

BEVER DOE DAG 1997

TOVEREN MET VERHALEN



scouting

TOVEREN MET VERHALEN

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	3
Inleiding	5
Themaverhaal 1: Lange Doener krijgt bezoek	7
Themaverhaal 2: Hoe het verder gaat	11
Vorbereiding	13
Aankleding en opzet van de dag	15
Verloop van de dag	19
Hippe en de brandweer	21
Muziek in de dierentuin	25
Pompedomp en het Koekiesmonster	29
Tentenshow	33
Hippe Springveer als topatleet	35
Frederik Scheuremaer en Floortje Plakgraag	37
De dieren van Hotsjietonia gaan naar EuroDisney	39
Mevrouw Pirouette en het dansfeest	43
Sander redt Tilt	45
Ssst en Klaas Vaak	49
Checklist planning en organisatie	51
 Bijlage verhalen vertellen, voorlezen en voordragen: enkele tips	 53

COLOFON:

Aan deze Bever-Doe-Dag werkten mee:

Kees Brouwer
Corine Dudok van Heel
Riet Fransen
Henny Hooimeijer
Leny van Loon

Vormgeving:

Peter la Roi

Tekeningen:

Els Vermeltfoort

Voor de (spel)activiteiten is gebruik gemaakt van bestaand materiaal zoals de Bevermap, Bever-Doe-Dagmap 1996 en diverse spelenboeken.

Hartelijk dank aan degene die deze Bever-Doe-Dagmap 1997 hebben meegelezen.

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

12 (1/2) JAAR HOTSJJETONIA!

Na enkele jaren van experiment en discussie werd op 1 juni 1985 de opening van Huize Hotsjjetonia een feit!

Lange Doener, komende vanuit Fantasia, richtte een fantastisch huis in en nodigde zijn vrienden uit om regelmatig een bezoek aan Hotsjjetonia te brengen.

Zo werden Pompedomp, Frederik Scheurema, Lappezak en Sstt zeer regelmatige bezoekers. Samen met het beestenspul van Hotsjjetonia maakten (en maken!) ze veel plezier en verzonnen (en verzinnen!) ze de meest dolle dingen. Later kwam daar Hippe Springveer bij. Andere vrienden kwamen wat minder vaak op bezoek maar vergeten deed (en doet) Lange Doener ze nooit!

Maar zijn aller-aller-allerbeste-allerliefste-aller-grootste-aller-ondeugendste-meest-vrolijke-meest-fantastische vrienden zijn en blijven de **BEVERS!!!**

Al die jongens en meisjes van 5 tot 7 jaar komen iedere week weer trouw naar Huize Hotsjjetonia. Ze maken plezier, spelen op allerlei manieren, zelfs als Lange Doener of één van de andere vaste bezoekers niet aanwezig zijn!. Maar dan heeft Lange Doener voor een fantastische opvang gezorgd, namelijk: **BEVERLEIDING**.

Beverleiding die er voor zorgt dat de Bevers een plezierige, ongedwongen tijd in Hotsjjetonia doorbrengen.

Die programma's maken, al of niet in het thema van de wereld van Lange Doener, samen spelen, samen ontdekken, samen nieuwe ideeën verzinnen, kortom: **SAMEN GENIETEN!**

Daarom gaat Scouting Nederland, in het jaar dat de Beverspeltak viert 12 (1/2) jaar een Huize Hotsjjetonia te hebben, er een **SUPER-BEVER-JAAR** van maken. Een jaar waarin we extra aandacht willen besteden aan onze Beverspeltak.

Zo willen we in 1997 één grandioze **BEVERSPELTAKDAG** houden.

Een Beverspeltakdag waar we naast een reünie van oude en nieuwe "bezoekers" ook onze blik op de toekomst richten.

Onze "blik op de toekomst" willen we starten met de presentatie van de herziene

BEVERMAP

Zoals een huis zo af en toe een nieuw verfje en een verbouwkje nodig heeft, zo had de Bevermap ook een nieuwe "look" nodig. Maar wat net zo stevig bleef staan als dat huis is de inhoud en blijven de uitgangspunten van het Beverspel.

Een Beverspel dat ieder jaar weer extra opgeleusterd kan worden door een

BEVER-DOE-DAG

We hopen dat de gebruikers van deze map weer een fijne, plezierige, ontspannen dag met hun Bevers zullen hebben.

Ja, er is een gezamenlijke inspanning voor nodig om de dag te laten slagen. Dat kost energie, overleg en misschien wel eens een discussie. Maar bedenk dan dat er aan het eind van zo'n dag lachende en blij kopjes zijn die jullie f-a-n-t-a-s-t-i-s-ch vinden.

En....de Bevers niet alleen.....

Een specifieke datum is er voor deze Bever-Doe-Dag, evenals vorig jaar, niet gegeven. In een aantal regio's, districten of groepen is het echter een traditie om de Bever-Doe-Dag rond 21 juni te houden. Dit is de verjaardag van Lange Doener! Het thema zou zich daarvoor uitstekend lenen.

Veel plezier en wie weet tot ziens op jullie onvergetelijke eigen **BEVER-DOE-DAG**.

Leusden 1996, Unit Programma.

INLEIDING

Weer een map om een leuke Bever-Doe-Dag te organiseren!

We gaan in deze map met "het toveren" van verhalen aan de slag!

Verhalen waar Lange Doener met zijn vrienden een rol in spelen, maar ook andere (strip)figuren krijgen in sommige verhalen de nodige aandacht. Samen beleven ze spannende avonturen.

Door de bijbehorende spelsuggesties kunnen de Bevers het verhaal als het ware ook "in het echt" mee beleven.

Speciale aandacht besteden we aan de mogelijkheden om op verschillende manieren de verhalen met de daarbij gegeven spelsuggesties te presenteren.

Verder ter ondersteuning een aantal hoofdstukken waar we nader ingaan op de aankleding, de opzet en het verloop van de Bever-Doe-Dag en een checklist met aandachtspunten voor de organisatie van een Bever-Doe-Dag.

De districts- of regio-organisator ontvangt een bijlage waarin een enquête- en opgaveformulier zit. Hiermee wordt, naast de mogelijkheid te reageren op deze Bever-Doe-Dagmap, ook de mogelijkheid geboden om kleurboekjes van de tekeningen die in de map staan, te bestellen. Hoe dit gedaan moet worden kun je opzoeken onder het kopje 'Herinnering'.

Voor ieder district zit er een set tekeningen los bij. Onder het kopje 'Tekeningen' worden enkele suggesties gegeven wat met deze tekeningen gedaan kan worden.

HOE MOET JE DEZE MAP NU GAAN LEZEN?

In het volgende hoofdstuk lees je de verhalen hoe het allemaal is begonnen. Deze verhalen, 'Lange Doener en de striptekenaar' en 'Hoe het verder gaat...' kunnen echter op verschillende manieren worden gebruikt om een Bever-Doe-Dag te starten en daar begint het hoofdstuk Voorbereidingen mee.

Om nu niet in verwarring te komen, adviseren we, wanneer je het verhaal gaat lezen, niet de bijgevoegde spelsuggesties, maar het verhaal eerst als compleet verhaal te lezen.

Nadat je je als het ware 'in het thema hebt ingelezen' en daarna het hoofdstuk 'Voorbereiding' leest, begrijp je de bedoeling van de spelsuggesties beter.

Tot slot hopen we dat je zo'n goede keuze uit de verhalen en verdere organisatietips kunt maken dat de Bevers er weer een grandioze dag aan beleven!

Mocht je vragen hebben dan kun je deze aan het Infocentrum stellen. Telefoon: 033-4960260.



Lange Doener staat voor de grote boekenkast. Met zijn vingers gaat hij langs de titels van de boeken. 'Pinkeltje in dromenland...eh...Dribbel gaat op reis..., Donald Duck vakantieboek. Welk boek zou ik nu eens gaan lezen,' peinst Lange Doener. 'Ik heb zoveel boeken en ik heb er al zoveel gelezen... Mmmm.... over treinen, dat lijkt me wel wat. Doe ik net of ik een lange reis ga maken!'. Lange Doener nestelt zich in de vertelstoel. Net als hij wil gaan lezen, klingelt de voordeur-bel. 'Ha, visite', denkt Lange Doener, en loopt naar de voordeur. Wanneer hij de deur open doet ziet hij daar een meneer staan die hij niet kent! 'Goedendag', begroet Lange Doener de meneer. Met een zwierige zwaai pakt de meneer zijn hoed van zijn hoofd en roept vrolijk: 'Ook een goede dag!'. Ze staren elkaar een ogenblik aan. Het is net of ze broers zijn, ze lijken best wat op elkaar! Allebei hebben ze een prachtige hoed en een grote bos haar en een vrolijke snor en baard. Allebei strijken ze tegelijk over hun baard en... schieten dan hard in de lach! 'Kom binnen,' nodigt Lange Doener uit. De meneer loopt achter Lange Doener aan de

kamer binnen waar ook de boekenkast staat. Meteen loopt de meneer naar de boekenkast! 'Jaaaaaa! Het is ècht waar! Je hebt ècht zoveel boeken!', roept de meneer verrukt. Lange Doener kijkt verbaasd. 'Ja, zie je. Ik ben een striptekenaar en ik maak allerlei plaatjes bij verhalen. Nu heb ik gehoord dat jij vreselijk goed verhalen kan vertellen. Zou jij zin hebben om mij een aantal verhalen te vertellen zodat ik er plaatjes bij kan tekenen?' 'Eh...mmm...tja,' denkt Lange Doener na, terwijl hij op zijn hoofd krabbelt. 'Waar moet ik dan over vertellen?' 'Nou, je hebt toch een heleboel vrienden en je bent pas op vakantie geweest?' oppert de striptekenaar. 'Ja, dat is waar. En ik heb een heleboel boeken gelezen,' zegt Lange Doener. Hij besluit om aan de wens van de striptekenaar gehoor te geven. 'Ga er maar eens goed voor zitten, meneer de striptekenaar!' Vlug pakt de striptekenaar zijn tekenspullen en gaat tegenover Lange Doener op het 'luisterkleed' liggen. Lange Doener gaat met een stralende glimlach in zijn 'vertelstoel' zitten en begint.....

*Hij vertelt een heleboel verhalen en de stripteke-
naar tekent een heleboel blaadjes vol.*

*Na een paar maanden krijgt Lange Doener een
groot pakket met een brief erbij.*

Lange Doener maakt de brief open en leest:

Beste Vriend,

*Ik heb bij jouw verhalen de tekenin-
gen gemaakt. Ze zitten in dit pakket.
Ik hoop dat je ze erg mooi vindt en
ze aan de Bevers laat zien wanneer
je ze het verhaal vertelt.*

Groeten van je vriend,

de striptekenaar.

*Lange Doener bekijkt de tekeningen. 'Wat zijn ze
mooi', roept hij enthousiast uit. 'Die ga ik zeker
aan de Bevers laten zien wanneer ze op bezoek
komen. Dat duurt gelukkig niet lang meer!'
Hij zet de boeken in de kast bij de andere boe-
ken.*

ACTIVITEIT SUGGESTIES:

BOEKLOPEN.

Benodigdheden:

*voor iedere Bever een boek, dozen of kratten
waar in boeken uit- en ingaan, afzettouw of lint.*

Maak met afzettouw of lint een begin en
eindstreep. Zet de doos met de boeken bij
de rijtjes en een lege doos aan de overkant.
De Bevers gaan verdeeld in twee of meer rijtjes
achter elkaar zitten. Voor ieder rijtje ligt een sta-
pel boeken in de doos. De eerste Bevers pakken
een boek van de stapel, leggen het op hun hoofd
en zonder het boek beet te houden lopen ze naar
de doos aan de overkant. Wanneer het boek in
de doos ligt mag de volgende Bever. De Bever
die net is geweest blijft aan de overkant zitten.
Zo wordt er dus aan de overkant weer een nieuw
rijtje gevormd. Wanneer 'hun' Bever aan de over-
kant is klap 'zijn' rijtje.
Lukt het niet om het boek zonder vallen naar de
overkant te brengen, spreek dan bijvoorbeeld af
dat ze één hand op het boek mogen leggen.

Of wanneer ze drie keer het boek hebben laten
vallen, mogen ze het beethouden.

STAP MAAR IN DE TREIN!

Benodigdheden:

*afzettouw of lint, een keerpunt (stoel of doos
o.i.d.)*

Maak met het afzettouw een beginstreep.
Dit wordt ook de eindstreep.

De Bevers gaan in rijtjes achter elkaar staan.
Iedere eerste Bever van het rijtje is de locomotief,
de tweede bijvoorbeeld een poes, de derde
een schaap, enz.

Op een teken vertrekken de locomotiefjes naar
de overkant. Ze maken daarbij 'tjoektjoek'-gelui-
den. Ze lopen om het keerpunt en gaan dan het
eerst 'wagonnetje' met de poesjes ophalen.
Weer lopen ze naar de overkant, keren en gaan
dan het tweede wagonnetje ophalen, enz. Zodra
het wagonnetje vertrekt maakt hij het geluid van
'hetgeen er in het wagonnetje zit'. Zo tot alle
wagonnetjes achter de locomotief hangen. Dan
lopen ze met z'n allen heen en terug én weer een
keer heen. Bij het keerpunt zijn ze dan 'op de
plaats van bestemming' gekomen.

GOEDEMORGEN, GOEDEMIDDAG, GOEDENAVOND.

Benodigdheden:

niets

De Bevers maken een kring.

Variant 1:

Eén van de Bevers mag beginnen. Hij gaat
buiten om de kring lopen. De Bever stopt
steeds bij een andere Bever. Ze geven elkaar
een hand en wensen elkaar 'goedemorgen'. Bij
de tweede keer wensen de Bevers elkaar 'goe-
demiddag'. Wanneer de Bever voor de derde
keer een Bever uitkiest en deze 'goedenavond'
wenst rennen ze allebei in een andere richting
om de kring heen tot ze weer bij de plaats komen
waar de Bever stond. Wie het eerste op die plaats
terug is gaat in de kring staan en roept 'binnen'.

Variant 2:

Twee Bevers die naast elkaar in de kring staan
mogen (rustig) om de kring gaan lopen. Ieder
een andere kant op. Wanneer ze elkaar tegenko-
men wensen ze elkaar 'goedemorgen, goede-
middag'. Wanneer ze elkaar goedenavond wen-
sen gaan ze rennen. Wie het eerst bij de twee
open plaatsen in de kring komt, gaat in de kring
staan.

DE TWEELING OF 'IN DE SPIEGEL KIJKEN'.

Benodigdheden:

niets

Twee Bevers gaan tegenover elkaar staan. Er wordt afgesproken wie begint. Die gaat allerlei manieren verzinnen. De andere Bever probeert ze zo snel mogelijk na te doen. Na een poosje gaan ze wisselen. Het spel kan door het hele groepje tegelijk gespeeld worden.

VERHAAL MET ALLERLEI BEWEGINGEN.

Benodigdheden:

niets (of de materialen die in het verhaal voorkomen)

Door de leiding is een verhaal gemaakt. In dit verhaal zitten allerlei momenten waar een bepaalde beweging wordt gemaakt. Deze bewegingen worden van tevoren afgesproken. In plaats van bewegingen kunnen ook geluiden of iets anders worden verzonnen.

ZELF 'EEN BOEK MAKEN'

Benodigdheden:

'boekjes', tijdschriften, scharen, lijm

Van tevoren is er voor iedere Bever een 'boekje' gemaakt. Dit is een aantal vellen papier of karton die in het midden aan elkaar zijn vastgemaakt.

Iedere Bever gaat aan de hand van plaatjes die hij uit de tijdschriften zoekt een eigen verhaal maken.

Je kunt tevoren ook een aantal plaatjes hebben verzameld waarmee verschillende verhalen door de Bevers gemaakt kunnen worden.

HOE HET VERDER GAAT.....



DAAR KOMEN DE BEVERS!

De Bevers zien Lange Doener in zijn vertelstoel zitten.... Jippie, dat betekent voorlezen!

De Bevers verzamelen zich rond de vertelstoel van Lange Doener. Hij pakt één van zijn nieuwe boeken. 'Kijk eens Bevers, wat ik hier heb?! Er is een meneer bij mij op visite geweest die hééél goed kan tekenen. Ik heb die meneer verhalen verteld en die meneer heeft er tekeningen bijgemaakt!'

Lange Doener houdt de tekening omhoog.

'Kunnen jullie de tekening allemaal goed zien?'

De achterste Bevers schudden hun hoofd. 'Wat, zien jullie niets? Tja, het is ook wel een kleine tekening voor zo'n grote groep. Weet je wat? Ik kan éénmaal per dag toveren en ik heb vandaag nog niet getoverd. Ik ga alle tekeningen die bij de verhalen horen groot toveren!'

Hij pakt z'n hoge hoed, neemt wat toverpoeder...oeps...een toverspreuk! Er moet een toverspreuk worden verzonnen!

Samen met de Bevers verzint Lange Doener een toverspreuk. De Bevers zeggen de spreuk en Lange Doener gooit zijn hoed omhoog...Niets!!! Nóg maar een keertje en wat harder! Lange

Doener gooit weer zijn hoed in de lucht... De hoed belandt met een boog tussen de struiken in de tuin. 'Oei, even mijn hoed pakken', zegt Lange Doener tegen de Bevers en hij loopt naar de struiken.

'Maar kijk nu eens', roept Lange Doener verbaasd uit. 'Er liggen hier allemaal hele grote tekeningen. Jaaa!!!! Het is gelukt, het zijn de tekeningen van de verhalen!'

Lange Doener raapt de platen op en schrikt. Voor de tweede keer valt zijn hoed van zijn hoofd...

Terwijl hij de tekeningen opdraait vallen er allemaal stukken uit. En... die stukken kunnen lopen en praten!

'Hè, wat ben ik blij!', roept Floortje Plakgraag, 'Ik wilde zo graag ècht met Frederik gaan plakken!' 'Nou, a-a-nd-d-d-ers-s- ik-k-k w-w-wel', hakkelt Tilt, de robot, 'Ik wil graag even mijn batterijen vernieuwen'.

Bijna alle figuren zijn uit de tekeningen gestapt en lopen vrolijk tussen de Bevers rond. Dat is me nog eens toveren!!

Lange Doener zet de platen in de kamer. Ineens krijgt hij een fantastisch idee. 'Weet je wat,' stelt hij aan de getekende figuren voor, 'jullie gaan

*aan de Bevers jullie eigen verhaal vertellen!'.
Dat is me even een leuk plan!
Vlug gaan de figuren bij hun tekening zitten en
de Bevers kiezen steeds een verhaal!*

*Na een poos zijn alle verhalen voorgelezen.
'Tjonge dat was me wat', zucht Pompedomp vol-
daan, 'mijn droom is zelfs nu ècht gebeurd! Zo
zie je maar, als je een vriend zoals Lange
Doener hebt, kan er van alles gebeuren!
Daar zijn de anderen het roerend mee eens.
'Laten we bij een ander Hotsjietonia gaan kijken
of daar ook Bevers zijn waar we ons verhaal aan
kunnen vertellen'
Dat is een goed idee! Gezamenlijk gaan de figu-
ren op stap en met de tekeningen onder hun arm
zwaaien ze nog één keer naar de Bevers en
gaan ze op zoek naar een ander Hotsjietonia.*

ACTIVITEITSUGGESTIES:

LEREN TOVEREN.

Benodigdheden:

enkele (beginners)goocheldozen

Samen met de Bevers gaan we leren toveren.
Wanneer een Bever iets heeft geleerd mag hij
dat aan de andere Bevers laten zien.

KLEUREN TOVEREN.

Benodigdheden:

*stroken vloeipapier (bijvoorbeeld van witte kof-
fiefilterzakjes), kom met water, viltstiften met niet
primaire kleuren, knijpers, eventueel een waslijn-
tje waar de stroken aan kunnen drogen*

Iedere Bever krijgt enkele stroken vloeipapier.
Op ongeveer 2 cm van één kant zet hij met de
viltstift een duidelijke stip. Aan de andere kant
klemt hij de strook in de knijper. Met de wasknij-
per in de hand doopt hij de strook in het water.
Het water mag de stip niet raken. Wanneer je
goed kijkt 'kruipt' het water langzaam omhoog
naar de stip en zie je de stip verkleuren. Je kunt
de stip daarna nog laten drogen aan de waslijn.

'HOEDJE' SCHEREN.

Benodigdheden:

een aantal frisbees

Iedere Bever mag, net als Lange Doener, zijn
'hoed' wegscheren!
Let er op dat de richting waar de Bevers de fris-
bees heen mogen gooien veilig is.

Je kunt als leider een grapje uithalen door bij-
voorbeeld voor te stellen dat jij steeds de 'hoed'
op zal halen. Wanneer je hem dan pakt, ligt daar
bijvoorbeeld ineens een snoepje of iets derge-
lijks.

PLAATJES TIKKERTJE.

Benodigdheden:

niets

Het is een variant op beelden-tikkertje.
Spreek een bepaald gebied af hoe ver ze
mogen lopen met tikken.

Alle Bevers gaan als een plaatje in een bepaalde
houding staan, behalve één, dit is de tikker. Ze
moeten goed onthouden hoe ze staan.
De tikker gaat voor de plaat staan en steeds pro-
beert er een Bever uit de plaat te ontsnappen.
Wanneer dit lukt, gaat hij ergens in het afgespro-
ken gebied staan. Wordt de Bever getikt dan
moet hij terug in de plaat en mag hij het nog een
keer proberen. Wanneer alle Bevers uit de plaat
zijn, gaat de tikker ze weer proberen te 'vangen'.
Wanneer je wordt getikt, moet je weer in dezelf-
de houding in de plaat gaan staan. Zo tot de hele
plaat weer compleet is.
Wordt het spel nog eens gespeeld, dan mag de
tikker iemand uit de plaat aanwijzen. De tikker
die is geweest, neemt de houding aan van dege-
ne die hij heeft aangewezen.

LUISTERKLEED MAKEN.

Benodigdheden:

*lapjes of grote lap stof, watervaste viltstiften of
ander materiaal waar de kinderen het kleed mee
kunnen versieren*

Afhankelijk hoe je het kleed gaat maken.
Lees de suggesties onder het kopje 'luister-
kleed'.

VOORBEREIDING

Het verhaal van Lange Doener en de striptekenaar is voor verschillende mogelijkheden geschreven:

A: ALS VOORBEREIDING MET DE BEVERS VOOR DE BEVER-DOE-DAG.

Maak van het thema(start)verhaal als volgt een soort verslag.

Tijdens de opkomst kan er worden verteld dat de leiding heeft gehoord dat een Lange Doener nieuwe verhalen heeft verteld aan een tekenaar. Die tekenaar heeft er mooie tekeningen bij gemaakt. We zijn er erg nieuwsgierig naar en stellen voor om (bijvoorbeeld) volgende week eens naar die Lange Doener te gaan en te vragen of hij de verhalen wil vertellen.

De opkomst zelf kan in het teken staan van boeken, voorlezen en misschien het zelf lezen van de Bevers.

B: ALS EEN OPENINGSSPEL OP DE BEVER-DOE-DAG.

Maak van het verhaal samen met het vervolgverhaal (Hoe het verder gaat...) een toneelstukje dat als opening van de Bever-Doe-Dag gespeeld wordt.

De suggesties die bij de aankleding van de Bever-Doe-Dag worden gegeven (pagina 15) kunnen daarvoor (ook) worden gebruikt.

C: 'GEWOON' ALS EEN OPKOMST.

Het kan het begin zijn van opkomsten waarbij iedere week (weer) een verhaal als opkomst wordt gebruikt. Dit kan met één of meerdere Beverkolonies. Het startverhaal wordt dan enigszins aangepast. Wanneer bijvoorbeeld meerdere groepen samen een aantal opkomsten voorbereiden zou het startverhaal op de eigen groep kunnen zijn en het verdere verloop afwisselend bij de groepen.

Hun (eigen) Lange Doener belooft, nadat hij één verhaal heeft verteld dat hij een aantal verhalen zal rondsturen naar andere 'Hotsjietonia's' die de Bevers dan ook daar kunnen gaan luisteren en spelen.

Steeds wordt er een tekening groot getoverd. Het wel of niet 'levend' worden van de figuren uit het verhaal hangt af van de hoeveelheid leiding en of het wel of niet inschakelen van andere medewerkers. Dit kunnen eigen leden zijn (bijvoorbeeld Explorers) maar denk ook eens aan ouders, belangstellenden die je 'ergens buiten Scouting' tegenkomt. (Bijvoorbeeld tijdens een Nationale Scoutingdag of andere Kaderwerfactie).

Meestal worden er bij ieder verhaal zoveel spel-suggesties gegeven dat de opkomsten daarmee gevuld kunnen worden.

Wat we naar aanleiding van de voorbereidings-suggesties ook nog willen opmerken:

Misschien is het een idee om twee suggesties te nemen! Eén voor als het mocht regenen op de afgesproken datum en één voor een stralende dag!



AANKLEDING, OPZET EN VERLOOP VAN DE DAG

Wanneer je het inleidende verhaal en daarna het vervolg hebt gelezen heb je je vast een beeld gevormd hoe het één en ander er uit gaat zien. Toch willen we jullie graag een aantal suggesties geven voor de aankleding, de opzet en het verloop van deze Bever-Doe-Dag.

AANKLEDING EN OPZET VAN DE DAG.

De opening speelt zich af in de werkkamer van Hotsjietonia. Dit decor kan op een groot laken worden getekend. Er staat een 'vertelstoel' en voor de stoel ligt een groot 'luisterkleed'. Er zou een standaard, boekenkast of iets dergelijks kunnen staan waar de grote tekeningen in of aan opgehangen kunnen worden. Iets (laten) pionieren is natuurlijk ook heel origineel!

Je kunt de centrale plek verder nog versieren met vlaggen, ballonnen, papieren bloemen, enzovoort.

DE VERTELSTOEL.

Deze stoel ziet er heel bijzonder uit!

Suggesties:

- een super grote (gepioneerde) stoel,
- een prachtig versierde stoel,
- een ludieke stoel gemaakt van bijvoorbeeld allemaal tijdschriften of beplakte dozen.

De vertelstoel moet zo worden neergezet dat Lange Doener zijn hoed met een ferme zwaai op de plek kan gooien waar de grote tekeningen nog even verborgen zijn.

HET LUISTERKLEED.

Suggesties:

- een heel groot kleed, gemaakt van één of meerdere lappen stof, waar alle Bevers oppassen.
- een kleed dat van tevoren langs de deelnemende groepen is gegaan. De Bevers mogen er dan een tekening op maken.
- Je kan het kleed ook in zoveel stukken verdelen als er Bevers komen. Iedere Bever maakt er een tekening op en er wordt één kleed van gemaakt. Wanneer de Bevers op de Bever-Doe-Dag komen kunnen ze op hun eigen tekening gaan zitten.
- een kleed waar alle kinderen na afloop hun naam op mogen zetten als herinnering. Het kleed kan daarna worden verloot onder de groepen. (Of misschien kan het wel in het toekomstige regiobureau worden gehangen???)

- iedere groep krijgt een bepaalde kleur. Op de Bever-Doe-Dag gaan ze op hun eigen kleur zitten. De gekleurde lappen worden aan elkaar gezet.
- voor iedere Bever een eigen 'luisterlap'. Deze 'luisterlap' kan van tevoren al op de groep zijn gemaakt. De Bevers kunnen hem zelf versieren. In het laatste geval kan men de lap ook als 'luisterlap' op de groep zelf gebruiken bij andere gelegenheden. (Ze kunnen de 'luisterlap' ook als 'zitlap' gaan gebruiken, wanneer ze naar de andere speltakken gaan. Alleen moet er dan een stuk plastic onder worden genaaid).

LANGE DOENER.

Lange Doener heeft zijn ('zondagse') hoed op. Zorg ervoor dat de hoed goed kan cirkelen. Het boekje heeft hij in zijn handen.

In zijn (binnen)zak heeft hij een zakje met toverstof. Bijvoorbeeld zand met (zilver)glitter er door. Op het moment dat hij zijn hoed weg cirkelt en even later met de tekeningen terugkomt heeft hij het boekje weggestopt.

Lange Doener loopt gedurende de activiteit steeds langs de groepjes om mee te doen.

DE ANDERE FIGUREN.

In de verhalen komen een aantal figuren voor die in Hotsjietonia spelen. We bedoelen hiermee dat deze figuren in ieder geval voor de Bevers heel herkenbaar zijn. Wanneer er op een groep vaste figuren zijn die die Hotsjietonia-figuren altijd spelen laat dit dan ook op de Bever-Doe-Dag het geval zijn. Het maakt de Bevers niet veel uit als er meer Lappezakken zijn. Als hun Lappezak er ook maar is! Ook komen er een aantal figuren voor dat wel in de map staat maar niet zo bekend is. Daarnaast zijn er figuren die we 'zomaar' introduceren, zoals Floortje Plakgraag. Ook Zeeline laten we nog een keer terugkomen. Naast de 'Bever figuren' is er ook een aantal stripfiguren waar de Bevers vast weleens van gehoord hebben of die ze op de TV hebben gezien. Kleed de figuren zo herkenbaar mogelijk aan.

FIGUREN UIT DE TEKENINGEN.

In ieder verhaal komt een aantal figuren voor. Deze worden op de tekening weergegeven. Zelf kan men kiezen welke figuren men uit de tekening laat komen. Hoeveel figuren ligt aan het aantal beschikbare leiding. Deze figuren begeleiden samen met een vaste begeleider per groepje de activiteiten die bij het verhaal horen. Op deze manier heeft ieder groepje steeds een aantal begeleiders.

TEKENINGEN.

Deze Bever-Doe-Dag staat in het teken van verhalen. Zoals je in het inleidende verhaal kunt lezen is er een striptekenaar die bij een aantal nieuwe verhalen een tekening heeft gemaakt. Deze tekeningen zijn te klein om aan een hele groep te laten zien en Lange Doener tovert de tekeningen groot.

N.B.

Voor ieder district is er een set met de tekeningen op A4-formaat bijgeleverd. Van deze tekeningen kan bijvoorbeeld een sheet worden gemaakt die men vervolgens met behulp van een overhead projecteert op een laken dat op een frame is bevestigd of de tekening wordt op een groot stuk stevig karton getekend.

De figuren die zogenaamd uit de tekening komen kunnen of niet getekend worden of er uit worden geknipt.

Nadat Lange Doener de tekeningen uit de struiken heeft gehaald en met de tekeningen onder zijn arm terugkomt, kan hij ze op verschillende manieren neerzetten:

- hij 'zet' (hangt) ze in een soort boekenkast of standaard. De figuren gaan erbij zitten;
- hij hangt ze op een groot bord. De figuren gaan erbij zitten;
- hij zet ze in een wijde kring, zodat de figuren die erbij horen naast of rond hun tekening kunnen zitten;
- hij zet de tekeningen in een lange rij en de figuren nemen plaats in hun tekening.

N.B.

In het verhaal komt de hoed van Lange Doener in de struiken terecht. Nu kan het natuurlijk heel goed zo zijn dat er in de verste verte geen struik te bekennen is! We denken dan dat jullie vast zo vindingrijk zijn dat daar op jullie 'speelplek' een oplossing voor wordt bedacht!

HET VERHAAL.

In deze Bever-Doe-Dagmap worden, met het inleidende verhaal mee, 11 verhalen met activiteiten aangeboden.

Het hangt af van de hoeveelheid Bevers, de grootte van de groepjes, de beschikbare leiding en de geplande tijd en mogelijk ook het tijdstip van de dag, hoeveel verhalen je voor deze dag kiest.

Neem wel zoveel verhalen dat de kinderen altijd kunnen kiezen en niet moeten wachten totdat er een verhaal 'vrij' komt.

Plak aan de achterkant van de tekening het verhaal zo heb je het gelijk bij de hand.

Bij de verhalen zitten een groot aantal spelsuggesties. Het kan van de manier van presenteren afhangen welke spelen en hoeveel spelen je gebruikt.

VERSCHILLENDE MANIEREN VAN PRESENTEREN VAN DE VERHALEN.

Het presenteren van de themaverhalen kan op verschillende manieren worden gedaan.

- Het verhaal wordt als een soort verslag verteld in de verleden tijd. Al vertellende kan het verhaal steeds even onderbroken worden door de activiteit die wordt genoemd. Deze wordt dan uitgespeeld met de Bevers, daarna gaat het verhaal weer verder. De figuren spelen dus met de Bevers de activiteiten die bij het verhaal passen en niet het verhaal zelf. Meestal kun je zo'n verhaal beginnen met: 'Ik heb me toch een poosje geleden iets beleefd!'
- Het verhaal kan als uitgangspunt dienen voor de activiteiten. We bedoelen daarmee dat je het verhaal als kapstok neemt en door middel van de activiteiten het verhaal 'tot leven' laat komen. Op deze manier beginnen de figuren met het uitspelen van hun rol zoals die in het verhaal beschreven staat. Het is meer een 'toneelstukje' waarbij de Bevers worden 'meegenomen in het verhaal' en daar onder aanvoering van het echte figuur de verschillende figuren meespelen. Het kan als volgt beginnen. De Bevers hebben de plaat ergens neergezet en dan komen de figuren tot leven. Al spelende verdelen de figuren de rollen die gespeeld gaan worden. Dan begint het verhaal.
- Vanuit het verhaal neem je een gegeven, bijvoorbeeld de keuken van Pompedomp, en daar doe je de activiteiten. De activiteiten worden gedaan die in het verhaal voorkomen,

maar de figuren zijn niet allemaal 'in levende lijve' aanwezig. In dit geval wordt het verhaal voorgelezen door Pompedomp. Ze kan het volgende voorstellen: 'Veronderstel dat jullie toen ook in mijn keuken waren geweest, dan hadden we ook zo'n lekkere taart kunnen maken. Weet je wat? Ik zal eens in mijn kast kijken misschien zit er nog wel wat in de kast!'

- Het verhaal wordt door de vaste begeleider of hoofdrolspeler uit het verhaal voorgelezen.

Aan de hand van de grote plaat wordt er steeds aangewezen wat er gebeurt. Na het voorlezen wordt er met de Bevers over nagepraat. Het starten van de activiteiten kan daarna beginnen. Een voorbeeld: (uit het verhaal van Ssst en Klaas Vaak) 'Dat was me een spannend verhaal! Maar goed dat Grijsje zijn zakdoek bij zich had anders zou het hele bal verregend zijn! Kijk, ik heb ook een zakdoekje bij me. (Laat een zakdoekje zien.) Zullen we 'zakdoekje leggen' spelen?'

Niet ieder verhaal hoeft dus op dezelfde manier te worden aangeboden. Kies voor elk verhaal die manier die de presentatoren van dat verhaal het beste ligt. Dat brengt niet alleen afwisseling voor de Bevers, maar ook kan ieder met zijn speciale deskundigheid zich prima 'vermaken'!

Lees ook de Bijlage Voorlezen, Vertellen en Voordragen.

DE SPELSUGGESTIES.

Bij ieder verhaal wordt een aantal spelsuggesties gegeven. Omdat we niet weten hoe jullie de verhalen presenteren hebben we er voor gekozen om de spelen en andere activiteiten niet een inleidend 'sausje' te geven. Wel willen we de suggestie geven dit vooral te doen! De Bevers zitten dan als het ware 'echt' in het verhaal.

Een voorbeeld:

In het verhaal van 'Hippe en de brandweer' wordt het spelletje 'de kelder leegpompen' gegeven. Dit zou als volgt gepresenteerd kunnen worden. (zie ook presenteren van verhalen, de puntsgewijze suggesties corresponderen met de hieronder gegeven spelsuggesties)

- Het verhaal wordt voorgelezen door Hippe als een soort verslag. Steeds wanneer hij bij een stukje komt waar bij een spel de gegeven spelsuggestie gespeeld kan worden, kan Hippe een spel beginnen. Bij de kelder-leegpomp oefening leest Hippe: 'De commandant riep: 'Brandweerlieden! Het is weer tijd voor de volgende oefening! Er moeten verschillende kelders leeg worden gepompt! Ga met z'n tweeën (of meer) bij een kelder zitten. We kregen van de brandweercommandant allemaal een pomp en op het teken van de brandweercommandant gingen we de kelder leegpompen! Kom, dan gaan we dat ook doen!'
- Het hele verhaal wordt samen met de Bevers als 'echt' uitgespeeld (het wordt dus niet voorgelezen). Ze zijn Hippe en brandweerlieden. Ze springen samen met Hippe op hun skippybal door de tuin! Wanneer de ladderwagen er aan komt 'springen' ze op de ladderwagen en 'rijden' naar het veld waar de brandweercommandant (kan de vaste begeleider zijn) de oefeningen opgeeft die gedaan moeten worden. Dan komt de oefening 'kelder leegpompen'. De commandant geeft dan als volgt het bevel: 'Brandweerlieden, de volgende oefening is een kelder leegpompen. Ga in groepjes van twee (of meer) bij een kelder staan. Op mijn teken pakken jullie de pomp en beginnen jullie te pompen! Klaar??? Start!!!!'
- Hippe zit temidden van alle spullen die tijdens de brandweeroefeningen zijn gebruikt. Hij heeft verteld wat hij heeft beleefd. Wanneer hij over de kelderleegpomp oefening vertelt stelt hij voor: 'Veronderstel dat jullie ook die oefening hadden moeten doen. Wacht, ik zal eens in mijn tas kijken of ik zogenaamde kelders heb



meegenomen. Hij haalt dan een aantal 'kelders' uit de tas en speelt het spel met de Bevers.

- Het verhaal wordt door Hippe voorgelezen. Hippe mijmert samen met de Bevers na over het verhaal en stelt dan voor wanneer hij over de kelderoefening verteld: (hij pakt de voorwerpen) 'Kijk als dit schaalpje nu eens de kelder is en deze limonade het water en deze rietjes de pomp, dan doen we net of we een kelder gaan leegpompen!' Daarna wordt het spel gespeeld.

HET MATERIAAL VOOR DE SPELEN.

Bij ieder verhaal worden spelsuggesties aangeboden. Bij de meeste spelen wordt materiaal gebruikt. Dit materiaal hebben de figuren uit het verhaal bij zich. Het zit bijvoorbeeld in een grote rugzak, mand of knapzak. Ook is het leuk om het materiaal bijvoorbeeld in een (bolder)kar te vervoeren of aan een fiets of autopod te hangen. Bij een aantal verhalen zal een vaste plaats nodig zijn, dit omdat er spelen zijn waar van tevoren iets klaar moet staan en/of waarvan het opbouwen en het afbreken onhandig en tijdrovend is. Schrijf eventueel aan de achterkant van de tekening wáár gespeeld moet worden. Nadat het verhaal is 'gespeeld' wordt het materiaal weer verzameld en de plek wordt schoon achtergelaten.

Iedere vaste begeleider heeft een vuilniszak bij zich waar steeds het afval in wordt verzameld.

Uit het bovenstaande heb je vast begrepen dat Bevers zelf mogen kiezen waar ze hun verhaal gaan spelen. Wanneer je dit niet zo ziet zitten kun je natuurlijk ook kiezen voor een vaste plek. We denken wel dat het steeds even wegbrengen en een ander verhaal uit de boekenkast mogen kiezen lekker spannend is. Het is niet alleen een vrijere vorm van een postenspel, maar het betreft de Bevers méér bij het spel dan dat ze 'alleen maar' naar iedere tekening moeten wandelen. (Het is tevens een vorm van vrij spelen.)

VASTE BEGELEIDER.

Ieder groepje Bevers heeft gedurende het spelen een vaste begeleider(ster). Het is wel handig dat dat iemand is die de Bevers (al) kennen. Wanneer het door omstandigheden geen eigen leiding kan zijn laat dan de Bevers van tevoren kennis maken met de begeleider(ster). De vaste begeleider moet goed op de hoogte zijn van de organisatie van de Bever-Doe-Dag zoals die gespeeld gaat worden

De vaste begeleider is dus geen 'oppas' maar iemand die stimuleert, meespeelt en op de goede manier ingrijpt wanneer er iets mis dreigt te gaan.

NAAMKAARTJES.

Het is leuk om voor iedere Bever en vaste begeleider een naamkaartje te maken. Suggesties:

- een naamkaartje in de vorm van een boekje. Dit boekje kan van tevoren zelf door de Bevers op de groep zijn gemaakt. Geef ieder groepje zijn eigen kleur.
- een naamkaartje met een klein potloodje er op. Met dat potlood kunnen ze dan, wanneer ze de herinnering krijgen die bij deze map besteld kan worden, hun naam er op schrijven.

HERINNERING.

Bij deze Bever-Doe-Dag wordt een specialiteit aangeboden! Er is namelijk van de tekeningen die bij de verhalen horen een KLEURBOEKJE gemaakt.

Dit kleurboekje kan als herinnering aan de Bevers worden aangeboden.

Het boekje is gemaakt van stevig papier met een leuke buitenkant waar ze hun naam op kunnen schrijven. (Vandaar de naamkaart-potlood suggestie)

Het boekje kost f1,00 en is te bestellen bij het Infocentrum. De bestelling gaat als volgt:

Bij de map zit een formulier. Op dit formulier worden enige vragen gesteld. Aan het eind wordt de vraag gesteld of je gebruik wilt maken van de mogelijkheid om de kleurboekjes te bestellen. Deze vraag is dan tevens de aanvraag voor de kleurboekjes.

De boekjes kunnen besteld worden vanaf 12 februari. Eind maart worden de boekjes dan toegestuurd.

VERLOOP VAN DE DAG

OPENING.

Lange Doener zit in zijn 'vertelstoel' wanneer de Bevers aankomen. Het 'luisterkleed' ligt ervoor. De Bevers nemen plaats. Lange Doener vertelt wat er is gebeurd en laat het boekje zien. Hij komt er achter dat niet iedereen de tekening kan zien en bedenkt dat hij die dag nog niet heeft getoverd. Met de Bevers verzint hij een toverspreuk. Deze toverspreuk moet goed hard worden geroepen, anders lukt het natuurlijk nooit! Wanneer zijn hoed door de lucht vliegt, let er dan als begeleiding op dat de Bevers op hun 'luisterkleed' blijven zitten.

Het spreekt voor zich dat de Bevers de figuren niet van tevoren zien.

Wanneer de grote tekeningen zijn opgesteld zoals is afgesproken, kan er worden gestart met de activiteiten.

Aan de hand van bijvoorbeeld de kleuren van de naamkaartjes zijn de groepjes ingedeeld. Lange Doener stelt voor dat eerst de Bevers met de rode en de gele kaartjes een tekening mogen kiezen. Zij gaan dan met hun begeleider een tekening kiezen. Zodra ze hun keus hebben gemaakt, pakken ze de tekening en gaan daarmee naar een plek waar ze willen spelen. De figuren gaan er achter aan met het materiaal. Zo tot alle groepjes een tekening hebben gekozen.

SPEELTIJD.

De speeltijd van ieder verhaal hangt af van de grootte van het groepje en de activiteiten die er bij de verschillende verhalen worden gedaan. Gemiddeld zal ieder verhaal mét de spelsuggesties ongeveer 20 à 25 minuten kunnen duren. Raffel de verhalen niet af om maar zoveel mogelijk verhalen te spelen. Het geeft niets wanneer ze niet alle verhalen hebben gehad. Er komen misschien (ook) nog andere momenten om de verhalen te spelen.

DRINKEN.

Tijdens het spel wordt meestal voor de Bevers en de leiding iets te drinken gegeven. Dit kan op deze Bever-Doe-Dag op verschillende manieren worden aangeboden.

- Lange Doener (of een ander verkleed figuur) trekt met een kar langs de groepen terwijl ze bezig zijn.
- Wanneer bijvoorbeeld een groepje Bevers het tweede verhaal komt kiezen, drinken ze eerst bij de 'bar' een 'rietjesdrinkdrank'.
- Na een bepaalde tijd wordt er getoeterd; dat betekent dat de Bevers snel rond de stoel van Lange Doener moeten gaan zitten. Lange Doener leest dan, terwijl de Bevers hun drinken en eventueel lekkers krijgen, een verhaal voor. (Wat niet groot wordt getoverd!)

AFSLUITING.

Na een bepaalde speeltijd worden alle tekeningen verzameld. Ze worden op dezelfde manier opgesteld als bij de opening.

Lange Doener zit weer in zijn 'vertelstoel'.

Hij besluit om de tekeningen weer klein te toveren, maar... hij vergeet dat hij maar één keer per dag kan toveren.

Hoe hij met de Bevers ook probeert door toverspreuken de tekeningen kleiner te toveren, het lukt niet!

Misschien moeten ze er wel bij stampen of klappen of een dansje met de figuren uit de tekening maken.....

Wanneer er helemaal niets lukt besluit Lange Doener dat de tekeningen dan maar groot moeten blijven. Hij heeft immers ook nog een boekje waar de tekeningen in het klein in staan. Willen de Bevers misschien ook zo'n boekje? Dat kan hoor, want hij heeft een heleboel van die boekjes! Kleurboekjes wel te verstaan!

De boekjes worden uitgedeeld en de Bevers worden door de figuren uitgezwaaid, of andersom: de figuren worden door de Bevers uitgezwaaid, zoals al is beschreven!

HIPPE EN DE BRANDWEER



Rondom Huize Hotsjietonia is het een drukte van belang! Lappezak is een tent aan het bouwen van oude gordijnen.

Pompedomp is de planten aan het water geven en Hippe springt rond op zijn skippybal.

Plotseling stopt hij met springen. Wat hoort hij in de verte? 'TA-TUU-TA-TUU-TA-TUU!' Een brandweerwagen! Het geluid komt steeds dichterbij. Hippe springt tot vlak bij het tuinhokje op zijn skippybal. 'Daar komt-ie! Daar komt-ie!', gilt Hippe, 'Kom snel kijken, het is de ladderwagen!'

Van de spanning springt Hippe steeds hoger en hoger... Ineens lijkt het wel of hij vliegt!

Hij vliegt over het tuinhokje en landt padoes óp de ladderwagen!

'Oeps', roept Hippe verschrikt, 'wat heb ik nu gedaan?'. Hij houdt zich stevig vast, want de ladderwagen rijdt heel hard over de bochtige weg.

'TA-TUU-TA-TUU-TA-TUU!' Er komt nog een brandweerwagen aan en in de verte nog één! 'Waar zou de brand zijn?' denkt Hippe, 'Zoveel brandweerwagens bij elkaar, dat moet wel een grote brand zijn!'

Ze rijden naar een groot grasveld, waar alle wagens keurig naast elkaar gaan staan. Er is

namelijk helemaal geen brand, maar een grote brandweeroefening!

Hippe kijkt vanaf de ladderwagen naar beneden en ziet de brandweermannen uitstappen.

'Oehoe', roept Hippe zachtjes. Verbaasd kijkt één van de brandweermannen naar boven en ziet Hippe op de ladder zitten. 'Hoe kom jij daar?!', vraagt de brandweerman verbaasd, 'Ik ... uhh, ik ben met mijn skippybal zo hoog gesprongen dat ik op de ladderwagen terecht kwam!'

'Wil je wel eens heel vlug naar beneden komen?' brult een andere brandweerman boos. 'Oei, dat is vast de commandant!' schrikt Hippe.

'Ja, meneer de brandweercommandant,' antwoordt Hippe benauwd en hij klimt snel naar beneden. Wanneer hij beneden is, begint de brandweercommandant te lachen. 'Zo, dus jij wil graag brandweerman zijn? 'Ja, meneer de brandweercommandant,' mompelt Hippe verlegen. 'Kom maar eens met me mee.' Hippe loopt achter de brandweercommandant aan. De brandweercommandant opent een grote doos. 'Kijk, hier heb ik een pak en een helm. Trek dit maar aan, dan kun je meehelpen met blussen!' Hippe

straalt van oor tot oor. Dat is even een buitenkansje!

'Wil ladderwagen nummer 15 zich melden?', wordt er omgeroepen. 'Dat zijn wij,' roepen de brandweermannen. Vlug pakken zij de slang, rollen hem uit en houden hem klaar om te spuiten. De brandweercommandant geeft opdracht om de kraan open te draaien. Hippe staat met een rood hoofd van inspanning tussen de brandweermannen in en houdt de slang goed vast.

'PPSSSSSS...., daar spuit het water uit de slang, middenin de nepbrand.

'Ohhh, wat gaaf!!!', brult Hippe boven het geluid van het spuiten uit.

Na drie minuten wordt het sein 'brand meester' gegeven.

'Zo,' zegt de brandweercommandant tegen Hippe, 'dat was je éérste brandblus oefening, op naar de volgende.

De kelder-leegpomp-oefening. Vlug gaat Hippe achter de andere brandweermannen aan.

'Brandweerlieden', roept de commandant, 'de volgende oefening is een kelder leegpompen. Ga in groepjes bij een kelder staan. Op mijn teken pakken jullie de pomp en beginnen jullie te pompen! Klaar??? Start!!!!'

Ik denk wel dat Hippe toen hij thuis kwam heel snel naar bed is gegaan, want hij was vast heel erg moe! Zou hij er ook nog over gedroomd hebben?

ACTIVITEITSUGGESTIES.

SKIPPYBAL SPRINGEN.

Benodigheden:

skippyballen, een laken waar de ladderwagen op getekend is, iets waar het laken aan op kan hangen, kleine sponzen, vingerverf of iets dergelijks, oude kommetjes of schotels, iets om de kommetjes op te zetten (bijvoorbeeld een omgekeerde kist), schoonmaakpullen

Het hangt er van af hoeveel skippyballen men heeft. Dit spel kan met meerdere Bevers tegelijk gespeeld worden.

Klaarzetten:

Het laken met de brandweperladderwagen wordt opgehangen, zo dat men boven de ladder straks met de verf spons een stip kan zetten. Ze kunnen dan zelf zien hoe 'hoog' ze zijn gesprongen. Doe niet al te veel verf in het kommetje en ver-

dun dit eventueel nog met water. Zet dit op de omgekeerde kist.

De Bevers zitten op hun skippybal. In één hand houden ze een sponsje. Dit dopen ze in de verf en springen naar het laken. Daar springen ze met de skippybal zo hoog mogelijk terwijl ze met de verf spons een tik tegen het laken geven.

Wanneer ze hun 'sprong' hebben gemaakt springen ze terug en kunnen ze eventueel hun hand even schoonmaken.

BRANDWEERWAGEN TIKKERTJE.

Benodigheden:

niets

Spreek van tevoren een gebied af waarbinnen ze mogen rennen en de plek waar ze moeten gaan staan als ze zijn getikt.

Alle Bevers zijn brandweerwagens op één na, dit is de tikker.

Op een teken gaan de Bevers onder luid 'geta-tuut' rennen. Wanneer de tikker een Bever tikt, gaat deze naar de aangewezen plaats waar de brandweerwagens netjes naast elkaar moeten parkeren, hun sirene gaat dan uit. De tikker mag de volgende tikker aanwijzen.



SPUITEN.

Benodigdheden:

waterpistooltjes, water, kaarsen, eventueel kaarsenhouders en bescherming rond de kaarsen voor de wind en de nattigheid, lucifers

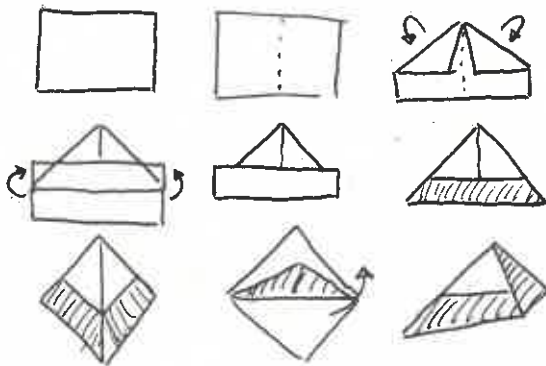
Er staat een aantal brandende kaarsen op een rijtje. Op een (korte) afstand staat een aantal Bevers met een waterpistooltje. Op een teken proberen ze 'het vuur' te doven.

BRANDWEERHOEDJE VOUWEN.

Benodigdheden:

(rood) papier om hoedjes te vouwen, eventueel stroken goudpapier en ander materiaal om te versieren, lijm en scharen

Hoe het hoedje wordt gevouwen zie je op de onderstaande tekening.



KELDER LEEGPOMPEN.

Benodigdheden:

*per groepje Bevers een schaal-
tje met limonade, rietjes. Of: wanneer men het spel
'echt' speelt: een maaksel wat de kelder voorstelt
en bijvoorbeeld een kronkelrietje (Deze zijn vrij
lang). Er kan verteld worden dat men het rietje
aan de 'pomp' (mond) moet bevestigen*

Per groepje gaan de Bevers rond een schaal-
tje met limonade zitten. Op een teken steken
ze het rietje in het schaal-
tje en gezamenlijk zu-
gen ze het schaal-
tje leeg!

MUZIEK IN DE DIERENTUIN



Het is feest in Hotsjietonia en weet je waarom? Zeeline is weer even in Hotsjietonia!

Hippe is lekker tegen Zeeline aangekropen en ze vertelt over één van haar reizen. 'Ik ben pas naar Afrika geweest en ik heb daar ècht tussen de olifanten en de panthers gelopen!'. 'Oòòò, maar dat kunnen we hier ook, hoor,' merken Pompedomp en Hippe op.

'Dat zal wel', zegt Zeeline lachend, 'zeker een eindje verder in het bos?'

'Nee, natuurlijk niet,' antwoordt Hippe een beetje verongelijkt, 'Bij ons zitten die beesten in een dierentuin!' 'Dat wil ik wel eens gaan bekijken,' oppert Zeeline, 'Zullen we morgen gaan kijken?' stelt Pompedomp voor. Dat is een leuk idee!

De andere morgen staat Pompedomp al vroeg op om broodjes en drinken klaar te maken. Na een poosje komen Zeeline en Hippe ook uit bed. Vlug eten ze nog een beschuit en gaan dan op weg.

Eerst gaan ze met de trein, daarna met de bus. Bij de dierentuin aangekomen, kopen ze een kaartje en gaan ze naar binnen.

'Oh, kijk eens Pompedomp en Hippe', roept Zeeline, 'daar zijn de papegaaien! Wat een mooie kleuren hebben ze. 'Zouden er ook mama-gaaien en opa- en omagaaien zijn?' grapt Hippe lachend. Zeeline begint knoerhard te lachen. 'Wat een grap! Misschien ook wel broergaaien en zusgaaien!'

Ze lopen verder en horen getoeter. 'Hee, is hier ook een drumband?', vraagt Pompedomp, 'Ik hoor toeteren en trommelen!' Ze gaan op het geluid af en zien een stel olifanten met hun slurf in de lucht en apen die met hun handen op hun borst slaan. 'Pompedomp en Hippe, jullie zijn de olifanten en ik ben een aap, beslist Zeeline, terwijl ze achter Pompedomp en Hippe gaat staan. 'Toeter de toet, boemer de boem, op naar de dolfijnenshow!' Alle mensen langs de kant moeten lachen om die drie vrolijke bezoekers.

Bij de dolfijnenshow hebben ze nog helemaal vooraan een zitplaats. De show begint. Met sierlijke sprongen suizen de dolfijnen door de hoepels die hoog in de lucht hangen. Plotseling stapt één van de verzorgers op Hippe af, geeft hem een visje en zegt: 'Wil je dit aan de dolfijnen voe-

ren?' Hippe stapt wat beverig naar voren. Whoe, wat eng! Daar komt de dolfin met een grote vaart aangezwommen en Hippe houdt het visje hoog in de lucht. De dolfin komt met een grote sprong uit het water. 'Hap!' De dolfin hapt het visje uit de hand van Hippe. De mensen klappen enthousiast.

Even later komen de zeehonden. 'Nu hoor ik wéér toeters', zegt Pompedomp. Dit keer zijn het de zeehonden, die met hun snuit tegen een bal een liedje toeteren.

'Ik wist niet dat de dierentuin zo leuk was', roept Zeeline verrukt. 'Ik denk dat ik hier maar ga logeren'. 'Ben je mal', schrikt Pompedomp, 'Jij logeert toch altijd in Hotsjietonia!' 'Natuurlijk! Grapje! Laten we nog snel even langs de panthers gaan voor de dierentuin gaat sluiten,' stelt Zeeline voor. 'Dat is goed,' stemt Hippe toe, 'maar dan ook nog even langs de giraffen.' 'Ik wil nog even kijken bij de kangoeroes,' roept Pompedomp higgend, terwijl ze rennen om overal nog op tijd te komen.

ACTIVITEITSUGGESTIES.

OLIFANTENTIKKERTJE.

Benodigheden:

een stuk van een oude stofzuigerslang, afzettouw om het olifantenhok te maken

Sprek van tevoren het gebied af waar ze mogen rennen.

Het is een variant op het bekende olifantentikkertje.

Alle Bevers staan verspreid op het veld. Eén van de Bevers is de olifant en heeft de stofzuigerslang als slurf voor zijn neus. Hij gaat proberen met zijn slurf de Bevers te tikken. Wordt een Bever getikt dan staat hij stil en gaat toeteren. De andere Bevers mogen proberen de 'olifant' te bevrijden door hem te vrij te tikken. Hij mag dan weer meedoen met het spel. Wordt hij voor de tweede keer getikt dat moet hij naar het olifantenhok. Wanneer alle olifanten in het hok zitten kunnen ze worden gevoederd. (een snoepje).

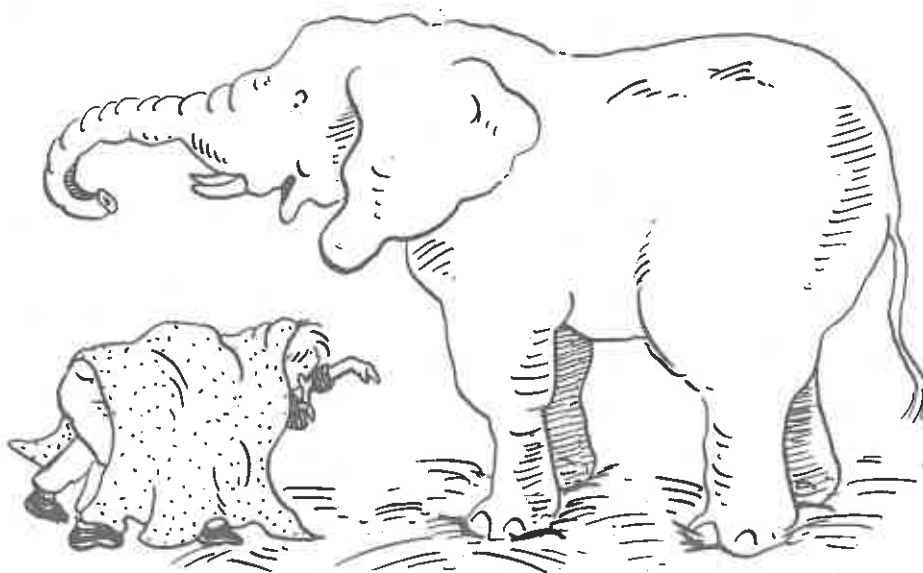
DIERENTUINSPEL.

Benodigheden:

afzettouw of lint om de hokken te markeren, voor ieder hok een dierenplaatje, zoveel dierenplaatjes als er Bevers aan het spel meedoen
Zet verspreidt een aantal hokken uit. Bij ieder hok komt een plaatje van een dier te hangen.

De Bevers zitten in een kring rondom een stapel dierenplaatjes. De plaatjes zijn niet zichtbaar. (De plaatjes corresponderen met de plaatjes die bij de hokken hangen.) Om beurten mogen ze naar de stapel lopen en er een plaatje afpakken. Ze mogen nog niet kijken welk dier ze hebben. Op een teken keren ze het plaatje om. Ze mogen nu hun hok op gaan zoeken.

Wanneer bijvoorbeeld nu 'bezoekers'(leiding) in de dierentuin komen, gaan de Bevers het geluid maken van het dier dat ze zijn. De bezoekers bewonderen de dieren en geven ze iets lekkers. (Vertel later wel dat ze dat niet bij de echte dieren in de dierentuin mogen doen!)



FLUITEN.

Benodigdheden:
beschuit

Koop kleine beschuitjes of geef een kwart of halve beschuit.

Alle Bevers zitten in een kring en krijgen een beschuit. Op een teken mogen ze de beschuit opeten. Zodra ze klaar zijn mogen ze proberen een liedje te fluiten.

PAPEGAAIEN.

Benodigdheden:
niets

De Bevers staan in een kring. Eén mag de papegaai zijn en staat in het midden. Alles wat deze Bever doet wordt door de anderen nagepapegaait.

Variant: Eén van de Bevers gaat een stuk bij de kring vandaan staan met zijn rug naar de kring. Er wordt iemand aangewezen die de aanvoerder van de papegaaien is. Hij mag steeds een ander maniertje verzinnen.

De eerste Bever mag in het midden van de kring gaan staan. Deze moet ontdekken wie de aanvoerder van de papegaaien is.

MUZIEK MAKEN.

Benodigdheden:
muziekinstrumentjes, eventueel 'bladmuziek'.

De benodigdheden moet je van tevoren maken. Van een bestaand wijsje laat je zien welk muziekinstrumentje aan de beurt is. Het aantal keren dat het instrumentje er staat, zoveel keer moet het geluid ten gehore worden gebracht. Er kunnen ook instrumentjes tegelijk spelen, als aanduiding worden die onder elkaar gezet.

Alle Bevers vormen een orkest en spelen naar hartelust op hun muziekinstrument, zoals het op de bladmuziek wordt aangegeven..

VISJE HAPPEN.

Benodigdheden:
vissen (bijvoorbeeld spekkies), een 'hengel' met een touwtje, eventueel afzettouw of lint om een soort 'rivier' te maken

Alle Bevers gaan achter elkaar in de rij staan voor de 'rivier'. In het midden van de rivier staat iemand met de 'hengel' waar het 'visje'

aanhangt. Om beurten mogen ze aan komen 'zwemmen' en het visje pakken.
(Degene die in het midden staat kan ook een Bever zijn.)

ZEEHONDEN BALANS.

Benodigdheden:
zakjes gevuld met zand of erwten, afzettouw of lint. Met het touw wordt een 'bassin' uitgezet

Alle Bevers zijn zeehonden en 'zwemmen' rond in het bassin'. De 'oppasser' (begeleider) probeert steeds een zakje op de neus van de zeehond te mikken. Iedere zeehond die een zakje op zijn neus heeft mag allerlei kunstjes verzinnen en uitvoeren. Het zakje mag niet van de neus afvallen. Gebeurt dat toch, dan moet het zakje opnieuw worden gegooid. Denk aan de veiligheid. Wanneer er een brildrager bij is, laat die dan de assistent van de oppasser zijn.



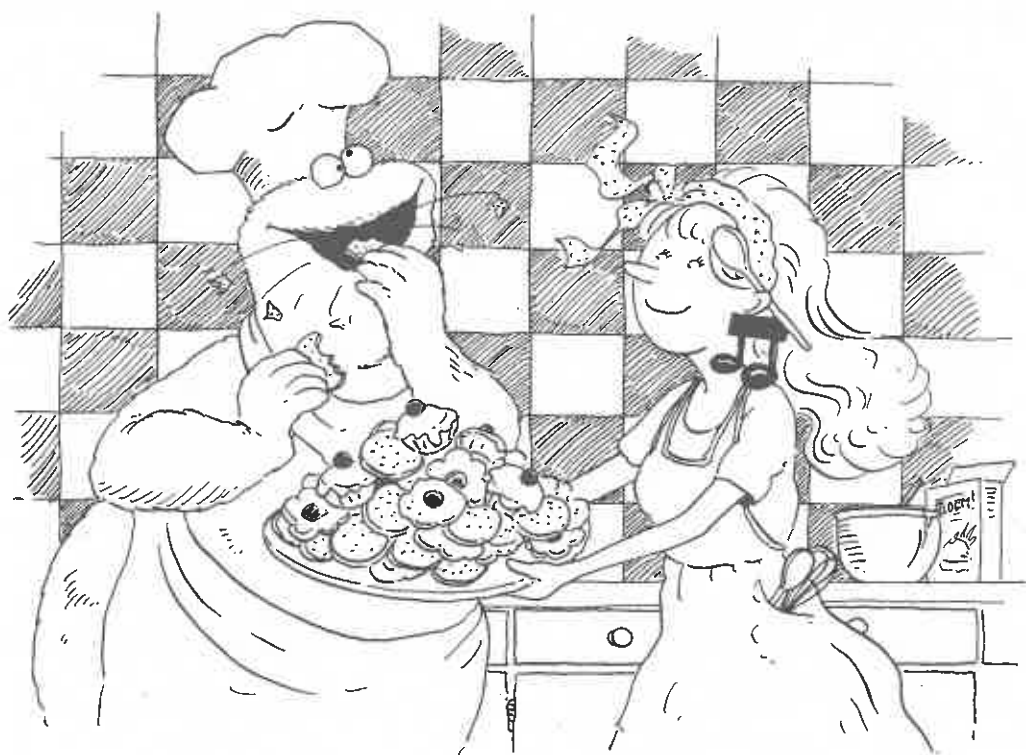
KANGOEROE SPRINGEN.

Benodigdheden:
*een aantal 'buideltjes' (voor iedere Bever is handiger!) Deze maak je van stof. Het is een soort zak met banden eraan. De buidel moet om het middel van de Bever worden geknoopt. In de buidel zit bijvoorbeeld een bal, dit is het jong van de kangoeroe.
Afzettouw of lint. Hiermee geef je de begin- en de eindstreep aan.*

De Bevers gaan in rijtjes achter elkaar zitten (estafette).

De nummers één, twee en drie van een rijtje krijgen hun buidel om. Op een teken springen alle nummers één naar de overkant. Aan de overkant doet iemand de buidel af, nummer twee mag dan gaan springen, enzovoort. De buidel die afgeknoopt wordt, wordt, bij de volgende (bijvoorbeeld de vierde) weer snel omgeknoopt, enzovoort. Zo tot het hele rijtje aan de overkant zit. Wanneer 'het jong' tijdens het springen eruit valt, moet hij eerst weer in de buidel worden gestopt voor de Bevers verder mogen springen.

POMPEDOMP EN HET KOEKIES-MONSTER



Buiten regent het pijpenstelen. Pompedomp kijkt naar buiten. 'Het is wel fijn dat het regent,' denkt ze, 'maar met dit weer kan ik niet in de tuin aan de slag. Wat zal ik eens gaan doen?'

Ze besluit om de voorraadkast in de keuken eens op te ruimen. Ze begint met de bovenste plank. Daar staan pakken bloem, pakken macaroni, pakken suiker, pakken koffie.

De pakken zet ze op de keukentafel, maakt de plank met een sopje schoon en zet alles weer op zijn plaats. De volgende plank is aan de beurt. De plank waar Pompedomp altijd de dozen met snoepjes, koekjes en chips bewaard! 'Het is maar goed dat de anderen niet thuis zijn,' denkt Pompedomp glimlachend, 'want met deze plank wil iedereen wel helpen natuurlijk!'

Ze is bijna klaar. Alleen de plank nog met de kruidenpotjes, flessen en blikjes.

'Hééé, wat is dat?' zegt Pompedomp verbaasd, 'een stripboek in mijn keukenkast?' Ze bladert er in en leest de titel.

'De koekjesberg van het Koekiesmonster' heet het.

'Wat een leuke plaatjes staan er in' denkt ze.

Pompedomp gaat er eens lekker voor zitten om het boek te lezen. Ze vergeet de kast en de tijd.....

De ene bladzijde na de andere slaat zij om. Eerst vlug, maar later steeds langzamer en langzamer en langza.....mer...

'Hallo!' hoort Pompedomp. Ze kijkt op en daar staat het Koekiesmonster! 'Hoi Pompedomp, heb jij iets lekkers?' vraagt het Koekiesmonster aan Pompedomp.

Pompedomp kijkt in de koektrommel... en in de snoepjestrommel..., maar alles is leeg! 'Ik denk dat Frederik, Hippe en Lappezak ook lekkere trek hebben gehad', merkt Pompedomp op. Het Koekiesmonster strijkt eens over zijn snoepbuik. 'Jammer', zegt hij en kijkt daar heel sip bij. 'O, maar ik wil iets lekkers bakken', stelt Pompedomp voor. 'Ik zal je helpen', belooft het Koekiesmonster al likkebaardend. Hij doet een grote koksmuts op en een schort voor en gaat aan de slag.

Pompedomp pakt een pak meel, de boter, de suiker en ze maakt het deeg. Alletwee gaan ze

aan de slag! En hoe....!

Steeds wanneer Pompedomp het beslag heeft gemaakt, likt het Koekiesmonster de beslagkom helemaal schoon! Pompedomp blijft maar bakken en het Koekies-monster blijft maar likken!

De ene berg met lekkernijen na de andere verschijnt er op de tafel. Het Koekiesmonster smult dat het een lieve lust is!

'O,o,o, wat lekker', glundert het Koekiesmonster en wrijft over zijn buik. 'Zou dat koekje er nog bij kunnen?' peinst hij. Hij pakt het koekje.... en dan ineensBoemmm...!

Pompedomp schrikt wakker en kijkt in het rond. Nergens is maar zelfs een bergje te vinden! Weg is ook het Koekiesmonster! Dan ziet Pompedomp het stripboek op de grond liggen. 'Aha', bedenkt Pompedomp zich, 'Ik ben natuurlijk in slaap gevallen en toen is het boek van mijn schoot gegleden. Dat was natuurlijk die boem!' Ze moet er hartelijk om lachen!

Door haar droom heeft ze zin gekregen om precies jullie raden het al, ze gaat een hele lekkere taart bakken. Net zo groot als de koekjesberg in haar dromen!

Ze moet hem nog versieren..... willen jullie een handje meehelpen?



ACTIVITEITSUGGESTIES.

KEUKENKAST SCHOONMAKEN.

Benodigdheden:
afzettouw of lint.

Zet met het afzettouw een 'kast' en een 'tafel' uit. Het moet zo groot zijn dat alle Bevers in passen. Zet ze niet te dicht bij elkaar. Verdeel de Bevers in een aantal spullen die in de kast horen. Eén Bever is Pompedomp en één Bever is het sopdoekje waar Pompedomp mee schoonmaakt.

Pompedomp gaat de kast weer inruimen. Zij gaat voor de kast staan en roept steeds wie er in de kast mag proberen te komen. Het sopdoekje loopt rond de tafel en probeert degene die wegl loopt te tikken. (Eventueel met een nat doekje.) Wie getikt wordt, gaat weer terug 'op' de keukentafel. Wanneer alle spullen weer in de kast staan is het spel afgelopen.

HET SOPJE VAN POMPEDOMP.

Benodigdheden:
alle spullen die nodig zijn voor belleblaas

We denken dat dit spel voor zich spreekt!

REUKKIM.

Benodigdheden:
Maak van bijvoorbeeld kokertjes van fotorolletjes een reukkokertje. Maak in het deksel enkele gaatjes. Zet aan de onderkant wat er in zit

De Bevers gaan in een rij naast elkaar zitten. Eén van de Bevers is Pompedomp. De vaste begeleider fluistert bij iedere Bever de naam van een geurtje in het oor. Dan gaat Pompedomp steeds met een geurtje langs de Bevers. Wanneer een Bever denkt dat het het geurtje is wat ze ingefluisterd kregen knikken ze ja eh Pompedomp zet het geurtje voor ze neer. Wanneer iedereen een geurtje voor zich heeft staan, wordt er gekeken of ze het goed hadden. Wanneer dit niet zo is, gaan ze al ruikende hun geurtje bij een andere Bever proberen te ontdekken.

TAARTJES VERSIEREN.

Benodigdheden:

ontbijtkoek of cake of beschuit of kleine taartjes, enzovoort. Materiaal om de taartjes mee te versieren, een aantal kisten of tafels, schaaltes om het versierspul in te doen, laken of iets dergelijks om over de tafel of over de kisten te leggen, doekjes om schoon te maken

Zet de tafel, (of gebruik omgekeerde kisten als tafel) neer met daarover een laken. Schud het tafellaken regelmatig boven de vuilniszak uit, zodat ieder nieuw groepje een opgeruimde tafel heeft. Zet allerlei schaaltes met versierspul op tafel, voor ieder groepje evenveel. Laat de Bevers het taartje versieren. Wanneer ze allemaal hun taartje hebben versierd, mogen ze het opeten. Doe dit tegelijk, bijvoorbeeld na de 'spreuk' 'mi maa moetsie, het taartje gaat foetsie'.

KOEKJESBERG MAKEN.

Benodigdheden:

een flink aantal blokken van hetzelfde formaat, (of van een verschillend formaat, maar het moet wel stapelbaar blijven) eventueel een trap of iets dergelijks om op te klimmen.

Verdeel de Bevers in twee of meer groepen. Ieder groepje heeft hetzelfde aantal blokken van hetzelfde formaat. Ieder groepje gaat nu met de blokken een zo hoog mogelijke toren maken. Wie maakt de hoogste zonder dat hij omvalt?

TENTENSHOW



Lappezak heeft van allerlei gekleurde lappen in de tuin een mooie tent gebouwd. 'Wil je bij mij in de tent komen spelen?' roept Lappezak naar Frederik, wanneer hij hem uit Hosjietonia ziet komen. 'Ja, dat is goed!' roept Frederik terug, 'Eerst even naar de brievenbus, want de postbode komt er aan!'

'Alsjeblieft, Frederik, de post', begroet de postbode, 'Dit keer geen brieven, maar een uitnodiging voor een tentenshow met een folder erbij.

Misschien is dat wel iets voor Lappezak?'

Frederik neemt de uitnodiging en de folder aan en loopt er mee naar Lappezak.

'Lappie, kijk eens wat ik hier heb', terwijl hij bij Lappezak in de tent kruipt, 'allemaal leuke plaatjes van tenten!' Samen bekijken ze de folder.

'Kijk, Lappezak, die tent lijkt wel een beetje op jouw tent; wijst Frederik naar een mooie indianentent. 'Hahaha', lacht Lappezak, 'dan word ik indianenopperhoofd, oegh.' Lappezak loopt als een indiaan door zijn tent.

'Freki, moet je luisteren, ik heb zin om naar de tentenshow te gaan. Ga je mee?' Daar is Frederik wel voor te vinden!

Ze pakken hun moutainbike en racen als echte

coureurs naar het veld waar de tenten zijn neergezet.

'Alle machies, wat staan daar een boel tenten', roept Lappezak uit. 'Kijk, nou Freki, de indianentent staat er ook! Daar gaan we ook even kijken!'

Ze bewonderen allerlei tenten. Grote tenten, kleine tenten en tenten die je in een wagen kunt vouwen.

'O, kijk eens Frederik, een tent die je in een wagen stopt en wanneer je ergens wilt gaan kamperen dan hoef je alleen maar de tent uit te vouwen. Dat is me wat!' 'Dat is wel handig!' antwoordt Frederik bewonderend. 'Hoe duur zou de tent zijn?' vraagt Lappezak. Frederik kijkt op het prijskaartje. 'Oei, er staan wel vier cijfers op, dat is vast een heleboel geld' veronderstelt Frederik. 'Dan ga ik maar heel hard sparen', besluit Lappezak.

Daar zijn ze bij de indianentent! Frederik doet net of hij indiaan is en gaat in kleermakerszit voor de opening zitten.

'Ik ben indiaan Frederik, oegh, wie bent u, oegh?'

vraagt hij aan Lappezak. Lappezak kruist zijn armen voor zijn borst, maakt een diepe buiging en zegt: 'Oegh, indiaan Lappezak groet u zeer!' Hij gaat tegenover Frederik op de grond zitten. 'Laten wij pijp roken,' stelt indiaan Frederik voor en pakt een heuse indianenpijp. Het is een heel bijzondere, want je kunt er tegelijk aan lurken. Ze hebben een lol samen!

'Oegh, indiaan Frederik ziet een gat in het dak!' 'Oegh, wij gat zullen maken met lapje!' antwoordt Lappezak vrolijk.

Zo gaan ze nog een poosje door totdat ze de omroeper horen. 'Wij gaan sluiten, willen alle bezoekers zich naar de uitgang begeven?'

Frederik en Lappezak gaan naar de uitgang. Bij de uitgang ligt een hele berg folders van allerlei tenten. 'Lappezak, laten we folders meenemen, dan kunnen we thuis nog eens naar jouw tentwaggen kijken', stelt Frederik voor.

Ze nemen een aantal folders mee.

Als ze thuiskomen leggen ze de folders breed uit op de grond. 'Kijk eens, Frederik, er zijn nog veel meer van die tentwaggen!' wijst Lappezak. 'Laten we ze uitknippen en bij elkaar leggen. 'Hè, hè. Of we nóóóóit gingen scheuren en knippen', zucht Frederik, 'eindelijk iets voor mij.'

Ze knippen alle tenten die ze mooi vinden uit de folders en plakken ze op karton.

'Zo', zegt Lappezak, wanneer ze klaar zijn. 'Die hang ik boven mijn bed, daar kan ik dan van dromen totdat ik een echte tentwaggen heb!' 'En mag ik dan wel eens met jou mee?' vraagt Frederik, 'Natuurlijk, jullie allemaal, want ik koop een hele grote tentwaggen!' 'Dan moet je wel een heel groot spaarvarken hebben om je geld in te bewaren', bedenkt Frederik, 'Zal ik er één voor je maken?' 'Dat is een goed idee, ik ga vast kijken hoeveel centen ik in mijn kleine spaarpotvarken heb.

Zou het Lappezak lukken om zoveel centen bij elkaar te sparen? We wachten af.

ACTIVITEITSUGGESTIES.

MEMORY.

Benodigdheden:

Maak uit een reclamemateriaal over tenten een memoryspel (neem niet te kleine plaatjes).

Wanneer de groep Bevers te groot is voor één spel, maak dan meerdere spellen. Spelregels zijn die van het bekende memory.

FIETSEN.

Benodigdheden:

enkele (maffe) fietsen, een parcours, eventueel met hindernissen

Om beurten leggen de Bevers het parcours af. Degene die nog niet aan de beurt is moedigt de fietsers aan en/of geeft aanwijzingen.

INDIANENDANS.

Benodigdheden:

schmink, voor iedere Bever een indianenattribuut, eventueel een indianentent

De Bevers worden met enkele strepen tot indianen gedoopt.

Allemaal hebben ze iets van een indiaan op of om. Het opperhoofd (een Bever) loopt voorop en maakt allerlei bewegingen.

De anderen doen dit na. Er wordt af en toe gewisseld van opperhoofd.

SPAREN.

Benodigdheden:

een groot spaarvarken, bierviltjes

Maak van papiermaché, om bijvoorbeeld een grote kartonnen doos, een spaarvarken. Laat de bovenkant open. Bekleedt de bierviltjes met alufolie.

Iedere Bever krijgt een aantal 'muntstukken' (bierviltjes). Vanaf een bepaalde afstand mag de Bever proberen het 'muntstuk' in het spaarvarken te mikken.

Degene die er het meeste in heeft gemikt heeft het meeste gespaard.

TENT REPAREREN.

Benodigdheden:

een tent van karton waar allerlei verschillende lapjes stof op geplakt zijn; in een groot aantal zit een gat, kaartjes met alle lapjes stof die op de tent voorkomen, stevige kopselden

Ieder groepje krijgt een aantal kaartjes. Om beurten pakken de Bevers een kaartje van de stapel en kijken of het kaartje bij een gat in de tent hoort. Wanneer dit zo is mag de Bever het kaartje over het gat spelden. Het spel is over wanneer alle gaten zijn gedicht.

HIPPE SPRINGVEER ALS TOPATLEET



PRRRRRT PRRRRRRRT'. Daar gaat de wekker! 'Euh, mmgrgr', Hippe draait zich met veel gebrom om. 'PRRRRRRRRT!' De wekker blijft het proberen. Met zijn hand zoekt Hippe de wekker om er een klap op te geven. Maar... er is nog iemand wakker van de wekker geworden. Peen, het konijn! Peen springt uit zijn kooi en wipt naar de slaapkamer van Hippe. Daar ziet hij net de hand van Hippe die de loeiwekker aan het zoeken is. Vlugs pakt Peen de wekker en gaat op de plaats van de wekker zitten. Daar is de hand van Hippe..... Hippe's hand zoekt naar het knopje aan de wekker.... Hij voelten hij voelt.... plots heeft hij de oren van Peen te pakken. 'Euhhu', hoort Peen onder het dekbed vandaan, 'Wat voel ik nou?' Hippe worstelt zich onder het dekbed vandaan en kijkt in het lachende gezicht van Peen. 'Goeiemorgen, meneer de atleet, goed geslapen?' Hippe trekt verongelijkt het dekbed weer over zich heen. 'Ik, ehh, heb buikpijn', steunt Hippe, 'Ja en hoofdpijn en rugpijn en spierpijn', lacht Peen. 'Nee Hippe, die vlieger gaat niet op, uit je bed, luilak en aan de slag!' Hippe komt moeizaam overeind, wrijft zijn ogen uit en ziet dan dat Peen een kopje in zijn hand

heeft! 'Neeeee, gilt Hippe, 'Ik ga al!' Peen lacht zich een hoedje. Die Hippe, bang voor een kopje zonder water!

Even later is Hippe klaar om met zijn dagelijkse oefeningen te beginnen. Hij is namelijk samen met Peen aan het oefenen voor een hardlooptwedstrijd. Omdat Peen vreselijk hard kan springen en Hippe net zo hard wil leren rennen heeft Hippe aan Peen gevraagd of die hem wil trainen. Peen staat hem al in het wortelveld op te wachten.

'Eerst maar even wat rekoefeningen', kondigt Peen aan. Peen heeft 10 wortels in de grond gestopt en Hippe moet ze oprapen door bij iedere wortel eerst twee kniebuigingen te maken en de derde keer moet hij over de wortel heen springen.

De tweede oefening is het wortel eten. Zo zijn er wel 5 verschillende worteloefeningen. Tja, als je een konijn als trainer hebt, kun je dat natuurlijk verwachten.....

Na de 5 worteloefeningen gaat Peen met Hippe touwtjesspringoefeningen doen. Peen heeft een heel lang touw met het ene eind aan een boom vastgebonden. Het andere eind heeft Peen in

zijn handen. Eerst schommelt hij het touw heen en weer en Hippe moet er steeds op tijd over heen springen. Dan gaat Peen het touw rond-draaien en moet Hippe proberen om precies op tijd omhoog te springen. Dat is heel moeilijk, vindt Hippe, maar het lukt steeds beter. Dan houdt Peen het touw steeds hoger en hoger. Na de touwtjesoefeningen gaan Hippe en Peen hardlopen.

Ze lopen eerst in een rustig tempo, maar dat wordt steeds harder en harder. Tot besluit van de training moet Hippe nog de eindsprintspringoefening doen.

'Het is weer genoeg voor vandaag', besluit Peen, 'Wanneer je net zo hard loopt op de wedstrijd als vandaag, maak je zeker een kans! 'Morgen op de wedstrijd zal ik mijn best doen', belooft Hippe.

De volgende morgen ziet Hippe een splinter-nieuw trainingspak over zijn stoel hangen. 'Voor onze Hotsjie-kampioen', staat er op het kaartje dat erbij zit. Hippe moet er om lachen. 'Hotsjie-kampioen. Nou, al win ik niet dan ben ik toch kampioen!'

Iedereen van Hotsjietonia komt naar de wedstrijd kijken. Ze hebben een plaatsje vlakbij de startlijn gevonden en roepen hun yell die ze hebben afgesproken.

Daar komen de hardlopers het veld op. De omroeper roept de namen om: 'Pieter in baan 1, Maarten in baan 2, Dennis in baan 3 en Hippe in baan 4. Klaar!!!!!! Start!!!!'

Ze lopen allemaal even hard. 'Oeoeoeoeoh, dat gaat te snel voor Hippe', denkt Peen. Hippe ligt inderdaad een stukje achter. Maar..... dan begint Hippe aan zijn eindsprintspringsprong.

Met grote sprongen komt hij dichterbij..... daar is de finish.....ja...ja...jaaaaaaa!!!! Hippe heeft gewonnen!!! Hij is onze kampioen!

Even later verschijnt Hippe in zijn nieuwe trainingspak op het erepodium. Naast hem staan Pieter en Maarten die tweede en derde zijn geworden.

Kijk daar gaat de Hotsjietonia vlag omhoog. Iedereen krijgt tranen in de ogen!

En Peen??? Die staat achter Hippe vreselijk trots te zijn. Kijk, ze geven elkaar net een knipoog!

ACTIVITEITSUGGESTIES.

ZOEK DE WEKKER.

Benodigdheden:

een wekker met bellen, een blinddoek (neem bijvoorbeeld voor een blinddoek een muts).

De Bevers zitten in een kring. Eén van de Bevers mag met de muts over zijn ogen in de kring gaan zitten. Een andere Bever mag die wekker die op aflopen staat ergens in de kring neerzetten. Zodra de wekker afgaat mag de Bever die is geblinddoekt hem op gaan zoeken.

WORTEL PAKKEN

Benodigdheden:

een stevige draad (bijvoorbeeld bindtouw), een zeer grove naald, worteltjes

Rijg aan de draad op een onderlinge afstand van ongeveer 60 cm een aantal worteltjes.

De Bevers staan op een rij. Het touw met de worteltjes wordt aan twee kanten door de leiding omhoog gehouden. De Bevers mogen naar de worteltjes toespringen en zo proberen om een worteltje aan te raken. Hebben ze hun worteltje 5 keer aangeraakt dan krijgen ze hun worteltje.

Wij adviseren er geen wortelhapwedstrijd van te maken! Het gevaar dat er een stukje wortel in de keel schiet, is niet ondenkbaar.

TOUW SPRINGEN.

Benodigdheden:

een lang springtouw en/of een aantal korte touwtjes

Alle Bevers gaan allerlei touwoefeningen doen: over het touw springen, terwijl het steeds hoger wordt, er over heen springen terwijl het schommelt, golft, enzovoort.

Hetzelfde met de kleine touwtjes.

HARDLOOP WEDSTRIJD

Benodigdheden:

een parcours, een klappertjespistool, prijzen, een erepodium, vlag(gen) en vlaggestok(ken)

Alle Bevers doen mee aan de hardloopwedstrijd. Laat hem precies zo verlopen als bij een echte wedstrijd.

FREDERIK SCHEUREMAAR EN FLOORTJE PLAKGRAAG



Het is vandaag weer een spannende dag voor Frederik. Hij had in de krant gelezen dat een drukkerij iemand zocht die heel netjes kon scheuren en knippen. 'Nou, dat kan ik als de beste', dacht Frederik en hij had een brief geschreven. Ik kan niet alleen knippen en scheuren, maar ik kan ook op papier verven en met papier allerlei mooie dingen maken, had hij in de brief geschreven.

Nu wacht hij iedere dag met spanning op de postbode of er een brief van de drukkerij bij zit.

Daar komt de postbode. Frederik wacht achter de deur.... De postbode schuift de brieven door de brievenbus enjaaaa, de brief van de drukkerij zit erbij! Vlug maakt hij de envelop open.

'Geachte meneer Scheuremaar', staat er boven. 'Hierbij nodigen wij u uit voor een gesprek. Wij verwachten u op donderdag om 10.00 uur.'

'Dat is morgen al!' roept Frederik uit. Vlug nog een mooie hoed vouwen!

De volgende dag gaat Frederik op stap. Hij heeft nog even goed op de kaart gekeken en de route uitgestippeld. Het is ongeveer een half uurtje lopen.

Bij de drukkerij aangekomen klopt hij op de deur en een meisje doet open. 'Hallo, ik ben Frederik Scheuremaar en ik word om 10.00 uur verwacht. 'Kom binnen, Frederik, ik heb al over je gehoord'. Frederik stapt naar binnen. 'Ga maar even zitten, dan komt Floortje je zo halen.' 'Floortje? Hij heeft ook een nichtje die Floortje heet! Zij zal toch niet....' denkt Frederik. Ja, hoor! Wanneer Floortje de deur binnenstapt kijkt ze eerst heel verbaasd naar Frederik. 'Nee, maar, Frederik. Je bent het echt!' roept Floortje verrukt uit. 'Floortje, werk jij óók hier?' vraagt Frederik verbaasd. 'Ja, ik mag op de plakafdeling allerlei mooie dingen voor de krant en andere boeken plakken. Ook breng ik nieuwe mensen naar de directeur, daarom kwam ik jou halen. Want jij wilt hier óók komen werken? 'Dat wil ik heel graag', zegt Frederik, terwijl hij met glimogen naar al die mooie papieren kijkt. 'Tjonge, als ik hier toch eens lekker mocht scheuren!'

De directeur stelt Frederik een aantal vragen en Frederik weet alle antwoorden. 'Frederik', besluit de directeur plechtig, 'We moesten het maar eens gaan proberen! Je gaat met Floortje er voor zorgen dat al onze krantenknipels en de plaatjes in de boeken er keurig netjes uit gaan zien!'

Frederik springt een gat in de lucht! Samen met Floortje nog wel!

*Vlug gaat hij naar de drukkerij!
Tsingg...dong...tjing...dong...tsing...dong.
Qeu...douing...geu ...doing. 'Wat een herrie, zeg!' Frederik houdt z'n handen tegen zijn oren. Daar ziet hij Floortje! Ze heeft een koptelefoon op tegen de herrie. Frederik gebaart naar Floortje: 'Ik kom hier ook werken!' Floor klapt in haar handen en loopt met Frederik naar een plek waar het wat rustiger is. 'Wanneer kom je werken?' vraagt Floor. 'Ik mag nu beginnen. De directeur heeft gezegd dat ik met jou krantenknipsels mag scheuren en plaatjes in boeken mag plakken, kleuren en verven. 'Wat leuk, joh, zullen we dan maar gaan beginnen?' Ze gaan snel aan de gang! Allebei houden ze bij het scheuren en plakken het puntje van hun tong uit hun mond, zo doen ze hun best!*

ACTIVITEITSUGGESTIES.

HOEDJE VOUWEN.

Benodigdheden:

kranten- of tijdschriften

Maak met de Bevers een mooie hoed!

POST RONDBRENGEN

Benodigdheden:

een aantal dozen waar een gleuf in zit, brieven, dubbele plaatjes

Op iedere doos wordt een plaatje geplakt. Op de brieven wordt ook een plaatje geplakt. De plaatjes corresponderen dus met de dozen. Zet de dozen in een bepaald gebied (verstoep) neer.

Iedere Bever krijgt een aantal brieven. Aan de hand van de plaatjes gaan ze de brieven in de goede brievenbus doen.

Wanneer dit is gebeurd gaan ze kijken of het goed is bezorgd. De verkeerde brieven worden alsnog in de goede brievenbus bezorgd.

COLLAGE MAKEN.

Benodigdheden:

allerlei tijdschriften, papier of karton om op te plakken, scharen, lijm, eventueel tekenmateriaal

Ga met de Bevers een geinige collage maken. Bijvoorbeeld van dingen die niet kunnen

(een hond met een horloge om zijn poot, o.i.d.).

KAARTLEZEN.

Benodigdheden:

een plattegrond van het plekje waar het spel wordt gespeeld, enkele verschillende voorwerpen

Maak een eenvoudige plattegrond met enkele duidelijke herkenningspunten. Ergens wordt een teken gezet waar iets is verborgen. Dit is voor ieder groepje een ander voorwerp en een andere plek.

Per groepje krijgen de Bevers een kaart en moeten ze gaan ontdekken hoe ze moeten gaan lopen om hun voorwerp te vinden. Het voorwerp is bekend. Het kan bijvoorbeeld de helft van iets zijn, de andere helft moeten ze dan gaan zoeken.

EEN MACHINE MAKEN.

Benodigdheden:

niets of iets wat kan rollen of een voorwerp aan een touw

De Bevers verzinnen met elkaar een machine. Echter, de onderdelen van de machine zijn ze zelf! Wanneer ze de machine hebben 'gebouwd', gaan we kijken of hij werkt. Het voorwerp wordt door de machine gerold of getrokken.

DE DIEREN VAN HOTSJIETONIA GAAN NAAR EURODISNEY



Het is al heel laat in Hotsjietonia en toch is het er een drukte van belang! Weten jullie waarom?

De dieren van Hotsjietonia gaan een busreis maken naar Euro Disney! En wat ook heel bijzonder is.... ze gaan 's nachts in de bus slapen!

Kijk, daar komt hij al voorrijden!

De chauffeur parkeert de bus precies voor de ingang van Hotsjietonia.

Allemaal aantreden!" roept Lange Doener vrolijk, 'jullie vertrekken naar EuroDisney!' Daar komen de dieren aan!

Pompedomp heeft een mand met broodjes en drinken gevuld en stopt de kaartjes in een grote portemonnaie.

Hippe heeft zijn pet uitgeleend aan Pim de muis, Frederik Scheuremaar heeft aan Babbel en Snabbel, de rijstvogeltjes gevraagd of ze luchtfoto's willen maken met zijn fototoestel en Lappezak komt met een kleed aanrennen', Kunnen jullie lekker gaan pe-nik-ke-nik-ken', roept hij vrolijk.

Alle dieren zoeken een plekje in de bus. De chauffeur start de bus en alle dieren zwaaien naar de achterblijvers. Kijk nou, die Sander die zwaait met zijn staart!

Als ze een poos hebben gereden, gaan ze lekker gemakkelijk onderuit op de stoel zitten of liggen en vallen ze door het zachte geluid van de motor in slaap.....

Hoor me die Peen eens snurken! Zijn snorharen trillen erbij!

En wat dacht je van Olivier de hamster? Weet je, die is dicht tegen Billy, de hond, aangekropen. Want alleen in zo'n grote stoel dat is toch wel een beetje eng voor zo'n klein beestje! Nu ligt hij lekker tussen de voorpootjes van Billy. Pim de muis is stilletjes in de picknickmand gekropen en ligt lekker te maffen op een banaan met een sap-pige perzik als hoofdkussen!

Ze liggen zo lekker te slapen dat ze niet eens merken dat ze voor de poort van EuroDisney staan!

'Oehoe, Hotsjie-snurkers, wordt eens wakker!

We zijn er!' roept de chauffeur door de bus.

Verbaasd wrijven de dieren hun ogen uit. Dat is even snel gegaan!

'Wie van jullie heeft de kaartjes?' vraagt de chauffeur.

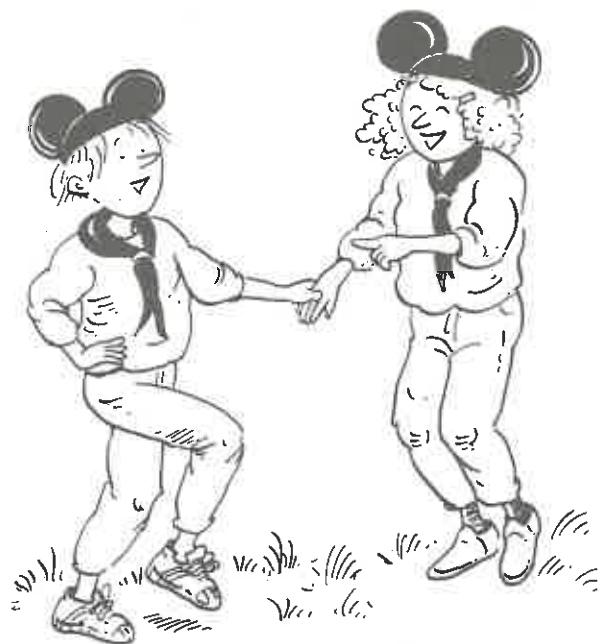
Ze kijken elkaar verschrikt aan. De kaartjes, wie heeft er de kaartjes. Iedereen voelt in zijn zakken, maar niets.... Dan horen ze:

'Piep...piep...piep... wat zouden jullie hiervan denken?' Met een zwierige zwaai belanden de kaartjes uit de picknickmand op de grond! Ze zaten in de picknickmand, nu weten ze het weer! De chauffeur zet alle spullen uit de bus. 'Zo, hier is jullie mand, veel plezier en vanavond om acht uur staat de bus hier op dezelfde plaats'. En daar gaat de dierenkaravaan, op zoek naar de dieren van Disney.

'Nee maar', horen ze ineens, 'De dieren van Hotsjietonia! De dieren draaien zich om en kijken in het blijde gezicht van Donald Duck. 'Goedendag oom Donald. Ja, we zijn net aangekomen en waren naar u op zoek!' roepen de dieren door elkaar.

'Ga met me mee dan zal ik jullie alles laten zien. Met Donald als hun gids gaan ze op pad. Telkens komen ze bekenden tegen, die ook meegaan. Overal gaan ze in! Soms moeten ze wel even wachten, maar dat geeft niets, hoor! Ze hebben elkaar zoveel te vertellen! Kijk, Peen heeft Stampertje ontmoet! Peen kent wel geen Frans en Stampertje geen Nederlands, maar met hun pootjes en oortjes kunnen ze best met elkaar 'praten'.

Zullen wij ook in de rij gaan staan? Er valt voor ons vast ook iets te beleven, net als de dieren van Hotsjietonia!



ACTIVITEITSUGGESTIES.

RIJDEN IN DE BUS.

Benodigheden:

stoelen, krukjes of bankjes, een dashboard, een stuur, een chauffeurspet, verkleedspullen, schmink

Maak een bus. Bevers mogen zich verkleeden en kiezen welk dier ze willen zijn. Wanneer ze geschminkt zijn, worden ze uitgenodigd om in de bus plaats te nemen. Terwijl ze in de bus zitten gaan ze liedjes zingen. Zo rijden ze naar EuroDisney.

KAARTJES ZOEKEN.

Benodigheden:

een grabbelton met een heleboel (fop)pakjes, enkele pakjes waar een portemonnaie inzit
Of geen grabbelton, maar een grote opvallende portemonnaie.

spel 1.

Iedere Bever mag een pakje uit de grabbelton kiezen. In enkele pakjes zit een pakje waar een portemonnaie in zit. De Bevers pakken tegelijk hun pakje uit. In het pakje met de portemonnaie zit een opdracht, bijvoorbeeld: 'Vraag nog drie Bevers die een spelletje mee gaan spelen.'

De opdrachten zijn zo verdeeld dat alle Bevers wat te doen krijgen. De spelen staan uiteraard al klaar.

spel 2.

Alle Bevers bekijken de portemonnaie. Dan doen ze allemaal hun ogen dicht. Eén van de Bevers mag de portemonnaie ergens verstoppen. De Bevers gaan de portemonnaie zoeken en wanneer ze hem zien zeggen ze niets maar lopen naar de Bever die hem heeft verstopt en fluisteren in zijn oor waar ze hem zagen. Wanneer dit goed is horen ze bij de geheimhoudclub en gaan naast de verstopBever zitten. Zo tot ze allemaal van de geheimhoudclub lid zijn. Iemand wordt gekozen om de portemonnaie te pakken, open te maken en te kijken wat er in zit. Dit kan iets lekers zijn, maar ook de opdracht voor een spel of iets dergelijks.

FOTOTIKKERTJE.

Benodigdheden:

een oude fotocamera of een eenvoudige echte (weggooi?)

Bespreek het gebied waar binnen ze mogen rennen.

De Bevers staan verspreid. Eén van de Bevers heeft de camera. Deze rent rond en wanneer hij iemand op de foto wil zetten roept hij tegen degene hard 'stop'. Die moet dan gelijk blijven staan (in de meest rare houding) en de tikker neemt een foto. Als het niet met een echte camera wordt gespeeld dan blijft degene waar een foto van is gemaakt zo staan tot ze allemaal zijn getikt. Wordt het met een echte camera gemaakt dan mag degene die op de foto is gezet de volgende foto maken.

PRETPARK.

Benodigdheden:

Hangt af hoe je het pretpark wilt opbouwen

Maak een pretpark waar de Bevers lekker kunnen spelen.

PANTOMIME.

Benodigdheden:

niets

De Bevers gaan elkaar vragen stellen of een verhaal vertellen zonder daarbij te praten.

MEVROUW PIROUETTE EN DE VOLKSDANSERS



Het is avond. De Bevers zijn weer naar huis en Lange Doener zit met zijn vrienden in de tuin de krant te lezen. Ze hebben allemaal een pagina van de krant en vertellen elkaar af en toe het nieuws dat er in staat.

'Luister eens, wat ik hier lees, zegt Lange Doener tegen de anderen, 'Een volksdansfeest in Sprokasië!'. 'Wat is dat voor een feest?', vraagt Pompedomp belangstellend, want alles wat maar met muziek te maken heeft daar is Pompedomp gek op! Lange Doener vertelt dat hij zo'n feest vroeger wel eens heeft meegemaakt. 'Het is een heel groot feest met en voor de inwoners van Sprokasië. Op de dag zijn er wedstrijden voor allerlei dansgroepen en 's avonds danst iedereen met alle bewoners uit Sprokasië. De elfjes dansen met de heksen, kabouters met spoken. Ik lees hier dat het dit keer over "Volksdansen in het buitenland" gaat. Dus dat belooft 's avonds helemaal een leuk feest te worden!

Ik zie het al voor me: vraagt daar een Franse meneer aan een trol "Mag ik deze dans van u"! Ik bedenk me opeens, zou deze krant ook in Fantasia gelezen worden?' 'Hoezo?', vraagt Pompedomp verwonderd.

'Ik heb een goeie vriendin, je weet wel, mevrouw Pirouette, die is net zo dol op muziek als jij, Pompedomp', peinst Lange Doener. 'Ik ga haar opbellen, misschien heeft ze wel zin om te gaan. 'Als ze gaat, vraag dan of het goed is dat ik ook meega', stelt Pompedomp voor.

Lange Doener belt mevrouw Pirouette op. Wat is ze blij dat Lange Doener haar belt! Natuurlijk heeft ze daar zin in! Gaat Pompedomp ook mee? Wat leuk!

Mevrouw Pirouette en Pompedomp ontmoeten elkaar op het station van Sprokasië.

Na een vrolijke begroeting gaan ze naar de camping waar ze tijdens het feest zullen kamperen. Op de camping zijn een heleboel buitenlanders aanwezig. Ze doen allemaal mee aan de volksdanswedstrijd.

'Wat een mooie kostuums hebben ze aan', bewondert Pompedomp de kleding. Je kunt bijna aan hun kostuum zien waar ze vandaan komen. 'Kijk, daar is een groep uit Marokko, daar een groep uit Frankrijk en daar een groep uit Zwitserland'. 'Oh, kijk daar eens, mevrouw

Pirouette', wijst Pompedomp, 'een groep uit China met zo'n vuurspuwende draak!' Pompedomp en mevrouw Pirouette klappen in hun handen wanneer die draak langs komt. De draak beantwoordt hun groet met een luid gesnuif. 'Brrr, je zou er bijna bang van worden', bibbert Pompedomp.

Nadat ze hun tent hebben opgezet gaan ze zich aanmelden. 'Welk land vertegenwoordigt u, dames', vraagt de meneer achter de tafel. 'Ik vertegenwoordig Nederland met de klompendans!' antwoordt Pompedomp. De meneer schrijft het op een papier. 'En u, mevrouw Pirouette?' 'Ik vertegenwoordig Fantasia!' 'Fantasia', zegt de meneer nieuwsgierig, 'zijn daar ook volksdansen?' 'Nou en of, wacht dacht u!' lacht mevrouw Pirouette



olijk, 'we doen van "hup met de beentjes, hup met de beentjes, één twee drie en nog een keer!" Met een zwierige passen danst mevrouw Pirouette voor de tafel.

'Nu, mevrouw Pirouette, die dans moet u ons vanavond maar eens leren' stelt de meneer achter de tafel voor.

'Komt voor de bakker', grapt mevrouw Pirouette. 'Doe je ook mee Pompedomp?' 'Natuurlijk', antwoordt Pompedomp, 'die dans dansen wij ook weleens in Hotsjietonia.'

Jullie kunnen je voorstellen dat het 's avonds een prachtig kennismakingsfeest was! Iedereen danste, zong en maakte muziek. Mevrouw Pirouette maakte de mooiste pirouettes die je je maar voor kunt stellen. En Pompedomp? Die heeft verschrikkelijk haar best gedaan om de Sirtaki met de Griekse groep mee te dansen....

Willen jullie weten hoe het allemaal ging? Schrijf dan eens een briefje aan Pompedomp of mevrouw Pirouette. Misschien komen ze wel een dansje met jullie doen!

ACTIVITEITSUGGESTIES

VOLKSDANSEN.

Benodigdheden:

verkleedspullen, schmink, muziek, cassettespeler o.i.d., attributen die bij het dansen gebruikt kunnen worden, bijvoorbeeld een drakenkop, slinter lint, enzovoort

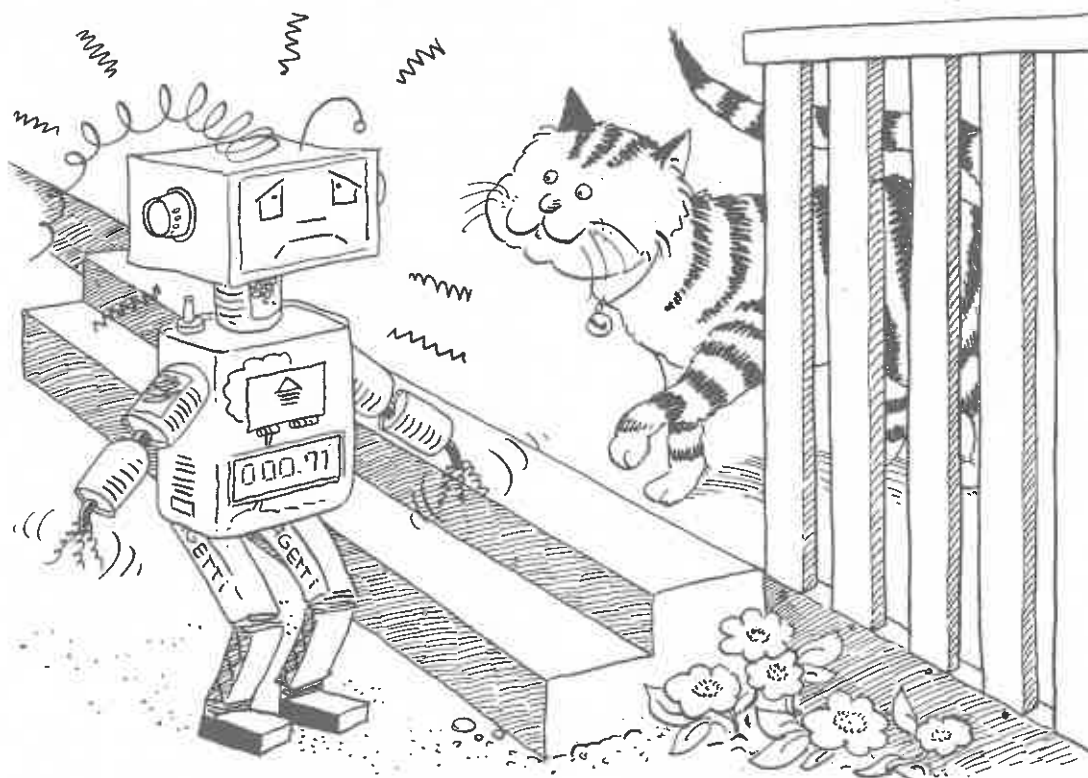
Dit verhaal leent zich uitstekend om te gaan volksdansen. De Bevers mogen zich verkleeden en schminken. Neem geen ingewikkelde dansen.

We vonden het een leuke suggestie om volksdansen uit andere landen te nemen.

Wanneer je echter het verhaal iets aanpast kan het een volksdansfeest worden met volksdansen uit Sprokasië. Het worden dan dansen van bijvoorbeeld kabouters, trollen, reuzen, enzovoort.

De dans die mevrouw Pirouette gaat dansen komt uit de Bevermap. In deze map staan ook nog een aantal andere dansen beschreven. Bijvoorbeeld de konijnenpolka en de Scheuremaardans (zevensprong)

SANDER REDT TILT



Het is heel vroeg in de ochtend. De zon komt al kijken en de vogels kwetteren dat het een lieve lust is.

In een hoekje van de waranda van Hotsjietonia rekt Sander, de kater, zich eens lekker uit. 'Euuhhhhhh, dat belooft een mooie dag te worden. Ik ga me eerst maar eens lekker wassen', besluit Sander en hij gaat zich uitgebreid in het ochtendzonnetje zitten wassen. Plotseling blijft hij met gespitste oren zitten. Wat hoort hij toch? Het komt uit de richting van de weg. Voorzichtig sluipt hij naar de zijkant van het huis... Het geluid komt steeds dichterbij.... 'Krr... Bliep... krrr.. bliep...krrr...bliep!' 'Sander loert met één oog om het hoekje. 'Als het een boef is dan...dan... roep ik Billy', besluit hij moedig.' Krrr... bliep.... krrr..bl...'. Ineens blijft de bliepert staan. Met zijn sensor heeft hij een bewegend voorwerp opgevangen. Hij leest op zijn scherm: 'Voorwerp op korte afstand-beest op vier poten-kent jou niet-is op zijn hoede!' Tilt, want zo heet deze robot, blijft op een afstandje staan. Hoe moet hij dit oplossen? Tilt pakt zijn toetsenbord en tikt: 'Geef oplossing-heb nog maar weinig energie-moet nieuwe batterijen hebben.'

Na wat gepiep en geflits verschijnt het volgende antwoord op het scherm: 'Roep beest-zeg naam-hij wijst je de weg'.

Tilt vind het maar een vreemd antwoord. 'Noem naam beest'. Hoe weet hij nu hoe dat beest heet? Binkie? Moortje? Poepie? Tarzan? Nero? Weet hij veel hoe mensen hun beest noemen en... wat voor béest zou het zijn?. Dan krijgt hij een idee! Heel hard roept hij: 'poeoes, poes-poes!' Tilt weet dat honden en katers zich vreselijk beledigd voelen wanneer ze met 'poes' worden aangesproken. Nou, daar wordt me die Sander toch even boos! 'Miauuuww, die bliepert roept daar póes tegen mij!' Hij stapt verontwaardigd om de hoek met zijn staart in de hoogte en antwoordt: 'Zeg, bliepert, ik ben geen poes maar een stoere kater en ik heet Sander, miauuww!' Tilt moet even slikken en zegt dan al hikkellend: 'Ik...bbbliep...heet Tilt...blie..heb je hulp nodig... Hij heeft het nog maar net gezegd of hij kukelt bijna om! 'Hoho', roept Sander verschrikt, 'Niet zo eng doen, zeg, ik schrik me een hoedje! Wat is er aan de hand?' 'Heb-batterij-nodig-anders zzzak.. ik.. in.. elkaar!' 'Ik haal Lange Doener er wel even bij', roept Sander beverig en rent naar binnen.

'Lange Doener, Lange Doener, kom eens vlug!
Er staat een bliepert buiten die om batterijen
vraagt!'

Lange Doener zit meteen rechtop in bed. 'Een bliepert', gaapt hij verbaasd, 'heb je raar gedroomd of zo??' Nee, nee', roept Sander, terwijl hij op het bed van Lange Doener springt, 'Het is echt en hij staat buiten te wachten!' Lange Doener snapt er niets van en loopt op zijn blote voeten achter Sander aan. 'Au, au, au', hinkpinkt Lange Doener, 'Ik vergeet in de haast mijn pantoffels.' Hij wil teruglopen maar dan hoort hij het gekreun van Tilt. 'Asjemenou', roept Lange Doener verbaasd uit, 'dat is geen bliepert, dat is Tilt, de robot. Jongen, hoe is het met jou?' 'Nie.. zo.. be..st... Lange.. Doe...ner', kreunt Tilt zachtjes, 'ik..bl..moe..t.nie..batt..hebb...!' Lange Doener snapt direct wat Tilt bedoelt en zegt tegen Sander: 'Sander, in het schuurtje staat een doosje waar je batterijen in op kunt laden. Ga dat vlug halen!' Sander rent naar de schuur en ja hoor, het doosje staat op de werkbank. Vlug rent Sander met het doosje terug. 'Hier, Lange Doener!' roept Sander al van verre. Intussen heeft Lange Doener het deurtje waar de batterijen van Tilt zitten, open gedaan. Hij pakt de lege batterijen uit en stopt de volle batterijen er voor in de plaats. 'Blieie...ie....ppp, krrrrr.....bliep!' Tilt komt weer helemaal rechtop staan! 'Zo, bliep.... dat wass opp hett nnipper.. tje, bliep', hakkelt Tilt opgelucht. 'Had je je reservebatterijen dan niet meegenomen?' vraagt Lange Doener aan Tilt. 'Jawel, bliep... maar het is vanuit Computerland verder dan ik dacht, dus die had ik onderweg al gebruikt.' 'Computerland?' vraagt Sander verbaasd, waar ligt dat land?' 'Dát zullen we je eens laten zien', antwoordt Lange Doener geheimzinnig. 'Kom maar mee! Je kunt er namelijk fantastisch spelen.....'

Met z'n drieën gaan ze naar de computer van Lange Doener. Maar voordat ze Computerland induiken krijgt Sander van Tilt een aai over zijn kop. 'Bedankt, bliep, je hebt mijn leven gered, bliep!' fluistert Tilt in Sanders oor. Sander gaat stralend op het kussen voor de computer liggen. 'Miauw, ach ik ben nu eenmaal een dappere kater', spint hij bijna bescheiden.

ACTIVITEITSUGGESTIES.

SANDER DE KATER.

Benodigdheden:

voor iedere 'kater' een schoteltje met water en een lekker 'brokje'

De Bevers liggen allemaal bij elkaar te 'slapen' als een kater. Eén van katers is de echte Sander. Als Sander wakker wordt, gaat hij zich uitrekken, wassen, spinnen, kortom alles doen wat een kater ook doet. De andere Beverkaters doen het allemaal na. Wanneer ze klaar zijn krijgen ze van het 'baasje' een schoteltje water en een 'brokje'. Ze likken het schoteltje leeg en eten het brokje tussen hun 'pootjes' op!

SOORT ANNE-MARIA KOEKOEK.

Benodigdheden:

afzettouw of lint voor een begin en eindstreep

Alle Bevers staan achter de beginstreep. Eén van de Bevers ('Sander') gaat met zijn rug naar de Bevers toe bij de eindstreep staan. De Bevers gaan naar voren lopen. Steeds wanneer 'Sander' denkt iets te horen, draait hij zich snel om. Wanneer hij iemand ontdekt die loopt, wijst hij ernaar. Deze gaat zitten op de plaats waar hij is 'gesnapt'. Wie komt het dichtst bij 'Sander'? Degene die 'Sander' aan kan tikken, mag de nieuwe 'Sander' zijn.

GELUIDENSPEL.

Benodigdheden:

iets dat geluid maakt.

De Bevers zitten in een kring. In het midden zit een Bever met een muts over het hoofd waarvan eventueel de plek van de oren is uitgesneden.

Een andere Bever krijgt het geluid. Deze gaat het geluid steeds laten horen. Wanneer de geblinddoekte Bever denkt het geluid te horen wijst hij in de richting van het geluid. Raadt hij het goed dan mag hij het geluid doen en de geluidsBever wijst een nieuwe 'blinddoekBever' aan.

NAAM RADEN.

Benodigdheden:

Cassette met vrolijke wijsjes

Alle Bevers staan in een kring. Eén Bever mag beginnen. Deze loopt in de kring rond op een bepaald wijsje. Wanneer het wijsje stopt vraagt hij direct aan de Bever waar bij staat 'Hoe heet jij?' Deze Bever zegt dan 'Mijn naam begint met een P'. De Bever moet nu raden welke naam dat is. Heeft hij het goed, dan gaat de Bevers mee de kring rondlopen. Het spel begint weer. Degene die erbij komt, mag ook aan een Bever vragen hoe hij heet.

Kennen de Bevers elkaar al, dan mogen ze zelf een naam verzinnen. Dit mogen uiteraard ook 'gekke' namen zijn.

ROBOTTIKKERTJE.

Benodigdheden:

zilverpillen (soort toverballen)

Bespreek van tevoren waar ze mogen lopen.

Alle Bevers lopen net zo "stram" als een robot. Wanneer ze getikt worden, kunnen ze nog net bij de "batterijoplader" gaan zitten. In de batterijoplader zitten de "batterijen" (zilverpillen). Ze nemen er één uit, sabbelen hem lekker op en wanneer ze de pil HELEMAAL op hebben mogen ze weer meedoen.

Het spel kan besloten worden door alle robots even bij elkaar te roepen, ze wat "olie" te geven (bruine limonade) dan zijn ze vast weer lenig!

SSSTTTT EN KLAAS VAAK



Ssst hangt wat soezelig uit het torenkamertje van Hotsjietonia. 'Wat zal ik eens gaan doen', peinst Ssst. 'De Bevers hadden mij vandaag niet zo nodig. Ze mochten hun vriendjes meenemen en waren daar zo mee aan het spelen dat ze niet één keer bij mij zijn komen liggen. Zo'n plezier hadden ze samen!'

'Vriendjes', mijmert Ssstt voor zich heen. 'Zal ik ook mijn vriendjes eens opzoeken', denkt hij opeens. Hij tuurt naar de lucht. Geen wolkenvriendje te zien! 'Misschien zijn ze wel naar de maan, of met vakantie of zo. Weet je wat, ik ga ze zoeken!'

Na wel tien uur zweven ziet hij in de verte een wolkje verschijnen. Het is Donsje. 'Hallo Donsje', roept Ssstt vanuit de verte. 'Waar ga je naar toe?' 'Ik ga naar het bal van de wolkenkoningin', antwoordt Donsje. 'Ga je mee?' Dat wil Ssstt wel! Onderweg komen ze nog meer wolkenvriendjes tegen. 'Hallo, Ssstt', boemt Grijsje tegen hem aan. 'Ook op weg naar het bal?' 'Oei', schrikt Ssstt een beetje. Als Grijsje nu maar niet voor een regenbuitje gaat zorgen. 'Heb je je zakdoek ook meegenomen Grijsje?' vraagt Ssstt bezorgd,

'Natuurlijk, kijk maar', wijst Grijsje naar zijn bolle binnenzak, 'Als ik moet huilen, pak in snel een zakdoek en vang alle tranen op!'

Het is al tegen de avond wanneer alle wolkjes bij het wolkenpaleis zijn. De koninginnewolk herkennen ze meteen. Ze heeft een prachtig goud randje aan de bovenkant, net een kroon.

Iedereen wacht met spanning af met wie de wolkenkoningin het bal gaat openen.... Statig zweeft de koningin naderbij. Ze groet vriendelijk naar ieder wolkje... Bij Ssstt stopt de koningin...

Ssstt wordt er verlegen van... Zou de koningin.... 'Wil je met mij het bal openen', vraagt de koningin heel zacht. Ssstt kleurt een beetje roze, maakt een buiging en antwoordt met een bedeesde stem: 'Heel graag, majesteit!'

De muziek begint zachtjes te spelen en even later suizen de koningin en Ssstt door de lucht. De andere wolkjes volgen al snel het voorbeeld.

Ze blijven dansen tot het donker is. 'Oei', schrikt Ssstt, 'Het is al donker en ik moet nog naar Hostjietonia!'

Vlug neemt hij afscheid van de koningin en zijn vriendjes en suist langs de lucht weer terug.

Wanneer hij een poosje op weg is, ziet hij in de verte Nachtwolkje. Op de wolk schijnt een klein lichtje. 'Zou Nachtwolkje een beetje bang zijn in het donker?' grinnikt Ssstt. Maar wanneer hij dichterbij komt ziet hij tot zijn verbazing een klein mannetje zitten. In zijn hand heeft het mannetje een grote zak zand. Af en toe strooit hij, heel voorzichtig, wat zand over de rand van Nachtwolkje.

'Hallo, bent u het mannetje van de maan?' fluistert Ssstt. 'Nee', fluistert het mannetje terug, ik ben Klaas Vaak. Ik zweef elke avond op Nachtwolkje een poosje rond op zoek naar kinderen die maar niet in slaap kunnen komen. 'Kijk, daar is Karin! Die wil altijd nog een poos door spelen, maar ze moet morgenochtend weer naar school, dus.... Klaas Vaak neemt een hand vol zand en mikt het precies door het bovenraampje in de ogen van Karin. Binnen twee seconden valt ze in slaap en is ze op weg naar Dromenland. 'Moet jij ook niet eens gaan slapen', vraagt Klaas Vaak aan Ssstt. 'Ja', antwoordt Ssstt, 'maar ik moet eerst nog terug naar Hotsjietonia'. Klaas Vaak kent Hotsjietonia wel. 'Ik kom daar altijd even langs wanneer er Bevers logeren', vertelt hij. 'Ik heb je toch nog nooit gehoord of gezien', merkt Ssstt verbaasd op. 'Dat zal best niet', glimlacht Klaas Vaak, 'Jij bent meestal de eerste die slaapt!' Ssstt moet er hartelijk om lachen! 'Ssstt, Ssstt niet zo hard', fluistert Klaas Vaak verschrikt. 'Straks worden de kinderen weer wakker en mijn slaapzand is bijna op voor vandaag!'

Na een fluisterzachte groet zweven Ssstt en Klaas Vaak weer verder, ieder een eigen kant op.

ACTIVITEITSUGGESTIES.

WOLKJES ZWEVEN.

Benodigdheden:
(witte) ballonnen

Iedere Bever krijgt een witte ballon. Blazen hem op, doen er een knoop in en door hem steeds in de lucht te houden proberen de Bevers bijvoorbeeld van de ene kant naar de andere kant te lopen.

HET WOLKENBAL.

Benodigdheden:
Witte ballonnen, een roze ballon en een ballon

met een gouden randje, Cassetterecorder met 'dans'muziek

Iedere Bever krijgt een ballon. De ballon met het gouden randje zoekt de roze ballon Ssstt. Wanneer ze elkaar hebben gevonden start het wolkenbal.

ZAND STROOIEN.

Benodigdheden:

gekleurd zand, gemaakt van wit (vogel) schelpen zand en enkele druppels ecoline. Dit door regelmatig om te scheppen goed laten drogen. Papier, lijm of dubbelzijdig plakband, tekenmateriaal. Eventueel soort papierpijltjes maken waar het zand in kan worden gedaan om te strooien. Aan de onderkant moet een kleine opening blijven.

De Bevers mogen een tekening maken en waar ze gekleurd zand willen strooien, insmeren met lijm. Er kan ook wit zand worden gebruikt. Neem dan bijvoorbeeld gekleurd papier.

KLAAS VAAK TIKKERTJE.

Benodigdheden:
wekker

Spreek van tevoren af waar ze mogen rennen.

Eén van de Bevers is Klaas Vaak. Wanneer je door Klaas Vaak wordt getikt 'val je in slaap'. Wanneer alle Bevers slapen, kiest Klaas Vaak één van de Bevers uit om de anderen weer wakker te maken. Deze krijgt de wekker, laat hem aflopen en alle Bevers worden wakker. Degene die de wekker had, mag de volgende tikker zijn.

'ZAND' STROOIEN.

Benodigdheden:

kleine zakjes zand, iets waar ze de zakjes in moeten mikken (bijvoorbeeld potjes die rondom een 'wolk' staan opgesteld), touw of krijt om wolken te maken

'Teken' met touw of krijt één of meerdere wolken. In iedere wolk staat een aantal Bevers met zakjes zand. Ze mogen nu om beurten te proberen zakjes zand in de potjes te gooien. De potjes staan op verschillende afstand van de wolkjes. Zo tot alle zakjes op zijn. Welk wolkje met 'Klaas Vaak' heeft de meeste kinderen 'in slaap' laten vallen? Dat is degene die de meeste zakjes in de potjes heeft.

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/regio wel gedaan moeten worden, terwijl een ander punt niet ter discussie staat. Lees de lijst door en haal de punten er uit die jullie denken te gaan gebruiken.

Het is aan te bevelen een coördinatieteam te hebben dat het geheel coördineert. Houdt deze commissie klein. Verdeel de werkzaamheden over een aantal werkgroepen waar mensen inzetten 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 locatie aan:
 - (openbare) vervoersmogelijkheden (licht ook de vervoersmaatschappij in wanneer het om grote aantallen gaat;
 - sanitaire voorzieningen; misschien is er iets te regelen met een instantie of een bevriende club, of met eigen chemische toiletten (gebruik het liefst geen chemisch spul);
 - parkeerruimte voor de brengers, halers en andere belangstellenden;
 - 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/regio de Bever-Doe-Dagmap krijgen
- nodig de groepen uit voor een informatie avond
Bespreek daar de volgende punten:
 - uitdelen map (daarna leespauze) of bespreek de map bij een eerdere bijeenkomst;
 - locatie (plattegrond en mogelijkheden)
 - vervoersmogelijkheden;
 - intekenlijst voor deelname (met geschat aantal kinderen en vaste leiding);
 - lijst van de vorige evaluatie (waar moest er

ook weer worden bijgesteld en wat ging er goed);

- 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 het slecht weer zou zijn.
- 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);
 - tijdschema 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 telefoonnummer;
 - adres voor noodgevallen dat gebeld kan worden op de Bever-Doe-Dag;
 - definitieve opgave van de groepen;
 - de inkoopregels;
 - de datum voor een evaluatie (gekoppeld aan een gezellige avond?).
 - regelen E.H.B.O.
 - regelen koffie en thee en lekkers voor deelnemers en gasten
 - regelen drinken en lekkers voor de kinderen
 - regelen eventuele geluids- en andere apparatuur
 - 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, sponsors)
 - regelen wie genodigden op de dag zelf ontvangt
- ☐ 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 uitvoering van de dag
- ☐ indelen van de locatie
- ☐ indelen van de verhalen met de daaraan gekoppelde activiteiten
- ☐ overzicht maken van de manier waarop de groepen de verhalen gaan presenteren. Dit komt ook in het draaiboek te staan.
- ☐ de opening (speciale mensen?)
- ☐ de sluiting (idem)
- ☐ 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 in de voorbereiding
- ☐ 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.

GROEPEN DIE MEEDOEN

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
- ☐ zorgen dat iedereen die meewerkt goed op de hoogte is van de manier waarop de Bever-Doe-Dag georganiseerd is.

Wij zijn vast nog een aantal zaken vergeten te noemen, vergeef ons.....

VOORLEZEN, VERTELLEN EN VOORDRAGEN.

Deze map staat bol van de verhalen. Er zijn mensen die het voorlezen, vertellen of voordragen 'in de vingers hebben'. Anderen moeten daar meer moeite voor doen en er zijn mensen die bij de gedachte alleen al kromme tenen krijgen. Gelukkig zijn we allemaal niet hetzelfde!

Voor de mensen die bij het idee alleen al kromme tenen krijgen willen we het advies geven 'begin er gewoon niet aan!' Jouw specialiteit ligt op een ander terrein en buit dat uit. Mensen die er moeite voor moeten doen willen we een aantal tips geven ter ondersteuning en voor de natuurtalenten geldt: 'Leef je uit!'

TIPS VOOR HET VOORLEZEN:

- Lees het verhaal een aantal keren van tevoren goed door. Lees het een aantal keren voor aan anderen of neem het op een cassette recorder op (schrik niet van je stem!);
- Ga zo zitten dat de Bevers je van voren kunnen zien en dat jij de Bevers kunt zien;
- Neem een actieve houding aan. Ga dus niet lekker onderuitgezakt zitten;
- Kijk van tijd tot tijd naar de Bevers tijdens het voorlezen;
- Houd het boek niet voor je gezicht, ook niet op je schoot, maar halverwege;
- Gebruik en let op je mimiek;
- Gebruik en let op de toon waarmee je iets voorleest;
- Denk aan je ademhaling;
- Praat duidelijk. ('voor' in de mond);
- Zet tijdens de voorbereiding tekens in je tekst waar je adem haalt, woorden waar je de nadruk op wilt leggen, enzovoort;
- Vertel rustig, niet te snel of te eentonig;
- Bedenk dat met jouw stem verschillende personen in het verhaal 'het woord voeren' Onthoud hoe je je stem bij de verschillende personen gebruikt.

VERTELLEN:

Wanneer je een verhaal gaat vertellen moet je er voor zorgen dat je het verhaal als plaatjes in je hoofd hebt.

- Lees het verhaal goed door en maak er jouw verhaal van. Dus ga in je eigen woorden het verhaal opschrijven. Haal er daarna een aantal kernwoorden uit die als het ware de plaatjes vormen die in je hoofd verschijnen. Schrijf de woorden of zinnen eventueel op een kattenbelletje wat je bij de hand houdt als je het eventueel niet meer weet.
- Vertel je verhaal van plaatje naar plaatje. Denk aan de opbouw van het verhaal. (begin-kern-eind)
- Laat je verhaal 'leven'; vermijd zoveel mogelijk woorden als 'en toen'.

Het voordeel van vertellen is dat je je vrijer kunt bewegen waardoor je mimiek en de gebaren die je verhaal ondersteunen 'echter' zijn. Maar doe dit toch minder dan wanneer je het verhaal voordraagt.

Als je het aandurft kun je de Bevers, nog meer dan bij voorlezen, betrekken bij je verhaal.

Bijvoorbeeld:

- Laat ze een geluid mee maken
- Je kunt dingen 'laten voorspellen'. Dit in de trant van: 'Wat denk je dat er gebeurde'.
- Je kunt 'terugvragen'. Dit in de trant van: 'Wat moest Lappezak ook al weer doen om....'.

VOORDRAGEN.

Voordragen is bijna toneelspelen. Een verhaal voordragen kun je op verschillende manieren doen.

- Je verkleedt je als het hoofdfiguur. Deze 'vertelt' met duidelijke bewegingen het verhaal.
- Er verkleden zich meer mensen. Het verhaal wordt voorgelezen. Wat er wordt voorgelezen wordt door de anderen uitgebeeld.

Op deze manier moet je goed op elkaar zijn ingespeeld.

Je kunt er wel of geen attributen bij gebruiken.

Zie verder een aantal punten die ook bij voorlezen en vertellen zijn genoemd.

Wanneer je uitgebreid over deze onderwerpen wilt lezen kun je het Kampvuurboek van Scouting Nederland er op naslaan. Dit is te koop bij de ScoutShop.



scouting
NEDERLAND

telefoon 033-4960911

Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larikslaan 5 / 3833 AM Leusden