

BEVERDOEDAG 1996

HIP... HIP... HOERA! VOOR HIPPE!!!



scouting

**HIP... HIP...
HOERA!
VOOR
HIPPE!!!**



INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD	3
INLEIDING	4
HET VERHAAL VAN HIPPE...	5
OPZET VAN DE DAG	6
VERLOOP VAN DE DAG	8
SPELEN	9
PLANNING EN ORGANISATIE	22
DE VOORBEREIDING MET DE BEVERS	24

COLOFON

Deze Beverdoedag werd voorbereid door:

Corine Dudok van Heel

Riet Franssen

Henny Hooimeijer

Martine Schuyt

Bij het samenstellen van deze map is er gebruik gemaakt van verschillende boeken. Dit waren:

- Knutseltips voor gezellige post ISBN 90 303 1609 8
- Speelkriebels voor kleuters ISBN 90 334 1426 0
- Honderd bewegingsspelen Huberta Wiertsema ISBN 90 73207 17 7
- Bres spel in beweging 90 73100 01 1

Verder is er gebruik gemaakt van bestaand materiaal.

Vormgeving

Scouting Nederland: Marijke de Groot

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



VOORWOORD

Hip, hip, hoera! Hippe gaat zijn verjaardag vieren! Toen één van de werkgroepleden dit aan haar bevergroep vertelde, ging er een luid gejuich op! Een verjaardag vieren betekende een FEEST! Voor een feest waren ze direct in! Ze gingen direct aan de slag wat ze zich voorstelde wanneer ze aan 'feest en verjaardag vieren' dachten. Op de titelpagina zien we het resultaat.

Een 'levensgrote' taart, bloemen, slingers, zelfs een echte bever met een feestmuts op en...natuurlijk een heleboel cadeautjes! We denken dat de bevers van de Zoomgroep uit Bergen op Zoom Hippe verschrikkelijk gaan verwennen wanneer het zover is dat ze de verjaardag van hun Hippe gaan vieren!

Ja, hun Hippe. Want net als er misschien wel 4 Remco's zijn op een groep, weten de bevers vast wel dat er misschien wel 10 Hippe's zijn die hun verjaardag willen vieren. Misschien gaan ze wel bij een andere Hippe op verjaarsvisite! En wie

weet viert hun Hippe zijn verjaardag ook nog wel een keer op de groep, als hem dat zo uit komt.....

Het wordt een feest waarbij er cadeautjes worden gegeven! En Hippe zou Hippe niet zijn wanneer hij wel heel bijzondere cadeautjes vraagt en....krijgt. Cadeaus waaraan de bevers misschien wel mee mogen en kunnen helpen maar, vooral mee mogen spelen!!!!.

Kijken jullie er ook al naar uit????



INLEIDING

Hippe gaat zijn verjaardag vieren. Welke Hippe dat gaat worden was voor ons een grote vraag! Er zijn een groot aantal Hippies (!) en welke Hippe viert nu op de Bever-Doe-dag zijn verjaardag? Het kan zijn dat alle Hippies hun verjaardag op deze dag vieren, maar het kan ook zijn dat we op bezoek gaan bij een andere Hippe, een 'neef' en dat onze eigen Hippe het op een andere dag viert!

In deze map komen jullie ook een aantal nieuwe 'onderdelen' tegen! Je kunt dit zien als een eenmalig idee. We willen ermee aangeven dat in de Wereld van Lange Doener alles mogelijk is!

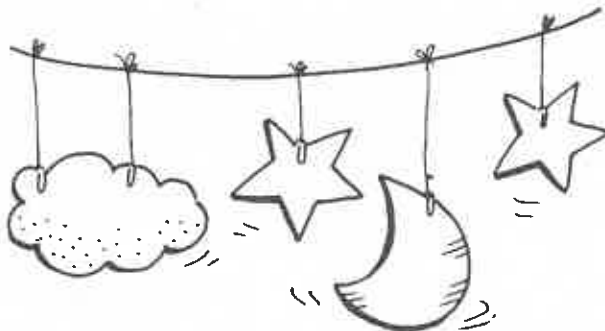
Zo maken jullie kennis met **Zeeline** en is er een **Hotsjiemeer** waar 'echte' schepen kunnen varen. In dit meer leven allerlei fantasie figuren. Met een aantal maken jullie heel even kennis, zij 'varen' namelijk het schip van Zeeline over het Hotsjiemeer. Wij stelden ons voor dat dat prachtige vissen zouden kunnen zijn, of.....van alles is mogelijk!

Wie is Zeeline, waar is het Hotsjiemeer? Zeeline is een hééél grote zus van Hippe. Zij is kapitein op een schip en vaart over de hele wereld! En niet alleen maar over de zee, nee, ze vaart ook wel in de 'binnenwateren' van Fantasia-land. Ze kan er veel over vertellen! Het Hotsjiemeer is een meer dat grenst aan de tuin van Hotsjietonia. In het meer ligt een oude beverdam die gebruikt wordt door schepen om af te meren. Het is ook de plek waar de bewoners

van Hotsjietonia en de bewoners van het Hotsjiemeer elkaar ontmoeten. Ze spelen er wel eens samen (vooral natuurlijk met de bevers) en vertellen elkaar allerlei spannende verhalen. Zo heeft Hippe verteld over zijn grote zus en over het schip. Hij vertelde ook dat hij zijn verjaardag wilde vieren en dat hij dan zijn zus uit ging nodigen. De 'meer' bewoners hebben toegezegd dat ze helpen wanneer het schip van zee naar het Hotsjiemeer gebracht moet worden!

Aan de Bever-Doe-dag kunnen een aantal opkomsten vooraf gaan. We bieden een 4-tal opkomsten aan waar we op een 'bever' manier de voorbereiding voor de Bever-Doe-Dag samen met de bevers 'in beeld' brengen. Op deze manier kunnen de bevers betrokken worden bij het feest. **Kunnen**, want het hoeft niet. De opkomsten kunnen ook als op zich staande opkomsten op een ander moment worden gehouden.

In de volgende hoofdstukken gaan we samen met jullie het feest voor Hippe en voor de bevers organiseren.



DE VERJAARDAG VAN HIPPE...

Het is op een regenachtige dag dat Hippe in de huiskamer van Hotsjietonia een enorm, verschrikkelijk, fantastisch, leuk, idee krijgt. Hoe dat zo kwam?

Zoals we al vertelden was het op een regenachtige dag en iedereen was eigenlijk een beetje somber, want het was niet de enige regenachtige dag, welnee, het had al vier dagen niets anders dan geregend! Drup...drup....drup, al vier dagen hoorden ze de regen op het dak. Wanneer ze naar buiten gingen moesten ze eerst hun kaplaarzen en hun regenjas aan. Lange Doener had een prachtige paraplu en samen met Pompedomp maakte hij af en toe een wandelingetje langs het meer. Dan stak er wel eens een visje met zijn kopje boven het water uit. Lange Doener en Pompedomp zwaaide dan en de vis 'vinde' terug. "Doe de groetjes aan Zwieber", riep soms een vis. "Doen we!" riepen Lange Doener en Pompedomp dan. Wanneer ze dat tegen Zwieber zeiden glom hij van plezier. "Doe ze de groetjes maar terug", 'blubte' hij en zwaaide met zijn goudgele staartje. Het idee van Hippe ontstond op zo'n moment. Hij zag dat Zwieber met zijn staart zwaaide...

Het was alweer een poosje geleden dat hij zijn zus had uitgezwaaid. Ze ging een reis maken naar Fantasia, had ze verteld. Hij zou best wel eens met dat schip mee willen varen. Zeker nu het maar regende. Kwam ze nu maar snel terug?!

Als hij nu eens.....en toen was daar ineens HET idee! Hij ging gewoon zijn verjaardag vieren en dan ging hij zijn zus uitnodigen. Ze zou vast komen en wanneer ze weer weg zou gaan ging hij een reisje mee!

Hij fantaseerde verder.....!

Ze kwam met haar schip het Hotsjiemeer opvaren met allemaal cadeautjes aan boord en hij zou ook de bevers uitnodigen.... en dan.... Hippe sprong bijna door het dak van plezier! Hij sprong boven op de tafel, trok een plechtig gezicht en vroeg een ogenblikje stilte. "Ik ga, hmm, ik wil, ik bedoel ik ben van plan", joelde Hippe door de kamer, "ik ga mijn verjaardag vie-

ren! Ik ga iedereen een uitnodiging sturen en om een cadeautje vragen."

"Nou, nou, Hippe", sust Lange Doener een beetje zijn enthousiasme, "dat jij je verjaardag wilt vieren, vind ik best. Dat jij daarvoor iedereen wil uitnodigen lijkt me helemaal verschrikkelijk leuk. Maar dat je iedereen ook om een cadeautje gaat vragen, dat vind ik niet zo leuk. Je moet afwachten of je een cadeau krijgt!"

"Nou, ja, ik kan het toch proberen....", pruttelt Hippe zachtjes.

Iedereen in Huize Hotsjietonia is de regen vergeten, hun sombere bui is overgedreven en ze maken een heleboel vrolijke plannetjes.

"Ik ga met de bevers uitnodigingen maken", bedenkt Hippe. "Ik ga een feestlied voor jou maken en nog veel meer feestdingen", zegt Pompedomp tegen Hippe. "Ja, leuk", juicht Hippe, "een lied helemaal voor mij!"

Lappezak bedenkt dat wanneer je jarig bent vaak een heleboel kaarten krijgt. Die gaan dan in een brievenbus en dan???? Lappezak besluit om dat eens te gaan onderzoeken.

Frederik Scheuremaar heeft in een doos nog allerlei papiertjes bewaard. "Zou dat wat zijn om cadeautjes in te pakken?", vraagt hij aan Lange Doener. "Joh, dat vind ik een goed idee", antwoordt Lange Doener, "ik heb misschien ook nog wel wat papiertjes!"

En Lange Doener zelf??? Die gaat op zoek naar iets leuks voor de visite! Ja, want ook als je op visite komt kan het gebeuren dat je als verrassing iets leuks mee naar huis krijgt!

Het FEEST kan beginnen.....

OPZET VAN DE DAG

AANKLEDING

Het spreekt voor zich dat alles er zeer feestelijk uitziet. Van te voren kunnen er op de opkomst slingers door de bevers zijn gemaakt die op de Bever-Doe-Dag een plaatsje krijgen.

Andere dingen gemaakt kunnen worden zijn bijvoorbeeld lampions, (die niet hoeven te branden) leuke mobiles van papier, tekeningen van de bevers, vlaggetjes, enzovoort.

De bevers kunnen zelf ook verkleed worden als ze dat willen, evenals de leiding. Wanneer de bevers hun beverpet dragen is het misschien een leuk idee om een gekleurde pompoen op hun pet te maken. Je kunt per groepje dezelfde pompoen nemen. 'Uit de verte' kun je dan zien wie bij welke groep hoort. Hetzelfde geldt voor de feesthoedjes die ze eventueel tijdens een opkomst maken. (zie opkomst 2)

CENTRALE PLEKKEN

Er zijn verschillende plekken waar zich het één ander af gaat spelen, 'Hotsjiëtonia', het 'meer', het 'schip' en de 'tuin'.

HOTSJIËTONIA

'Hotsjiëtonia' is de plek waar de bevers worden ontvangen door de jarige Hippe. Dit kan een groot beschilderd doek zijn of een stelling waar een huis van wordt gemaakt of.... gewoon het eigen groepshuis. Deze centrale plek kan ook voor diverse andere 'doeleinden worden gebruikt, bijvoorbeeld:

- waar iedereen wordt ontvangen
- waar de 'diensten' zijn. zoals een E.H.B.O., een bewaarplaats van jassen, tassen, en dergelijke, informatiestand voor belangstellenden over de groepen in de omgeving.

HET HOTSJIEMEER.

Dit is een héééél groot blauw zeil. Laat goed de afbakening zien tussen land en het 'water'. Je kunt dit doen door bijvoorbeeld een 'graskant' van karton en dergelijke te maken. Maak ook een heuse beverdam waar het schip aan af kan meren. Ook kunnen de bevers hier steeds over heen gaan om aan boord te komen om een

cadeau uit te kiezen of terug te brengen. Lekker spannend!

HET SCHIP

Zeeline heeft dus aangekondigd dat ze met haar schip naar het Hotsjiëmeer komt.

Het schip kan als volgt worden gemaakt. Maak een stevig onderstel op wielen. Er boven op komt het model van een schip. Hoe het schip er precies uit ziet laten we graag over aan de fantasie van de makers. Het belangrijkste is dat hij kan 'varen'.

Het schip kan daarvoor worden voortgetrokken door een aantal 'vissen', of andere fantasiedieren uit het Hotsjiëmeer.

'Onderweg' heeft Zeeline alle cadeaus die de bevers voor Hippe hebben gemaakt ingeladen.

DE TUIN

Dit wordt de plaats waar gespeeld wordt. Ze mogen steeds wanneer ze een cadeau van de boot hebben gehaald een ander plekje zoeken om te spelen. In de tuin staan ook sommige onderdelen van de spelen klaar.

CADEAUDOOS

Bij het spel zelf staat de cadeaudoos centraal. In iedere doos zit een spel. Dit spel kan met de bevers zelf zijn gemaakt of voorbereidt. De doos zelf kan ook met behulp van de bevers worden versierd. Er moet wel echter op een aantal dingen worden gelet. De doos moet zo worden versierd dat hij niet wordt beschadigd bij het uitpakken. Hij wordt namelijk verschillende keren gebruikt. Hij moet dus ook weer op de goeie manier ingepakt en gesloten kunnen worden. Wanneer de bevers een doos hebben uitgezocht zoeken ze een plekje in de tuin waar ze de doos uitpakken. Ze spelen het spel wat erin zit en pakken daarna alles weer in.

Op de doos wordt na dat het spel is gespeeld bijvoorbeeld dezelfde bloem geplakt die hun naamkaartje heeft, ten teken dat ze die doos (al) hebben gehad. De doos wordt weer aan boord gebracht en een andere doos wordt uitgezocht. Zo tot de speeltijd om is.

Het is niet zo belangrijk of de bevers alle dozen hebben gehad. Laat ze bijvoorbeeld de eerste keer wel hun 'eigen' doos uitpakken, dan heeft

VERLOOP VAN DE DAG

DE OPENING

De bevers worden door de **jarige Hippe** (of Hippië!) ontvangen in Hotsjietonia. De bevers hebben allemaal een mooie bloem op. Dit is gelijk hun naamkaartje. Maak van te voren een indeling en spreek af welke kleur bloemen er komen. Ieder groepje heeft zijn eigen kleur bloem. Wanneer er meer groepen mee doen dan er kleuren zijn neem dan ook verschillende soorten bloemen. Iedere begeleider van het groepje heeft ook dezelfde bloem. Hippe kan ook bij aankomst de bloemen uitdelen.

Wanneer alle bevers zijn gearriveerd gaan ze eerst Hippe toezingen met het lied dat op één van de bijeenkomsten is geleerd. (zie bij opkomst 2)

Daarna zien ze 'heel in de verte' het schip van Zeeline aan komen 'varen'. Het wordt voortgetrokken door een aantal vissen. Zij moedigen elkaar op een 'varensmanier' aan! Het schip komt steeds dichterbij en óp het schip zwaait Zeeline ons enthousiast toe. Hippe is helemaal door het dulle heen. Hij springt en roept en huppelt constant heen en weer. De vissen manoeuvreren het schip tegen de Beverdam. De loopplank wordt uitgelegd en natuurlijk mag Hippe als eerste aan boord. Van af de kant beginnen de bevers 'spontaan' "Lang zal Hippe leven" te zingen. (en andere feestliedertjes.)

Dan ziet Hippe al die cadeaus. "Zijn die echt allemaal voor mij, Zeeline?", vraagt hij verbaasd. Zeeline knikt en vertelt dat ze onderweg een hele berg cadeautjes lagen die ze mee moest nemen. "Ze zijn van alle bevers die hier aanwezig zijn!", besluit Zeeline. Hippe wordt daar wel even stil van! "Zoveel cadeaus, die krijg ik nooit uitgekapt! Weet je wat, ik heb een idee! Jullie gaan allemaal helpen uitpakken! Steeds mogen er een paar bevers aan boord een cadeau uitzoeken. Dat gaan ze uitpakken en dan loop ik steeds rond om mijn cadeaus te bewonderen. Wat vinden jullie daarvan?"

Iedereen vindt dat een prima idee en voor dat ze de cadeaus uit gaan pakken zingen ze eerst nog het verjaardagslied voor Hippe.

START VAN HET SPELEN

De groepjes die van tevoren met hun leiding zijn ingedeeld staan bij de beverdam. Steeds mogen er bijvoorbeeld twee van een groepje aan boord om een cadeaudoos uit te zoeken.

Met de doos gaat ieder groepje een plekje in de tuin zoeken waar ze het spel gaan spelen.

Nadat het spel is gespeeld wordt het spel en al het materiaal weer in de doos gedaan en naar de boot gebracht. Twee andere bevers van het groepje mogen de doos aan boord brengen en mogen ook een nieuwe doos uitzoeken. Het spel begint dan weer opnieuw.

Hippe gaat steeds de groepjes langs om zijn cadeaus te bewonderen en doet ook met sommige spelletjes mee.

Halverwege kan er voor iedere groep die bij de boot komt een drankje en iets lekkers klaar staan. Je kunt er ook voor kiezen om halverwege een minituinfestje te houden of een mini tuin-picknick.

DE AFSLUITING

Na een bepaalde speeltijd, die je goed van tevoren met elkaar af moet spreken komt er een eind aan het verjaardagsfeest en ook aan de Bever-Doe-dag!

Wanneer alle cadeaudozen weer op de boot zijn, vraagt Hippe of hij een tochtje op de boot mee mag maken. Dat vindt Zeeline een tof idee. Hippe gaat aan boord, de vissen worden weer gevraagd of ze de boot over het meer willen 'varen' en de bevers zingen nog eenmaal het Hippe lied. Hippe vindt dat zo prachtig dat hij voor de bevers nog een verrassing heeft. Het is een aandenken aan deze dag.

Dit kan bijvoorbeeld zijn:

- een sticker of button van Hippe
- een bootje, gemaakt van rubbermade of brooddeeg (als speeltje)
- vlaggetje met daarop 'Hoera voor Hippe'
- een fietsvlaggetje (bijvoorbeeld uit de scouts-hop)
- pet van Hippe, gemaakt van rubbermade of stof
- een potlood met aan het uiteinde een veer
- een klein opschrijfboekje met de 'foto' en de 'handtekening' van Hippe erop

SPELEN

In dit hoofdstuk staan een groot aantal spelen en activiteiten die in de dozen als cadeau voor Hippe gestopt kunnen worden. Ieder ander spel, mits hanteerbaar voor een doos, is natuurlijk in principe ook geschikt voor een cadeau!

Je kunt de bevers bijvoorbeeld zelf ook laten kiezen welk spel zij zelf leuk zouden vinden om als cadeau voor Hippe te maken en/of te doen. Wij hebben in ieder geval geprobeerd om ideeën te geven die misschien niet zo bekend zijn. Sommige spelen zijn ook zo bewerkt dat ze een combinatie zijn van verschillende spelen, of er is een 'oud' spel in een nieuw jasje gestopt. De spelen zijn zo veel mogelijk 'kaal' beschreven. Daar bedoelen we mee dat je bij veel spelen zelf een verhaaltje of andere inleiding kunt maken. (ook handig wanneer je voor een ander thema een spel zoekt!) Als voorbeeld hebben we dat bij sommige dat wel gedaan of er een suggestie bijgegeven voor een inleiding.

DE VAARLES VOOR DE BEVERS benodigheden

Grote dozen (voor twee bevers) kleinere (voor één bever), kosteloos materiaal, lijm, touw voor hengsels, touw om af te meren.

Een hindernisbaan als kanaal waar de bevers door gaan 'varen', denk aan een 'brug' e.d. Vergeet ook niet de haven waar de schepen af moeten meren. Maak onder leiding van een 'botenbaas' (iemand van de leiding) met de bevers van de doos een mooie boot. Van het touw worden hengsels gemaakt die de bevers bij het 'varen' over hun schouders kunnen hangen.

Wanneer de boot af is gaan we de boot 'eerst te water laten'. We zetten de boten in een kring. De bevers gaan er rondom heen staan met een klein (plastic) glaasje limonade. De botenbaas houdt een toespraak en na de 'toost op een behouden vaart' gaan de bevers 'aan boord'.

Eerst krijgen de bevers vaarinstructie. Vertel een aantal heel simpele vaarinstructies, zoals: hoe ze elkaar moeten passeren, wat ze moeten doen wanneer ze willen dat de brug open gaat, hoe ze af moeten meren, enz.

Je kunt ze elkaar ook op sleeptouw laten nemen naast elkaar laten varen, (moeten ze dezelfde bewegingen maken) het laten stormen, (de leiding blaast 'de wind') hun boten gaan dan vreselijk 'deinen', enz.

Suggestie voor de cadeaudoos

Gebruik in plaats van dozen lange stroken papier of karton. Hier mee wordt ter plekke een boot gemaakt door de uiteinden aan elkaar te nieten. Men kan dan het spel als volgt laten verlopen:

- men laat de stroken versieren en de boten allemaal ergens 'afmeren' (Er moeten dan meerdere bevers in de boot kunnen)
- Aan het eind krijgen de bevers massaal vaarles van Zeeline op het Hotsjiemeer.
- ieder maakt een eigen boot en per groepje gaan ze een proefvaartje op het Hotsjiemeer maken.
(vergeet geen nietmachines!)

TIP

Je kunt ook zorgen dat er een aantal 'boten' in het Hotsjiemeer al liggen afgemeerd. De cadeaudoos is dan een klein pakje waar een briefje in zit dat ze een proefvaart met de 'bootjes' mogen maken.

KLOKKENBEWAKER

benodigheden

Een attriboot waar men een bel in kan hangen, bijvoorbeeld een gepioneerde driepoot of een grote hoepel aan een touw, een niet te kleine bel, twee, niet te kleine, zachte ballen.

SPEL

De bevers gaan in een grote kring om de klok staan. Twee bevers zijn de klokkenbewakers. Deze liggen te 'slapen' in de kring rond de klok. Twee andere bevers, die in de kring staan, worden aangewezen om te proberen de klok te

raken. De klokkenbewakers mogen niet weten wie dat zijn. Alle bevers roepen heel hard "Boeoeoe" en de klokkenbewakers worden wakker en springen op. De bevers gaan elkaar de bal doorgeven. De ene bal start bijvoorbeeld aan de ene kant, de andere aan de andere kant van de kring en de aangewezen bevers mogen proberen, de klok te raken. Wanneer de bal bij één van die bevers komt mogen de andere bevers de klokkenbewaker proberen af te leiden. Wanneer het lukt om de klok te raken worden die twee bevers klokkenbewakers.

Lukt het, na bijvoorbeeld vier rondjes, niet om de klok te raken, krijgen de klokkenbewakers een applaus en mogen de andere twee klokkenbewaker worden.

Je kunt de bevers ook in een rij laten staan. Om beurten mogen ze dan proberen om de klok te raken. Wie hem raakt wordt de gelijk de klokkenbewaker.

Suggestie voor de cadeaudoos

Neem een aantal stukken pvc buis en een aantal tussenzet stukjes. Nadat het cadeau is uitgepakt wordt er van de losse stukken een hoepel gemaakt waar de bel in wordt opgehangen. Hang de hoepel aan een boom of in een deuropening of iets dergelijks (let op de veiligheid).

"PATS"

benodigdheden

Maak poortjes van ijzerdraad, of maak poortjes van (ander) kosteloos materiaal, maak een aantal 'hockey' sticks, bijvoorbeeld van stevige latten met onderaan een klein dwarslatje. Kleine balletjes, bijvoorbeeld pingpongballetjes. Eventueel enkele hindernissen (bijvoorbeeld een wipje, een kronkelig stukje draad waar het balletje tussen door moet) en materiaal om een baan af te zetten.

Versier met de bevers het spelmateriaal. De poortjes kun je bijvoorbeeld een kleurtje laten geven, evenals de balletjes. De hindernissen kun je maken van karton en deze ook laten versieren of verven.

SPEL

Zet eventueel een baan uit. Zet de hindernissen in de baan. Wanneer je het zonder baan doet zorg er dan voor dat de bal niet te ver 'uit de koers' kan gaan.

Met de 'stick' gaan ze het balletje door de poortjes slaan. Je kunt groepjes van twee maken die om beurten door een poortje mogen slaan. Je kunt ook meerdere banen maken en de bevers bij een bepaald poortje laten beginnen. Je kunt het met en zonder score spelen. Wanneer ze bijvoorbeeld door een poortje slaan krijgen ze een stip op hun wang.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen.

"RUPSJE NOOITGENOEG"

benodigdheden

Stukjes (ontbijt) koek in de vorm van een blaadje aan een lijntje. Dit is de tak van een boom. Dit lijntje wordt op 'eethoogte' opgehangen of vast gehouden.

Meerdere bevers gaan in een rijtje achter elkaar zitten. Ze gaan met opgetrokken knieën - de voeten om de bibs van de voorganger. Deze pakt de enkels van die bever vast. Men gaat dan als een rups 'lopen'. Degene die enkels beet heeft zet de voeten een stukje vooruit, de bibs schuift tegelijkertijd een stukje naar voren. Zo gaat de rups op een 'tak' af waar de lekkere blaadjes aan hangen. Steeds wanneer er een stukje van de rups onder de 'tak' door gaat wordt er een blaadje opgepeuzeld.

Suggestie voor de cadeaudoos

Maak meerdere 'takken' en pak ze per 'tak' in. De koek kan ook vervangen worden door iets anders. Deze doos kan wel meegenomen worden als cadeau maar moet kort tevoren klaar gemaakt worden. Denk aan de houdbaarheid.

"WAT ZIT ER IN DE HET ZAKJE"

benodigdheden

Enkele paaltjes met ogen of haakjes aan de zijkant, lang touw, een niet doorzichtbaar zakje, (bijvoorbeeld een boodschappen plasticzakje) knijpers, een aantal kleine 'voelmaterialen'.

Zet aan de ene kant twee paaltjes in de grond, doe hetzelfde aan de andere kant. Span tussen de ogen of de haakjes het touw zodat je een soort 'kabelbaan' krijgt.

Verdeel in bevers in twee groepjes. Het eerste groepje doet een 'voel-ding' in het zakje. De bovenkant van het zakje wordt om het touw geslagen en vastgezet met de knijpers. Dan

wordt het naar de andere kant getrokken. Dit groepje moet raden wat erin het zakje zit. Is het geraden dan mogen ze het houden en een nieuw voorwerp erin doen. Raden ze het niet dan gaat het zakje weer terug en wordt er een nieuw voorwerp ingestopt.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"F16"

benodigdheden

Dun piepschuim, (bijvoorbeeld vleesschaaltjes), alufolie, rest papier, schaar, lijm. Eventueel vouwblaadjes, verf, kleur-en tekenmateriaal.

Snij van tevoren van het piepschuim een romp van een vliegtuig. Maak twee inkepingen op de plaats waar de vleugels moeten komen. Maak de vleugels uit één stuk. Maak een midden vleugel en een kleinere vleugel als staartvleugel.

SPEL

De bevers gaan hun F16 bedekken met alufolie. Op de plaats van de vleugels wordt het voorzichtig ingeknipt, De vleugels wordt ook beplakt en in de inham geschoven. Ze kunnen hem nog verder versieren en daarna met een snelle start de lucht in!

SPEL

Er kan ook een vliegtuigje van een vouwblaadje worden gevouwen, versierd en gevlogen! Suggestie voor de cadeaudoos: zorg voor voldoende materiaal.

TIP

In sommige speelgoedwinkels kan men een voorbeeld van een piepschuim vliegtuigje kopen. Maak het zoeken naar het juiste inkeppingspunt voor de vleugels wat eenvoudiger!

"NOODLANDING"

benodigdheden

Dunne, vierkante lapjes stof, stevig garen, klein voorwerp, (bijvoorbeeld knoopje, dennenappeltje, houten kraal, een poppetje van karton)

SPEL

We gaan een parachute maken. Iedere bever krijgt een lapje en vier gelijke stukjes garen.

Aan iedere punt van het lapje knopen ze een draad. De draadjes worden door middel van het voorwerpje in het midden bij elkaar geknoopt. De parachute wordt opgevouwen. Dan wordt hij of in de lucht gegooid of de bever gaat op een verhoging staan en de parachute maakt een landing.

Suggestie voor in de cadeaudoos

Zorg voor voldoende materiaal.

TIP

Deze beide spelen kunnen ook tezamen worden gespeeld.

De bevers maken per twee een 'set'.

De één maakt het vliegtuig, de andere de parachute. Ze gooien ze allebei tegelijk in de lucht en hup er wordt door de piloot een noodlanding gemaakt!!

"JOEPLA..."

benodigdheden

Enkele grote lappen van ongeveer een 60 cm in het vierkant, kleine beertjes of iets dergelijks als 'Joepla's.

SPEL

Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

Bevers staan twee aan twee tegenover elkaar in een rijtje en houden beiden een punt van de lap vast. In de eerste lap komt Joepla te liggen en terwijl de twee bevers heel hard "Joepla" roepen vliegt hij door de lucht in de volgende lap. Zo gaat hij verder tot het eind. Hij kan weer terug worden gegooid, maar hij kan bijvoorbeeld ook 'vertellen' wat hij heeft beleefd toen hij zo door de lucht zweefde. Eén van de leiding is pakt Joepla in de hand en 'vraagt' aan Joepla wat hij er van vond. Hij verteld dat dan en nodigt de bevers uit om ook net te doen of ze op een laken zitten. Ze moeten dan op hun hurken gaan zitten en wan-

neer Joepla "Joepla" roept springen ze allemaal in de lucht en landen een stukje verder. Zo kan hij nog meer kunstjes verzinnen die de bevers na kunnen doen.

Er kan ook een kring worden gemaakt. Joepla gaat dan steeds de kring rond. Soms stopt hij even om uit te rusten en op dat moment vraagt Joepla of ze hem ook rond kunnen gooien terwijl ze op hun knieën staan, of de lap gekruist vast houden, of zittend, of met een oog dicht, of zelfs met beide ogen dicht, of terwijl ze hun tong uitsteken, (wel "Joepla" blijven roepen!) of.....

Suggestie voor de cadeaudoos

Je kunt meer lappen in de doos doen.

"WIEBELWATER"

benodigdheden

Een weegschaal, emmer, een gewicht, water, bekertjes.

De weegschaal wordt als volgt gemaakt. Je zet een stevig paaltje in de grond en daar schroef je aan de bovenkant een groot oog in. Het oog moet groter zijn dan de dikte van de stok die er doorheen gaat. Steek de stok er door. Aan de ene kant van de stok maak je ook een haak waar je een kleine plastic emmer aanhangt aan de andere kant maak je een haak en hangt daar een tegengewicht aan. (zakje zand of iets dergelijks) Het tegengewicht moet zo zwaar zijn dat wanneer de emmer is gevuld met water, de stok horizontaal komt te hangen. Wanneer je meerdere weegschalen maakt zorg er dan voor dat het gewicht even zwaar is.

SPEL

Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

- De bevers zitten in een rijtje achter elkaar. Voor aan de rij staat een emmer met water en een stapel bekertjes. Ze mogen nu van het rijtje af een bekertje vullen, dit naar de weegschaal brengen en in de emmer gooien. Ze lopen weer terug en sluiten achter het rijtje aan, net zolang tot dat de stok horizontaal hangt.
- Hetzelfde maar dan met twee rijtjes, als estafette. Wie heeft het eerst de weegschaal horizontaal. De groep die wint krijgt een applaus. De gewonnen groep staat op, maakt een buiging en zegt drie achter elkaar: "ik dank jullie wel".

- De bevers zitten in een rijtje **naast** de weegschaal. Op een bepaalde afstand staat een emmer met water en een aantal bekertjes van verschillende grootte.

De eerste bever kiest een beker, vult deze met water en gooit hem in de emmer aan de weegschaal **helemaal** leeg. De volgende kiest weer een bekertje, enzovoort, totdat de emmer zwaar gaat worden. De bevers moeten nu goed gaan kiezen welk bekertje ze nemen want de emmer moet precies in evenwicht komen te hangen, terwijl ze wel steeds het bekertje helemaal leeg moeten gooien.

- Dit kan ook in een estafette met een ander rijtje.
- Er kunnen ook nog variaties worden gemaakt met twee emmers water.

Suggesties voor de cadeaudoos

Geen.

"HIER IS DE SCHAT"

benodigdheden

Enkele zakken zand of bloem, groot stuk plastic, chocolade munten, heel kleine vlaggetjes of paraplutjes.

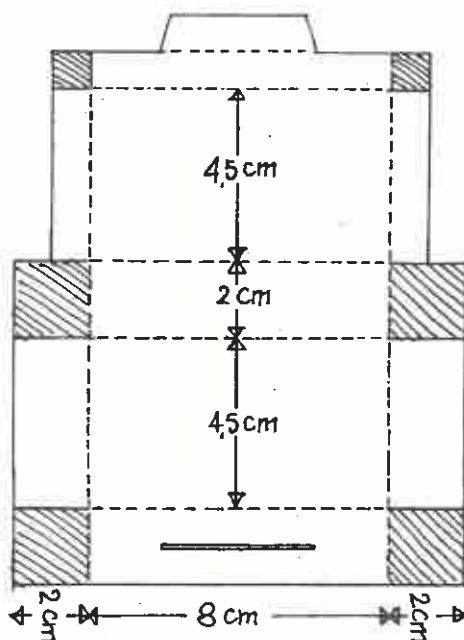
Leg een groot stuk plastic op de grond. Strooi daar het zand of de bloem op. Verstop **ongezien** enige munten in het zand of de bloem en strijk het geheel glad.

SPEL

De bevers krijgen een vlaggetje of pluutje met hun naam erop. Nu mogen ze dit in het zand of de bloem zetten waar ze denken dat de munten verstopt liggen. Wie het dichtst bij een munt staat mag die munt hebben. In een tweede ronde mag hij een andere bever helpen om de munt te vinden of mag hij de munten verstoppen. De bevers mogen het vlaggetje of het pluutje houden.

Suggestie voor de cadeaudoos

Zorg voor voldoende munten en ander materiaal.



"PAK MIJ IN....."

benodigdheden

Iets om in een doosje te doen, bijvoorbeeld iets lekkers, voorgetekende doosjes (zie tekening), voorbeeld hoe het moet worden gevouwen, schaatjes, lintjes, plastic tassen. (net zoveel als er groepjes bevers zijn).

SPEL

Voor iedere bever is er een voorgetekend doosje en iets om in het doosje te doen. De bevers gaan het doosje uitknippen en in de vorm vouwen. Ze doen er iets in en maken het met het lintje dicht. Wanneer ze het 'lekkerkadootje' hebben gemaakt stoppen ze dat in een tas. Hier wordt de naam van het groepje opgezet en na afloop mogen ze het cadeautje **zelf** meenemen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Doe een duidelijke instructie in de doos en iets meer voorgetekende doosjes dan bevers.

"BLADZIJDEONTHOUDER"

benodigdheden

(Er wordt een boekelegger gemaakt). Strookjes dun karton, lijm of dubbelzijdig plakband, gekleurd zand, eventueel een perforator en smal lint of raffia.

Van schelpenzand en wat ecoline kun je gekleurd zand maken. Je moet dit enige weken van te voren maken, want het heeft tijd

nodig om te drogen. Schep het daarvoor regelmatig om en bewaar het in jampotten.

SPEL

- Iedere bever krijgt een strookje karton. Ze kunnen de boekelegger op verschillende manier maken.
- ze maken een tekening, Nu gaan ze die met het gekleurde zand inkleuren. Ze kiezen een kleur, smeren dat plekje in met lijm en strooien heel voorzichtig het zand op de lijm. Het teveel schudden ze er weer af en wachten even tot het een beetje is opgedroogd voor ze de volgende kleur opbrengen. Het zand dat er wordt afgeschud kan het beste apart worden gehouden. Dit kan een mengsel worden van al het overvullige zand.
- Ze plakken een strookje dubbelzijdig plakband op het strookje karton en strooien dan 'uit de vrije hand' enkele kleurtjes op het plakband.

Suggestie voor de cadeaudoos

Zorg dat er genoeg zand is en extra lege potten voor het overvullige zand.

"TOVERBELLEN"

benodigdheden

Grote platte bak, (ong. 1m. doorsnee) flesje sterk zeepsop, water, allerlei attributen om bellen te blazen, bijvoorbeeld twee stokjes met daartussen een driehoek van touw, verschillende ringen van ijzerdraad, (vergeet het 'handvat' niet) limonaderietjes, een trechter, een afgesneden plastic fles, een bekertje zonder bodem, enzovoort.

SPEL

Vul de bak met water en het zeepsop. Laat de bevers een voorwerp zelf maken of kiezen en het bellenblazen kan beginnen. Ze mogen onderling best na een poosje wisselen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Zorg dat het water en de bak er al is.

"ENGELTJES DIE WOLKJES VANGEN"

benodigdheden

Witte luchtballonnen, eventueel een pompje, zeer lang touw.

Blaas voor iedere bever een ballon op. Leg het touw in de vorm van een wolk. De bevers zitten in de wolk. De ballonnen worden op diverse plaatsen buiten de wolk gelegd. Op een

teken mogen de engeltjes een klein wolkje gaan vangen en dit in de grote wolk brengen. Ze mogen echter hun handen **niet** gebruiken. Wanneer de wolk er door een ander wolkje weer wordt 'uitgewaaid' moet ook die weer in de grote wolk terug! Net zolang tot de grote wolk is gevuld met alle kleine wolkjes.

Suggestie voor de cadeaudoos

Zorg voor meer ballonnen dan bevers. Zet na het spel de naam van de bever op de ballon en bewaar ze per groepje in een vuilniszak of iets dergelijks tot ze naar huis gaan.

"DE BALLONVAART"

benodigdheden:

Ballonnen of grote lichte strandballen.

SPEL

Verdeel de bevers in groepjes van twee of meer. Ieder groepje krijgt een (extra grote) luchtballon of strandbal.

We gaan een ballonvaart houden! Ieder groepje gaat zich verplaatsen terwijl de ballon steeds omhoog gehouden moet worden. Wanneer hij 'neerstort' moeten de bevers op de grond gaan zitten tot er bij een ander groepje de ballon neerstort. Dan mag het vorige groepje weer verder. Je kunt dit spel in de vrije ruimte laten spelen, maar ook dat ze een bepaald traject moeten afleggen, met of zonder hindernissen. Je kunt ook nog een 'reclame' er op laten tekenen voor de ballon de lucht in gaat.

Suggestie voor de cadeaudoos

Neem opblaasbare ballen. (Passen beter in de doos!)

"VANG DE BAL"

benodigdheden

Lege plastic flessen met een handvat, kleine balletjes.

Snijd de onderkant van de fles af. Wanneer je hem omdraait heb je een 'vangfles' met een handvat.

Je kunt dit spel op verschillende manieren spelen.

- per twee bevers geef je 1 vangfles en meerdere kleine balletjes. De één gooit de balletjes op, terwijl de andere die probeert op te vangen met

de vangfles. Daarna wisselen.

- hetzelfde maar nu mag degene die de vangfles heeft kunstjes verzinnen hoe de ander het balletje naar hem toe moet gooien.
- iedere bever krijgt een vangfles en een aantal balletjes. Ze mogen nu zelf op allerlei manieren het balletje opgooien en weer vangen. Dit kan ook op allerlei manieren.
- in een hoefijzervorm. Iedere bever krijgt een zacht balletje. De bever met de vangfles staat in het midden en houdt de vangfles hoog, laag, schuin, zittend, enzovoort. Wanneer hij een kunstje heeft bedacht moet hij zo blijven staan. De bevers mogen nu om beurten proberen het balletje in de fles te mikken. Is dit gelukt dan mag die bever de vangfles 'bedienen'.
- de bevers zitten in een kring met ieder een vangfles, die klemmen ze tussen de knieën. In het midden staat een bever met een balletje. Die gaat proberen of hij het balletje in één van de flessen kan mikken. Lukt dit dan mag hij op de plaats van de 'vangflesbewaarder'.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen.

"KKKKNNNNALLL"

benodigdheden

Niets.

SPEL

De bevers staan in een kring. In de kring vormen ongeveer 3 tot 5 bevers ook een kring en gaan gehurkt heel dicht tegen elkaar aan zitten. De buitenste bevers gaan nu de 'ballon' opblazen. Bij iedere 'blaas' wordt de ballon steeds groter. De ballon gaat eerst omhoog, dan steeds een stapje achteruit totdat hij bijna tegen de buitenkring 'aandrukt' maar, de buitenkring blijft blazen... en met een 'kkknnnallll' 'spat' de ballon uit elkaar! De bevers rollen tussen de buitenkring door, 'dwarrelen' door de lucht en 'vallen' dan neer.

Wanneer de ballon barst maken de bevers in de buitenkring knallen met hun handen en maken een 'ssssss'-geluid van een leeglopende ballon. Daarna komt er weer een nieuwe 'ballon' en het spel begint opnieuw.

Suggestie voor de cadeaudoos

Er kan een kapotte ballon in de doos zitten. De begeleiding maakt daar een verhaaltje omheen. Bijvoorbeeld hoe zou dat nu gebeurd kunnen zijn. Laten we eens doen of we die ballon zijn.

"PLAATSJE WISSELEN"

benodigdheden

Een lage bank of een lange, smalle lap.

SPEL

De bevers gaan 'tussenbeentje' achter elkaar op de bank zitten. Wanneer er een lap wordt gebruikt gaan ze gehurkt achter elkaar zitten. De hele rij schuift of waggelt naar voren. Wanneer de voorste aan het 'eind' van de bank of lap is staat deze op rent naar achteren en sluit weer aan de rij aan. Spreek van tevoren het aantal rondjes af.

- dit spel kan ook in een wedstrijdvorm met twee banken of lappen.
- variatie. De voorste bever loopt naar achteren terwijl de hele groep bijvoorbeeld roept: "effe wachten.....", als de bever gaat zitten roept die hééél hard "pizza"! Dan mag de volgende.

Suggestie voor de cadeaudoos

Wanneer je een bank wilt gebruiken zet die dan ergens van te voren klaar. Doe bijvoorbeeld een raadseltje in de doos waar ze de bank kunnen vinden. Breng hem na afloop ook daar weer terug.

"OEWAAAAHHGG"

benodigdheden

Een grote lap, een lang touw en een nog langer touw, of iets dergelijks.

Van de touwen worden een grote en een kleinere cirkel gemaakt.

In de kleinere cirkel mag een bever onder de lap gaan liggen. De andere bevers sluipen dichterbij en sissen. Het 'spookje' wordt daar wakker van, springt op en probeert een bevers te tikken, onder luid "oeaaaaaahhgg"! De bevers mogen alleen maar worden getikt wanneer ze tussen de twee cirkels in lopen. Degene die zijn getikt mogen nu ook onder de lap en voor 'spook' spelen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"TOVEREN"

benodigdheden

Een bal.

Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

- de bevers zitten in een kring en geven de bal steeds aan elkaar door. Terwijl de bal wordt doorgegeven vertelt de leiding wat voor bal het is. Bijvoorbeeld "deze bal is groot, klein, zwaar, van glas, glibberig, stekelig, kleverig, licht, je kunt er door heen kijken, ruikt lekker, enzovoort. De bevers doen dan de handeling die ze denken dat daarbij hoort.
- hetzelfde kan ook gedaan worden, maar dan met overgooien.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"RAMMELAAR"

benodigdheden

Een pet of hoed met belletjes.

SPEL

Eén van de bevers krijgt de hoed op. Zodra hij de hoed op heeft gaat hij 'iets' aan zijn lichaam laten 'rammelen'.

Dit kan een arm zijn, een been, het hoofd, de bibs, zijn buik, enzovoort. De andere bevers doen dit na. Wanneer hij is uitgerammeld zet hij de hoed bij een andere bever op en die mag dan iets laten rammelen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"ONTSPRING DE PAN"

benodigdheden

Cassettrecorder met 'ontspring' muziek, lang touw. Eventueel een kooktoestel, koekepan met deksel, slaolie, zakje maïs, grote schaal kant en klare popcorn.

Of er wordt eerst een pan met popcorn gemaakt en verteld wat er allemaal gebeurt tijdens bakken of men verteld duidelijk wat er gebeurt wanneer iemand popcorn gaat maken en laat dan de kant en klare popcorn zien. De bevers gaan dit dan naspelen. Bij het zelf maken kun je kiezen of je dit voor, tijdens of na het echte popcorn bakken. (Denk om de veiligheid en houdt de bevers op afstand van het kookgebeuren. Doe niet teveel maïs in de pan en houdt deze tijdens het bakken goed dicht) Van het touw wordt een cirkel gemaakt dit stelt de pan voor.

SPEL

De bevers gaan in de pan liggen en maken zich daar bij zo klein mogelijk. Als de muziek begint te spelen stellen ze zich voor dat ze de maïs zijn die in de pan ligt te wachten tot dat ze gaan 'ontploffen'. De bevers mogen zelf bepalen wanneer ze ontploffen. Als ze zijn ontploft blijven ze in de pan wachten tot dat iedereen is ontploft. De popcorn is klaar om te worden opgegeten. Dit kan dan weer worden gevolgd door de echte popcorn te eten.

Suggestie voor de cadeaudoos

Wanneer je het zelf maakt zorg dan dat de kookspullen klaar staan.

"LIEVE POESJES"

benodigdheden

1 of meerdere kluwen wol, of balletjes gemaakt van alufolie met een touwtje erom of lege klosjes garen, cassette met muziek van bijvoorbeeld de 'Pink Panther' of muziek uit de 'Aristocats'.

SPEL

De bevers veranderen in een stel spelende poesjes die op de maat van de muziek allerlei fratsen uit halen. Hun 'baasje' (leiding) wil wel met die lieve poesjes spelen en gooit een kluwen wol of iets dergelijks, in de buurt van de poesjes. De poesjes vinden dat wel leuk en proberen de kluwen te pakken. Maar..... hun baasje had een draad van de kluwen in de hand gehouden en trekt vlug aan de draad om te proberen de kluwen naar zich toe te halen. De poesjes mogen ook net doen als of ze de kluwen niet zien en wanneer ze denken dat hun baasje niet kijkt proberen de kluwen te pakken!

Wanneer de muziek stopt gaan de poesjes slapen. Maar nu wordt hun baasje een beetje ondeugend en gaat de poesjes een beetje plagen. Voorzichtig loopt hij op een poesje af legt de kluwen voor zijn 'pootjes' en roept zachtjes "poes poespoes". Het poesje doet eerst net of hij niets hoort en dan plotseling probeert hij de kluwen te pakken. Is dit gelukt dan mag het baasje voor poes gaan spelen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen.

"HIPPE WORDT BEKOGELD"

benodigdheden

Maak op een groot dun schuimrubber vel een tekening van Hippe. Maak hem zo dat de tekening opgehangen kan worden.

Op verschillende plekken op de tekening zet je rondjes met een nummer erin. Neem een aantal pingpongballetjes, lijm er klitteband omheen.

SPEL

Iedere bever mag om beurt zoveel mogelijk punten te verzamelen door de balletjes tegen de tekening in de rondjes te gooien.

Suggestie voor in de cadeaudoos

Denk erom wanneer hij in de doos gaat dat hij kan worden opgevouwen. Maak wat pingpongballetjes extra.

"DE WAS"

benodigdheden

Een stellage om was op te hangen, knijpers, kranten.

Zorg dat er een aardige lijn gespannen kan worden, of maak meerdere lijnen.

SPEL

De bevers gaan eerst van kranten allerlei kledingstukken scheuren. Wanneer ze een kledingstuk hebben gescheurd mogen ze dat aan de lijn gaan hangen. Aan het eind gaan ze elkaars 'was' bewonderen.

Suggestie voor de cadeaudoos:

zorg dat de lijn er staat of kijk van te voren waar je de lijn kunt ophangen.

"RONDJE ROL"

benodigdheden

Krijt of een heel groot stuk, dun karton, kleine rondjes van karton, bijvoorbeeld bierviltjes.

Maak met krijt een aantal cirkels op de grond of op het karton die steeds kleiner worden.

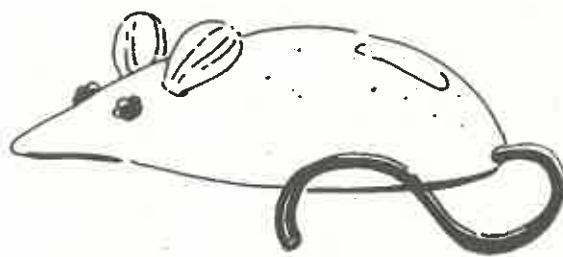
SPEL

De bevers gaan op een rijtje zitten. Ze mogen nu om beurt hun rondje in het midden van de cirkel proberen te rollen.

Je kunt ook meerdere cirkels maken en de bevers met hun rondje(s) langs de cirkels laten gaan.

Suggestie voor de cadeaudoos

Met cirkels van karton hoef je niet steeds ergens iets te tekenen.



"IK RUIK.....IK RUIK..."

benodigdheden

Een groot aantal kleine dozen, hetzelfde aantal geurtjes, kosteloos materiaal om de dozen te versieren, materiaal om in de dozen te prikken net voor dat ze worden verstopt.

Laat alle dozen leuk versieren door de bevers. In iedere doos wordt een bepaald geurtje gedaan. Dit kun je doen door bijvoorbeeld een klein zakje of lapje er in te doen of losse geurtjes. Hetzelfde geurtje wordt ook apart bewaard. Zet verborgen de naam van het geurtje op de doos en doe hetzelfde bij het bewaar geurtje.

SPEL

De bevers mogen de dozen gaan verstoppen. Wanneer ze verstopt zijn krijgen ze per groepje of per twee een bepaald geurtje. Ze gaan proberen aan de hand van het geurtje dezelfde doos met het geurtje op te zoeken. Wanneer ze denken dat ze de doos hebben gevonden nemen ze hem mee. Het wordt even gecontroleerd en wanneer het goed is mogen ze bijvoorbeeld erbij bedenken waar het geurtje voor kan worden gebruikt of waar ze deze geur ook wel eens hebben geroken. Ze kunnen dan bijvoorbeeld opnieuw de doos verstoppen en een nieuw geurtje krijgen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Je kunt eventueel ook (nogmaals) de avond tevoren de geurtjes erin doen. Geef op de doos aan waar, net voor dat ze verstopt gaan worden, er gaten in moeten worden geprikt om de geur beter te laten ruiken.

"LEKKERE HAPJES"

benodigdheden

Een groot kartonnen bord, kosteloos materiaal om allerlei 'lekkere hapjes' te maken, lijm, scharen, tekenmateriaal. Echt materiaal voor hapjes of een bord met kant en klare hapjes.

SPEL

Voor de bevers ligt een heel groot bord van karton. Ze gaan nu met elkaar van kosteloos materiaal allerlei 'lekkere hapjes' maken. Het is leuk om bij het sorteren van het kosteloze materiaal zoveel mogelijk spullen te nemen die lijken op de hapjes die de bevers daarna in het echt mogen maken of krijgen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Maak uiteraard de echte lekkere hapjes pas kort van te voren klaar. (We denken hierbij aan hapjes kaas, enz.)

"TAAAA...TU...TAA....TUU.."

benodigdheden

Eén of meerdere sturen, één of meerdere claxons en/of verschillende petten, krijt of een heel grote doos.

Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

Van krijt of de doos wordt een soort van garage gemaakt.

SPEL

Eén van de bevers is de tikker en krijgt een stuur, claxon en/of pet en gaat in de garage staan. Hij kiest wat hij wil zijn, bijvoorbeeld brandweer, politie, ziekenauto. Dit wordt aan de bevers medegedeeld. De bevertikker zegt dat hij bijvoorbeeld de brandweer is. De bevers gaan dan roepen: "brand! brand!". De brandweer 'rukt' dan uit en laat de sirene goed horen. De bevers roepen net zolang 'brand' tot dat ze worden getikt door de brandweerman.

Wanneer ze worden getikt mogen ze, of:

- nog mee doen, maar mogen niet meer roepen, wanneer er dan niemand meer roept is de brand geblust en komt er een nieuwe tikker.
- wanneer ze getikt worden staan ze stil en gaan 'spuiten', wanneer iedereen spuit is het spel klaar en mag de brandweerman een nieuwe tikker aanwijzen.
- wanneer ze getikt worden gaan ze in de garage staan, wanneer iedereen in de garage staat wordt er een nieuwe tikker aangewezen.
- wanneer ze worden getikt, worden ze ook brandweerman en krijgen de attributen en gaan ook tikken tot dat er niemand meer getikt kan worden. De laatste mag dan opnieuw beginnen.
- wanneer er niet genoeg attributen zijn kan dit laatste ook zonder attributen.

Voor de andere voorbeelden kan net zo iets worden bedacht.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"DE TOVERDIERENTUIN"

benodigdheden

Een heel mooi (zacht) stokje, krijt, touw of karton, eventueel een aantal plaatjes van verschillende dieren.

Met krijt of van de andere attributen worden een aantal hokken gemaakt, net zoveel als er nodig zijn om getoverde dieren in te stoppen. Wanneer er kaartjes met dieren worden gebruikt kan men vragen welk dier het is wat men laat zien, wat voor geluid dit maakt en in welke kooi het straks zou moeten zitten. Het plaatje wordt dan bij die kooi neergelegd.

SPEL

Eén bever is de tikker en krijgt het toverstokje. Wanneer hij iemand tikt moet hij erbij zeggen in welk dier hij is omgetoverd. Die zoekt dan zijn kooi op en gaat het geluid en/of de beweging van dat dier maken.

Zo tot alle dieren getoverd zijn. De tovenaar mag dan een nieuwe tovenaar aanwijzen.

"GOAL!!!!!!!"

benodigdheden

Een (langwerpige) doos (dezelfde of één die in de doos zit) met twee gaten aan één zijde, een veertje of iets dergelijks.

In de langwerpige kant van de doos worden aan één zijde twee gaten gemaakt, groot genoeg om het gekozen voorwerp door heen te laten gaan. De doos wordt met de gaten aan de bovenkant neergezet.

Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

SPEL

Voor ieder gat zit een bever. In het midden ligt het voorwerp. Nu moeten de bevers door hard te blazen het voorwerp bij hun tegenstander in het gat zien te krijgen. Wanneer er bijvoorbeeld drie punten door een bever is gescoord mogen er twee nieuwe bevers.

- De bevers worden in twee groepjes verdeeld en gaan achter elkaar aan de kant van de gaten zitten. De eerste bevers van ieder groepje gaan voor de gaten zitten en spelen het bovenstaande spel. Wanneer er een bever 1 punt heeft gescoord mag de volgende van het groepje, net zolang tot ze allemaal zijn geweest. Je kunt ook afspreken dat het spel net zolang door gaat tot er een groepje 10 punten heeft gescoord.
- Het spel kan ook met vier gaten (in iedere hoek één) worden gespeeld.

Suggestie voor de cadeaudoos

Dit spel kan met meerdere dozen worden gespeeld die opgevouwen kunnen worden in de doos. Wanneer de cadeaudoos er voor wordt gebruikt kan men:

- van de versiering een soort doolhof laten maken. Gebruik dan bijvoorbeeld een ping-pongballetje als blaasvoorwerp.
- let er op dat er een 'blanco' kant blijft.

"SCHIP MOET ZEILEN"

benodigdheden

Cassette recorder, bandje met de muziek.

Men kan deze volksdans op een wat aangepaste wijze met de bevers dansen.

SPEL

De bevers staan twee aan twee achter elkaar in een rij. Ze geven elkaar een hand en lopen in dezelfde richting terwijl ze zingen: "schip moet zeilen, 't scheepje ligt aan wal". Daarna draaien ze zich om en zingen nogmaals deze woorden, terwijl ze 'terug' lopen. Bij: "we zeilen ja, we zeilen ja", draaien ze zich naar elkaar toe en bij: "één, twee, drie", klappen ze hun handen tegen elkaar, herhalen dit, bij: "en alle scheepjes zeilen, ja, van één, twee, drie lopen ze weer in de zelfde richting als de eerste keer. de bevers staan tegenover elkaar in een grote kring of rij.



Bij: "schip moet zeilen, 't scheepje ligt aan wal" lopen beide rijen achteruit. Deze zinnen worden nogmaals gezongen, terwijl ze weer naar elkaar toe lopen. Bij: "we zeilen ja, we zeilen ja, steken ze in in elkaars rechterarm en maken een rondje. Bij: "één, twee, drie, slaan ze zich op de knieën. Dit wordt nogmaals herhaald maar dan de linkerarm ingestoken, Bij: "en alle scheepjes zeilen, lopen ze weer naar achteren, bij "ja", staan ze stil, bij: "van één, twee, drie", lopen ze weer naar elkaar toe.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"SNORREN...."

benodigdheden

Ronde, niet te kleine, knopen met twee gaatjes, dun touw.

SPEL

Voor iedere bever is er een knoop en een stukje touw. Haal het touwtje door de gaatjes van de knoop en knoop het touwtje aan elkaar.

De bevers nemen het touwtje tussen duim en wijsvinger. Ze winden het touwtje 'op', trekken het dan strak. De knoop zal dan een 'gesnor' laten horen. Wanneer dit goed gebeurt zal het touwtje zich als het ware weer opwinden en wanneer het touwtje dan weer strak wordt getrokken zal hij blijven 'snorren', enzovoort.

Suggestie voor de cadeaudoos

Zorg voor voldoende knopen en extra touwtjes.

"EEN GALERIJ VAN FOTO'S...."

benodigdheden

Vellen wit tekenpapier, iets grotere vellen gekleurd papier, tekenmateriaal, enkele tamelijk grote spiegels, lijm, lijn om de foto's op te hangen, wasknijpers of papiertape.

Maak langs de gekleurde vellen een leuke kartelrand.

SPEL

Zet de spiegels zo dat de bevers zich in de spiegel kunnen zien. Laat ze hun gezicht natekenen. Daarna gaan ze hun 'fotogezicht' versieren, ze mogen de meest ludieke dingen verzinnen. Wanneer ze vinden dat ze ermee klaar zijn plakken ze hun 'foto' op het gekleurde stuk papier en hangen dit aan de 'galerijlijn'. Na afloop mogen ze hun foto meenemen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"LAAT DE BEL EN TROM HOREN..."

benodigdheden

Twee verschillende muziekinstrumenten, bijvoorbeeld een bel en een trom, een lang touw of kriet.

Leg het touw in een lijn of teken er één met kriet. Maak de lijn zo dat ze zowel achteruit als vooruit genoeg ruimte hebben om te lopen. Spreek dan het volgende af. Wanneer je het geluid van de trom hoort, tel je de slagen en zoveel stappen loop je naar voren. Wanneer je de bel hoort doe je één stap naar achteren. Wanneer je bijvoorbeeld een triangel gebruikt dan kun je ook afspreken dat de bevers zoveel stappen achteruit moeten maken als je tikt op de triangel. Ze mogen zelf weten hoe groot ze hun stappen maken. Het is de bedoeling dat de bevers aan het einde van het spel weer op de lijn terug zijn.

Dit spel is op verschillende manieren te spelen.

- de bevers staan op de lijn met hun gezicht dezelfde kant op. Met de trom wordt aangegeven hoeveel stappen ze mogen doen. Daarna met de bel, enzovoort.
- hetzelfde begin maar dan laat je achter elkaar eerst horen wat ze moeten lopen.
- hetzelfde, maar dan met de ogen dicht.
- de bevers gaan om en om staan.

Suggestie voor de cadeaudoos

Geen

"OP BLIK HAPPEN....."

benodigdheden

Een aantal paren blikken met touwen, lijn met spekkies of ontbijtkoek, knijpers, touw of krijt om een startlijn te maken.

Van te voren wordt er ergens voor dit spel een lijn gespannen.

SPEL

Met een knijper worden de spekkies of de koek aan de lijn gehangen, net zoveel spekkies als er paren bussen zijn.

De bevers krijgen een stel bussen en gaan op de startlijn staan. Op een teken lopen ze op de bussen naar een spekkie en proberen dit, zonder dat ze van de bussen stappen op te eten.

TIP

Men kan de bussen van verschillende hoogtes maken. De bevers moeten dan uitkiezen welke bussen ze moeten nemen om bij hun spekkie te komen. Hebben ze mis gekozen dan moeten ze weer teruglopen en nieuwe uitkiezen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Pak de paren bussen zo in dat de touwen niet door de war of in de knoop kunnen gaan.

"STEEK JE TONG EENS UIT....."

benodigdheden

Een grote doos, enkele balletjes, een touw of krijt voor het tekenen van een startlijn.

De cadeaudoos kan hiervoor worden gebruikt of anders één die in de doos past.

De 'speeldoos' moet een opening aan de bovenkant hebben en één halverwege de voorkant van de doos. Daaruit komt een soort glijbaan. Door een bal in de bovenkant te werpen zal hij via de glijbaan er weer uit rollen. Wanneer er op de voorkant bijvoorbeeld een clownsgezicht wordt getekend en de mond komt op de plaats waar de opening is, lijkt het net of de clown zijn tong uitsteekt!

SPEL

De bevers gaan in een rijtje achter elkaar zitten. Om beurten mogen ze vanaf de startlijn de bal in de bovenkant van de doos werpen. Wanneer hij uit de mond rolt mag de volgende de bal pakken.

- hetzelfde maar dan met één oog bedekt
- hetzelfde, maar dan met een blinddoek voor
- hetzelfde, maar wanneer de bever de bal heeft gepakt rent de bever naar de achterkant van de rij, de bal wordt doorgegeven tot bij de eerste en die mag dan weer gooien. (Het doorgeven kan op verschillende manieren)
- hetzelfde, maar dan met één hand, of op één been, of met de rug naar de doos gaan staan en de bal over de schouder gooien, of tussen de benen doorgooien, enzovoort.

Suggestie voor de cadeaudoos

De 'tong' moet wanneer het spel gespeeld gaat worden even uit de doos worden geschoven. Men kan ook een kip of iets dergelijks maken. Er rolt dan een ei uit!

"KAUWGOMTIKKERTJE..."

benodigdheden:

touw, lint of krijt om een bepaald gebied af te zetten, voor iedere bever een stevig karton, (is het kauwgommetje), blinddoek of gebreide muts.

SPEL

Iedere bever gaat met zijn 'kauwgommetje' ergens in de afgesproken ruimte staan. Hij zet er één voet op. Deze wordt door het kauwgommetje 'vastgehouden'. Eén van de bevers is de tikker. Hij mag vrij rondlopen maar.... hij heeft wel een blinddoek voor. Hij gaat proberen iemand te

tikken. De bevers mogen niet met hun voet van het karton af, maar, mogen wel proberen de tikker te ontwijken. Wanneer er een bever wordt getikt mag die hem zijn.

- er kunnen meer tikkers in het spel worden gebracht.

Suggestie voor de cadeaudoos

Je kunt ook een ooglapje nemen als blinddoek. Is ook al erg spannend!

"KRANTENBEZORGER"

benodigdheden

Voor iedere bever een halve gevouwen krant.

SPEL

Iedere bever krijgt de krant, legt deze op zijn hoofd en gaat er mee lopen. De leiding kan dan opdrachten gaan geven, bijvoorbeeld: "snel", "langzaam", "springen", "gehurkt" enzovoort. Wanneer de bever zijn krant verliest moet hij stokstijf blijven staan. Een andere bever mag dan proberen de krant weer op het hoofd van die bever te leggen, zonder dat zijn krant van zijn hoofd valt. De bever mag dan weer mee doen.

Suggestie voor de cadeaudoos

Zorg dat er genoeg even grote kranten zijn.

"DE GOEIE DOELMAN"

benodigdheden

Een rinkelbal, een muts, veel te grote handschoenen, een doel of iets dergelijks.

De handschoenen opvullen met watten of oude nylonkousen.

SPEL

Iemand van de bevers mag in het doel op een klein kleedje gaan zitten. Hij krijgt een muts op die over de ogen gaat en de handschoenen aan. Om beurten mogen de bevers de rinkelbal vanaf een bepaalde afstand proberen in het doel te rollen.

- wie bijvoorbeeld drie punten heeft gescoord mag dan in het doel.
- er wordt een bepaalde tijd gespeeld.

Suggestie voor de cadeaudoos

Het doel kan ook van een aantal petflessen worden gemaakt die verzwaard zijn met bijvoorbeeld

water. Wanneer men ook met de bal een fles omgooit krijgt men een extra punt.

TIP

Wanneer er in jullie district B.E. en /of B.V. groepen zijn die ook mee willen doen geven we graag enkele tips.

- Vraag Leiding van deze groepen om specifiek naar de spelen te kijken op mogelijkheden om met hun groepen mee te doen. Sommige spelen moeten misschien iets aangepast worden. Dit hangt onder andere van hun handicap af.
- Op ieder Gewest is een speciale spelenbox te leen. Hier zit materiaal in wat ter ondersteuning bij de spelen kan worden gebruikt. Ook zit er materiaal in wat gebruikt kan worden voor een spel wanneer het spel ter plaatse niet gespeeld kon worden
- Verder is er een folder verkrijgbaar bij het Infocentrum die tips geeft over de toegankelijkheid van het terrein.

PLANNING EN ORGANISATIE

Om ondersteuning te geven bij jullie planning en organisatie voor de Bever-Doe-Dag hebben we een checklist samengesteld waar we tal van aandachtspunten de revue laten passeren.

Het ene punt zal bij jullie in het district wel gedaan moeten worden, terwijl een ander punt niet ter discussie staat of niet van toepassing is. Lees de lijst door en haal de punten er uit die jullie denken te gaan gebruiken. Het is aan te bevelen een coördinatie team te hebben die het geheel coördineert. Houdt deze commissie klein. Verdeel de werkzaamheden over een aantal werkgroepen waar mensen inzitten die gevraagd worden en/of zich aanmelden naar aanleiding van interesse en deskundigheid.

Heel veel plezier bij de voorbereiding!

COÖRDINATIE COMMISSIE

- ☐ bepalen en bespreken van de locatie (maak plattegrond)

Denk bij het zoeken naar een lokatie aan:

- (openbare) vervoersmogelijkheden (licht ook de vervoers maatschappij in wanneer het om grote aantallen gaat.
- sanitaire voorzieningen (misschien is er iets te regelen met een instantie of een bevrien de club, of met eigen chemische toiletten (gebruik het liefst geen chemisch spul)
- parkeerruimte voor de 'brengers', halers en andere belang stellenden
- parkeerruimte voor de deelnemers
- routebeschrijving (informeer bij de gemeente of er in die tijd daar geen wegomlegging is)
- regel eventuele vergunningen

- ☐ zorg dat alle groepen binnen het district de Bever-Doe-Dag map krijgen

- ☐ nodig de groepen uit voor een informatie avond

Bereidt de volgende punten voor deze avond voor:

- uitdelen map (daarna leespauze)
- locatie (plattegrond en mogelijkheden)
- vervoersmogelijkheden
- intekenlijst voor deelname (met geschat aan tal kinderen en vaste leiding)
- lijst van de vorige evaluatie
- lijst van globale werkzaamheden voorleggen
- benoemen van werkgroepen
 - o.a. werkgroep:
 - programma
 - decor
 - opbouw
 - afbreek
 - opruimen
- globale tijdsplanning voorbereiding
- sluiting inschrijfdatum
- voorlopige begroting voorleggen
- PR-plan (in samenwerking met de districts voorlichter samenstellen)
- zijn er eventuele sponsors die aangeschreven kunnen worden
- wat zijn de mogelijkheden wanneer er slecht weer zou dreigen

- ☐ Draaiboek maken van alle afspraken (dit bijhouden, aanvullen, verspreiden)

in het draaiboek komt o.a. te staan:

- hoe de dag wordt gespeeld (wat wordt er anders gedaan dan zoals het in de map staat beschreven)
- tijdsschema van de dag
- wie is waarvoor verantwoordelijk
- een overzicht hoe alles op de locatie wordt ingedeeld
- tijdsplanning wanneer zaken rond moeten zijn
- lijst van de namen van de kinderen die meedoen
- lijst van medewerkers
- notitie welke arts er dienst heeft met naam en tel.

- adres voor noodgevallen dat gebeld kan worden op de districtsdag
- definitieve opgave van de groepen
- hoe de inkoopregels zijn
- de datum voor een evaluatie (gekoppeld aan een gezellige avond?)

- ☐ regelen E.H.B.O.
- ☐ regelen koffie en thee en lekkers voor deelnemers
- ☐ regelen consumptie en lekkers voor de kinderen
- ☐ regelen eventuele geluids- en andere apparatuur (denk aan eventuele vergunning)
- ☐ contacten onderhouden met de werkgroepen
- ☐ regelen definitieve inschrijving en innen van de bijdrage
- ☐ opstellen van een definitieve begroting
- ☐ uitnodigingen versturen aan speciale gasten (bijv. pers, B & W van een gemeente, district, gewest en land SN, sponsors)
- ☐ regelen wie genodigden op de dag zelf ontvangt
- ☐ regelen, contacten leggen met instanties die meewerken
- ☐ uitvoeren van de PR (in samenwerking met de districtsvoorlichter)
- ☐ totaal overzicht maken van de financiën
- ☐ gevonden voorwerpen verzamelen
- ☐ versturen van bedankjes
- ☐ lijst opstellen voor evaluatie
- ☐ regelen definitieve inschrijving en innen van de bijdrage

Wat moeten de diverse werkgroepen voorbereiden:

WERKGROEP PROGRAMMA:

- ☐ schema opzetten en uitvoeren van de dag
- ☐ indelen van de locatie
- ☐ indelen van de spelen
- ☐ verdelen van de spelen (onder de groepen)
- ☐ de opening (speciale mensen?)
- ☐ de sluiting (idem)
- ☐ centrale plek
- ☐ eventueel huren van spelmateriaal
- ☐ tijdspad maken voor de diverse werkgroepen (hoe laat aanwezig e.d.)

- ☐ regelen wanneer wat klaar moet zijn
- ☐ afspraken maken wanneer er iets mis dreigt te gaan
- ☐ regelen waar jassen, tassen en andere eigendommen kunnen worden bewaard
- ☐ verzamelplek voor het materiaal
- ☐ regelen van vervoer van materiaal e.d.
- ☐ regelen dat (uitleen)materiaal ook weer terug gaat

WERKGROEP DECOR:

- ☐ zorgen voor decors (krijgen op tijd de wensen van de groepen en andere werkgroepen)
- ☐ verzamelen en bewaren van decor
- ☐ vervoer van decor
- ☐ plaatsen van decor (in samenwerking met de opbouwgroep)
- ☐ afbreken van decor (in samenwerking met de afbreekgroep)

WERKGROEPEN OPBOUW, AFBREKEN EN OPRUIMEN.

Dit zijn werkgroepen die vooral op de dag zelf heel veel werk verzetten.

Wat moet iedere groep o.a. regelen

- ☐ kinderen inlichten
- ☐ ouders inlichten
- ☐ eventueel vervoer regelen
- ☐ vragen wie er mee wil helpen aan deze dag en hun namen doorgeven aan de coördinatieteam
- ☐ zorgen dat alles wat meegaat voorzien is van naam
- ☐ zorgen voor een onderlinge taakverdeling
- ☐ vergeet de dozen niet.....

DE VOORBEREIDING MET DE BEVERS

OPKOMST 1

HIPPE KRIJGT EEN IDEE.....

INLEIDING

Lange Doener en Pompedomp staan bij het visglas waar Zwieber inzit. Dat kan een droge vissenkom zijn met een nepvis erin. Laat hem in ieder geval met zijn staartje zwaaien! Hippe zit toe te kijken. Opeens krijgt hij een idee! Hij springt op en wil het idee gaan vertellen. Maar Lange Doener zegt dat hij even moet wachten. Eerst gaan we de bevers begroeten. Dan volgt de opening.

Na de opening vertelt Hippe dat hij zijn verjaardag wil gaan vieren. (zie stukje themaverhaal) Hippe gaat dan spullen verzamelen om uitnodigingen te maken. Maar..... Hippe is af en toe wel een beetje slordig. Hij weet soms echt niet meer waar hij de spullen heeft gelegd.

Lange Doener heeft daar wel een oplossing voor bedacht. Hij heeft een hele grote kaart gemaakt waarop hij die dingen heeft gezet die je kunt gebruiken om een uitnodiging te maken. De kaart wordt erbij gehaald.

SPEL:

Op een kaart staan die dingen getekend die jullie de bevers geven om ook een uitnodiging te maken. Deze voorwerpen zijn van te voren in het lokaal verstoppt.

De bevers moeten ze nu op gaan zoeken. Alle echte voorwerpen moeten weer op de kaart komen.

Wanneer dit is gebeurd gaan de bevers samen met Hippe een uitnodiging maken.

Heel leuke ideetjes kun je onder andere vinden in het boekje: "Knutseltips voor gezellige post", Het is een boekje van de uitgever Casterman. (ISBN 90 303 1609 8) Het is ook in de bibliotheek te leen.

Maak van tevoren de uitnodiging zo dat het een aankondiging is voor de Bever-Doe-Dag ook aan de ouders. Na de opkomst kan of deze aan de ouders worden verstuurd worden of rondge-

bracht. Er kan ook een eindspel mee worden gespeeld aan het eind van deze opkomst.

Halverwege kan het tekenen even worden onderbroken door een spelletje en drinken.

SPEL:

Aan het begin van de opkomst hebben ze gezien dat Zwieber met zijn staartje zwaaide.

"Wij gaan ook doen alsof we Zwieber zijn en gaan ook zwaaien met onze staart.

Benodigheden

Voor iedere bever een vissenstaart in dezelfde kleur, 1 ander gekleurd staartje, tape of krijt.

Iedere bever krijgt een (goudkleurig) lapje in de vorm van een vissenstaartje. Eén visje krijgt een ander kleurtje. Op de grond wordt van krijt of tape een grote vissen kom gemaakt. De vissen springen in de vissen kom en zoeken een plaatsje waar ze met hun staartje kunnen zwaaien. Dit wordt eerst even geoefend!

De visjes gaan 'zwemmen' (rondlopen) en wanneer ze nu een visje tegen komen die ze willen begroeten gaan ze met hun staartje naar elkaar toe staan en zwaaien zo elkaar toe. Wanneer ze dat even hebben gedaan komt het volgende spel.

Het visje dat een andere staart heeft mag hem als eerste zijn. Hij wil namelijk ook zo'n staartje als de anderen en probeert zo'n staartje af te pakken! Wanneer dat lukt, wordt het spel even stil gelegd, wisselen van staart en het spel begint opnieuw. Speel het spel niet te lang!

Nu kunnen ze hun uitnodiging afmaken.

Hippe heeft dan een idee! Iedere bever mag verzinnen aan wie van de andere bevers hij deze uitnodiging zou willen versturen. Dit adres wordt op de envelop gezet en kan door de leiding verder worden verzonden.

of: De uitnodiging wordt gebruikt als een afsluitend spel.

SPEL:

benodigdheden

De uitnodiging, bakjes of doosjes, voor iedere bever drie dezelfde plaatjes.

Eén plaatje wordt achter de naam geplakt op een lijst die op het 'postkantoor' wordt gebruikt. Iedere bever krijgt een bakje of doos met hun naam en/of een plaatje erop. Dat mag hij ergens in het lokaal verstoppen.

Op de uitnodiging staat de naam van de bever die die uitnodiging gaat ontvangen. Alle bevers gaan nu voor postbode spelen. Ze gaan de uitnodiging 'bezorgen'.

Ze moeten eerst hun post laten 'stempelen' op het postkantoor. De leiding zijn de postbeambten. Iedere bever krijgt nu op zijn post het plaatje dat bij de bever hoort aan wie hij de post gaat bezorgen. (lijst!)

Wanneer ze allemaal een plaatje op hun post hebben mogen ze de 'brievenbus' op gaan zoeken met hetzelfde plaatje. De bever van wie het postbakje is heeft nu een uitnodiging voor de Bever-Doe-Dag. Wanneer alle post is bezorgd is het spel afgelopen.



POMPEDOMP HEEFT FEESTIDEEËN.....

Wanneer de bevers in Hotsjietonia zijn ontvangen vertelt Pompedomp dat ze een aantal feestideeën heeft die ze samen met de bevers wil voorbereiden. Ze vertelt dat ze een lied heeft gemaakt dat ze aan de bevers wil leren, maar Hippe is er bij! Die sturen we eerst even weg, hoor, want het moet wel een verrassing blijven!

Met een spelletje neemt Hippe even afscheid.

SPEL: AFSCHEIDSTIKKERTJE

benodigdheden:
Een zakdoek.

De bevers staan verspreid in de ruimte of afgesproken gebied. Hippe begint. Hij heeft een zakdoek. De bevers gaan rennen en Hippe probeert van een bever afscheid te nemen. Dit doet hij door met de zakdoek de bever te tikken. Deze moet dan stilstaan, ze geven elkaar een 'afscheidsknuffel', Hippe geeft de zakdoek om de 'tranen' af te vegen en gaat de zijkant zitten. De bever die de zakdoek heeft mag dan een bever tikken. Zo tot alle bevers afscheid hebben genomen. De laatste bever die de zakdoek heeft geeft hem weer aan Hippe die luid 'huiltend' wegl loopt terwijl hij zijn 'tranen' opvangt met de zakdoek. Dan gaat Pompedomp het verjaardagslied aan de bevers leren.

LIED

op de wijs van 'ik heb zo wa-wa-wa-waanzinnig gedroomd'.

1. **Er is een heel leuk verjaardagsfeest**
Hippe Springveer die geniet nog het meest
Zeeline erbij-iedereen blij
Samen roepen we: Hiep-hiep-hoera
2. **Feest-feest-feest, dat is echt te gek**
In limonade en snoep hebben wij reuze trek
Daarbij een cadeau: nu roepen we hard:
"Hoera voor Hippe- proficiat!"
(handen aan de mond en roepen)

Wanneer dit feestlied aan het eind van de Bever Doe Dag wordt gezongen dan moet dat iets worden aangepast.

regel 1: **er was**
regel 2: **die genoot**
regel 3: **Zeeline vervangen door de bevers**
erbij
regel 4: **samen roepen we**

regel 1: **het was**
regel 2: **hadden**
regel 3: **Nu gaat onze Hip'- bij zijn zus op het schip**
regel 4: **Goede reis allebei- de groeten van mij (zwaaien!!!!)**

Na het oefenen zijn we wel erg dorstig geworden. Na het drinken stelt Pompedomp voor om een feesthoedje te gaan maken. Maar eerst een spel!

SPEL: 'ELKAAR FELICITEREN'

benodigdheden
Feesthoedjes die ze na afloop van het spel mogen versieren, creamateriaal, lijm,

De bevers maken een kring, behalve één. Die krijgt een feest hoedje op en mag buiten de kring gaan staan. Hij krijgt nog een feesthoedje. Hij loopt om de kring en kiest iemand uit die hij wil feliciteren. Hij tikt hem op de rug, zet het hoedje op en hij geeft een hand. Hij zegt daarbij: "Gefeliciteerd" Ze rennen nu allebei een andere kant op langs de kring. Wie is het eerst weer bij het open plaatsje. Die mag dan iemand gaan feliciteren. De verliezer gaat met het hoedje op in de kring zitten en mag niet meer worden getikt. Steeds krijgt de tikker een feesthoedje om iemand te gaan feliciteren. Zo tot iedereen een feesthoedje op heeft.

TIP

Men kan deze feesthoedjes ook meenemen naar de Bever-Doe-dag. Spreek per groep af welke feesthoed je per groepje maakt. Je kunt op de Bever-Doe-Dag op deze manier groepjes vormen die 'op afstand' herkenbaar zijn.

In de het feest hoeden versieren heeft Pompedomp de cassetterecorder aangezet met vrolijke feest muziek! Na het versieren van de feesthoed heeft Pompedomp weer een nieuw feest idee. Vrolijke muziek en gekleurde papertjes, daar kun je vast iets mee.

SPEL:

"SPRING OP JE KLEURTJE"

benodigdheden

Cassetterecorder met muziek, voor iedere bever bijvoorbeeld vier verschillende kleurtjes karton.

De bevers mogen de kleurtjes karton ergens in de ruimte op de grond leggen. Zelf mogen ze een plekje zoeken tussen al die gekleurde kartonnetjes. DE muziek gaat spelen en de bevers huppelen en dansen tussen de kleurtjes door. Dan stopt de muziek en Pompedomp roept een kleurtje. Alle bevers zoeken dan snel dat kleurtje en houden het in de hoogte. Wanneer iedereen het kleurtje heeft roepen ze gezamenlijk: "hoera" en laten het kleurtje door de lucht dwarrelen. Het ligt nu op een ander plekje. De muziek start weer en het spel begint opnieuw maar er wordt een ander kleurtje genoemd. Zo tot we alle kleurtjes één of twee keer hebben genoemd.

Pompedomp vindt het wat een vrolijk gezicht zo al die kleurtjes in de lucht en bedenkt dat ze een slinger kan maken van al die leuke kleurtjes! slinger maken. Iedere bever krijgt een aantal gekleurde stroken papier. Per groepje gaan ze nu eerst een minislinger maken. Ze maken van een strook een rondje en lijmen dat dicht. Het volgende rondje steken ze eerst door de vorige. Zo tot dat hun stroken op zijn. Ze nemen nu hun slinger en gaan ermee in een grote kring zitten. De slingers worden nu (door de leiding) door de leiding aan elkaar geniet of gelijmd. Hoe lang is de slinger geworden? Ze houden de slinger omhoog. In een optocht brengen ze de slinger naar een speciale doos en leggen de slinger in de doos. ook de feest hoedjes kunnen daarin.

TIP

Niet na afloop van de opkomst ook de andere rondjes even vast. De slinger wordt dan wat steviger.

Tot besluit heeft Pompedomp nog één feest idee! Ze wil een feesttaart maken. Ze heeft daar verschillende dingen voor nodig. Hippe mag kiezen welke taart hij zou willen. Maar...hij is ook een beetje een snoeper...!

SPEL:

"DEEGKOM VULLEN"

benodigdheden

Krijt, tape of touw, pollepel,

Maak op de grond een grote deegkom en een grote oven. Hippe kiest een aantal dingen waarvan een taart kan worden gemaakt. Bijvoorbeeld, bloem, eieren, melk, boter, suiker. De bevers worden in zoveel groepjes verdeeld als er ingrediënten zijn voor de taart. Ze staan op enige afstand om de deegkom heen.

Pompedomp gaat beginnen. Ze gaat met de pollepel in de deegkom roeren en roept een ingrediënt. Het groepje probeert heel snel in de deegkom te springen. Hippe probeert steeds een 'likje' (tik) te proeven. Wanneer Hippe een ingrediënt heeft 'geproefd' moet het weer terug 'in het pak'. Zo tot alle ingrediënten in de deegkom zitten. Dan gaat de taart rijzen. Alle bevers zitten in de deegkom en maken zich heel klein. Langzaam gaan ze dan rijzen. Wanneer ze allemaal staan is de taart uitgerezen en kan hij in de oven. Alle bevers steken hun handen omhoog en gaan zo dicht bij elkaar staan dat ze elkaar een hand kunnen geven. Als een kluwen proberen nu zich nu te verplaatsen in de oven. Daar laten ze elkaar weer los en gaan door elkaar 'dribbelen' ze mogen natuurlijk niet buiten de oven komen. Wanneer de 'wekker' gaat zijn ze 'gaar'. Het spel kan dan nog een keer worden gespeeld maar dan zijn de bevers de versiering op de taart. In het midden ligt de gebakken taart, enzovoort.

Het is tijd om naar huis te gaan! Geef ze de tekst van het liedje mee. Wellicht is er iemand in hun omgeving die de wijs kent en kunnen ze het lied oefenen!

LAPPENZAK SPEELT POSTKANTOORTJE

Lappenzak wil weleens weten wat er met de post gebeurt wanneer iemand iets op de post heeft gedaan.

NU KUN JE ERVOOR KIEZEN.

Of: je probeert een afspraak te maken bij een echt postkantoor om met de bevers te gaan kijken hoe daar de post gesorteerd en verstuurd wordt naar diverse mensen.

Of: je maakt als leiding zelf een 'postkantoor'. Voor dit laatste geven we een aantal suggesties.

Het lokaal is omgetoverd in een 'heus' postkantoor. Langs de kant staan een aantal bakken waar post in gaat die men gaat sorteren. Er is een loket waar de bevers hun postzaken kunnen afhandelen. Bij het postkantoor staat een bus waar ze hun post in doen die ze gaan versturen. Ergens anders staan de brievenbussen waar straks de post bezorgd gaat worden.

Omdat de meeste bevers nog niet kunnen lezen wordt er met plaatjes gewerkt die het adres aangeven waar de post naar toe moet. Zo staat er op de sorteerbakken een plaatje dat ook op de post zit. De bevers moeten aan de hand van hetzelfde plaatje de post in de goede bak doen. Hetzelfde geldt voor de brievenbussen waar de post in bezorgd gaat worden. Daar staat ook hetzelfde plaatje op die op de post staat.

Benodigdheden

Voor het maken van het postkantoor heb je het volgende nodig: een aantal bakken waar post in kan worden gesorteerd, een brievenbus bij het postkantoor en net zoveel brievenbussen als er bevers zijn

Maak daarvoor aan een kant een opening waar de post doorheen kan. Een aantal dozen met 'postrein' er op; een aantal dozen met 'postauto' er op. Zorg voor een groot aantal dubbele plaatjes, (zie tip), verzamel allerlei (ansicht)kaarten, enveloppen, pakjes, zorg voor enkele 'postzakken', een aantal tassen, (het leukste is het als er voor iedere bever een tas is,

anders per klein groepje een tas) om de post rond te brengen, stempels, zogenaamde postzegels, enzovoort.

Aan het eind is er voor elke bever een diploma als 'erkend' beverbrievenbesteller!

Ook voor deze opkomst kan het eerder genoemde boekje 'knutseltips voor gezellige post' ondersteuning bieden om het één en ander voor te bereiden.

De bevers komen binnen en na gezamenlijk geopend te hebben komt Lappenzak met zijn verhaal.

Hij vertelt dat hij erg nieuwsgierig was hoe nu post en zo gesorteerd, verstuurd en bezorgd werd. Hij is een dagje op het postkantoor geweest en heeft het één en ander nagebouwd. Dus we gaan met zijn allen postbesteller spelen. Ze hebben een poos geleden al een kaart verstuurd, weten ze dat nog? Dat gaan we nu ook weer doen. Het wordt wel een heel bijzondere kaart.

TIP

Om aan drie dezelfde plaatjes te komen kun je drie dezelfde tijdschriften nemen.

SPEL:

benodigdheden

Per groepje een ansichtkaart, een karton waar de plaat op geplakt kan worden, lijm.

Iedere ansichtkaart is in een aantal dezelfde stukken geknipt. Ieder groepje krijgt één stuk van een ansichtkaart. De anderen stukken worden midden op de grond gelegd. Om beurten mag nu een groepje een stukje pakken waarvan ze denken dat het bij hun ansichtkaart hoort. Hebben ze het fout dan brengen ze het stukje weer terug. Wanneer hun ansichtkaart compleet is mogen ze hem op het karton plakken.

De bevers gaan nu de kaart aan iemand sturen. Ze doen dit dus door een plaatje op de plaats van de adreszijde te plakken. Ieder groepje gaat nu naar het loket. Achter het loket zit leiding klaar om er een postzegel op te doen. De kaart gaat dan in de brievenbus van het postkantoor.

Zo, dat was een hele klus daar moet je wel even van uitrusten. Even tijd voor een drankje. Dan vertelt Lappenzak verder dat hij gezien heeft dat de bus werd gelicht.

"Er rijdt een auto voor de brievenbus en de meneer van de auto heeft een grote zak waar hij de post in doet. De auto brengt de post naar het postkantoor waar de post wordt gesorteerd. Kijk, hier heb ik zo'n zak. In deze zak zit ook post die gesorteerd moet worden. Laten we dat maar vlug gaan doen!"

SPEL:
benodigdheden

Een grote zak met post, de sorteerbakken.

Ieder groepje krijgt een aantal brieven en kaarten die ze in de sorteerbakken gaan doen. Laat ze maar lekker door elkaar lopen. Na het sorteren is het weer tijd voor even rust. Lappenzak vertelt dan ondertussen hoe de post uit de bakken wordt gehaald. Met een trein of postauto naar allerlei plaatsen wordt gebracht en....daar weer wordt gesorteerd in posttassen.

SPEL:
benodigdheden

De sorteerbakken met de post, de dozen met posttrein en postauto, de tassen.

De bakken met de post staan aan één kant van de ruimte. Achter iedere bak zit een rijtje bevers. Halverwege staat voor ieder rijtje de dozen waar 'postauto' of 'posttrein' opstaat. Op een teken rent de eerste bever naar de bak met de post en brengt die naar hun auto of trein. Wanneer de bever de post in de auto of trein heeft gebracht rent hij terug, tikt de volgende bever aan en het spel herhaalt zich. Zo tot alle post in de trein of auto zit. Dan gaat het rijtje achter de trein of de auto zitten. Op een teken pakken ze weer om beurten de post en brengen het in één van de posttassen die bij hun rijtje hoort.

Ze moeten bij de eerste tas beginnen en dan steeds een brief in de volgende tas doen, zodat er evenveel brieven in de tassen komen. Wanneer ze een brief wegbrengen moeten ze het geluid maken van hun postauto of posttrein. Nou, na deze klus is een 'borrel' zeker op zijn plaats!

De bevers gaan nu de post bezorgen!

SPEL:
benodigdheden
De posttassen, de brievenbussen.

De brievenbussen zijn door het hele groepshuis verspreid en eventueel ook buiten. Per groepje of alleen gaan ze nu de post in de goede brieven bussen bezorgen.

We denken dat het na deze klus wel tijd is om naar huis te gaan! Lappenzak vindt dat ze hun werk heel goed hebben gedaan. Ze krijgen van hem een diploma als 'erkend' beverbrievensteller!

DE ALLERLAATSTE VOORBEREIDINGEN...

Dit is de laatste week voor de Bever-Doe-Dag. Hippe moet natuurlijk onder andere nog een bericht van zijn zus krijgen. Ook moeten de cadeaudozen versierd worden. Verder maken ze nog een bloem met een kaartje waar hun naam op komt te staan.

Tot slot krijgen ze de laatste gegevens voor de Bever-Doe-dag mee.

Benodigdheden

Dozen waar de spelen in gaan, materiaal om de dozen te versieren, materiaal om de naamkaartjes te maken, brief van Zeeline; brief voor de bevers met de laatste gegevens en het spelmateriaal wat bij de spelen nodig is.

Tot slot moet nog even het verjaardagslied voor Hippe worden herhaald.

Frederik Scheuremaar ontvangt de bevers en met z'n allen doen ze de opening.

Frederik verteld wat ze allemaal gaan doen. Hij heeft een heleboel vrolijke papiertjes verzameld. Eerst nog even een 'warming-up'!

SPEL: "IN DE PLAS"

benodigdheden

Per groepje van ongeveer drie bevers een oude fietsband, krijt of tape,

Teken evenveel cirkels ('plassen', ongeveer 80 cm doorsnee) op de grond als er groepjes bevers zijn. Ieder groepje gaat rond een cirkel staan en krijgt een fietsband die ze alle drie vastpakken. Op een teken proberen ze elkaar in de plas te trekken.

Na dit spel gaan we aan de slag. Eerst maar het naamkaartje maken.

Benodigdheden

Dit hangt af wat er afgesproken is tijdens de algehele voorbereidingen.

Na het maken van het naamkaartje komt Hippe blij binnen met een hele grote envelop. "Kijk eens wat er bij de post zat", roept hij

opgewonden; "een brief van Zeeline!"

Hippe maakt snel de brief open en leest de brief voor aan de bevers.

Het is een mooie versierde brief en zo gemaakt dat de bevers hem ook kunnen 'lezen'. Hippe hangt hem ergens in het lokaal op zodat iedereen er even naar kan kijken.

Hippe is zo blij dat hij trakteert op iets lekkers en drinken.

Dan willen de dozen gaan versieren en moet ook het lied nog worden geoefend dus..... Hippe moet weer 'weggelokt' worden.

SPEL: "KRANTEN OPHALEN"

benodigdheden

Voor iedere bever een pagina van een krant, een tas voor Hippe om de kranten in te doen.

Aan Hippe wordt verteld dat de bevers kranten op gaan halen. Die moet hij verzamelen en naar de kranten container brengen! Verdeel de bevers in twee rijen. Aan de ene kant staan de bevers in een rij met een krant voor hun buik. Hippe staat aan de overkant klaar met de tas.

Op een teken van Hippe gaan de eerste bevers van ieder rijtje met hun krant voor hun buik naar Hippe rennen. Ze mogen de krant niet vasthouden. Wanneer hij valt moeten ze weer terug en het nog een keer proberen. Wanneer ze bij Hippe komen mogen ze hun krant opvouwen en in zijn tas stoppen. Ze rennen terug en tikken de volgende aan. Wanneer Hippe alle kranten heeft gaat hij ze 'naar de kranten container brengen'! Zo die is een poosje weg! Dan kunnen wij de cadeaudoos gaan versieren en ondertussen het lied voor Hippe oefenen. Per groepje worden de dozen versierd met allerlei materiaal.



Nadat dit allemaal is gebeurd stapt Hippe ineens binnen! Oei de dozen zijn net in de kast verdwenen!

Hippe verheugd zich op zijn verjaardag. Hij hoopt op veel cadeautjes en probeert bij de bevers iets daarover los te peuteren, maar ze verklappen niets. Om Hippe een beetje af te leiden vraagt Frederik Scheuremaar hoe hij denkt dat we naar zijn verjaardagsfeest toegaan.

Hippe heeft daar een idee over! Ze gaan met zijn 'springbal'! (skippybal). Je moet daar wel even op oefenen.

SPEL: "HIPLES OP DE SPRINGBAL"

benodigdheden

Enkele skippyballen, een simpele hindernisbaan

De bevers gaan met de skippybal over de hindernis. Als ze allemaal één keer zijn geweest wordt het eventueel iets moeilijker gemaakt. De bever die met de bal over de hindernis gaat wordt geblinddoekt en op aanwijzingen van de andere probeert hij de over de hindernisbaan te hippen.

Wanneer ze allemaal zijn 'geslaagd' krijgt iedere bever bijvoorbeeld iets lekkers!

Dan is het tijd om naar huis te gaan! De allerlaatste gegevens worden nog meegegeven.

Dit is bijvoorbeeld een soort weekkalender van het aantal nachten die ze nog moeten slapen voor ze naar het verjaardagsfeest van Hippe gaan. Iedere ochtend mogen de bevers bijvoorbeeld een sticker plakken. Wanneer de laatste sticker op de kalender is geplakt mogen ze naar de verjaardag van Hippe!



scouting
NEDERLAND

telefoon: 033 - 4960260
Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larikslaan 5 / 3833 AM Leusden