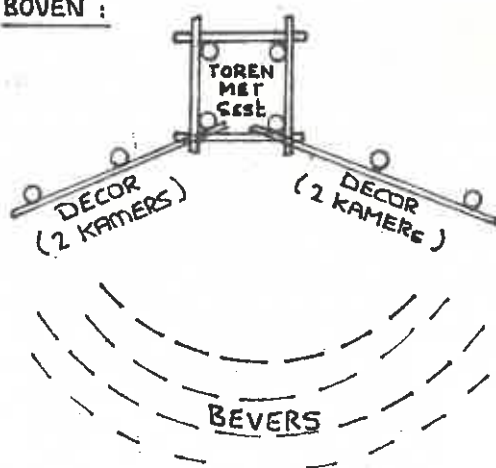
Wanneer je op reis gaat, **ga** je ook op reis! Dat wil zeggen; je "stapt" in die bus of trein. Je "koopt" eerst een kaartje, enz.. Alle handelingen speel je met de Bevers mee. Je vindt het land zó leuk dat je besluit net te gaan **doen-als-of** jullie in dit land wonen. Hoe zou Lange Doener dan in dit land heten en Pompedomp en..... (zie suggesties).

(Geleid) vrij spelen herken je ook aan de manier waarop de leiding op een speelse manier de Bevers stimuleert hun fantasie de vrije loop te laten.

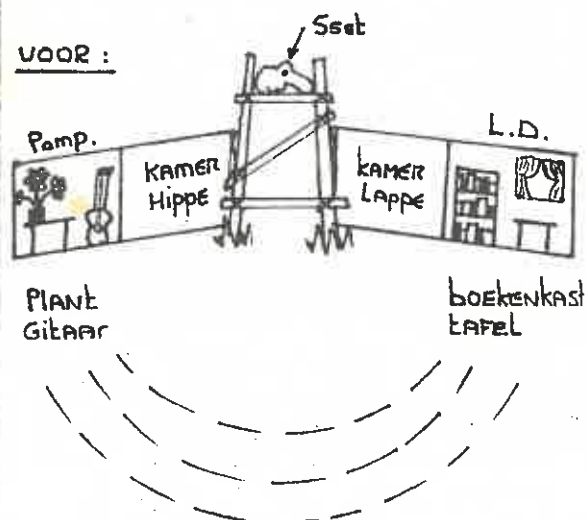
Vaak is het een wisselwerking tussen wat de leiding had/heeft verzonnen en wat de Bever door het spel of de activiteit zelf ontdekt. Het kan zijn dat de Bever door het spel dat geboden wordt plots een eigen fantasie heeft. Hij kan bijvoorbeeld ineens tijdens een "wandeling in het bos" een beer ontdekken. De leiding had dit niet in hun programma staan. Wie het aandurft zal van het programma even afwijken en misschien wel de beer gaan aaien of gaan vangen! Dit kan een heel ander programmaonderdeel opleveren dan dat de bedoeling was. Met deze onderbreking kun je je programma weer verder afwerken.

2 OPZET EN VERLOOP VAN DE BEVER DOE DAG

BOVEN :



VOOR :



AANKLEDING

Het speelveld moet voor de Bevers herkenbaar zijn. Maak op een grote lakens o.i.d. een "Hotsijtonia" achtergrond. (zie tekening)
De "tuin" versier je met bloemen, enz..
Het land dat de Bevers hebben onderzocht is herkenbaar aan de kleding die ze dragen.
De bewoners die de Bevers ontvangen hebben uiteraard hun "nederlandse" kleding aan.

AANKOMST EN OPENING

De Bevers worden "bij de deur" (opening in het decor) ontvangen door de bewoners. Ze stappen door de deur naar binnen en andere bewoners laten de Bevers de huiskamer en de tuin zien. Dan gaat het spel beginnen. Lange Doener heet de Bevers, die in de "huiskamer" verzameld zijn, hartelijk welkom. Hij bedankt ze o.a. voor de prachtige tekeningen die er overal hangen. Verder is hij vreselijk nieuwsgierig wat ze allemaal hebben gedaan **als-of**. Hij stelt voor om dat aan elkaar te laten zien. De eerste groep komt naar voren en vertelt aan de andere Bevers in welk land ze gedaan hebben **als-of**. Daar begroeten ze elkaar zó... Dit wordt dan voor gedaan en alle Bevers gaan dat ook doen. Zo worden de landen voorgesteld waarvan in de eerste ronde de spelen en activiteiten worden gedaan. Lange Doener vraagt dan of ze ook spelletjes hebben gedaan **als-of**. De Bevers gaan in de tuin de spelletjes spelen. Deze spelletjes worden al "vertellend" gespeeld. Iemand van de leiding vertelt dat zij met hun Bevers hebben gespeeld **als-of** ze in Frankrijk

Bevers waren. Daar zijn ze bijvoorbeeld op Montmartre geweest. Daar hebben ze ??? gedaan. De activiteit wordt dan gespeeld die het inleidend verhaaltje aangaf.

SPELVERLOOP

In de tuin worden de activiteiten gespeeld. De leiding verdeelt de Bevers over de diverse speelplekken. Dit kan gedaan worden aan de hand van de kleur van hun naamkaartje, dat ze op hebben.

Zorg dat er op iedere speelplek Bevers zitten die in dat land zijn geweest. Zij kunnen dan bij het inleidend praatje meepraten over dat land.

Op de speelplekken is van te voren een verdeling van de spelen gemaakt. Op iedere speelplek worden (verschillende) spelen gedaan uit de gekozen landen. Hoeveel speelplekken je kiest hangt af van het aantal Bevers en het aantal landen dat je wilt spelen.

Het is niet de bedoeling dat de Bevers tijdens het spelen wisselen van hun speelplek.

Op hun speelplek doen ze al spelen uit verschillende landen.

Misschien wel een ander spel dan hun vriendje over een bepaald land, maar dan kunnen ze er in de groep nog eens over vertellen!

Na de eerst speelronde gaan de Bevers terug naar de huiskamer en daar vertelt Lange Doener van de doen-als-of logeerpartij. De bewoners hebben hun pyama al aan en er is een heel groot logeerbed gemaakt waar alle Bevers inpassen.

Hij vraagt of de Bevers hun logeerspullen bij zich hebben.

NOOT: Wanneer de groepen er voor kiezen dat ook hun Bevers een echte pyama aantrekken kan er dan een verkleedtoestand plaatsvinden. (Laat de pyama wel over hun kleren aantrekken ander duurt het veel te lang)
Ook kan hij vragen wat ze allemaal in hun logeertas hebben.

Dan gaat de **doen-als-of** logeerpartij beginnen. De Bevers liggen allemaal onder de deken. De leiding zingt een slaapliedje voor ze en de Bevers vallen in slaap (Ahum...). Wanneer ze een poosje hebben gesnurkt gaat de wekker en de Bevers worden wakker. Ze krijgen dan "beschuut met thee" op bed en gaan zich event "aankleden".

Het logeerbed wordt opgeruimd en de Bevers gaan wéér in een aantal landen spelen.

DE AFSLUITING

Wanneer de Bevers alle activiteiten hebben gespeeld gaan ze weer terug naar de huiskamer. Daar vertelt Lange Doener dat alle bewoners zó nieuwsgierig zijn geworden dat ze zelf naar die landen toegaan om daar kennis te gaan maken.

Lappezak komt binnen met een hele grote knapzak. Hij vertelt dat hij klaar is om op reis te gaan. Uiteraard is iedereen nieuwsgierig wat hij in zijn knapzak heeft zitten. Lappezak maakt de zak open. Er zitten allemaal kleine knapzakjes in! Voor iedere Bever één! Lappezak stelt voor om nu maar gelijk te vertrekken. Alle Bevers gaan achter elkaar staan met hun knapzakje op de schouder trekken ze de wijde wereld in! Ze lopen in een optocht onder aanvoering van alle bewoners een eindje in de omgeving totdat ze besluiten weer terug te gaan en te **doen-als-of**!



3 SPELEN EN ACTIVITEITEN

LAPLAND

Lapland ligt in het noorden van Scandinavië. Eens kijken als we naar Lapland toe gaan, hoe moeten we reizen? Hier ligt Nederland, daar ligt Lapland, dan kun je eerst met een auto, dan met een boot en misschien dan wel met de arreslee! Kom allemaal, dan gaan we doen-als-of!

Huize Hotsjitionia heet daar Heutsjiteunijeu

De bewoners:

Lange Doener	-	Lenge Deuner
Pompedomp	-	Peumpedeumpe
Lappezak	-	Läppesäkke
Scheuremaar	-	Schurremurre
Hippe	-	Hëppe

"BEGROETINGSSPEL"

Wanneer de Bevers in Lapland elkaar begroeten geven ze geen hand - die zit immers meestal verstopt in een warme want - maar ze bewegen hun neuzen tegen elkaar.

Onze Lappezak heeft die gewoonte nog steeds en wil eigenlijk graag dat iedereen elkaar zo begroet. Pompedomp vindt het maar een gek idee, stel je voor dat iemand snipverkouden is, dan bah, je moet er niet aan denken. Toch wil ze Lappezak niet teleurstellen. Het kan ook best zijn dat de familie van Lappezak eens op visite komt en weet ze in ieder geval hoe het moet.

SPEL: de Bevers zitten in een kring. Pompedomp pakt uit haar schort een hulsje van een luciferdoosje en zet dit op haar neus. Zij gaat dan met haar neus naar degene die rechts van haar zit en duwt de andere kant van het hulsje op die neus, zodat het op die neus blijft zitten. Dan gaat het op de zelfde manier weer naar de volgende, zo tot de hele kring is geweest.

TIP 1: je kunt ook met meerdere hulsjes de kring rondgaan door bijv. op verschillende plaatsen te beginnen.

TIP 2: iedereen staat verspreid in de ruimte. Iemand begint met het hulsje op zijn neus te zetten. Je kiest dan iemand uit waar je het doosje op de neus schuift, die kiest weer iemand anders, enz.. (Wel opletten dat iedereen een beurt krijgt)

TIP 3: je deelt de groep in tweeën. De ene helft krijgt een hulsje en schuift dit bij iemand anders die geen hulsje heeft gehad op de neus. Samen maken ze een rondedansje met het hulsje op de neus!

materiaal: hulsjes van lucifersdoosjes.

"RODE WANGEN VAN DE KOU"

Wanneer het winter is in Lapland dan ligt er een flink pak sneeuw!

De Bevers die op weg gaan naar hun opkomst kunnen bijna niet meer door het dikke pak sneeuw lopen en gaan dan op ski's. Ze zetten daarbij een warme muts op, doen een dikke das om en trekken een paar wanten aan.

Wanneer je zo samen door de sneeuw loopt doe je misschien wel een wedstrijdje wie het eerst in "Heutsjiteunijeu" bij "Lenge Deuner" is.

materiaal: een paar ski's (gemaakt van oude badmintonrackets), 3 mutsen, 3 dassen, 3 paar wanten, (één stel voor de leiding die ook door de 'kou' moet om steeds wanten, dassen en muts terug te brengen), pionnen voor het parcours, rode schmink of rode plakkers, spiegel(tje)

SPEL: de Bevers staan in twee rijen aan één kant van de ruimte. Aan de andere kant staan de bewoners van "Heutsjiteunijeu".

De bewoners roepen "in de deuropening" van Heutsjiteunijeu iets van: "Johooooo!!!". Dit is het teken voor de eerste twee Bevers dat ze hun ski's onderdoen, hun muts opzetten, hun wanten aantrekken en tot slot hun das omdoen.

Op hun ski's lopen ze dan naar de overkant, waar ze met open armen worden ontvangen door de bewoners met: "Zo, ik kan zien dat jij hard hebt gelopen. Kijk maar eens in de spiegel, je hebt rode koontjes van de kou!"

Wanneer de Bevers bij de deuropening aankomen krijgen ze bij de begroeting ongemerkt een rood koontje. Wanneer ze in de spiegel kijken zien ze dus een echt rood koontje. Willen ze niet? Nou, dan doen-als-of!

Wanneer de Bever uit het rijtje "binnen" is mag de volgende zich aankleden.

De kleding van de voorgaande Bever wordt dan ondertussen uitgedaan en teruggebracht door de leiding.

TIP: Je kunt ook een slalom parcours uitzetten. Enkele bewoners komen dan de Bevers tegemoet en moedigen ze aan om naar Heutsjiteunijeu te gaan. Bij Heutsjiteunijeu worden ze verwelkomd op dezelfde manier.

"DE SMELTENDE SNEEUWPOP"

Ook de Lenge Deuner kan toveren!. Alle Bevers worden sneeuwpop. Ze worden stokstijf van de kou en bewegen niet. Lenge Deuner tovert ze

niet zo maar goed, hij doet dit door middel van een verhaaltje.

materiaal: geen

SPEL: de Bevers lopen door de ruimte. Lenge Deuner vertelt het verhaal, voert daarbij bewegingen uit die de Bevers mee uitvoeren. (probeer dit verhaal op z'n 'Laps' te vertellen). "Het was ergens in januari. Het was erg koud. Iedereen die buiten kou ging bibberde van de kou. (bibberen van de kou) Het wordt steeds kouder en kouder... Kijk nou eens, ik kan bijna niet meer lopen en het begint ook nog te sneeuwen! (ga in een sneeuwpophouding staan met armen en benen in een bepaalde stand). O, kijk nou, ik ben een sneeuwpop geworden! Nu moet ik maar wachten tot de zon weer gaat schijnen dan ga ik weer smelten..... Kijk, daar komt de zon! Hij wordt feller en feller! Kijk, mijn armen beginnen al een beetje te ontdooien. (armen zakken langs het lichaam) Oei, mijn ene been wordt ook al een beetje zacht. (één been zakt zachtjes naar de grond) M'n andere been ook. (zakt op de grond) Ik ga helemaal ontdooien. (steeds verder op de grond totdat je als een 'plasje' op de grond ligt) De zon gaat weer weg en hoeps daar ben ik weer. Gelukkig maar!

"PAK DE IJSMUTS"

In Lapland heeft Hèppe natuurlijk een ijsmuts op. Maar.... net als bij ons, proberen de Bevers wel eens de muts van Hèppe af te trekken.

materiaal: een vrij lange muts met een grote pompoen, (er kunnen ook meerdere mutsen zijn).

SPEL: Hèppe staat met de muts op. De Bevers proberen de muts bij de pompoen te pakken. Voor ze gaan rennen tellen ze eerst in het laps "eune, tweuje, dreuje en dan mogen de Bevers gaan rennen. Als een Bever de muts heeft gepakt, wordt het spel stil gelegd tot hij de muts heeft opgezet. Hij mag dan Hèppe zijn. Alle Bevers tellen dan weer op z'n laps en het spel gaat verder. Er kunnen meerdere mutsen in het spel worden gebruikt.

"SNEEUWPOP MAKEN"

In Lapland gaan de Bevers wel eens in de zomer een sneeuwpop maken! Schurremurre is daar steengoed in!

materiaal: (zwart) papier, (zie spel), lijm, materiaal om de sneeuwpop 'op te vullen', bijv. watten-schijfjes, propjes wit (crêpe)papier of piepschuim verpakkingsmateriaal

SPEL:

1. Je maakt een aantal groepjes. Elk groepje krijgt op een groot vel papier waar een sneeuwpop opgetekend is. De Bevers gaan deze invullen met het beschikbare materiaal.
2. Je maakt een groepje. Eén van de Bevers mag als model voor een sneeuwpop op een groot vel papier gaan liggen. Zijn model wordt rondom aangegeven op papier en met de Bevers gaan de sneeuwpop invullen met materiaal.
3. Je maakt een aantal groepjes. Ieder groepje krijgt een grote uitgetekende sneeuwpop. Ze gaan deze met allerlei materiaal versieren.
4. Iedere Bever krijgt een (gekleurd) vel papier. Zij tekenen daar een sneeuwpop op. Daarna gaan ze hem op dezelfde manier invullen bij de andere suggesties.

"SCHOTSJE SPRINGEN"

Wanneer het in Lapland winter gaat worden gaan ook alle sloten en singels, net als bij ons, bevriezen.

Nu hebben ze in Lapland ook net zo'n ondeugende Hèppe als hier. Natuurlijk gaat hij al heel snel proberen om op het ijs te lopen.

Oei, zie je wel, het is nog niet sterk genoeg. Kijk, nou Hèppe gaat schotsje springen. Zullen we meedoen?

materiaal: (getekende) hoepels, voor iedere Bever één.

SPEL:

1. De hoepels (schotsen) liggen in een kring zover uit elkaar dat de Bevers goed van de ene in de andere hoepel kunnen springen. De Bevers staan achter elkaar in de hoepel. Op een teken mag één van de Bevers beginnen. Hij springt op een schots voor hem en geeft de Bever die op die schots staat een klein tikje op de schouder. Deze springt weer, enz.. Het tempo kan daarbij worden opgevoerd.
2. De schotsen liggen verdeeld in de ruimte. De Bevers staan aan één kant van de ruimte en op een teken gaan ze zo snel mogelijk op een schots staan. Je mag echter niet in het water tussen de schotsen komen. Hoe kom je nu toch allemaal op een schots? Door via de andere schotsen een schots uit te kiezen. Wanneer je op die schots wilt blijven moet je snel gaan zitten. Zo tot er op iedere schots een Bever zit.
3. Idem als 2. Nu wordt er echter steeds een schots weggehaald. Af zijn is niet leuk. Hoe los je het op zodat toch iedereen steeds mee kan blijven doen? Er zijn sterke schotsen waar je met meerdere Bevers op kunt gaan zitten. Er zijn op een bepaald moment zo wei-

nig schotsen meer over dat je moet gaan staan. Met hoeveel Bevers lukt het om op het eind van het spel op een schots te blijven staan?

4. Schotsen hebben niet altijd dezelfde vorm. Teken of vorm de hoepel in een bepaalde vorm. Maak deze vorm ook op meerdere kaartjes, net zoveel als er Bevers zijn. De Bevers krijgen een kaartje. Ze gaan over de schotsen springen. Wanneer er bijv. "Johoooo" wordt geroepen zoeken ze zo snel mogelijk de schots op die op hun kaartje staat. Er kunnen meerdere kinderen met hetzelfde kaartje zijn.

LET OP: gebruik géén losse stukken papier als schots i.v.b. met glijden en scheuren van het papier.

"BELLEN BLAZEN"

In Lapland is het bij de vijvers soms een drukte van belang! Wanneer het winter is geweest en de lente komt verdwijnt het ijs van het water. Ook in de vijvertjes die in de tuin van Heutsjiteunieu liggen. En weet je wat ze dan het eerst doen wanneer het weer water is? De Bevers gaan dan bellen blazen.

materiaal: (enkele) kinderbadje(s) als vijvertje(s), plastic kommetjes, bellenblaaspipjes of zelfgemaakte ringetjes van ijzerdraad, bellenblaassop voor in de vijver(s).
Recept voor goed bellenblaassop: teil met water met een behoorlijke scheut Driehoek vloeibare zeep erin. Doe er ook een flinke hoeveelheid glycerine bij. (zelf even testen omdat de hardheid van het water bepaald hoeveel sop en glycerine je moet gebruiken).

SPEL: de Bevers krijgen per persoon of per twee of groepje een kommetje. Iedere Bever krijgt een bellenblaaspipje of ring. Het kommetje mogen ze gaan vullen in de vijver.

Nu maar eens kijken of er inderdaad van die mooie bellen komen!

1. Wel eens een bel 'verstuurd'? Eén van de Bevers gaat een bel versturen aan een andere Bever. Hij maakt een bel, gooit die zachtjes op, zodat de bel loslaat, noemt een naam van de Bever. Deze moet proberen de bel op te vangen.
2. De bewoners van Heutsjiteunieu kunnen ook de meest prachtige bellen blazen. De leiding maakt vanuit de vijver prachtige bellen. De Bevers proberen ze door er zachtjes tegen de bellen te blazen nog hoger en verder te krijgen.
3. Er is een touw in het midden gespannen van ong. 150 cm hoog. Op ongeveer 100 cm staat aan beide kanten van dat touw een lijn op de grond. De groep wordt in tweeën ver-

deeld. De ene groep krijgt een kommetje met bellenblaas. Zij moeten proberen hun bel over het touw heen te blazen. De andere mogen proberen de bel op te vangen, of weg te blazen.

J A P A N

Ik heb weleens van Japan gehoord. Kunnen we dat ook op de wereldbol vinden?

Ja, hier ligt Japan, op een heel ander stukje van de wereldbol. Dat is een eind bij Nederland vandaan! Daar moet je wel met een vliegtuig heen!

Kom mee, allemaal dan gaan we doen-als-of!

Hotsjitionia heet daar "Hoetsjzoensji".

De bewoners heten:

Lange Doener	-	Langsji Doetsji
Pompedomp	-	Peumsjideumsji
Lappezak	-	Loepizoeki
Scheuremaar	-	Schurimatsi
Hippe	-	Hoepsji

"IN JAPAN BUIGEN ZE VOOR JE"

Wanneer wij iemand ontmoeten zeggen we vaak tegen elkaar "hallo" of "goedendag". In Japan is men heel beleefd. Daar buigen ze voor elkaar als begroeting. Ze vouwen hun handen en buigen het bovenlichaam twee keer. Soms doen ze het meerdere keren, hoe vaak hangt af van wie groet of wie gegroet wordt.

materiaal: geen

SPEL: De Bevers zoeken een vriendje op die ze willen begroeten. Ze gaan tegenover elkaar staan en begroeten elkaar zoals is beschreven.

"ETEN MET STOKJES"

Wij eten in Nederland onze maaltijden met mes en vork en/of een lepel, maar Bevers in Japan doen dat niet. Zij eten met stokjes. "Kijk hier zijn van zulke stokjes. De japanse Bevers houden ze zo vast". (Peumsjideumsji doet dit voor met grote stokjes, zodat iedereen het kan zien).

materiaal: een stel grote stokjes, voor ieder kind een stel eetstokjes, één bakje met bijv. nibbits, wokkels of pofrijst, zelfgemaakte dobbelsteen. Deze dobbelsteen maak je van karton met aan 4 zijden japanse tekens en aan 2 zijden eetstokjes getekend.

SPEL: de Bevers zitten op de grond met gekruiste knieën aan drie zijden van een kleed. Aan één zijde staat het eetgerei. Met de dobbelsteen

wordt er om beurten gegooit. Wanneer een Bever de dobbelsteen met de eetstokjes boven gooit staat hij op en gaat vlug eten, net zolang totdat er weer een ander de stokjes boven gooit. Het spel kan beginnen met gezamenlijk eerst even te oefenen. Het spel kan op de zelfde manier worden afgesloten. Op deze manier heeft iedereen iets gehad en meegedaan.

"DE RIJZENDE ZON"

Japan wordt het land van de rijzende zon genoemd. Dat kan je zien aan de vlag, een wit vlak met een knalrode bol in het midden. Wanneer het feest is in "Hoetsjzoensji" dansen de Bevers de hele dag door. Tenminste....als de zon fel schijnt moet je wel opletten en op het heetst van de dag even lekker gaan liggen!

materiaal: een kleine vlaggestok met daaraan een japanse vlag, muziekbandje met japanse muziek, cassetterecorder, event. kleurige crêpe papieren linten, gebundeld aan een bandje wat om hun middel vastgemaakt kan worden, of aan een lint wat al dansende rond gedraaid kan worden.

SPEL: Loepizoeki heeft voor alle Bevers kleurige crêpe papieren slierten gemaakt. Zelf danst hij natuurlijk het hardst om te laten zien wat je al dansende met de slierten kunt doen. De vlag gaat zachtjes omhoog en wanneer de vlag boven is moeten alle Bevers op de grond gaan zitten. Wanneer de Bevers door blijven dansen als de zon al hoog staat, moeten ze bij het volgende rondje "even" afkoelen. De Bevers gaan weer dansen als de vlag gaat dalen.

"REUZEN MIKADO"

Langsji Doetsji heeft getoverd! Hij heeft de eetstokjes heel groot getoverd! Dan kun je er ook een mooi spel mee doen.

materiaal: stokken van ong. 1 meter lang, versierd met een (plakband)kleurtje,

SPEL:

1. De Bevers gaan in de kring staan met ieder een stokje (of om en om) in de hand. Onder aanvoering van Langsji Doetsji wordt er een toverspreuk gezegd. Bijv. "Daihatsjoe, daihatsjoe, val neerstjoe". Ieder laat het stokje naar het midden vallen. Wanneer de stokjes zijn gevallen mag ieder om beurten proberen zijn stokje van de berg af te halen. De andere stokjes mogen ietsje bewegen. Als ieder zijn eigen stokje weer terug heeft kan het volgende spel gespeeld worden.
2. Langsji Doetsji houdt de stokjes als een bundel in zijn hand vast.

De Bevers mogen tellen: "binggg-banggg-boingggg", de stokken vallen uit elkaar en één van de Bevers mag beginnen om een stokje van de berg af te halen zonder dat de andere stokken bewegen. Wanneer dit is gelukt mag degene die de stok heeft veroverd met zijn stok iemand aanwijzen.

Bewegen de stokken wel dan mag de volgende het proberen. Ook die wordt weer door de laatste die de stok had veroverd aangewezen. Wanneer het maar steeds niet lukt mag de pechvogel iemand aanwijzen die het voor hem mag proberen. Zo tot ieder weer een stokje heeft.

"FOTOCAMERA TIKKERTJE"

De Bevers fotograferen in Japan dat het een lieve lust is! Van alles zetten ze op de foto. Peumsjideumsji houdt ook heel erg van fotograferen.

materiaal: oud fototoestel, of één van karton gemaakt. Een echt fototoestel voor de groepsfoto.

SPEL:

1. De Bevers staan verspreid over de afgesproken ruimte. Eén van de Bevers krijgt het oude fototoestel. Met het fototoestel in de hand gaat hij op zoek naar iemand die hij op de foto wil zetten. De Bevers mogen wegllopen. Wanneer hij iemand heeft uitgezocht, gaat hij voor iemand staan roept "foto". Degene die hij bedoelt moet dan stilstaan en als er "klik" is gezegd mag degene die gefotografeerd is de fotograaf zijn. Wanneer er zo een aantal foto's genomen zijn kan tot slot de afsluiting gespeeld worden.
2. Peumsjideumsji is de fotograaf. Wanneer Peumsjideumsji een Bever heeft "geklikt" rent hij naar een afgesproken plek en gaat daar even zitten. (Peumsjideumsji kan heel snel foto's maken....) Wanneer alle Bevers zijn getikt mogen de hun meest gekke houding gaan staan en tot slot wordt er dan een echte foto gemaakt.

"ORIGAMI VOUWEN"

Voor Schurimatsji is dit knutselen eigenlijk een moeilijk werkje. Er mag niets gescheurd worden. Al vele eeuwen bestaat er in Japan de kunst van het origamivouwen. Uit een vouwblaadje maken ze de mooiste dingen. Wij gaan ook eens proberen of we iets kunnen vouwen.

materiaal: vouwblaadjes, een blad met het voorbeeld dat gevouwen moet worden. Maak dit zelf. Je kunt dit op de manier van pictogrammen doen. Ieder plaatje moet simpel en duidelijk zijn.

Je kunt dit tekenen of aan de hand van heel grote vouwblaadjes steeds de handeling laten zien.

SPEL: iedere Bever krijgt een vouwblaadje. Aan de hand van de voorbeelden én zoals Schurimatsji het voor doet vouwen de Bevers het model mee.

Er zijn boekjes met diverse voorbeelden. Oefen goed van tevoren als leiding. Tijdens de voorbereiding op de groep kom je er wel achter wat Bevers kunnen en begrijpen. Wanneer het echte origami niet mocht lukken kun je ook iets leuks vouwen dat geknipt en geplakt kan worden.

"LOPENDE BAND"

In Japan wordt er heel veel aan de lopende band band gemaakt hebben we ontdekt.

Wat zou een lopende band toch zijn? Daar kan Hoepsji vast het één en ander over vertellen! Hoepsji stelt voor om te gaan doen-als-of! We gaan lopende banden verzinnen!

materiaal: voor een "lopende band" een grote strook stevig katoen. Alle meespelende Bevers moeten er in passen. Je kunt ook meerdere banden maken.

Voor de "gooi" lopende band een aantal lapjes van ong. 1 meter in het vierkant, zachte speeltjes als "transport".

Voor de "levende" lopende band niets.

Voor de "lopende" band in de kring een aantal gelijke ballen (bijv. strandballen)

SPEL:

1. De "lopende band". Een aantal Bevers gaan in de ring van katoen staan, met hun handen houden ze de bovenkant vast. Onder aanvoering van Hoepsji gaat de lopende band lopen. Dit moeten ze wel in de maat doen. De maat kan aangegeven door worden steeds te roepen: "Tjoei- tja". Wanneer dit goed gaat kan het tempo worden opgevoerd.
2. De "gooi" lopende band is een lopende band waar speelgoed op wordt "gemaakt". De Bevers gaan tegenover elkaar staan in een rij staan. Ieder paar krijgt een doekje. Dit pakken ze bij de punten beet. In de eerst wordt bijv. een beertje gelegd. Dit moet overgegooid worden naar het volgende doekje, enz.. Aan het eind moet het voorwerp in een doos worden gemikt. Zo kan er verschillend speelgoed "gemaakt" worden.
3. De "levende" lopende band. Om een lopende band "lopend" te krijgen moet je eerst toch een machine hebben die de lopende band in werking zet! Met de Bevers wordt verzonnen hoe dat in z'n werk gaat.

Alle Bevers zijn een onderdeelje van de machine en de lopende band.

4. Kring "lopende" band. Alle Bevers zitten in een kring met hun benen vooruit. Iedere Bever heeft een (strand)bal. Er wordt afgesproken dat de bal links-om steeds wordt doorgegeven. Op een teken gaat de lopende band van start en de bal wordt op de benen van de linkerbuurman gelegd. Hij krijgt er automatisch dus ook een van zijn rechterbuurman. Deze wordt gepakt en ook weer doorgegeven. Dit alles moet precies op de maat gaan. Spreek af welk geluid daarbij wordt gemaakt, Bijv. "Soesoe-ki". Bij "soesoe" wordt de bal opgepakt, bij "kie" op de benen van de buurman gelegd. Wanneer het goed gaat kan het tempo worden opgevoerd.

B R A Z I L I E

Brazilië, dat ligt een eind hier vandaan. Maar ik heb best zin om een heel stuk te vliegen. Zullen we eens doen-als-of? We gaan eerst...met (neem verschillende vervoersmiddelen om er te komen)

Hotsjitionia heet daar "Hotsjitionijore"

De bewoners:

Lange Doener	-	Lanko Doeno
Pompdomip	-	Pompêdompos
Lappezak	-	Laposzakkios
Scheuremaar	-	Scheuroismarios
Hippe	-	Hiepios

"VEEL GEZOEN IN DE LUCHT"

Brazilianen zijn heel hartelijk. Ze verwelkomen iedereen met dikke zoenen. Alhoewel zo lijkt het, in werkelijkheid omhelzen ze elkaar wel, maar het zoenen gebeurt in de lucht, over elkaars schouder heen, wel 4 maal, links rechts, links rechts. Wat een geknuffel hè! Begroet elkaar maar.

materiaal: geen

De Bevers zoeken een vriendje op die ze willen begroeten en doen zoals is beschreven.

"KOFFIEBONEN SORTEERSPEL"

In "Hotsjitioniore" is Lanko Doeno de grootste koffieleut. Hij is ook weleens wezen kijken in zo'n fabriek hoe de koffie gesorteerd wordt.

materiaal:

1. per groepje een bakje met drie soorten bonen; witte, bruine bonen en koffiebonen, een zakje om de bonen in te doen, weegschaaltje.

2. een kleed, bonen, blinddoek (kan een muts zijn)
3. blaadje met een simpele tekening erop, bonen, lijm

SPEL:

1. In een bak zitten drie soorten bonen. Rond elke bak zitten een aantal Bevers. Er wordt een bepaalde tijd gesorteerd. Is de tijd om dan wordt er gewogen hoeveel bonen elk groepje heeft uitgezocht. Welke groep heeft het hoogste gewicht.
2. Op de grond ligt een kleed waarop een aantal bonen verspreid zijn neergelegd. De de Bevers die aan de beurt zijn trekken hun schoenen en kousen uit. Zij worden geblinddoekt en moeten proberen om met hun tenen een afgesproken aantal bonen op te rapen. Neem kleine groepjes en laat de andere Bevers die nog niet aan de beurt zijn aanwijzingen geven.
3. De tekening wordt met allerlei soorten bonen beplakt. Je kunt iedere Bever een tekening geven, maar er kan ook een grotere tekening per groepje worden opgevuld.

"VOETBALLLEN"

Voetballen is voor Hiepios het einde. Hij gaat vaak naar voetbalwedstrijden kijken, want brazilianen zijn heel goede voetballers!

Hiepios gaat ook weleens bij het oefenen van de voetballers kijken. Wat hij daar ziet wil hij jullie best leren!

materiaal: dit staat in de verschillende doelen genoemd. Je kunt meerdere doelen tegelijk spelen.

SPEL:

1. De Bevers zitten in een kring. Lapozakkios en Scheuriosmarios houden een touw op, waaraan een bal in een net hangt. Zij staan in het midden van de kring. Eén of twee Bevers worden aangewezen. Zij gaan op een bepaalde afstand van de bal staan. Wanneer zij de afstand hebben geschat worden zij geblinddoekt en moeten zo proberen met hun hoofd tegen de bal te "koppen". De andere Bevers mogen aanwijzingen geven.
2. Doelen. Op doelen schieten vinden de Bevers altijd leuk. We geven suggesties om verschillende doelen te maken. Je kunt één of meerdere doelen voor dit spel gebruiken.
Doel A. Je maakt van een hele grote doos een "automatische bal teruggever". Aan de bovenkant is de doos open. Aan de voorkant is een gat zo groot dat de bal erdoor kan. In de doos is vanaf de bovenkant door het gat aan de voorkant een soort glijbaan van karton gemaakt. Vanaf een afgesproken

afstand mogen de Bevers (zij staan in een rij achter elkaar) de bal in de doos gooien. Wanneer hij door het gat komt hebben ze een doelpunt. Gaat de bal mis dan moeten ze die zo snel mogelijk pakken en aan de volgende geven.

Doel B. Op een tafeltje staan een aantal pionnen of blikjes. Op de pionnen of blikjes liggen ballen. Vanaf een bepaalde afstand moeten de Bevers met een bal proberen de balletjes eraf te gooien.

Doel C. In een hoepel is een belletje bevestigd en het geheel wordt op een bepaalde hoogte opgehangen. Vanaf een bepaalde afstand mogen de Bevers met een bal proberen het belletje in de hoepel aan te raken.

Doel D. Op de grond of op een laken zijn onges hokjes getekend. In deze hokjes staan figuurtjes. Aan de ene kant van de tekening staan een aantal Bevers in een rijtje. Tegenover dit rijtje staat de "doelman". (of vrouw!)

Deze heeft de bal. Hij noemt één van de figuurtjes en gooit de bal naar de eerste Bever. Deze probeert met bal via het genoemde figuurtje weer naar de doelman te stuiten. Wanneer dit is gelukt mag hij de doelman zijn en sluit de doelman achter in het rijtje aan.

"INDIANEN"

In Brazilië wonen nog heel veel Indianen. Soms doen de Bevers, net als wij in Nederland, als-of zij ook indiaan zijn. Lapozakkios is dan in de weer om een speciale wigwam te maken en Pompêdompos kan met haar make-up een echte indianenstreep op je gezicht maken.

materiaal: niet te grote lappen, schminkspullen, kleine spiegeltjes

SPEL:

Alle Bevers zitten in een kring. De "make-up koffer(s)" van Pompêdompos gaat rond en iedere Bever mag een kleine versiering aanbrengen. (event. helpen) Willen sommigen Bevers niet dan doen-als-of.

De Bevers staan per twee achterelkaar in een kring. De achterste gaat in kleermakerszit zitten. Zij zijn de indianen. Lapozakkios deelt aan de voorste een kleine lap uit en drapeert die tot een wigwam om de schouder, de benen staan gespreid en zo ziet hij er uit als een echte wigwam. Wanneer Lapozakkios "oef" roept, springen alle indianen op, lopen met indianengeluiden rond hun eigen wigwam en gaan weer achter hun wigwam zitten. Na een aantal keren wordt er gewisseld. Lapozakkios kan de indianen ook foppen. Wanneer hij "hoi" roept moeten ze blijven zitten.

"CARNAVAL IN RIO"

In Brazilië wordt er natuurlijk ook in "Hotsjitoniore" carnaval gevierd.

De bewoners hebben zich dan verschrikkelijk mooi aangekleed en ook de Bevers lopen er prachtig bij. Verder is er veel muziek en wordt er gedanst. Ook doen ze mee aan de grote optochten in de stad. Ze maken daar dan bijv. heel mooie wagens voor die in de optocht meerijden. Wanneer je dit onderdeel op je groep doet heb je natuurlijk allerlei mogelijkheden om er een uitgebreid feest van te maken.

Tijdens de Bever Doe Dag kan dat iets minder, maar er is dan nog wel ruimte voor wat spelletjes, bijv.

materiaal: zie de diverse suggesties.

SPEL:

1. In een optocht loopt er vaak een muziek- of drumband mee. Laten wij eens zo'n band gaan vormen. De Bevers kiezen een muziekinstrument. Stellen zich op als drumband of als een "dweilorkest" en maken zo de meest "exotische" muziek!
2. Vaak zie je allerlei mensen dansen in zo'n optocht. Bij het geluid van een muzikje via een cassette recorder wordt er lustig op losgedanst.
3. Ballonnen mogen niet op een feest ontbreken. Aan een draad, ong. 2 meter boven de grond, hangen een aantal ballonnen naast elkaar. Ze zijn met heel korte touwtjes vastgemaakt. Alle Bevers krijgen een ballon. Deze ballon heeft een lang touw. Ze moeten nu proberen met hun eigen ballon één van de ballonnen aan het touw te raken. Dit doen ze door het touw als het ware een zetje te geven, maar ze moeten het wel beethouden.
4. Heb je weleens de braziliaanse schaduw dans gedanst? Pompêdompos vindt het de mooiste dans die er bestaat. De Bevers gaan per twee ergens in de ruimte staan. Eén van de Bevers mag beginnen met een beweging. De andere Bever doet dit zo snel mogelijk na. Dan steeds een nieuwe beweging verzinnen. Na een poosje kan er gewisseld worden. Dit kan uiteraard ook op muziek.

"SCHOENEN".

De Bevers in Brazilië hebben vaak hele mooie schoenen aan. Die versieren ze zelf. Hoe ze aan die ideeën komen? Soms gaan ze met z'n allen schoenenpoetsen in een winkelcentrum. Daar zijn een heleboel mensen en die hebben de meest fantastische schoenen aan! Ook kijken ze dan hoe de mensen lopen of dansen.

materiaal: oude schoenen, allerlei materiaal om de schoenen te versieren, (verfschorten), oude sokken, oude lapjes of borsteltjes, schoenpoets

SPEL:

1. Iedere Bever brengt een paar oude schoenen mee. Dit kunnen allerlei schoenen zijn en hoeven niet van de Bevers zelf te zijn. De leiding zorgt voor allerlei versierselen en verf. De Bevers kunnen de schoenen versieren. Wanneer ze af zijn kunnen ze er mee showen. Dit spel kan event. ook gecombineerd worden met spel 2.
2. Lanko Doeno heeft er een hele studie van gemaakt hoe mensen lopen en dansen op hun schoenen. Dat vertelt hij aan de Bevers. Je kunt op je schoenen rennen, huppelen, hinken, tenen lopen, hakken lopen, enz..
3. Je kunt niet alleen met je voeten in je schoenen, maar ook met je handen. Doe je schoenen maar eens aan je handen. Laat ze eens stampen, springen, schuiven, klappen, draaien, springen, enz..
4. Onze schoenen gaan een bijzonder dansje maken. Doe één schoen aan je hand en één schoen aan je voet. Er wordt een muzikje opgezet en allebei je schoenen gaan een dansje maken.
5. Je zoekt een vriendje. Je spreekt af wie de schoenen aan zijn voeten houdt en wie aan zijn handen. Dan gaan jullie samen dansen en alle schoenen doen hetzelfde. Jullie kunnen zelfs nog van elkaar één schoen aan je voet en één schoen aan je hand doen en samen zo dansen.
6. Oei, van al dat lopen en dansen zijn de schoenen wel erg vies geworden. We gaan de schoenen poetsen! Trek een oude sok over de hand waar je de schoen mee beet houdt. Met de andere hand neem je een likje schoensmeer en gaat de schoen er lekker mee insmeren. Daarna de borstel erover en de schoen glimt als een spiegel! Gebruik oude kranten om de "omgeving" te beschermen.

FRANKRIJK

Vraag eens aan de Bevers:

"Wie is er wel eens in Frankrijk met vakantie geweest?"

Nadat je als leiding hebt voorgesteld om daarheen te gaan, kun je met de Bevers overleggen hoe je daar heen gaat. Denk daarbij bijv. ook aan trekken, trein, enz.. Bedenk ook dat je grenzen kan passeren die de Bevers zich misschien wel herinneren.

Hotsjitonia heet daar "La Toniaa".

De bewoners:

Lange Doener	-	Grand Doenèr
Pompêdomp	-	La Poempidoeme
Lappezak	-	Le Sac de Lap

Scheuremaar - Le Sjeurmaarmee
Hippe - La Hiep un peu

"BEGROETING"

In Frankrijk is de bevolking heel galant. We denken dat dat nog uit de tijd stamt dat er overal heel grote kastelen waren die bewoond werden door koningen, keizers, admiralen.

Wanneer je dan bijvoorbeeld op visite ging moest je een hele diepe buiging maken voor de koning. Hoe dat in z'n werk ging? Laten we het maar eens oefenen.

De Bevers zeggen met z'n allen tegelijk "bonjour" en tegelijk met dat ze dat zeggen zetten ze hun rechterknie op de grond en zwaaien tegelijk met hun rechterarm van linksachter onder naar rechtsvoor boven.

"DRUIVEN PLUKKEN"

Zoals jullie misschien wel weten is Frankrijk het land waar de wijn vandaan komt.

Wijn wordt van druiven gemaakt. Tegen een heleboel berghellingen zie je de druiventrossen aan grote struiken groeien. Als de druiven rijp zijn worden ze geplukt. Alle bewoners van La Toniaa doen dan mee het druiven plukken.

materiaal: een aantal mandjes, een aantal zachte balletjes, (kun je ook zelf maken)

SPEL: De Bevers zijn de druivenplukkers en Grand Doenèr, Le Sac de Lap en La Poempi-doeme zijn de personen die de manden vol moeten zien te krijgen met de druiven.

1. De Bevers staan achter een lijn en moeten vanaf daar proberen hun druif in een mand te gooien. De personen met de mand staan aan de andere kant achter een lijn en proberen de druif op te vangen.
2. Je kunt ook een lijn spannen waar ze over moeten gooien. Maak de afstand niet te groot en te hoog.
3. Je kunt ook een doorzichtige lap ophangen. Ze zien dan de mandjes wel, maar moeten proberen over de lap hun druif in het mandje te mikken. De mandjes staan op de grond.
4. Iedere persoon heeft een eigen kringetje van Bevers. Hij heeft de mand op zijn hoofd en staat in het midden van de kring. De Bevers hebben hun druif in de hand. Iedereen telt "eun, deun, druif". Bij druif proberen de Bevers hun druif in de mand te mikken. De persoon met de mand kan ook buiten de kring om lopen. Wanneer hij bij een Bever langs komt mag die proberen zijn druif in de mand te mikken.

"DRUIVEN TRAPPEN"

Onderaan de berg staat een auto die de druiven naar de fabriek brengt. Daar worden die druiven met machines uitgeperst. Vroeger werd dat met blote voeten gedaan.

materiaal: metselkuip(en), kleine waterballonetjes, (gevuld met wat water), handdoeken

SPEL: De Bevers trekken hun schoenen en kousen uit. Broeken worden opgerold.

Er worden bijv. 10 druiven (waterballonetjes) in de kuip gedaan. Per keer mogen er drie Bevers proberen de druiven te "persen". Houdt de kuip wel vast tijdens het trappen. Laat de Bevers de rand vasthouden terwijl ze de druiven persen. Wanneer de druiven zijn geperst drogen ze hun voeten af en doen hun kousen en schoenen weer aan. Daarna mogen de volgende Bevers,

"WIJNRACE"

Als de druiven eenmaal uitgeperst zijn is het natuurlijk wel de bedoeling dat de wijn zo snel mogelijk in de flessen terecht komt. Hoe sneller de wijn in de fles zit hoe lekkerder die is. Maar zij hebben daar in Frankrijk af en toe een groot probleem. Ze moeten best een grote afstand met hindernissen afleggen voordat zij bij de flessen zijn, om ze te vullen.

materiaal: een aantal mayonaise emmertjes met hengel, materiaal om een hindernis te maken, emmers met water, enkele wijnflessen (zet die stevig, bijv. in een houder), enkele trechters die op de flessen passen (enkele bewoners van La Tonia kunnen ook de flessen beethouden)

SPEL:

1. De flessen staan aan het eind van een hindernisbaan. De Bevers gaan aan het begin van de baan in een rijtje achter elkaar zitten. Zij starten met een emmertje wijn en lopen via de hindernis naar de fles, daar doen ze de wijn in de fles en lopen buiten de baan terug met hun emmertje. Wanneer de Bever halverwege is mag de volgende starten. Als iedere Bever een eigen emmertje heeft dan vullen ze dat weer met wijn en wanneer het hun beurt weer is lopen ze weer via de hindernis naar de fles. Als ze geen eigen emmertje hebben geven ze dat aan degene die aan de beurt is.
2. Enkele Bevers staan klaar om de hindernisbaan over te gaan. Andere Bevers staan langs de hindernisbaan met hun druif. (zie boven) Zij mogen proberen wijn uit het emmertje te gooien door hun druif er tegen aan te mikken. De bevers op de hindernisbaan proberen dit natuurlijk te verhinderen. Wanneer de druif in het emmertje komt mag hij er niet uitgenomen worden.

"MONTMARTRE"

In Parijs, dat is vlakbij Euro Disney, heb je een heel bekend plein, Montmartre. Op dat plein is van alles te doen. La Poempidoeme is weleens met de Bevers daar kralen wezen rijden.

materiaal: potjes met allerlei kralen, rijgdraad, grote naald o.i.d., kleed

SPEL:

De Bevers krijgen een draad met een naald en een potje met kralen. Gezellig op een kleed gaan ze een mooie ketting rijden.

Le Sac de Lap was er ook een keer en toen heeft hij daar een hele grote lap gekocht. Daar heeft hij een hele grote zak van gemaakt en daar kun je een lekker spannend spel mee spelen.

materiaal: een zak zo groot dat daar twee Bevers in kunnen kruipen. De zak moet van doorzichtige stof worden gemaakt.

SPEL: De Bevers zitten in een kring in het midden ligt de grote zak. Twee Bevers mogen er in kruipen en samen mogen ze de zak een heel raar figuur geven. Wanneer ze daarmee klaar zijn, maken ze een buiging in de zak en de andere Bevers klappen ervoor. Zo, tot alle Bevers die willen, geweest zijn.

Le Sjeurmaarmee kwam eens op het plein met de Bevers en toen waren er van die portretknippers aanwezig. Dat vond Le Sjeuremaarmee wel wat! Alleen hij vond het wel lang duren. Toen hij weer terug was in La Toninaa bedacht hij er een ander spel mee.

materiaal: kranten

SPEL: Iedere Bever krijgt een krant en mag daar een eigen verzonnen portret van scheuren. Le Sjeuremaarmee doet het eerst voor hoe je dat kunt doen.

La Hiep un peu is er uiteraard ook geweest. Die was er een keer en toen waren er acrobaten. Die haalden me kunsten uit!

materiaal: dik touw, stok met lege doosjes aan de uiteinden geschoven, hoepels, pionnen o.i.d., ballen, aantal dozen van groot naar klein, de grootste doos heeft een poortje waar je een bal doorheen kunt gooien.

SPEL: De ruimte stelt een piste voor. In de piste liggen de verschillende attributen als een baan opgesteld. De eerste Bever begint bijv. bij het touw. Het touw ligt een beetje gekronkeld op de grond. Hij gaat nu over het koord balanceren. In

zijn handen heeft hij een stok met aan de uiteinden lege doosjes geschoven. Lukt het zonder dat de doosjes van de stok glijden over het touw te lopen?

Dan komen de hoepels. Voor iedere hoepel staat eerst een pion. daar moeten ze overheen springen zó in hoepel. Er liggen enkele hoepels met pionnen ervoor achter elkaar.

Dan de ballen. Van de dozen wordt de Eiffeltoren nagemaakt. Door het poortje moet van een afstandje een bal worden gerold. De Eiffeltoren mag natuurlijk niet omvallen.

Spelvarianties:

- a. De Bevers kunnen achter elkaar beginnen, wanneer de eerste het eerste kunstje heeft gedaan, begint de volgende.
- b. De Bevers verdelen zich over de attributen en gaan door tot ze weer bij hun begin kunstje zijn.
- c. Een Bever gaat een acrobatenvoorstelling geven!. De andere Bevers zijn publiek. Hij begint met een buiging te maken naar het publiek. Aan het eind maakt hij weer een buiging. Het publiek klapt voor ieder kunstje. Wanneer de Bever klaar is wordt hij publiek en de volgende is aan de beurt. Er kunnen natuurlijk ook meerdere Bevers acrobaat zijn voor het publiek.

"STOKBROOD VERSIEREN"

Wanneer de Bevers in Frankrijk een nachtje in La Toninaa blijven haalt La Poempidoeme 's morgens altijd lekker vers stokbrood. Dat mogen de Bevers dan eerst versieren voor ze het op gaan eten.

materiaal: stokbroden, spullen om te versieren, servetten

SPEL: Op de grond of op een tafel ligt een kleed. Alle Bevers krijgen een stukje stokbrood op een servet. Op het kleed staan allerlei spullen waarmee ze hun stokbroodje kunnen versieren. Wanneer ze hem mooi genoeg vinden mogen ze hem opeten, nadat het stokbroodje door iederen is bewonderd.

"STANDBEELD"

In Frankrijk staan heel veel standbeelden. Van Le Grand Doenèr is er nog wel geen standbeeld, maar wie weet... Le Grand Doenèr is wel eens verschrikkelijk geschrokken van een standbeeld! Weet je hoe?

materiaal: een doekje

SPEL: La Poempidoeme, Le Sac de Lap, Le Sjeurmaarmee en La Hiep un peu gaan ver bij de groep vandaan staan, met hun vingers in de oren

en hun rug naar de groep toel.
 Le Grand Doener is de opzichter van beelden.
 Hij fluistert zachtjes tegen de beelden dat er straks mensen komen die naar ze komen kijken.
 Zullen we eens een grapje uithalen? Dat willen de beelden wel! Hij vertelt dan dat hij de kijkers een doekje zal geven. Wanneer ze dan bij een beeld komen en ze willen het aanraken dan moeten ze dat met het doekje doen om het beeld niet te beschadigen. Raken ze een plekje aan waarvan de beelden hebben afgesproken dat dat niet aangeraakt mocht worden, wordt het beeld levend en probeert de kijker te tikken. Die schrikt zich natuurlijk één hoedje en probeert vlug weg te rennen. Als hij getikt wordt is hij standbeeld, maar mag niet mee doen met het grapje. Zo gaan alle bewoners van La Toniaa langs de beelden. Steeds wordt er een ander plekje afgesproken.

ZWITSERLAND

Zwitserland lijkt me ook een mooi land om naartoe te gaan! Allemaal bergen. In de winter ligt er een heleboel sneeuw en in de zomer is alles prachtig groen met hier en daar een pietsie sneeuw! We denken dat de Bevers misschien wel een Beverhuis in de bergen hebben. Over een smal padje moeten ze, al klimmend naar hun Beverhuis.
 Hoe kun je naar Zwitserland reizen. Bevers die daar geweest zijn kunnen dat vertellen. Zijn ze er ook weleens in de winter geweest en wat moest er toen om de banden van de auto?

Hotsjtonia heet daar "Hauze Hotsjeu"

De bewoners:

Lange Doener	-	Grosse Doeni
Pompedomp	-	Pumpedumpe
Lappezak	-	Loppezak
Scheuremaar	-	Ritselmanne
Hippe	-	Huppe

"BEGROETING"

Wanneer de Bevers over het pad boven in de bergen naar hun "Hauze Hotsjeu" gaan horen ze vaak al op een afstand Grosse Doeni roepen. Als je in de bergen iets roept, bijvoorbeeld een naam van iemand, dan hoor je die naam ineens een aantal keren! Dat noemen ze de echo!
 Als Grosse Doeni dan in de deuropening staat en hij roept "hallo" dan hoor je dat wel drie keer. Steeds een beetje zachter.
 Wij gaan doen-als-of we in de bergen lopen en onze eigen echo begroeting maken.
 Verdeel de Bevers in drie groepjes. Het eerste groepje roept heel hard met hun handen om de

mond "halloooooo". Het tweede groepje luistert met één hand achter een oor of ze wat horen. Zij roepen dan weer iets zachter "halloooooo". Het derde groepje luistert met allebei hun handen achter de oren. Zij fluisteren tot slot "halloooooo".

"JODELEN MET BEWEGEN"

Pumpedumpe houdt net als onze Pompedomp van muziek! En weet je waar de Zwitserse Bevers zo om bekend zijn? Om hun jodelen! Terwijl ze dan jodelen maken ze daar ook nog eens allerlei bewegingen bij.

materiaal: geen

SPEL: De Bevers staan tegenover elkaar in een kring.

Het liedje dat ze zingen is op de wijs van "waar de bomen zacht ruisen".

Wanneer zij gaan jodelen doen ze er de volgende beweging bij. Bij "joooooooooodela" slaan ze heel snel op hun bovenbenen. Bij "dela" geven ze twee klappen in de handen en bij "kie kie" en "koe koe" slaan ze de handen tegen de handen van de andere Bever. Bij "hallo" doen ze de handen om de mond.

Lied:

*Midden in de hoge bergen
 komen wij graag bij elkaar
 Laten wij ons jodel klinken
 Luister hier maar eens naar.*

*jooooooooodela kie kie
 jooooooooodela koe koe 3x,
 joooooooooldera kie kie hallo....*

"KOEIEBEL"

In "Hauze Hotsjeu" zijn ook een heleboel beesten, zelfs hebben ze daar koeien en berggeitjes. Die zijn zo lief, maar ook weleens heel erg ondeugend!

Dan lopen ze een heel eind van huis en kan Grosse Doeni ze bijna niet vinden. Daar heeft Ritselmanne wat op bedacht.

Hij heeft voor ieder dier een speciale bel bedacht. Nog wel geen echte, maar één van karton. Laten wij er ook één maken.

materiaal: verschillende lege doosjes, materiaal om te versieren, lijm, kleur- en tekenmateriaal, ringetjes, koordjes, event. verschillende belletjes

SPEL: De Bevers kiezen een beest en maken daarvoor een speciale "bel". Voor een koe is dat natuurlijk een grotere bel dan voor Ulle, de Hamster.

Wanneer de bellen af zijn kun je met elkaar nog een melodietje "bellen". Voor het geluid van de bel doe-je-als-of.

"BERGBEKLIMMEN"

Huppe gaat vaak met de Bevers bergbeklimmen. Sommige Bevers zijn ware klimgeiten. Wij gaan eens kijken of we dat ook kunnen.

materiaal: pionier met palen en enkele stevige platen hout een klimwand van ong. 2 meter hoog. Op de planken bevestig je een aantal "rotsen" van hout en maak je gaten waar ze zich met hun handen vast kunnen houden
Je kunt ook een stevig klimnet gebruiken in plaats van de houten platen.

SPEL: Het spel spreekt voor zich. De Bevers mogen proberen om via de rotsen omhoog te klimmen. Wanneer ze boven op de berg zijn kijken ze naar beneden en zien ze bijv. Pumpedumpe en Grosse Doeni. Vanaf de berg roepen ze dan een groet naar ze. Ze roepen "jodeladoei-iiii" Als je dan even wacht hoor je de echo (door leiding) en Pumpedumpe en Grosse Doeni zwaaien terug! Duurt het lang voordat je de echo hoort dan ben je wel erg hoog geklommen!! Het dalen vraagt ook precisie werk!
TIP: blijf als leiding er wel goed bijstaan

"VAN DE BERG AF"

Huppe vindt het ook prachtig om van de berg af te rennen. Weet je, hij kan soms zo hard rennen dat hij de hoepel die hij ook weleens de berg af laat rollen, voorbij rent!

materiaal: enkele hoepels

SPEL:

Twee Bevers staan achter de startlijn. Huppe en Loppezak staan ernaast met een hoepel. De Bevers gaan rennen en Huppe en Loppezak rollen de hoepel achter ze aan. Zal de hoepel ze inhalen?

TIP: zorg ervoor dat de hoepel niet tegen ze aan komt.

"HOEDJES"

Loppezak heeft een aantal hoedjes. Je weet wel van de hoedjes met een veer erop. Af en toe verzint hij daar een spelletje mee!

materiaal: hoedjes (met veren)

SPEL: De Bevers zitten in een kring. Eén Bever zit in het midden. Terwijl er een muziekje speelt geven de Bevers de hoedjes van hoofd tot hoofd door. De hoedjes beginnen tegenover elkaar. Wanneer de muziek stopt proberen de Bevers die het hoedje ophebben dat zo snel mogelijk op het hoofd te zetten van de Bever die in het midden zit. Wie dit het eerst lukt mag dan in het midden gaan zitten.

"KLAUTEREN"

Grosse Doeni is altijd erg streng wanneer hij hoort dat de Bevers gaan klauteren "Denk er om", zegt hij dan, "houd elkaar goed vast met het touw!"

Dat doen de Bevers dan ook. Wij gaan ook proberen of we elkaar goed vast kunnen houden, wanneer we bijv. door een spelonk heen moeten. Je weet wel, zo'n gat in een berg.

materiaal: een aantal korte touwtjes

SPEL: De Bevers staan in een rij met de benen gespreid. In hun handen houdt elke Bever het uiteinde van het touwtje. Zo zijn ze dus onderling verbonden met elkaar. De voorste begint tussen de benen van de tweede heen te kruipen, zonder dat het touwtje wordt losgelaten. Zo totdat ze allemaal een keer door de "spelonk" geklauterd zijn.

SCHOTLAND

Bij Schotland moet je vaak denken aan de meren en de doedelzakken. Verder aan mannen in rokjes. Misschien dragen de Bevers daar wel rokjes!

Je kunt op verschillende manieren naar Schotland en ook in Schotland kun je je op verschillende manier laten vervoeren, zelfs met een huifkar!

Hotsjitionia heet daar "Houwdoejedoe"

De bewoners heten:

Lange Doener	-	Long Doe Ol
Pompedomp	-	miss Pem
Lappezak	-	Secbec
Scheuremaar	-	Snipperboi
Hippe	-	Runmaster

"BEGROETING"

Wanneer schotse Bevers elkaar begroeten doen ze dat wel op een hele speciale manier. Ze gaan tegenover elkaar staan. De handen zetten ze in de zij. Met een knikje van het hoofd tilen zij eerst hun rechterbeen op, houden het vijf tellen omhoog en zetten het dan weer neer. Zo ook met het linkerbeen. Ze blijven elkaar daarbij strak in de ogen kijken en lachen niet!

"DOEDELZAK BLAZEN"

Als je aan Schotland denkt, denk je aan een doedelzak.

Miss Pem houdt verschrikkelijk veel van doedelzak spelen. Wanneer ze gaat wandelen heeft ze niet altijd haar doedelzak bij zich. En toch wil ze in de maat lopen Dan doet-ze-als-of!

materiaal: geen

SPEL:

1. De Bevers moeten dat wel eerst even oefenen voordat ze dat in de maat kunnen lopen en op de "doedelzak" kunnen spelen, want echt spelen op de doedelzak is net zo moeilijk als doen-als-of!
Dus eerst maar even in de kring oefenen. De Bevers knippen met hun ene hand hun neus dicht en met de andere hand geven ze zachte tikjes tegen hun keel. Terwijl je dit doet laat je met je stem verschillende tonen horen. Wanneer ze de techniek onder de knie hebben kunnen ze als een doedelzakorkest een rondje lopen.
2. Idem als boven, maar nu op de maat van een muziekje meedoelelen.

"BOOMSTAM WERPEN"

Runmaster kan niet alleen hard rennen, maar hij is ook erg sterk. Tja, daar schept hij eigenlijk wel een beetje over op. Dan laat hij zijn spierballen zien!

Hij denkt dat hij alleen maar zware boomstammen kan tillen. Nou, mooi niet, wij als Bevers kunnen dat ook best.

materiaal: boomstammetjes in verschillende lengtes en diktes (pas op voor splinters) meetlint, materiaal om een baan af te zetten, scorebord

SPEL: De Bevers zitten achter de startlijn in een rij. De eerste Bever krijgt de eerste boomstam die gegooid moet worden. Hij gaat vanaf de startlijn de boomstam zover mogelijk op de baan gooien. De afstand wordt gemeten en op het scorebord vermeld.

Zo tot dat iedere Bever dezelfde boomstammen heeft gegooid. In totaal moeten er bijv. 5 stammen worden gegooid. Voor de winnaar wordt er een driewerf "huree, huree, huree" geroepen. De winnaar zegt dan beleefd "senk joe".

"VISSEN VANGEN"

Secbec en Long Doe Ol houden heel erg van vissen vangen. Long Doe OL vist met een gewone hengel op bijzondere vissen en Secbec vist wel op een heel bijzondere manier! Hij vist met een zak die hij in het water hangt. De vissen komen dan gewoon zo in de zak zwemmen! Wanneer hij de vissen meeneemt naar "Houwdoejoedoe" staan miss Pem en Long Doe Ol al klaar met de koekepan om de vissen te bakken.
Long Doe OL vist naar heel bijzondere vissen! Vissen die in flessen zitten! Hij heeft daarvoor een hengel met een grote ring die om de flessen past.

materiaal: koekepannen, zakjes met vissen, (vissen gemaakt van zijdevloei), een stevige stukjes karton, Blauw zeil of kinderbadje, enkele hengels met ringen, flessen, dropvisjes

SPEL: (Secbec)

1. De Bevers staan achter een lijn. Op de lijn wordt voor iedere Bever een vis gelegd. Met het karton wordt nu de vis naar miss Pem en Runmaster gewapperd, die al klaar staan om de vis in hun koekepan te vangen.
2. Het spel kan ook als een estafette worden gespeeld. Wanneer de vis van de voorganger in de pan ligt mag de volgende.

SPEL: (Long Doe OL)

Op een blauw zeil of in een kinderbad (zonder water) staan een aantal flessen, gevuld met dropvisjes. Met de hengel gaan de Bevers vissen. Ze moeten de ring om de hals van de fles "hengelen". Wanneer dit lukt wordt de fles gepakt en het dropvisje mag worden opgegeten!

"MONSTER VAN LOCHNESS-TIKKERTJE"

In Schotland is een groot meer, het meer van Lochness. In dat meer woont een monster. Dit monster komt wel eens te voorschijn, maar niemand weet waar vandaan hij zal komen. Nu had Secbec een keer een tent gebouwd met vier uitgangen. Het was net het meer van Lochness. "Weet je wat", dacht hij, "ik ga doen-als-of ik het monster van Lochness ben. Ik ga me in de tent verstoppen en wanneer de Bevers komen sluip ik zachtjes uit de tent en tik een Bever op zijn schouder. Oei, wat zal hij schrikken!"

materiaal: materiaal om een tent met 4 uitgangen te maken, schmink, pionnen of andere markering

SPEL: Secbec zit verstopt in de tent. Hij ziet er een klein beetje uit als een monster. De Bevers gaan rond de tent rennen. Plotseling komt Secbec via één van de uitgangen naar buiten en probeert een Bever te tikken. Hij mag daarbij niet buiten de markering komen. Wanneer een Bever is getikt krijgt hij een klodder monsterblubber op zijn neus en is zo een stukje monster geworden en mag nu ook andere Bevers tikken. Zo tot alle Bevers een stukje monster zijn geworden.

"JAGEN"

In Schotland kun je niet alleen vissen, maar ook jagen!

Nu zegt Long Doe OL dat hij wel eens gejaagd heeft op een beer, maar of dat nu echt waar is!?

materiaal: geen

SPEL: Long Doe OL vertelt het volgende verhaal, Het verhaal wordt met de Bevers "gespeeld". Een (...) geeft een handeling aan.

"Vorige week ben ik met mijn vrienden op jacht geweest naar beren.

Al vroeg ging de wekker. (...) Ik stapte uit mijn bed (...) Ik ging me wassen (...) en aankleden (...). Ik ging de trap af (...), en ging eten (...) Ook maakte ik wel 10 boterhammen klaar om mee te nemen. (...) Ik deed (...) op mijn brood. Ik pakte alles in mijn tas. (...) Tot slot pakte ik mijn geweer (...) en ging op stap (...)

Daar zijn mijn vrienden. Ik geef ze allemaal een hand (...)

We gaan op weg naar het berenbos, het geweer op onze schouder (...). Ondertussen zingen we een lied (...)

In het bos zijn we heel erg stil en sluipen van boom tot boom (...)

Plotseling staat daar een beer! (...) Van schrik laten we ons geweer vallen! (...)

Dat ziet de beer en komt langzaam op ons af (...) Snel gaan we op de grond liggen en doen-als-of we dood zijn, want een beer valt alleen maar een levende prooi aan! (...) De beer komt nog dichterbij (...) Hij besnuffelt ons. (Long Doe Ol "besnuffelt" de Bevers) De beer kijkt nog eens naar ons en loopt dan weg (...)

Opgelucht halen we adem, (...) staan op, (...) pakken ons geweer (...) en gaan weer terug naar huis (...) We hebben geen zin meer om te gaan jagen!

(Het spreekt voor zich dat dit verhaal nog verder kan gaan!)

"SCHOTSE PLAK"

Snipperboi leeft zich natuurlijk helemaal uit wanneer hij een heleboel snippers bij elkaar ziet. Vooral als hij ze dan ergens op kan plakken!

materiaal: allerlei snippers papier, lege jampotjes of lege blikjes zonder etiket, lijm

SPEL:

Met snippers papier gaan de Bevers een jampotje of een blikje beplakken. Dit kan na de Bever Doe Dag dienst doen als verzamelpotje in het Beverhol of thuis.

S P A N J E

Spanje is een bekend land voor de Bevers. Al was het alleen maar om Sinterklaas! Sommige Bevers zijn misschien op vakantie in Spanje geweest en weten dan vast wel hoe je daar heen zou moeten gaan.

Hotsjtonia heet "La Hotsja".

De bewoners heten:

Lange Doener	-	Langos Doenos
Pompedomp	-	La Pampa
Lappezak	-	Zakkolapos
Scheuremaar	-	Mario Scheuros
Hippe	-	Oléééé

"BEGROETING"

Wanneer de Bevers bij elkaar komen in "La Hotsja" begroeten ze elkaar op de volgende manier.

De Bevers maken met hun handen twee horens op hun hoofd. Gaan dan gebukt tegenover elkaar staan. Trappen net als een stier met één been naar achteren en roepen heel hard "Viva de Bievà in Hotsja".

"ZANDTEKENEN"

Mario Scheuros kan ook in Spanje naar hartelust scheuren en snipperen. Maar Mario Scheuros gaat ook vaak naar het strand in Spanje. Daar heeft hij ontdekt dat er verschillende kleuren zand zijn. Die kleuren zand heeft hij mee naar huis genomen. Op een papier heeft hij toen een heel leuk zandschilderij gemaakt.

materiaal: papier, tekenmateriaal, lijm, gekleurd zand (te maken door enkele druppels ecoline door gezeefd schelpen zand te mengen. Laten drogen. Af en toe roeren. Je kunt ook zout en gekleurd bordkrijt)

SPEL: Mario Scheuros heeft enkele tekeningen opgestuurd. Zij hangen in "Hotsjtonia". De Bevers kunnen ze dan eerst bekijken. De Bevers maken eerst een tekening. Het stukje dat ze willen "inkleuren" smeren ze eerst in met lijm. Daarna strooien ze het zand op de lijm en het teveel schudden ze er af.

"FEEST BIJ LA PAMPA"

Een feest met La Pampa willen de spaanse Bevers niet graag missen!

Er is dan een orkest en er wordt gedanst dat het een lieve lust is!

materiaal: "spaanse" muziekinstrumenten, verkleedkleden

SPEL: De ene helft van de Bevers kiest een muziekinstrument uit, de andere helft gaat op de muziek dansen. Na verloop van tijd wordt er gewisseld. Het spreekt voor zich dat de bewoners van "Hotsjtonia" ook meedoen.

"OLÉÉÉÉ"

Oléééé vertelt dat hij gedroomd heeft dat hij een stierenvechter was.

Zakoslapos haalt een rode lap tevoorschijn en vraagt aan Oléééé of hij wil laten zien hoe hij dat deed.

materiaal: rode en bijv. gele lap

SPEL: De Bevers staan in een kring. De eerste keer zit Oléééé zelf in de kring. Hij houdt de ogen gesloten. Zakoslapos staat buiten de kring. De Bevers zingen het volgende lied: (wijze "zak-doekje leggen")

Doekje leggen, niemand zeggen.

Olé die wordt een kwade stier

Lapos legt het lapje hier

Oléé, nu vlug opgestaan

Het rode lapje komt eraan.

1. Onder het zingen wordt het lapje ergens neergelegd. De Bever die het lapje heeft verstopt dit heel snel. Wanneer Oléééé gaat staan snuift hij spiedend in het rond of hij het rode lapje ziet. Plotseling roept de Bever met het rode lapje "Oléééé" en zwaait met het lapje. Oléééé springt in de richting van die Bever en maakt dezelfde beweging zoals bij "begroeting" staat beschreven. In die tijd verstopt de Bever zich achter een Bever in de kring. De "stier" gaat door het poortje naar buiten waar de Bever stond en probeert de rode lap te pakken. Wanneer de Bever op de eigen plaats is mag de stier niets meer doen. Het spel begint opnieuw. Wordt de Bever wel getikt dan is die de stier.
2. Het gele lapje kan worden gebruikt om de stier af te leiden.
Wanneer de Bever met het gele lapje denkt dat de stier het rode lapje gaat tikken, zwaait hij met het gele lapje en hij "Olééé". De stier schrikt dan en moet drie tellen blijven staan.

"SIËSTA"

In Spanje is het vaak heel erg warm, vooral als het net middag is geworden.

Langos Doenos en de andere bewoners uit "La Hotsja" gaan dan een poosje naar bed. Wanneer de wekker afloopt springen ze uit bed en gaan vlug hun kleren "aandoen".

materiaal: allerlei kledingstukken, waslijn, knijpers, muziekje

SPEL:

In de ruimte zijn allerlei kledingstukken op een speciale manier neergelegd. Ze moeten zo liggen zoals ze gedragen worden. Dus bijv. een broek met de pijpen languit, een trui met de mouwen gespreid.

Er wordt een muziekje gespeeld en de Bevers lopen tussen de kledingstukken door. Wanneer de muziek stopt gaan de Bevers op een kledingstuk zitten of liggen. Bijvoorbeeld met twee benen in langzit op de grond, een hoofd op een muts, op sokken ga je staan, bij een trui ga je met het bovenlichaam erop liggen en de armen op de mouwen gespreid.

Wanneer dat we even geoefend hebben, kan er steeds een kledingstuk verdwijnen. Degene die geen kledingstuk meer heeft mag het volgende kledingstuk weghalen. Hij hangt het aan een waslijn te "drogen". Ze moeten onder het kledingstuk gaan zitten. Als er drie kledingstukken aan de waslijn hangen, is het eerste weer "droog" en mag degene die dat heeft opgehangen het van de lijn afhalen en weer mee doen.

"SPAANS LEZEN"

Mario Scheuros is net als onze Frederik Scheuremaar dol op papiertjes. Vooral de krant. Voor dat hij de krant gaat scheuren gaat hij hem eerst "lezen", tenminste dat hij doet-als-of, maar of dat nu echt lezen is.....

materiaal: waslijn, kranten, kleine ballen

SPEL: Mario Scheuros spant een lijntje. Hangt daar een aantal kranten overheen en zet deze met knijpers vast. Op een bepaalde afstand trekt hij een lijn en de Bevers gaan daar achter staan. Ze krijgen een bal en moeten vanaf de lijn naar de krant gaan gooien. Wanneer het gooien goed gaat gaan ze er allerlei kunstjes bij doen, bijv. eerst met je linkerhand, dan met je rechterhand; gooien, een klap in je handen en dan weer opvangen, met je rug naar de kranten dan over je schouder gooien, enz..

"SPAANSE SPEURTOCHT"

La Pampa, Langos Doenos houden er van om met de Bevers langs het strand te wandelen. In het zand zie je dan hun voetafdrukken. Wat de Bevers dan wel eens doen? Ze wachten tot dat ze La Pampa en Langos Doenos niet meer zien. Weet je, hoe ze ze dan opzoeken? Op de volgende manier!

materiaal: twee soorten afdrukken van voetstappen van (twee kleuren) karton

SPEL: La Pampa en Langos Doenos leggen hun voetstappen zo dat de Bevers er een route over kunnen lopen om ze op te zoeken. De voetstappen worden op allerlei manieren neergelegd, bijv. achterste voren, twee voeten naast elkaar, 4 maal de linkervoet zodat ze moeten hinken, wijd uit elkaar zodat ze wijdbeens moeten lopen, enz.. Laat de voetstappen elkaar ook kruisen.

"ONDERZOEK"

Ghompedom houdt ervan om van alles te onderzoeken. Ze "graaft" dan een kuil, voelt met haar handen of ze iets kan vinden en probeert zonder eerst te kijken er achter te komen wat het is. De Bevers mogen daarbij helpen.

materiaal: grote stevige dozen, In de doos zitten twee gaten waar de armen door kunnen steken, allerlei voorwerpjes

SPEL: De Bevers gaan in de doos zitten. De doos staat met de gaten naar een zijkant. Zij steken hun armen door de gaten. Zij voelen dan of ze een voorwerp kunnen vinden en raden wat het is. Iemand van de leiding legt er regelmatig nieuwe voorwerpen neer. Wanneer ze er drie goed hebben mag de volgende.

"ONTMOETING"

In "Otsmihalà" wonen, net als bij ons, allerlei beesten. Eén van die beesten zijn en stel leuke spinnetjes. Ze heten Links en Rechts. Links heeft een licht groen pak aan, Rechts een rood pak.

materiaal: groene en rode stickers of schmink in die kleur

SPEL: Plak een rode sticker op de rechter en een licht groene op de linker hand. Vertel het volgende verhaaltje en doe de bewegingen met de handen mee.

"Kijk, daar komen Rechts en Links aangelopen. (met de vingers over de grond lopen) Oei, ze schrikken een beetje en kruipen vlug achter je rug. Kijk, daar komt heel stiekum Rechts achter je rug vandaan, kruipt over je bovenbeen, over je knie en rust daar even uit. Links is nu toch ook wel nieuwsgierig geworden en kruipt over je buik, over je kin, over je wang, hoeps, op het puntje van je neus! Daar zwaait hij naar Rechts. Die komt heel snel ook naar je neus. Samen kruipen ze op je hoofd en laten zich over je oren pardoos naar beneden vallen. Ze kruipen naar je tenen. Hé, ze gaan nog verder! Ze lopen over de grond naar je buurman. Over zijn tenen, over zijn hoofd, over zijn rug, enz.. Waar gaan de spinnetjes nog meer heen?"

Het is de bedoeling dat de Bevers over deze voetstappen La Pampa en Langos Doenos vinden.

EGYPT E

Egypte dat is wel een heel ver land. Daar moet je vast met een vliegtuig naartoe. In Egypte gebruiken ze kamelen als vervoermiddel. Misschien moet je ook wel met een kameel een eindje rijden. De mensen praten er een beetje zangerig.

"Hotsjitionia heet in Egypte "Otsimihalà"

De bewoners heten:

Lange Doener	-	Ghàanne Oenif
Pompedomp	-	Ghompedom
Lappezak	-	Ghalpesà
Scheuremaar	-	Ghurmà
Hippe	-	Ghippe

(De "G" wordt achter in de keel uitgesproken)

"BEGROETING"

Wanneer de Bevers in "Otsimihalà" openen doen ze dat wel op een hééél speciale manier.

Alle Bevers lopen (dansen) als "Walk like an Egyptian", linker hand omhoog en naar voren gericht en rechter hand omlaag en naar achteren gericht. (zie videoclip van de Bangles)

"PYRAMIDE"

Ghurmà, is in Egypte natuurlijk precies eender als onze Scheuremaar. Altijd papier aan het verzamelen. Nu heeft Ghurmà dat allemaal netjes in dozen gedaan. Dat zijn er inmiddels erg veel! Zoveel dat hij wel een pyramide kan bouwen.

materiaal: dozen van hetzelfde formaat,

SPEL: Op de dozen is vooraf een pyramide geschilderd. De dozen staan als een pyramide opgesteld. Die mogen ze omgooien. Dan komt Ghurmà. Die is daar wel een beetje verdrietig om. Had hij net zo'n mooi pyramide gebouwd! Ghompedom is op het geluid afgekomen en stelt voor om voor Ghurmà weer een mooi pyramide te bouwen. Dat doen de Bevers. Wanneer ze niet meer bij de bovenste dozen kunnen, mogen ze op de rug van Ghurmà klimmen om ze erop te zetten.

"KAMELEN-RACE"

De Bevers gaan in Egypte op een kameel naar hun opkomst!

materiaal: meerdere bulten van papiermaché of karton, een hoofddoekje voor de berijder, materiaal om een parcours uit te zetten

SPEL: De Bevers worden in twee groepen verdeeld. De ene groep wordt kameel. De kamelen gaan op handen en knieën staan. Ze krijgen twee bulten op hun rug. (Vastzetten met een elastiek om hun lichaam) De andere krijgen een hoofddoekje om. Gezamenlijk leggen ze het parcours af. Halverwege krijgt de kameel dorst en slurpt wat water bij de oase. (bakje met water wat door de leiding vastgehouden wordt).

Na de tocht wordt er gewisseld. Misschien zijn er ook wel hele grote kamelen die heel snel kunnen lopen....

"LABYRINT"

Ghàanne Oenif bezoekt graag met de Bevers een pyramide. In die pyramide is het een doolhof van wegen, dat noem je een labyrint. En.... het is er erg donker! Je moet dan heel voorzichtig lopen om de weg te vinden.

materiaal: een groot laken met daarop een pyramide getekend en een doolhof van wegen, blinddoeken

SPEL: De Bevers mogen eerst het doolhof goed bekijken. Iedereen begint op dezelfde plek, bijv., rechts onder en eindigt bovenaan op het topje van de pyramide. De Bevers gaan rondom de pyramide zitten. Ghàanne Oenif krijgt een blinddoek voor en op aanwijzingen van de Bevers gaat hij door het doolhof lopen. Daarna mogen er steeds twee Bevers geblinddoekt. Tijdens de tocht houden ze elkaar vast. De Bevers die nog niet aan de beurt zijn geven aanwijzingen.

"OPGRAVINGEN"

Ghalpesà kan uren in zijn tentje zitten. Wat hij daar dan doet? Hij is bezig om allerlei dingen die de Bevers "opgraven" te onderzoeken. Die brengen ze dan in de tent en kijken of het bij de verzameling van Ghalpesà past.

materiaal: een tentje, een bord van karton met allelei omtrekken van afbeeldingen, uitgeknipte afbeeldingen

SPEL: De uitgeknipte afbeeldingen zijn verstopt in de ruimte. In de tent ligt een karton waar de omtrekken van de afbeeldingen op zijn getekend. De Bevers gaan de afbeeldingen zoeken, Wanneer ze er één hebben gevonden gaan ze naar het tentje van Ghalpesà en leggen de afbeelding op de goede plaats.

4 PLANNING EN ORGANISATIE

Om de Bever Doe Dag goed te laten verlopen, is er veel voorbereiding nodig.

In dit hoofdstuk staan voor districtsorganisatoren, voorbereidingscommissie een aantal aandachtspunten en organisatietips op een rijtje.

We pretenderen niet dat de lijst volledig is, maar denken wel dat hij ter ondersteuning kan dienen. Ook voor de leiding is het goed om deze informatie te krijgen, bespreek bijv. op een overleg met de groepen dit hoofdstuk door.

WE GAAN ER VAN UIT DAT DE DATUM BEKEND IS BIJ DE GROEPEN!

Benoem een commissie die planning, coördinatie en uitvoering organiseert en begeleidt. Hiervoor is verderop in dit hoofdstuk een checklist gemaakt voor de taken die zo'n commissie uit zou kunnen voeren.

LOCATIE

De locatie van de Bever Doe Dag moet ruim van te voren worden gepland. Dit in verband met eventuele aanvraag voor vergunningen en afspraken met politie en andere instanties. Wanneer er (ook) in groepshuizen wordt gespeeld zorg er dan voor dat dit in overleg gebeurt met de besturen en de overige speltakken, o.a. in verband met hun planning van programma's.

LAAT ALLES SCHRIFTELIJK VASTLEGGEN EN ZORG VOOR KOPIEEN

Denk bij het zoeken naar een locatie aan:

- plattegrond (bekijk de mogelijkheden)
- (openbare) vervoersmogelijkheden (licht de vervoersmaatschappij ook in)
- sanitaire voorzieningen (er is misschien iets te regelen bij een instantie of eigen chemische toiletten, liefst dan niet het chemische spul gebruiken)
- parkeerruimte voor de "brengers, halers" en andere belangstellenden
- parkeerruimte voor de deelnemers
- routebeschrijving (informeer bij een gemeente of ze in die tijd bijv. geen wegomleggingen of iets dergelijks hebben)

INFORMATIE NAAR DE GROEPEN

Nodig de groepen uit voor een presentatie van de map. Doe dit in thema.

Je kunt ze bijv. uitnodigen om naar een land te gaan en daar te doen-als-of je er Beverleiding bent!

Bereidt de presentatie zó voor dat de sfeer van (geleid) vrij spelen "geproefd" wordt.

Zorg naast de presentatie dat de volgende punten besproken worden. Een aantal ervan kunnen van te voren al voorbereid zijn.

Vraag in de uitnodiging ook de gegevens die noodzakelijk zijn voor de eerste opzet.

BESPREKING EERSTE AVOND:

- na presentatie, map uitdelen en leespauze houden
- locatie (plattegrond en mogelijkheden)
- overzicht van de vervoersmogelijkheden (tijden e.d.)
- welke groepen nemen er deel
- hoeveel Bevers kunnen we ong. verwachten
- hoeveel leiding en andere hulp
- benoemen van een commissies
- voorlopige begroting (opstellen)
- lijst van werkzaamheden
- tijdsplanning voorbereiding
- inschrijfdatum
- PR-plan (dit in samenwerking met de districts-voorlichter)
- zijn er eventuele sponsors die aangeschreven kunnen worden
- regelen van de Beverhandjes die opgestuurd worden naar SN
- wat gaan we doen als het regent (huren van een ruimte?)

TAKEN VOOR DE COMMISSIE (tevens checklist)

- draaiboek maken van alle afspraken (bijhouden en aanvullingen verspreiden)
- uitnodigen verzenden naar speciale gasten (bijv. B & W van een gemeente, pers, sponsors, district en gewest. bestuur, SN)
- regelen wie deze mensen opvangt
- PR. Mogelijkheden bespreken hoe voorlichting te geven over scouting (districtsvoorlichter met stand?) Folders over scouting algemeen en een lijst met adressen van de groepen in een district.
- regelen definitieve inschrijving en innen bijdrage
- regelen dat iedereen weet hoe inkopen verantwoord moeten worden (bonnetjes)
- lijst maken met de namen van iedereen die meedoet (check de lijst ook op de dag zelf)
- regelen van E.H.B.O.
- regelen van koffie en thee voor de leiding en gasten
- regelen lekkers en drinken voor de Bevers
- regelen eventuele geluidsapparatuur (zorg voor gezellige muziek bij aankomst Bevers)
- eventueel regelen van andere materialen (koffie-thee ketels, e.d.)
- regelen om het terrein schoon achter te laten

- (vuilniszakken e.d.)
- regelen van een evaluatie datum (tevens gezellige afsluiting voor de leiding en andere hulptroepen)
- regelen waar jassen, tassen en anderen eigendommen bewaard kunnen worden

SPEL:

- welke spelen worden er gedaan
- hoe is de indeling in de tuin (maak een plattegrond)
- wie bereidt de spelen voor (denk ook aan de aankleding van de activiteiten)
- wie maakt het decor
- wie worden de bewoners op de dag zelf (zij maken een draaiboekje voor de groepen hoe ze op de Bever Doe Dag met de Bevers spelen. Zie ook op blz. 6)
- wie is de opbouw- afbreek- en opruim commissie
- wie vezint het naambordje voor de Bevers en de leiding (maak een ludieke)
- afspraken omtrent wanneer is wat klaar (verzamel dit ruim van te voren op een centrale plaats)
- afspraken wanneer er iets dreigt mis te gaan (zoek gezamenlijk naar oplossingen)
- verzamelplek voor het materiaal (dit kan dan op de dag zelf in één keer door de commissie meegenomen en klaargelegd worden)
- regelen van het vervoer van het materiaal
- zorgen dat alles is gemerkt (van wie is wat)
- eventueel huren van spelmateriaal (bijv. bij een district, gewest, of andere instanties)

AFSLUITEND:

- overzicht geven van de financiën
- eventuele schade regelen
- gevonden voorwerpen verzamelen (meenemen op de evaluatieavond)
- zorgen dat materiaal terugkomt bij de "eigenaars"
- versturen van bedankjes
- opsturen van de handjes
- evaluatie regelen

IEDERE GROEP REGELT VOOR ZICH:

- Bevers van alles vertellen (vertel van te voren dat er over een poosje een speciale dag komt voor alle Bevers van Nederland)
- ouders inlichten (datum, tijd, plaats, e.d. Geef kort van te voren nogmaals een bericht over de laatste gegevens)
- onderling de taken verdelen
- hulp vragen van anderen (geef de namen aan de commissie door)
- zorg dat alle Bevers hun naam overal in hebben staan
- zorg voor één of meerdere kratten waar je als groep je spullen op de Bever Doe Dag in ver-

zamelt. (Zet de kratten in een afgesloten ruimte)

- houd je aan de gemaakte afspraken (wanneer er dingen dreigen mis te gaan laat dat vroeg genoeg van tevoren weten)

5 MEEDOEN AAN DE WERELD- JAMBOREE

Ook de Bevers gaan meedoen aan de Wereld Jamboree!

Ze gaan dit doen op een heel ludieke manier.

We vragen aan alle groepen die mee willen doen om op een hand een tekening te laten maken.

Teken een hand ter grootte van een A4-formaat op stevig karton.

Laat de Bevers er een tekening op maken tijdens één van de bijeenkomsten. Lever de handjes in bij de districtsorganisator.

Opsturen vóór 1 juli naar:

**SCOUTING NEDERLAND
POSTBUS 210
3830 AE LEUSDEN**

In de linkerboven hoek moet worden vermeld:

Bever Doe Dag 1995
t.a.v. Henny Hooimeijer

Het is dan de bedoeling dat alle handjes gaan "zwaaien" in het Nederland Paviljoen!

Iedere bezoeker zal weten dat er in Nederland enthousiaste Bevers zijn die prachtige tekeningen kunnen maken en op een ludieke manier daarmee "zwaaien" naar iedereen die het maar wil zien!

BIJLAGE

SLAAPLIEDJE BEVERS

Slaapliedje Bevers

Groen Mierop
25-10-1994

t Wordt straks weer rustig in Hot-sje- toni- a al le be- vers zijn zo moe
na een dag op- zel- lig spe- len gaan ze naar hun bedjes toe.
Ook Lange Doener gaat zo sla- pen, Laj-pe zal zoet kent al op.
Fre- d'rik scheurt een laatste krantje, Hip- pe staat nog op zijn kop.
Pom- pedomp zegt: ga nu maar slapen, ik laat een heel klein lichtje aan.
Mor- gen komt een nieuwe dag en kun- nen wij weer spe- len gaan

Als het liedje door de bevers gezongen moet worden, kan het middengedeelte wegge-
laten worden.



scouting
NEDERLAND

telefoon: 033 - 960260

Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larksaan 5 / 3833 AM Leusden