

BEVER DOE DAG 1998

BEVERDOENDAG



scouting



BEVERDOENDAG

**DISTRICTSPEL VOOR BEVERS
1998**

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD	3
THEMAVERHAAL	4
VOORBEREIDING	7
DE BEROEPEN	9
BIJLAGE	32

COLOFON:

Aan deze map werkten mee:

Corine Dudok van Heel
Riet Fransen
Henny Hooimeijer
Leny van Loon
Debby Pouls
Connie Wolbrink

Vormgeving:

Marijke de Groot/Marja de Rooy-Pronk

Tekeningen:

Els Vermeltfoort

Voor de (spel)activiteiten is gebruik gemaakt van bestaand materiaal, zoals de (vernieuwde) Bevermap en spelboeken van Bres en Jong Nederland.





VOORWOORD

WAT WIL JE LATER WORDEN ALS JE GROOT BENT?

Hoe vaak wordt dat niet aan kinderen gevraagd! Als kinderen nog jong zijn worden ze vaak "vader" of "moeder", maar naarmate ze ouder worden en al wat verder in "de grote mensenwereld" rond hebben gekeken komen er vaak al andere antwoorden op zo'n vraag. "Ik word later piloot", of "Ik wil als ik groot ben in een winkel werken", of "Ik word vrachtwagenchauffeur". Ooit heeft een jongen mij eens verteld dat hij "zendeling" wilde worden. Ik weet wel dat hij over heel de wereld is gaan zwerven, maar of hij ooit zending is geworden? Ik ben hem helaas uit het oog verloren....

Deze map gaat over beroepen. We stelden aan een heleboel kinderen de oeroude vraag: "Wat wil je later worden als je groot bent?"

De meeste kinderen konden de vraag beantwoorden, anderen moesten daar nog eens over nadenken, weer anderen hadden wel 10 beroepen die ze dachten te gaan doen.

We kwamen toen op het idee om een map te gaan maken over beroepen. De kinderen die dan als Bever lid zijn van Scouting kunnen dan in ieder geval een hele dag spelen "als ze later groot zijn dan word ik misschien wel...."

Koning Ferdinand en koningin Charlotte hebben daar wel een stukje aan bij gedragen. Vooral koning Ferdinand had een lumineus idee. Hij schreef een algemene

BEVER-DOE-DAG

uit in de tuin van zijn paleis!

We hopen nu maar dat veel Bevers de uitnodiging lezen en bij de koning en de koningin op de thee gaan! We hebben gehoord dat alle leiding (die misschien ook nog niet zo weet wat ze willen gaan doen....) ook is uitgenodigd om mee te spelen!

Er komen, misschien als ze niet moeten werken, ook "echte" mensen die een bepaald beroep uitoefenen naar de tuin van de koning en de koningin!!?

We hopen dat iedereen die in de tuin "beroepen gaat spelen" er vreselijk veel plezier in heeft.

En, wie weet, over een aantal jaren zijn er misschien wel Bevers die antwoorden op de vraag: "Hoe kom je er op om dit beroep te gaan doen?" dat ze jaren geleden bij Scouting dit beroep mochten spelen op de BEVER-DOE-DAG.....!!!!

Leusden 1997

Henny Hooimeijer, Unit Programma

KONING FERDINAND EN KONINGIN CHARLOTTE LEZEN DE KRANT

In de tuin van een heel mooi paleis zit Koning Ferdinand met zijn vrouw Koningin Charlotte op een prachtige bank de krant te lezen.

"O, o, Lotte, wat gebeurt er toch veel in ons land! Moet je horen: De dropveterfabriek in Snoepstad moet bezuinigen. Alle dropproevers krijgen nog maar een halve dropveter om te proeven per dag! Voor de koekjesafdeling van bakker Bram in Snoepstad wordt weer juist personeel gevraagd om koekjes te komen bakken."

"Tja", bedenkt de koningin, "die koekjes zijn ook wel héél erg lekker!". De koning knikt ook en likt met zijn tong over zijn lippen. "Hmm...!" Tegelijkertijd ziet hij een andere mededeling.

"Charlotte, moet je horen: de inwoners van Bikecity kunnen binnenkort een oproep verwachten om hun fiets na te laten kijken. Dit zal worden gedaan door een agent en een fietsenmaker. De agent geeft ook uitleg over verkeersregels en de fietsenmaker geeft aan iedere eigenaar van een fiets een boekje waarin precies getekend staat waar alle onderdelen voor dienen en hoe je die schoon en veilig moet houden! Wat een goed idee, vind je ook niet, Charlotte?"

Koningin Charlotte knikt instemmend en zegt tegen de koning.

"Ferdinand, ik lees net een reportage over dokter B. Arbie, je weet wel, die wij pas nog hebben gesproken toen we een bezoek brachten aan Speelstad.

Hij nodigt iedere poppen- of berenmoeder of -vader uit om naar het pop- en berenziekenhuis te komen waar de dokter een spreekuur zal houden.

Wanneer een pop of beer een zere arm of poot heeft, kan geleerd worden hoe je dat het beste kunt behandelen.

Er is zelfs een fysiotherapeut aanwezig om alle spieren van de poppen en de beren te masseren!

Verder zijn er ook nog speciale ziekenhuisclowns die iedereen in het ziekenhuis vermaken met hun grappen.

O, Freddie, wat fijn dat er zulke mensen zijn! Mensen die andere mensen weer helpen!"

Koning Ferdinand luistert terwijl hij ondertussen een blad van de krant omslaat.

Hij bekijkt de personeelsadvertenties.

"Tjonge, Charlotte, als wij nu eens géén koning en koningin zouden zijn, wat zou jij dan voor werk willen doen? Ik lees hier bijvoorbeeld: Gevraagd: een loodgieter, een timmerman, een automonteur, een buschauffeur, een verpleegkundige, een verkoopster in een supermarkt."

"Ik zou best wel in een winkel willen werken waar ze stof verkopen om allerlei mooie jurken te maken..."

peinst de koningin, "Of juf op een basisschool, of weet je wat me ook heel erg leuk lijkt. Om een directeur te zijn van een dierentuin, of stratenmaker, dan mag je af en toe van die hele mooie figuren maken van allerlei stenen..."

Ik wéét eigenlijk niet eens goed welke beroepen er allemaal in ons land zijn. Jij, Ferdinand?"

Nee, ook de koning wist dat eigenlijk niet zo precies.

"Ik zou dat natuurlijk eens aan één van mijn ministers kunnen vragen", oppert de koning, "maar eigenlijk heb ik een veel beter idee! Ik ga zelf een artikel schrijven voor alle kranten in het land. Ik wil daarin alle kinderen uitnodigen om naar onze paleistuin te komen. In de tuin zorgen we dan voor allerlei speelplekken waar kinderen aan ons kunnen laten zien waar ze graag, als ze groot zijn, voor willen gaan leren.

Enne..., misschien kunnen we mensen uitnodigen die over bepaalde beroepen komen vertellen."

"Dat vind ik een reuze goed idee, Ferdinand!" roept Charlotte stralend, "Dan zorg ik persoonlijk voor lekkers en drinken! Ben ik een klein beetje een serveerster, zoals bijvoorbeeld in de trein, met zo'n leuk karretje!"

Niet lang daarna stond er in alle kranten een heel groot artikel over allerlei beroepen die er waren in het land.

Alle vaders en moeders, juffen en meesters lazen het artikel en praatten erover met de kinderen. En natuurlijk ook over de uitnodiging die de koning en de koningin aankondigden.

'WAT WIL JIJ LATER WORDEN ALS JE GROOT BENT?'

KOM NAAR ONZE PALEISTUIN, DAN MAG JE ALLERLEI BEROEPEN SPELEN.

WANNEER JE DAN OUD GENOEG BENT, KUN JIJ ER ECHT VOOR GAAN LEREN!

Weet je wie ook die krant las?

(Ja, bijna niet hoor, want Frederik Scheurema had weer een scheurbuil!)

Juist! Lange Doener!

Lange Doener ging met zijn vinger langs de regels van de uitnodiging.

"Dat is iets voor onze Bevers! Ik zal ze eens even bij elkaar toeteren."

Hij toeterde luidt op zijn Hotsjetoeter, en kijk... de Bevers komen uit alle hoekjes en gaten aangerend en ploffen met een nieuwsgierige blik op hun plekje op het vertekleed.

Toen iedereen zat hield Lange Doener de krant

omhoog. Hij wijst naar de uitnodiging en vraagt met een plechtige stem:

"Bever, Pompedomp, Hippe, Frederik en Lappezak, wat zouden jullie er van vinden als wij eens bij de koning en koningin op de thee gingen?"

Iedereen was er even stil van! Bij de koning en koningin op bezoek?

"Zo maar, Lange Doener?" vraagt één van de Bevers.

"Er is nog iets", vervolgt Lange Doener, "Jullie moeten van tevoren goed nadenken wat je later, als je groot bent, zou willen worden. Want in de paleistuin zijn een heleboel plekjes waar je kunt spelen alsof je van dat beroep al weet hoe dat moet. Ook kunnen er grote mensen zijn die over een beroep iets laten zien en over vertellen. Je mag natuurlijk ook zomaar een beroep spelen!"

Daar zijn de Bevers wel voor te vinden!

"Ik wil héél graag computerdeskundige worden", vertelt één van de Bevers. "Ik speel heel graag met com-

puterspelletjes".

"Ik wil Superman worden!" En ik een zuster, ik heb al echte zusterskieren," vertelt een Bever. "Ik wil Frederik Scheuremaar worden," roept een Bever boven alles uit. "Dat is toch geen beroep?" merkt een slimme Bever op. "O, nee?", antwoordt de Bever strijdlustig, "ónze Frederik speelt toch ook de ene keer alsof hij Frederik is en de andere keer speelt hij alsof hij Lappezak is!"

"Daar heb je gelijk in. Weet je wat," stelt Pompedomp voor, "Iedereen die verkleedkleden heeft over iets dat hij zou willen zijn, mag die kleding aan doen wanneer we bij de koning en de koningin op bezoek gaan."

"Mag ik dan ook verkoopster spelen met mijn indianenpak aan?" vraagt een Bever nog. "Natuurlijk!" stelt Lappezak de Bever gerust. Dan mag je zelfs mijn indianentent gebruiken!" De Bever begint te stralen.

"Die hele mooie, met al die gekleurde lapjes?"

Lappezak knikt. "Jippieieieie!!!!"



"Wanneer mogen we op bezoek komen?" vraagt ten-slotte één van de Bevers aan Lange Doener.

"Eens even kijken. We worden op een zaterdag in het voorjaar of in de zomer uitgenodigd. De datum mogen we zelf kiezen."

"Dat is ook wel te begrijpen," bedenkt Hippe, "Het zouden ook wel erg veel Bevers worden wanneer we allemaal tegelijk bij de koning en de koningin op bezoek kwamen. Zoveel bekers heeft de koningin misschien niet eens!"

In Hotsijetonia wordt nog een poosje nagepraat over het bezoek dat ze gaan brengen. Lange Doener haalt er zijn grote kalender bij waar alle bijzonderheden van en voor de Bevers op staan. Hij heeft een hele mooie kroon en plakt die op de zaterdag dat ze bij de koning en de koningin op bezoek zullen gaan.

"Hè, was het maar vast zover!" zucht één van de Bevers.....





VOORBEREIDING

Wanneer de BEVER-DOE-DAG kort na de opkomst(en) plaatsvindt, kan het themaverhaal op verschillende manieren als inleiding voor de BEVER-DOE-DAG worden gebruikt.

ENKELE SUGGESTIES:

- **als inleiding** (voorlezen) bij een voorbereiding op de groep. Het verhaal wordt voorgelezen en daarna ga je met de Bevers praten of spelen over beroepen.

Op deze manier kun je bijvoorbeeld er ook achter komen welk beroep de Bevers leuk vinden om tijdens de BEVER-DOE-DAG te spelen.

- **als toneelstukje** dat je met, bijvoorbeeld Explorers, kunt spelen als voorbereiding voor de BEVER-DOE-DAG.

De afsluiting van het toneelstukje zou kunnen zijn dat koning Ferdinand en koningin Charlotte samen de brief, waar het artikel voor de krant in staat, op de post gaan doen.

Enkele weken vertelt Lange Doener wat hij in de krant heeft gelezen. De opkomst zelf gaat over beroepen.

- als inspringspel

De leiding verdeelt de rollen van koning, koningin, Lange Doener en eventueel de andere figuren. Het verhaal wordt als toneelstukje gespeeld tot en met de advertentie die Lange Doener in de krant leest. Vanaf dat gedeelte gaan de Bevers een actieve rol meespelen. Lange Doener kan de advertentie aan de Bevers laten zien en vervolgens een gesprek met de Bevers beginnen.

Bijvoorbeeld: "Dat wordt me even leuk! Ik ga ook meedoen, dat mag vast wel van de koning en de koningin! Gaan jullie ook mee?" De Bevers zijn daar natuurlijk voor te vinden!

"Weet je wat ik graag zou willen doen? Ik zou wel eens in een circus willen werken als clown." Ook de andere figuren willen wel een baantje in het circus. Besloten wordt om circus te spelen. Tot slot kan bijvoorbeeld worden besloten dat ze als circusartiesten bij de koning en de koningin op de thee gaan.

ANDERE MOGELIJKHEDEN

Wanneer iedere deelnemende groep op deze manier iets zou kiezen, zou je verschillende mogelijkheden kunnen bundelen. De Bevers werken allemaal aan de

voorbereidingen mee. Uiteraard mogen ze dan op de groep er eerst mee 'proefspelen'. Op de dag zelf zijn zij immers degene die het beroep aan de andere Bevers 'laten zien'.

Bijvoorbeeld, er is een groep die:

- een groot winkelfiliaal maakt, waar gewinkeld kan worden door de andere Bevers;
- een pretpark of een kermis bouwt, waar de andere Bevers allerlei attracties kunnen bezoeken;
- een televisiestudio, waar andere Bevers verschillende televisie-uitzendingen bij kunnen wonen of mee kunnen doen aan spelletjes, die door de Bevers worden geleid;
- een open dag bij een grote sportclub. De 'leraren' geven uitleg, zijn scheidsrechter of iets dergelijks;
- een markt waar allerlei dingen worden verkocht;
- een kantoor waar kranten en tijdschriften worden gemaakt.

Er kan gekozen worden om ieder half uur te wisselen van "beroepen".

- **als inleiding** voor een opkomst. Dit zou als volgt kunnen. De advertentie wordt als grote advertentie zo getekend dat de Bevers begrijpen wat de koning aankondigt. Deze advertentie wordt op een opvallende plaats opgehangen. Na de opening wijst Lange Doener naar de advertentie en probeert met de Bevers te ontcijferen wat er in de advertentie staat. Daarna kan er over worden gepraat wat de Bevers als ze groot zijn willen worden en vervolgens een aantal beroepen spelen.

Tot slot kan Lange Doener bijvoorbeeld voorstellen om een brief te schrijven naar de koning en de koningin met de mededeling dat de Bevers van plan zijn om op bezoek te komen. Het kunnen tekeningen zijn die gebruikt kunnen worden op de BEVER-DOE-DAG..

OPENING

Wanneer leiding onderling afsprekt dat ze op hun groep op één van de bovenstaande suggesties gebruiken om de Bevers voor te bereiden op de BEVER-DOE-DAG, kan de volgende suggestie als opening voor de BEVER-DOE-DAG, een mogelijkheid zijn.

Het gebied is omgetoverd in een prachtige paleistuin. Op een groot doek is een paleis geveerd. Op een mooi versierde bank hebben de koning en de koningin plaatsgenomen. Ze wuiven regelmatig naar hun gasten, maar blijven zitten tot al de Bevers zich hebben verzameld rond de bank. Dan wordt de BEVER-DOE-DAG officieel door de koning geopend. Hij houdt een korte toespraak en de koningin opent op een ludieke manier de BEVER-DOE-DAG.. Zij vertelt bijvoorbeeld dat ze zo graag zangeres had willen worden en stelt voor om met de Bevers een lied of een yell ten gehore te brengen.

Daarna beginnen de beroepenspelen. De koning en de koningin begeven zich, wanneer het spel even bezig is, onder hun gasten. Ze proberen uiteraard de verschillende beroepen en stellen allerlei vragen over de beroepen.

DRINKEN EN LEKKERS

Na een poos gespeeld te hebben komen er lakeien. De lakeien verzoeken de Bevers plaats te nemen rondom de bank. Wanneer de Bevers zitten, delen zij limonade en lekkers rond op zilveren schalen. Na het drinken stelt de koningin bijvoorbeeld voor om nog een lied of een yell ten gehore te brengen. Daarna kan er weer gespeeld worden.

AFSLUITING

Wanneer het tijd is, komen al de gasten weer rond de bank. De koning en de koningin houden een kleine toespraak of zingen nog een lied. Daarna komen bijvoorbeeld weer de lakeien. Op de zilveren schalen hebben zij dit keer voor iedere Bever een herinnering. Alle Bevers worden door de koning en de koningin uitgewuifd.

TIPS OM DE PALEISTUIN IN TE DELEN

- de paleistuin is verdeeld in speelplekken. Deze speelplekken zijn bijvoorbeeld weer onderverdeeld in onder andere vervoer, wonen, zorg, winkeliers, en dergelijke. Ze worden met grote tekeningen aangegeleid.
- de paleistuin is zo ingedeeld dat er bijvoorbeeld een supermarkt is, een kermis, een sporthal. De kinderen spelen dan zoals bij de genoemde suggestie al is beschreven.

TIPS OM DE BEVERS MET DE BEROEPEN BEZIG TE LATEN ZIJN

- de beroepen zijn ingedeeld in bepaalde gebieden (vervoer, zorg, wonen). De Bevers kiezen voor een bepaald gebied en mogen daar kiezen welk beroep zij gaan spelen. In ieder gebied kan bijvoorbeeld 30 minuten worden gespeeld.
- iedere Bever kiest een volgorde van de beroepen die hij/zij zou willen spelen. Dit is tijdens een opkomst op de groep gedaan. Aan de hand van daarvan wordt een indeling gemaakt voor groepjes.
- op een centrale plek, bijvoorbeeld "in de kamer van de lakeien" hangen platen van beroepen. Iedere Bever kiest een beroep en gaat op zoek naar het beroep dat op de kaart staat. Net zo'n plaat hangt er

ook bij dat beroep. Is de Bever uitgespeeld, dan gaat hij/zij de plaat weer terugbrengen en kiest een nieuwe plaat.

- wanneer de beroepen min of meer "gebundeld" zijn gaat iedere groep eerst zijn speelplek in orde maken. Het verdient aanbeveling om dit al te doen voordat de koning en de koningin de dag openen.

Misschien moeten de circusartiesten wel geschminkt, of moeten de schappen van de supermarkt nog wel gevuld worden. Wanneer dit is gebeurd, gaan ze bijvoorbeeld eerst 30 minuten in de supermarkt spelen, dan 30 minuten in het circus, enzovoort.

DE BEROEPEN

We hebben ervoor gekozen om een groot aantal spelen te verzamelen, zodat je als organisatoren een ruime keus kunt maken voor de manier waarop je een beroep wilt aanbieden. De spelen worden "kaal" gegeven. Daar bedoelen we mee dat je op je eigen manier het spel kunt aanbieden. Bij het ene spel zal dat met een verhaaltje er om heen zijn, bij een ander spel liggen de attributen al klaar en zal de Bever spontaan op zijn/haar eigen idee of manier gaan spelen.

Bij sommige beroepen moet soms het één en ander worden uitgelegd. Dit kan bijvoorbeeld nodig zijn wanneer een beroep een bepaalde samenwerking vraagt. Het is dan natuurlijk wel leuk wanneer bijvoorbeeld degene die het spel uitlegt aangekleed als iemand die dat beroep heeft.

Een voorbeeld: iemand van de leiding kan de filiaalchef zijn van een supermarkt. Een aantal Bevers kiest ervoor om in de supermarkt te gaan spelen. De filiaal-leider houdt dan eerst een "sollicitatiegesprek". ("Wat wil je gaan doen? Dan krijg je van mij.....") Wanneer de Bever "uitgewerkt" is, gaat hij/zij naar de filiaalchef en levert de spullen weer in. Voor sommige beroepen kunnen ook personen worden gevraagd die dat beroep uitoefenen. Bijvoorbeeld een apotheker. Hij/zij vertelt over zijn/haar beroep en laat zien hoe bepaalde medicijnen worden (klaar)gemaakt.

N.B. ALLE BEROEPEN ZIJN VOOR "VROUWEN EN MANNEN"!!!!



ALLERLEI BEROEPEN DIE MET WONEN TE MAKEN HEBBEN

BOUWVAKKER

1. MEMORY

Materiaal: grote kartonnen platen met allerlei gereedschappen en handelingen, twee van ieder.

Omdat dit de verzamelnaam is voor heel veel beroepen waarbij men met de handen en met gereedschap werkt, kan een memoryspel een spel zijn om dezelfde dingen bij elkaar te zoeken.

Wanneer de Bever een paar heeft verzameld, moet hij/zij uitbeelden wat er mee gedaan moet worden. Wanneer dit goed is, wordt hij/zij een echte bouwvakker!

2. DOMINO

Materiaal: maak een dominospel van grote kartonnen "stenen" (of echte) met platen van allerlei gereedschappen.

Iedere Bever die meespeelt krijgt een aantal "dominostenen". Deze worden zo neergezet dat ze van elkaar niet kunnen zien welke stenen ze hebben. Iemand die het spel leidt legt de eerste steen met een bepaald plaatje. Daar kan een vlaggetje op worden gezet. Wanneer het vlaggetje staat, juichen de Bevers, ten teken dat "de eerste steen is gelegd" en het spel kan beginnen.

TIMMERLIEDEN

1. DE BEVERS MOGEN NAAR HARTELUST EEN KUNSTWERK TIMMEREN

Materiaal: afvalhout of kurk, kleine hamers, spijkers, nijptangen, eventueel kisten of iets dergelijks om als timmertafel te dienen.

Je kunt als begeleiding er ook voor kiezen om met de Bevers iets speciaals te timmeren. Iedere Bever werkt daar een stukje aan mee. Zorg dat hier genoeg begeleiding bij is. Doe "moeilijke dingen" samen!

2. SPIJKER SLAAN

Materiaal: houtblok/dikke balk, spijkers, hamers, stopwatch.

Dit spelletje kan alleen of in groepsverband worden gespeeld. Probeer in een vastgestelde tijd zoveel mogelijk spijkers in een blok te timmeren. Zorg er wel voor dat er spijkers een stukje in het blok getimmerd zijn.



Er kan ook steeds een zwaardere hamer worden gebruikt en grotere spijkers.

Suggestie: er kan ook een grote tempexbal met daaroverheen een (passend) vergiet. De spijkers worden dan door de gaten van het vergiet in de tempexbal geslagen. De gaten in het vergiet zorgen voor een zekere "vastigheid".

3. SPIJKERTJE WIP

Materiaal: een balk of iets dergelijks met spijkers van verschillende grootte en dikte, recht en krom, nijptangen.

Het spel kan op dezelfde manier worden gespeeld als Spijker slaan. Alleen moeten de spijkers er dan worden uitgetrokken!

Suggestie: dit spel kan ook met schroeven worden gespeeld met verschillende koppen en bijpassende schroevendraaiers.

METSELAAR

1. HUIZEN BOUWEN VAN SUIKERKLONTJES

Materiaal: dik (watervast) karton om op te bouwen, suikerklontjes, water, poedersuiker, kommetjes, spatels of kleine kwastjes voor het aanbrengen van de "cement".

De meeste echte huizen worden opgebouwd uit bakstenen. In plaats daarvan kun je ook suikerklontjes gebruiken. Als cement gebruikt je een mengsel van poedersuiker en heel weinig water. Maak niet teveel cement tegelijkertijd klaar, want het wordt snel hard.

Suggestie 1: Heb je heel veel geld ter beschikking, dan kun je ook bouwsteentjes (modelbouw) gebruiken.

Suggestie 2: In plaats van suikerklontjes kun je ook bouwen met Legosteentjes.

2. STENEN TRANSPORT

Materiaal: houten blokken, schuursponzen of kartonnen doosjes van gelijk formaat, kruitwagens, start- en finishlijn.

Dit spel wordt in een estafettevorm gespeeld. Voor elke groep ligt een stapel bakstenen. Bij iedere stapel staat een speelgoed kruitwagen.

Op een startteken laadt nr. 1 drie stenen in de kruitwagen en rijdt daarmee naar de "bouwplaats". Dan leeg terug en de volgende start weer. Welke groep heeft het eerst de stenen op de bouwplaats gebracht.

Suggestie 1: In het te lopen parcours kunnen ook hindernissen zijn ingebouwd, bijvoorbeeld een "wiplankje" of een touw waar ze onderdoor moeten.

Suggestie 2: de "hoofdmetselaar" kan ook de opdracht geven dat ieder groepje gelijk een muurtje moet bouwen. Ieder groepje kan dan zijn eigen metselaar aanwijzen die, wanneer de steen is gebracht het muurtje bouwt. Ook kan daarbij een handicap worden gegeven. De metselaar mag maar één hand gebruiken of is geblinddoekt.

3. MUURTJE BOUWEN

Materiaal: bakstenen, cement, troffels, latjes, dun touw.

De Bevers mogen "een echte" muur bouwen. Het is leuk wanneer er een echte metselaar uitleg geeft hoe ze dat moeten doen.

SCHILDER

1. KLEUREN SORTEREN

Materiaal: geverfde houtjes, kleurstalen of deksels van verfpotten

Een schilder moet goed het verschil kunnen zien tussen alle verfpotten die hij heeft. Van licht naar donker. Knip stroken die bij een schilder als kleurstalen gebruikt worden in reepjes en laat de Bever ze van licht naar donker leggen.

Suggestie 1: Je kunt ook contact zoeken met een (Montessori)-school in de buurt en vragen of je voor de BEVER-DOE-DAG enkele dozen kleurenspoelen mag lenen. Die lopen ook op van licht naar donker.

Suggestie 2: Verfwinkels hebben dikwijls ook kleurenwaaiers, misschien zijn er ook nog veel oude te krijgen die uit elkaar gehaald kunnen worden.

2. KLEURPLAAT (IN)VERVEN

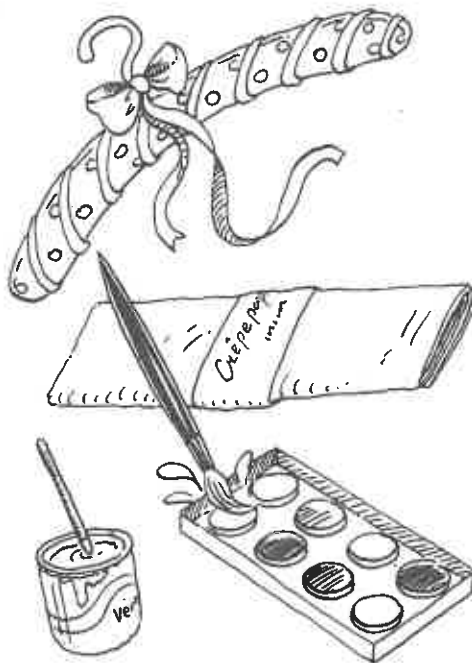
Materiaal: kleurplaat, plakkaatverf, penselen/kwasten, water, verfschorten of plastic vuilniszakken.

Laat iedere Bever een kleurplaat (in)verven met plakkaatverf.

3. OBJECT VERVEN

Materiaal: een te verven object, kwasten, verf, water, verfschorten of plastic vuilniszakken

Er wordt van tevoren een groot object of iets dergelijks gemaakt. Het moet zo groot zijn dat elke Bever er aan kan verven.



4. SJABLONEREN

Materiaal: enkele sjablonen, bijvoorbeeld van Lange Doener (zie Bevermap), tamponeerkwasten of sponsjes, verf, eventueel afplakband, papier of karton om op te sjabloneren.

Iedere Bever mag op papier of karton de afbeelding van Lange Doener maken.

5. KLEUREN MENGEN

Materiaal: plakkaatverf: rood, geel, blauw (eventueel zwart en wit), stevig papier om op te mengen, verhaaltje (zie onder meer de Gouden serie boekjes).

Dit spel is gebaseerd op het mengen van de primaire kleuren rood, blauw en geel. Vertel het verhaal over kinderen die met elkaar spelen waarbij de kleurtjes door elkaar komen omdat de verfpotten omvallen. Na het vertellen "liggen" de klodders verf nog "hier en daar". De Bevers mogen de kleuren mengen en kijken of ze dezelfde kleuren krijgen zoals in het verhaal.

LOODGIETER

PIJPLEIDING AANLEGGEN

Materiaal: rietjes, bord met water, handdoek.

Laat de Bevers door middel van rietjes in elkaar te schuiven een zo lang mogelijke pijpleiding maken en kijk of er dan ook water doorheen kan lopen. De Bever moet dan het water "opzuigen".

Suggestie: het kan ook met dunne PVC-buizen en koppelstukjes.

VERSTOPTE AFVOER

Materiaal: halve en dichte PVC-buizen, koppelstukken, eventueel water, een stokje of iets dergelijks, balletjes die maar net de door de buizen heen rollen, eventueel een stopwatch.

MaaK van de PVC-buizen een parcours met verschillende hindernissen. Deze hindernissen zijn bijvoorbeeld balletjes die hier en daar verstopt zijn. Eventueel kan de "hoofdloodgieter" eerst water door het parcours laten stromen. Op plaatsen waar de balletjes liggen, wordt het water dan enigszins tegen gehouden. Wanneer de Bever het "ontstop" balletje met het stokje voort duwt worden de "verstoppingen" opgeheven. Alle balletjes moeten door de laatste buis eruit vallen. Ze mogen dus niet uit de goot vallen. Eventueel kan met een stopwatch de tijd worden opgenomen hoe lang de Bevers er over doen om de boel te ontstoppen.



STRATENMAKER

1. TEGELS LEGGEN

Materiaal: (gekleurde) tegels, zand, hamer met rubberen kop, krijt.

De Bevers mogen eerst een patroon tegelen om een "tegelspringspel" te spelen. Wanneer dit klaar is wordt dit spel gespeeld.

2. MOZAÏEK MAKEN

Materiaal: allerlei gekleurde steentjes, lijm, karton, eventueel patronen die de Bever na mag leggen of in mag vullen.

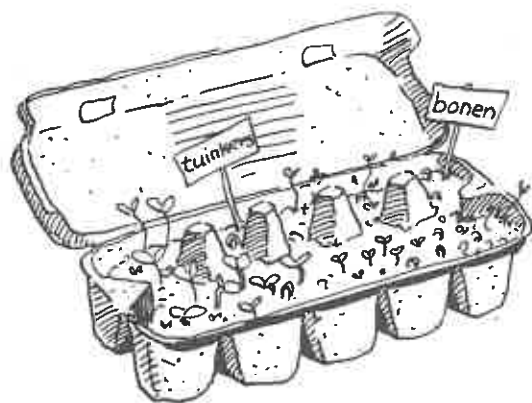
De Bevers mogen aan de hand van een patroon of een eigen ontwerp een mozaïek plakken op karton.

Suggestie: in plaats van op karton kan er ook op hout worden geplakt. Na het plakken kan het eventueel opgevuld worden met gips. Laat het gips tussen de voegen lopen en haal het overvloedige gips met een doek weg. Vertel dat het eerst goed moet drogen. Als het goed is gedroogd kunnen de steentjes nogmaals goed schoon worden gemaakt.

3. TANGRAM LEGGEN

Materiaal: een ondergrond waarop de omtrekken van de stukken van het tangram zijn getekend, tangramstenen (Wanneer het heel groot is getekend is dit het leukst!).

Bevers gaan, bijvoorbeeld per twee, hun "tangramstenen" zo leggen dat hun "patroon" precies wordt in gevuld.



TUINLIEDEN M/V

1. TUINEN ONTWERPEN

Materiaal: gekleurde plaatjes of echt materiaal van "gecultiveerde" bloemen en "onkruid", eventueel schepjes, harkjes en aarde.

De Bevers mogen een "gecultiveerde" tuin of een wilde tuin maken van de plaatjes of het echte materiaal.

2. WIEDEN

Materiaal: gekleurde plaatjes van bloemen en planten, duidelijke onkruidplaatjes.

Er wordt eerst van de plaatjes een "tuin met onkruid" gemaakt door de spelleiding. De "tuinlieden" gaan dan aan de slag om de tuin onkruidvrij te maken. Voor ieder goed onkruidplaatje wordt bijvoorbeeld één punt gegeven.

3. PLANTJES VERSPENEN

Materiaal: bakken waar van tevoren plantjes in zijn gekweekt, bakjes, potjes waar enkele plantjes in gepoot moeten worden, aarde.

Bevers mogen vanuit de grote bak één of meer plantjes kiezen en die in hun eigen potje potten. Zet op bijvoorbeeld een lollietokje de naam van de Bever en de naam van het plantje.

Suggestie: zorg voor bakken met de naam van de groep waar de potjes van de Bevers, totdat ze naar huis gaan, in bewaard kunnen worden.

SLOPER

1. GEBOUWEN SLOPEN

Materiaal: dozen, blikken en ander materiaal dat omgegooid kan worden, paal met de "slopersbal". De paal met de slopersbal wordt stevig in de grond gezet.

De Bevers mogen hun gebouwen in een kring rond de slopersbal zó neerzetten dat hun gebouw door de bal gesloopt zal worden. De gebouwen mogen op allerlei manieren worden gebouwd. Wanneer alle gebouwen staan, mag de sloper de bal ronddraaien. De gebouwen die zijn blijven staan mogen in de tweede ronde worden verplaatst. Degene die het gebouw in de eerste ronde onder de slopersbal zag verdwijnen mag raad geven aan die Bevers waarvan hun gebouw nog staat, hoe die het beste hun gebouw kunnen plaatsen.

2. SLOPERTJE SPELEN

Materiaal: een stevig zeer breed elastiek, een stevige paal, enkele "gebouwen".

De paal wordt stevig in de grond geslagen. Er kan ook een boom of iets dergelijks voor worden gebruikt. Het elastiek wordt met het ene uiteinde aan de paal bevestigd, het andere uiteinde wordt aan een Bever gebonden. Op een flinke afstand staan een aantal gebouwen van verschillende grootte en hoogte. De Bever mag met een flinke aanloop proberen of hij/zij één of meerdere gebouwen kan "slopen". Bij ieder omgevallen gebouw krijgt de Bever een applaus van de "kijkers".

3. SLOOP ER OP LOS

Materiaal: sigarenkistjes, heel veel eenvoudige meerkeuze vragen, grote tenthamer, stevig blok om de kistjes op te leggen.

Dit spel is afgekeken van het TV-programma Streetlive.

In één kistje wordt een plastic voorwerp gedaan door de Bever die speelt. Dan de vijf doosjes goed mixen, zodat niet meer bekend is in welk doosje wat gestopt is. De spelleider stelt de Bever een vraag en is het antwoord fout dan moet er met een grote tenthamer één doosje naar keuze gesloopt worden. Is het doosje leeg, dan mag de Bever het nog een keertje proberen. Heeft de Bever vijf vragen gehad en het speeltje is nog heel, dan mag de Bever dit houden.

Suggestie: er zijn bussen met heel kleine speeltjes te koop, zogenaamde grabbeltonbussen.

GLAZENWASSER

Materiaal: (Plastic) ramen op een niet te hoge stellage, emmers met water, haken, twee of meerdere gordels waar de wasspullen in kunnen, sponzen, trekkers, kleine trapeertjes.

De stellage moet zo worden gemaakt dat de trapeleer er tegen gezet kan worden om de ramen te zemen. Maak de trapeleer niet hoger dan drie sporten. De zijkanen van de trap moeten zo gemaakt zijn dat de Bever, terwijl hij/zij op de trap staat, zich goed kan vasthouden. Aan iedere trapeleer is een haak bevestigd om de emmer aan te hangen. De gordel wordt

gemaakt van twee zakken aan een band die om het middel gedaan kan worden. Maak de sluiting van klitteband.

Dit spel kan als een estafette worden gespeeld. Verdeel de Bevers in net zoveel groepjes als er trapleertjes zijn. Zet zelf de trapleer stevig tegen de stellage, met de emmer aan de haak.

De nummers 1 en 2 doen hun gordel met het "gereedschap" erin om.

De nummers 1 rennen op een teken naar de trapleer, klimmen op de trap en gaan het raam zemen.

Wanneer ze klaar zijn, rennen ze weer terug geven de nummers 2 een tik op de schouder, geven hun gordel aan de nummer 3 en gaan achter aan de rij zitten. De nummers 2 zijn inmiddels het raam gaan zemen.

Nummer 2 tikt nummer drie aan en geeft de gordel aan nummer 4, enzovoort. Welk groepje is het eerst klaar met de ramen?

2. DOEN-ALS-OF JE RAMEN ZEEMT

Materiaal: een verhaaltje over een glazenwasser.

Het verhaaltje wordt verteld terwijl alle handelingen die moeten worden verricht, "nagedaan" worden.



VERHUIZER

1. DOOS INPAKKEN

Materiaal: dozen met allerlei (onbreekbaar) materiaal, eventueel vloeipapier.

De Bevers krijgen een doos en een aantal spullen. Dit moet worden ingepakt. Er mag niets uit de doos steken.

Wie kan dat het beste?

2. VERHUISSPULLEN INLADEN

Materiaal: allerlei materiaal om te verhuizen.

Dit spel kan met twee groepjes worden gespeeld, maar ook als groepje alleen. De bedoeling is dat de Bevers het samen doen.

Een afgebakend stuk is een huis waar allerlei spullen in staan die verhuisd moeten worden. De spullen moeten naar de verhuisswaggen worden gebracht. De verhuisswaggen is veel kleiner dan het huis en toch moeten alle spullen in de verhuisswaggen gestapeld worden. Er mag niets achterblijven en er mag niets uitsteken.

3. VERHUIZEN

Materiaal: twee gelijke echte "sets" met verhuisspullen. Je kunt ook de verhuisspullen voor ieder groepje "merken". Er kan ook met plaatjes worden gespeeld.

De Bevers gaan in twee groepjes op ongeveer een twee meter van elkaar staan met de gezichten naar elkaar. Allen krijgen een nummer. De lage nummers staan tegenover de hoogste nummers van de andere rij.

Aan het eind van iedere rij staan verhuisspullen die naar de andere kant moeten worden verhuist.

Er wordt een nummer geroepen en beide nummers rennen achter hun rij naar hun verhuisspullen. Ze nemen 1 ding en brengen dit, weer achter hun eigen rij lopend, naar het andere huis. Wie het eerst met de verhuisspullen bij het andere huis aankomt, mag ze daar neerzetten. Wie te laat is, moet het weer terug brengen. Na een bepaalde tijd kijken we wie de meeste spullen heeft overgebracht.

MEUBELMAKER

MEUBELS MAKEN

Materiaal: doosjes, karton, papier, hout, blik, lapjes, naald, draad, scharen, lijm, plakband, enzovoorts.

De Bevers gaan met het aanwezige meubels ontwerpen en maken.

Suggestie: er kunnen ook meubels gemaakt worden van vouwkarton (zie bijvoorbeeld: Plezier met Papier en Avonturen met Papier door Aart van Breda, uitgeverij Ploegsma Amsterdam)



ALLERLEI BEROEPEN DIE MET 'ZORG' TE MAKEN HEBBEN

BRANDWEERLIEDEN

1. VUURTJE BLUSSEN

Materiaal: rietjes, potjes met water, waxinelichtjes in een stevige houder, lage tafel of iets dergelijks, lucifers, kookwekker.

Op een lage tafel worden enkele brandende waxinelichtjes gezet. Op enige afstand staat een potje met water. Een rietje ligt erbij. De Bevers, net zoveel als er brandende waxinelichtjes zijn, zitten in de "kazerne" (achter een lijn). Wanneer de wekker afloopt rennen ze naar het rietje, zuigen dit vol met water, houden met hun vinger het uiteinde van het rietje dicht en rennen naar hun waxinelichtje om het te doven. Is het gelukt dan roept de Bever "brand meester" en keert de Bever terug naar de "kazerne". Anders nog een keer proberen. Wanneer het na drie keer nog niet is gelukt, is het blussen mislukt en "fikt" alles af!

Suggestie: hetzelfde spel kan ook met waterpistooltjes worden gespeeld.

2. BRAND VOORKOMEN

Materiaal: één of meerdere tekeningen met daarop een aantal mogelijkheden waardoor brand in huis zou kunnen ontstaan.

Suggestie: een plaatselijke brandweer beschikt misschien over zulke tekeningen.

Met elkaar bespreek je de tekeningen hoe je een brand kunt voorkomen.

3. EEN POESJE REDDEN UIT DE BOOM

Materiaal: enkele ladders, twee á drie kisten, speelgoedpoesje(s), eventueel een verhaaltje over een poesje dat in de top van een boom zit.

Een "brandweerman/vrouw" vertelt dat hij weleens een poesje uit de boom heeft gered.

Na het vertellen spelen de Bevers dat zij ook een poesje gaan redden.

De ladder ligt plat, eventueel op twee á drie stevige kisten. Aan het uiteinde "hangt" of ligt een speelgoedpoesje in een "boom". De Bever moet over de ladder naar het poesje kruipen, het pakken en met het poesje terug kruipen.

Dit spel kan eventueel als een estafette gespeeld worden. Denk aan de veiligheid!

POLITIEMENSEN

1. VERKEER LEREN

Materiaal: een parcours met allerlei verkeersborden en andere zaken die met verkeer te maken hebben, fiets(en), skelters en ander "motorisch" verkeer, ook wandelaars, enkele agenten die verkeerssituaties "regelen" en eventueel bekeuringen uitdelen.

De "rollen" worden onder een groep Bevers verdeeld en alle Bevers gaan de toebedeelde rol spelen. Na een poosje kan er geruild worden van rol.

2. VERKEERSBORDEN ONTWERPEN

Materiaal: karton, stokken, allerlei kleuren verf, eventueel mallen om bepaalde borden te maken, lijm, plakband, punaises, eventueel tijdschriften, scharen.

De politie heeft een wedstrijd uitgeschreven om een leuk origineel verkeersbord te ontwerpen. De Bevers maken een bord en plakken of prikken deze borden op een stok en zetten die ergens neer. Er kan een "echte" agent(e) de borden komen bewonderen.

Suggestie: Er kunnen ook buttons als verkeersborden worden gemaakt. Ieder mag dan zijn eigen "verkeersbord" dragen.



3. DE ZAKKENROLLER GEPAKT

Materiaal: één of meerdere sticker(s) of button(s) met een plaatje van een portemonnee, fluitje, eventueel een heel grote doos als gevangenis

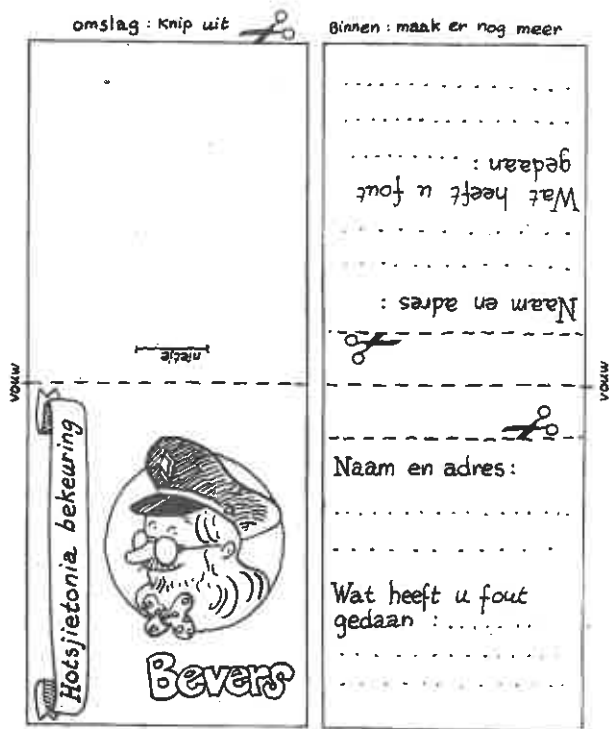
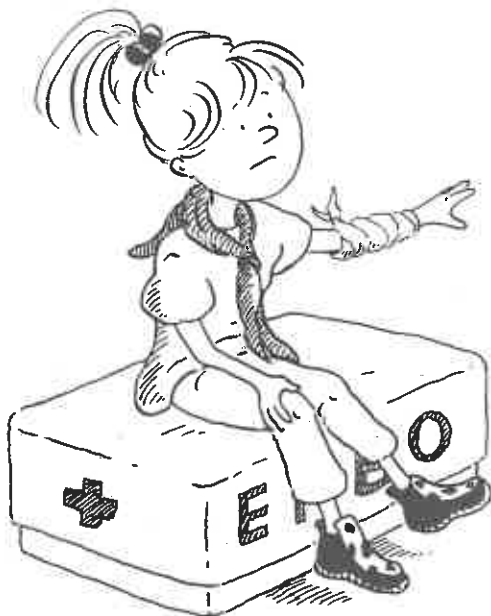
Deze spel moet met een groepje worden gespeeld. Er wordt een agent(e) gekozen. Die draait zich even om of wordt even weggestuurd. Hij/zij krijgt een fluitje. Eén of meer Bevers spelen voor zakkenroller. Zij plakken of prikken de sticker of button ergens op een onopvallend plekje, maar die moet nog net te zien zijn. De agent(e) wordt geroepen. Ondertussen lopen de Bevers door elkaar heen. De zakkenrollers lopen ertussen. Wanneer de agent(e) een zakkenroller ontdekt, fluit hij/zij op het fluitje en houdt de zakkenroller staande. De zakkenroller moet zijn sticker of button inleveren en wordt in de gevangenis gestopt. Wanneer de agent(e) alle zakkenrollers heeft gearresteerd mag iemand anders voor agent(e) en zakkenroller spelen.

AMBULANCEPERSONEEL

1. PATIËNTEN VERVOEREN

Materiaal: poppen of beren, brancards om de poppen of beren op te leggen, banden om de patiënt vast te maken op de brancard, eventueel karren als ambulance, eventueel bedden om de patiënt in te leggen, stopwatch.

Deze spel wordt met tweefallen gespeeld. Per twee zitten de Bevers achter een lijn. Een stuk verder wordt een pop of beer neergelegd. Wanneer de "sirene" (kookwekker) gaat pakken de Bevers hun "ambulance". Rijden naar het ongeval. Pakken de brancard uit de ambulance, leggen de patiënt op de brancard,



binden hem goed vast, zetten de brancard weer in de ambulance en rijden naar het "ziekenhuis". Welk koppel doet dat het snelst?

2. EERSTE HULP VERLENEN

Materiaal: tekeningen met heel eenvoudige eerste hulp dingen, zoals een pleister plakken, een (schaaf)wond behandelen, een blauwe nagel verzorgen, een zere duim behandelen, enzovoorts. Ook enkele tekeningen wat ze nooit mogen doen of waar ze mee op moeten passen, wanneer en hoe ze iets moeten waarschuwen, bijvoorbeeld 112.

De eerste platen worden besproken en in het "echt" uitgevoerd. De tweede serie wordt besproken hoe je dingen kunt voorkomen. Vertel vooral bij 112 dat ze dat nooit "zomaar" mogen bellen.

APOTHEKER

1. EEN DRANKJE MAKEN

Materiaal: kleine (plastic) flesjes met niet te kleine hals, gebroken laulierdropjes, water, kleine trechters, stickers.

De Bevers gaan hun eigen hoestdrankje ("schommeldrop") maken. Ieder krijgt een flesje met water, stukjes laurier. Nu maar flink schudden dan krijg je vanzelf dropwater. Plak op het flesje een sticker met de naam er op. Na afloop mogen ze hun drankje meenemen.

2. PILLEN IN EEN POTJE DOEN

Materiaal: bakken met heel kleine gekleurde snoepjes, (plastic) otjes, "recepten", dit zijn kleine kaartjes met een aantal gekleurde rondjes erop, pincetten, stickers.

De Bevers mogen de potjes gaan vullen met "pillen". Ze krijgen van de "hoofdapotheker" het "recept". Ze moeten precies het aantal pillen en de kleur ervan die op het recept staan in het potje doen. De pillen moeten met een pincet uit de bak met allerlei gekleurde snoepjes oppikken. Ze mogen hun handen niet gebruiken.

Als het goede aantal en de kleur in het potje zit mogen ze een sticker met hun naam erop op het potje plakken. Na afloop mogen ze het potje meenemen.

OPTICIEN

1. OGEN TESTEN

Materiaal: karton, eenvoudige, duidelijke tekeningen of plaatjes, lijm, stoel, aanwijsstok.

De opticien gaat eerst zijn eigen testplaat maken. Wanneer de plaat af is gaan andere Bevers "hun ogen laten testen". Ze moeten op de stoel gaan zitten en met één oog afgeschermd vertellen wat er aangegeven wordt.

2. BRIL TESTEN

Materiaal: een bril die een vertekend beeld geeft, (verkrijgbaar bij een feestartikelenwinkel), of een zelfgemaakte, een bal, een "doel".

De Bevers mogen om beurten, met de bril op, proberen in het doel te schoppen.

3. BRILLEN PASSEN

Materiaal: een aantal verschillende brillen, spiegels.

De Bevers mogen steeds een andere bril opzetten en aan elkaar vertellen "hoe de bril staat".

DOUANIER

1. STEMPEL MAKEN

Materiaal: filmkokertjes, allerlei materiaal om op het deksel van het filmkokertje te plakken om te stempelen, lijm, stempelkussens, papier, scharen.

Jullie wisten het misschien nog niet, maar iedere douanier heeft zijn eigen stempel! Iedere Bever maakt van het beschikbare materiaal een stempel. Hij/zij moet eerst zelf goed uitproberen of het stempel werkt.

2. GRENS BEWAKEN

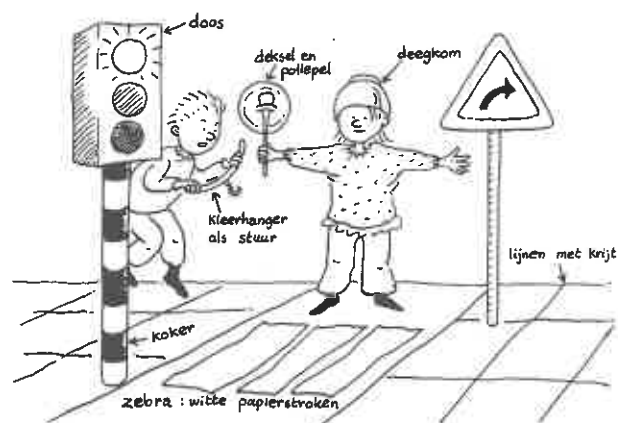
Materiaal: blinddoeken, fluitjes, palen waar tussen een touw wordt gespannen.

Er is een stuk afgebakend. De Bevers gaan aan één kant op een rij staan. Twee Bevers mogen als douanier de grens gaan bewaken. De grens is halverwege. De douaniers worden geblinddoekt en krijgen een fluitje. Zij lopen steeds heen en weer langs de grens. Ze mogen daarbij het touw vasthouden. De andere Bevers proberen aan de "over de grens" te komen zonder opgemerkt te worden. Ze moeten ongemerkt onder het touw door zien te kruipen. Wanneer de douaniers denken dat ze iets horen, mogen ze op hun fluitje blazen en in de richting wijzen waar het geluid vandaan komt. Staat daar inderdaad een Bever, dan moet deze terug en het opnieuw gaan proberen. Er wordt van te voren afgesproken dat de Bevers een bepaalde tijd krijgen om over te komen. Lukt het om op tijd aan de overkant te komen?

3. SMOKKELEN

Materiaal: smokkelmateriaal, bijvoorbeeld een kleine puzzel waarvan de stukjes gesmokkeld moeten worden.

Dit spel moet in een omgeving gespeeld worden waar je je lekker kunt verbergen. Als er niets "natuurlijks" is, bouw dan zelf een "smokkelomgeving". Er zijn enkele Beversdouaniers. De andere Bevers zijn de smokkelaars en gaan bij "de baas" smokkelwaar halen. Zij moeten dat bij hun "andere baas" aan de overkant brengen. Wanneer ze een douanier tegenkomen moeten ze het puzzelstukje afgeven. Nu kan het ook zijn dat een Bever wel probeert om naar de andere kant te gaan, maar geen puzzelstukje bij zich heeft. Wordt hij/zij door een douanier aangehouden en heeft die douaniers wel een puzzelstukje dan moet hij/zij één puzzelstukje geven. De Bever mag dan weer proberen het puzzelstukje aan de overkant te brengen. Degene die het puzzelstukje heeft gegeven mag hem/haar niet aanhouden. Wel wanneer hij/zij natuurlijk weer een ander stukje heeft om over te brengen.



Na een bepaalde tijd of als de puzzelstukjes op zijn, wordt er bekeken of de puzzel gemaakt kan worden. Wie heeft de meeste stukjes om de puzzel te maken? De douaniers of de smokkelaars?

POSTBODE

1. BRIEVEN SORTEREN EN BEZORGEN

Materiaal: 15 enveloppen met 15 verschillende plaatjes per Bever, 15 dozen als brievenbussen, "postbezorgtassen", bijvoorbeeld linnentasjes met lange hengels met een opdruk "Post", een kaart van de BEVER-DOE-DAG, postzegels, (speciale van BEVER-DOE-DAG, gemaakt van stickervel?).

De brievenbussen worden op diverse plekken neergezet. Iedere brievenbus heeft ook een plaatje. Alle enveloppen liggen op één grote hoop. De Bevers moeten er 15 verschillende enveloppen voor zichzelf uitzoeken. De enveloppen worden in de tas gestopt en moeten in de goede brievenbussen terecht komen.

Wie de post heeft bezorgd mag nu een kaart aan zichzelf "sturen". Vergeet de postzegel niet.

2. PAKJES WEGEN

Materiaal: pakjes van verschillende grootte en gewicht, "postzegels" met verschillende getallen erop, een lijst met hoeveel postzegels bij een bepaald

gewicht op een pakje moeten, meerdere weegschalen, grote dozen als auto's van een pakketdienst gemaakt, (speelgoed)kruiwagens, karren, autopeds, of een ander vervoermiddel.

Er ligt een aantal dozen van verschillend formaat en van verschillend gewicht. Een groot pakje hoeft niet per se zwaar te zijn en het kleinste pakje het lichtste!

Een Bever kiest bijvoorbeeld 5 pakjes uit. Dan moeten de pakjes op de goede gewichtsvolgorde worden gezet. Dit wordt gecontroleerd met de weegschaal. In een lijst wordt daarna opgezocht hoeveel postzegels er op geplakt moeten worden. Nadat de postzegels er op zitten worden de pakjes met een vervoermiddel naar de "pakketdienst" gebracht.

N.B.

Voor dat de pakjes weer worden gebruikt, worden de postzegels er af gehaald!

3. POSTZEGEL ONTWERPEN

Materiaal: grote stickers waar op getekend kan worden, (kleur) potloden, viltstiften, tekenmateriaal, papier, eventueel houten bordjes die de Bevers op hun knieën kunnen leggen om te tekenen.

De Bevers mogen op een sticker een postzegel ontwerpen. Wanneer ze vinden dat de postzegel af is krijgen ze zelf de postzegel opgeplakt.



VUILNISMAN

VUIL SORTEREN

Materiaal: kaartjes met daarop plaatjes van spullen die afval veroorzaken, pedaalemmertjes met een plaatje erop wat er in wordt verzameld.

Wanneer dit spel individueel wordt gespeeld: de kaartjes voorzien van een gaatje of een oogje er in draaien, verschillende kleuren (plastic)zakken met daar op plaatjes wat er in moet, prikstokken.

Dit spel kan als een estafette worden gespeeld, maar ook individueel.

Alle kaartjes liggen in een heel grote "prullenbak". Als estafette nemen ploegen "vuilnismensen" het tegen elkaar op. Ieder heeft dan zijn eigen set pedaalemmertjes. De ploegen zitten achter een lijn. Op een teken rennen beide nrs. 1 naar de grote prullenbak die halverwege het parcours staat. Er wordt een kaartje uitgenomen en gekeken in welke pedaalemmer ze het afval moeten deponeren. Zodra het afval in de pedaalemmer is gegooid mogen de volgende nummers.

Wordt het spel individueel gespeeld dan worden de kaartjes bijvoorbeeld her en der verspreid. Iedere Bever krijgt een soort prikstok en verschillende zakken. Ze moeten nu de kaartjes op gaan prikken en in de goede zakjes verzamelen. Daarna kunnen ze in de pedaalemmers worden gedeponereerd. Met het "hoofd van de vuilnismensen" wordt dan gekeken of ze in de goede pedaalemmer zijn gestopt.

HUISVROU/MAN

1. KLEDING WASSEN

Materiaal: allerlei soorten wasgoed, water, teiltjes, waspoeder, waslijn, knijpers.

De Bevers gaan een wasje wassen en de was ophangen.

2. KNOOP AANZETTEN

Materiaal: knopen met grote gaten, garen, naalden, scharen, lapjes.

Iedere Bever krijgt twee lapjes, een knoop, naald en draad, een schaar

De twee lapjes worden op elkaar gelegd en met de knoop vastgezet.

3. KOKEN

Materiaal: zakjes instant soep, pudding of cacaopoeder, bekers, kleine schaaltes, water, melk, een brander om het water op te warmen (dit alleen onder toezicht), lepeltjes, garders.

Eventueel een verhaaltje of enkele bedden met kussens die "opgemaakt" moeten worden.



Iedere Bever mag een beker soep of cacaopoeder maken en lekker opdrinken.

Per groepje mag er bijvoorbeeld ook een pudding worden gemaakt.

Men moet wel even wachten, want de pudding moet even opstijven.

In die tussentijd kunnen ze misschien naar een verhaaltje luisteren of "de bedden opmaken". Gaan de Bevers de "bedden opmaken": dit wordt een kussen-gevecht!

3. (SLAAP)LIEDJE ZINGEN

Materiaal: eventueel een "bed", een gitaar of ander muziekinstrument.

Soms zingen mamma's en pappa's een liedje voordat de kinderen gaan slapen. Soms wordt er "zo maar" gezongen, zelfs weleens met een gitaar of ander muziekinstrument.

De huisvrouw/man gaat met een aantal Bevers liedjes zingen. De huisvrouw/man kan een Bever zijn, maar ook iemand van de leiding.

Wanneer het een slaapliedje wordt, gaat iedereen natuurlijk eerst lekker onder de dekens liggen.

4. WANDELEN OF SPELEN MET DE KINDEREN

Materiaal: poppen, poppenbuggy's, poppenkleden, speeltuin voor poppen.

De Bevers gaan met hun "kinderen" wandelen. Ze moeten ze eerst aankleden, enzovoort. Daarna kunnen ze gaan wandelen. Zijn er bijvoorbeeld eendjes in de buurt, dan gaan ze bij de eendjes kijken (leiding erbij!)

Ergens kan er ook een poppenspeeltuin zijn gemaakt. Hier kunnen ze met hun "kind" een poosje spelen.

ALLERLEI BEROEPEN DIE IN WINKELS 'GESPEELD' WORDEN

IN DE SCHOENWINKEL

SCHOENENVERKO(O)PER/STERS

Materiaal: een "schoenenwinkel", dozen met schoenen in allerlei soorten en maten, schoenlepels, spiegels, lage krukjes, eventueel een meetlat.

Er komen Bevers schoenen passen en de verkopers helpen ze daarbij.

Ze kunnen maar geen keuze maken en lopen na verloop van tijd de winkel uit zonder dat ze schoenen hebben gekocht. De verkoper ruimt de schoenen weer op.

SCHOENONTWERPERS/STERS

Materiaal: allerlei oude schoenen, verf, kwasten, plastic.

De Bevers kiezen een schoen uit gaan de schoen beschilderen.

Hetzelfde kan ook met "papieren schoenen".

SCHOENMA(A)KER/STERS

Materiaal: min of meer kapotte schoenen waar iets aan ontbreekt, één of meer schoenleesten en ander materiaal waar je schoen mee kunt repareren.

Tijdens het repareren hebben de schoenmakers het zo druk dat ze geen tijd hebben om de schoenen op te ruimen. Als er een schoen is gemaakt, wordt hij op een hoop gegooid. Wanneer het tijd is om de winkel te sluiten moeten alle schoenen weer bij elkaar gezocht worden en netjes worden weggezet.

SCHOENPOETSERS/STERS

Materiaal: schoenpoets, borstels en doekjes, oude sokken om over hun hand en arm te doen wanneer ze een schoen gaan poetsen.

De schoenen van de schoenwinkel moeten gepoetst worden.

SCHOENRIJG- EN STRIKKERS/STERS.

Materiaal: allerlei veters, schoenen waar veters in geregen worden.

De Bevers mogen allerlei soorten veters in schoenen rijgen en strikken.

BLOEMIST/E

Materiaal: bloemen, planten, aarde, schaaltes, potjes, versieringen, ijzerdraad, inpakpapier, zaadjes, stekjes, gedroogd materiaal.

De Bevers gaan met het materiaal boeketten maken, plantenbakjes vullen, zaaien, enzovoorts. Ze kunnen ze voor andere Bevers maken, maar ook aan het eind van de dag zelf mee naar huis nemen.

SUPERMARKT

Materiaal: alles wat er in een supermarkt te koop is. Bijvoorbeeld: lege dozen, plastic fruit en groenten, plastic flessen, blikjes, en dergelijke (eigengemaakte) kassa's, winkelwagentjes, enzovoorts.

Alle artikelen worden op een leuke manier "geprijsd". Bijvoorbeeld op een pak melk staan drie koeien. Er is ook geld met een koe erop. Voor een pak melk moet je dus drie geldstukken of biljetten betalen.

In de winkel lopen verko(o)pers/ters rond. Ze hebben speciale jassen aan. Ze helpen bijvoorbeeld bij de bakkerij-afdeling, de groentenafdeling, enzovoorts. Bij de kassa wordt er afgerekend. De boodschappen worden weer verzameld in een grote bak. Er zijn ook Bevers die als "vakkenvuller" in de supermarkt werken. Zij brengen de boodschappen weer terug. Ze zijn herkenbaar aan een zogenaamde "vakkenvullerspet". Voor je gaat winkelen kun je bij de "pinautomaat" een bedrag pinnen. In de kassa's zit uiteraard ook geld om terug te geven.

BAKKER/IN

Voor dat een bakker/in iets kan verkopen moet hij/zij eerst het één en ander maken.

OM BROODJES TE BAKKEN

materiaal: kant-en-klaar brooddeeg, stokken om het deeg omheen te slaan, barbecue, suiker, boter, servetten.

Maak het deeglapje niet te dik om een ("geschilde") stok heen. Het vuur moet al goed gloeien, anders duurt het te lang. Laat de stok regelmatig draaien.

OM BROODFIGUURTJES TE MAKEN

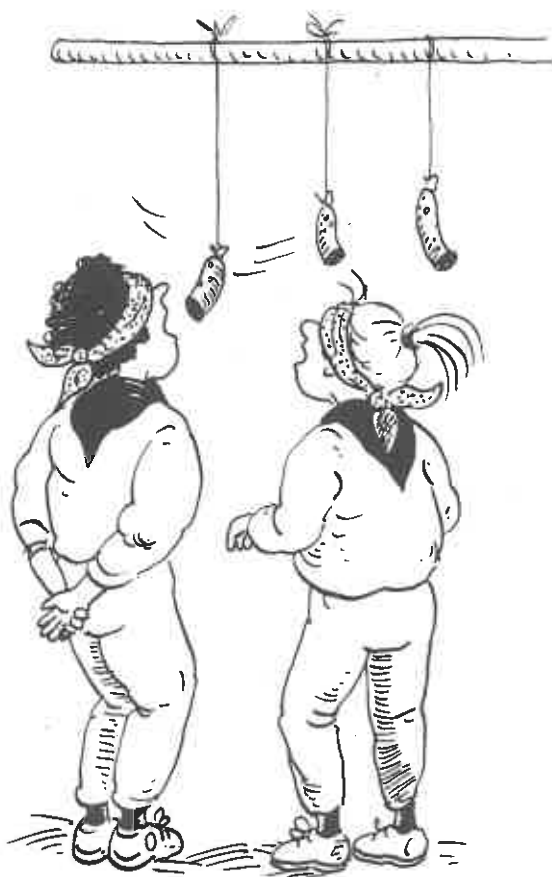
Materiaal: een deeg van 3 delen bloem, 2 delen zout en 1 deel water, eventueel wat glycerine, eventueel stukjes kant, satéprikkers en/of ander materiaal om mee te "boetseren", een fles om het deeg uit te rollen, alufolie en stevig karton om het figuurtje mee naar huis te kunnen nemen.

Plak bijvoorbeeld op de achterkant van het karton een briefje, waar op beschreven staat hoelang het in een oven moet (afhankelijk van de dikte tussen de 60-150 minuten, op een stand van 150 graden, stand 2).

TAARTJES/PIZZA'S VERSIEREN

Materiaal:

1. taartpunten van karton, plakkerijtjes in verschillende vormen en/of gedroogde bloemetjes, grasjes, zaadjes, vruchten, lijm.
Het leukste is om een 'echte' taartpunt van karton te (laten) maken, dus met zijkantjes.
2. (Mini) beschuiten, (peper)koek, grote spekken of negerzoenen. Dit kan versierd worden met verschillende soorten hagelslag, minisoepjes, als "lijm" poedersuiker met water, kwastjes, eventueel para-pluutjes en ander van dat soort spul.
3. 'Pizza's'. Ronde boterhammen of bijvoorbeeld platte broodjes, stukjes kaas, worst, augurken, tomaat, enzovoorts.



2. PROBLEMEN DIE IN DE WINKEL KUNNEN GEBEUREN.

IN DE SLAGERSWINKEL

STOUTE HONDJES

Materiaal: een aantal (uitgekookte, kale) botten (kan bijvoorbeeld ook met namaak hondenbotten), enkele emmertjes, eventueel tape of iets dergelijks om de plek waar binnen de slager moet blijven, af te tekenen.

De Bevers staan in de rij, twee aan twee, met de handen als een poortje. Zij vormen "de muur van de slagerij". Achter de muur likken enkele hondjes hun "bekkie" al af! In de slagerij is de slager bezig om het vlees uit te benen (vertel aan de Bevers wat dit is!). De botjes gooit hij, over de schouder, in één van de emmertjes die achter de slager staan. De slager mag vóór hij/zij begint even kijken waar de emmertjes staan. Wanneer de slager het botje niet in het emmertje heeft gemikt mogen de hondjes proberen zo snel mogelijk het botje te pakken. Wie verzamelt de meeste botjes?

IN DE GROENTEWINKEL

1. DE GROENTEWINKEL IS LEEG!

Materiaal: kaartjes met plaatjes van groente en fruit, bakjes om de kaartjes in te doen.

De groentewinkel moet weer gevuld worden. De groentewinkelier zit "aan het bureau". Op het bureau liggen plaatjes van groenten en fruit die besteld kunnen worden bij de veiling. Achter de winkelier staan de bakjes waar de bestelling in moet. Daar ligt ook een kaartje welk product waar in moet. De veiling bestaat uit een aantal Bevers die op een rij staan. Iedere Bever heeft een kaartje. De winkelier roept wat er op één van de kaartjes staat. Degene die dat kaartje heeft, mag zoveel stappen of springen naar voren als er lettergrepen van het woord zijn. Zo roept de winkelier steeds een ander product. Wanneer de Bever het product in het bakje heeft afgeleverd ontvangt hij/zij bij de veiling een nieuw kaartje. Het kan zijn dat er bijvoorbeeld een sinaasappel onderweg is naar het bakje en dat er een nieuwe sinaasappel begint met lopen/ springen. Dat maakt niet uit, de winkel moet immers worden gevuld! Zo tot alle producten in de winkel zijn.

2. HET HEEFT GEWAARD IN DE GROENTEWINKEL!

Materiaal: posters "wees verstandig, eet een appel", voor iedere Bever een appel.

Van de poster is een puzzel gemaakt.

Dit spel kunnen de Bevers per groepje spelen maar ook individueel.

De poster moet in elkaar worden gepuzzeld. Is dit gelukt, dan is een appel de beloning.

BIJ DE SCHOENMAKER

Materiaal: één schoen van de Bevers die mee doen, doos, mand of doek, een afgebakend stuk waar de Bevers in passen, een afgebakend stuk voor de schoenmaker.

De Bevers zitten in het afgebakende stuk. Eén van de Bevers is de schoenmaker. De mand of iets dergelijks staat op ongeveer een meter van de plaats van de schoenmaker.

Om beurten komen de Bevers bij de schoenmaker en

zeggen: "Koen, maak je mijn schoen?" De schoenmaker antwoordt: "Ja, juffrouw (meneer), ik zal het dadelijk doen".

De Bever trekt één schoen uit en gooit deze in de mand.

Na een poosje gaat de Bever vragen: "Koen, is mijn schoen al klaar?" De schoenmaker antwoordt: "Ja juffrouw (meneer), betaalt u maar".

"Koen ik heb geen geld ontvangen". "Tja, juffrouw (meneer), dan blijft uw schoen daar 'hangen'".

Wanneer de schoenmaker dat zegt, probeert de eigenaar van de schoen zijn/haar schoen te pakken. De schoenmaker mag proberen de eigenaar te tikken. In het afgebakende stuk mag hij/zij niet meer getikt worden.

Wordt hij/zij wel getikt dan moet de schoen terug in de winkel en mag het nog een keer worden geprobeerd.

Er mogen meerdere Bevers hun schoen ter reparatie aanbieden en ophalen. De Bevers die hun schoen terug hebben mogen weer hun schoen brengen.

ALLERLEI BEROEPEN DIE MET 'KUNST' TE MAKEN HEBBEN

BEELDHOUWER

Materiaal: "klei", bijvoorbeeld brooddeeg, materiaal om mee te beeldhouwen, folie, stevig karton.

Laat van folie eerst een model maken, daarna bekleden met brooddeeg of andere 'klei'. Iedere Bever krijgt een "klont klei" en gereedschap om te beeldhouwen. Op stevig karton gaan ze aan de slag om iets te maken. Na afloop kan het beeldhouwwerk worden meegenomen.

Er kan ook bijvoorbeeld met heel zachte steen, zand of ander zacht materiaal "gebeeldhouwd" worden.

BEELDHOUWER/ KUNSTONTWERPER

Materiaal: allerlei materiaal om een kunstwerk te maken, lijm, hamers, spijkers, nijptangen, enzovoorts.

Iedere Bever gaat een eigen kunstwerk ontwerpen en maken. Na afloop mag het kunstwerk worden meegenomen.

BEELDEN VERKOOP

Materiaal: niets.

Dit spel moet met een groep worden gespeeld. De Bevers staan op een rij, met de ogen gesloten en de armen recht vooruit. Eén van de Bevers is de beeldhouwer. Hij/zij pakt de hand van een Bever en trekt de Bever uit de rij. Door de slinger komen ze in een bepaalde stand te staan. Als ze als standbeeld staan, mogen ze de ogen weer open. De beeldhouwer loopt dan langs zijn beelden en verandert er hier en daar nog wat aan. Dan wijst de beeldhouwer een beeld aan dat weer levend mag worden. Het beeld wil dat de andere beelden ook weer levend worden en stelt voor dat hij/zij de beelden gaat kopen. Dat vindt de beeldhouwer goed. Hij/zij stelt voor om de beelden te gaan bekijken. De koper bekijkt ieder beeld en wanneer het beeld tijdens het bekijken beweegt of lacht mag het nog niet worden verkocht. Het spel eindigt wanneer alle beelden zijn verkocht.



KUNSTSCHILDER

1. MODERNE KUNST

Materiaal: papier, wasco, zwarte wasco, iets om te krassen, (eventueel mini Bounty's)

De Bevers gaan een op papier eerst met allerlei kleuren wasco een kleurig geheel maken. Dan gaan de Bevers er met een zwart wasco over de kleuren heen. Met een krasvoorwerp gaan ze daarna een schilderij maken. Wanneer ze klaar zijn krijgen ze eventueel een mini Bounty (à la de bounty reclame op de TV.).

2. KUNST OP STRAAT

Materiaal: stoeptegels, stoepkrijt.

De Bevers gaan op de stoeptegels een schilderij maken.

3. RESTAURATEUR

Materiaal: gipsbeeldjes of gipsschilderijen, verf, kwasten.

De Bevers gaan de beelden of het schilderij "restaureren" (verven).

POPPENKASTSPELER

1. POPPENKAST SPELEN

Materiaal: enkele poppenkasten, poppenkastpoppen.

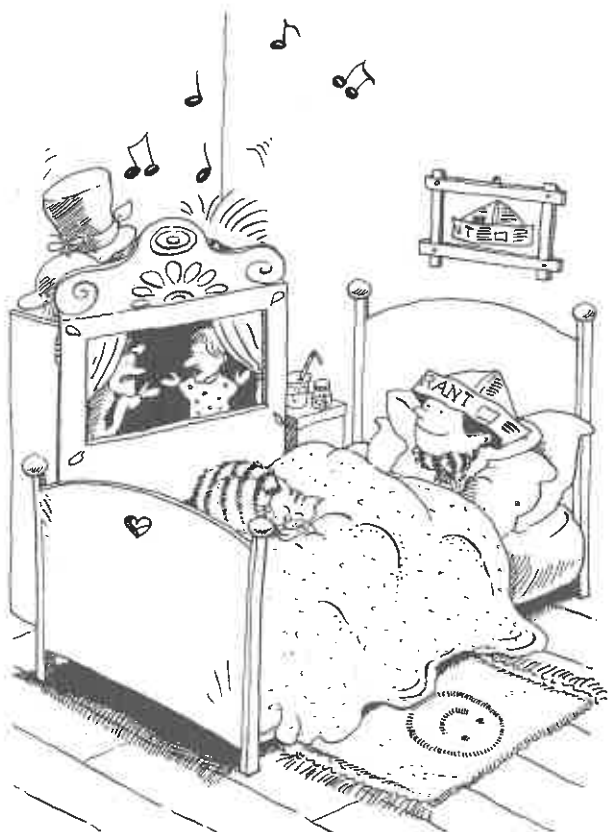
De Bevers gaan poppenkast spelen.

Suggestie: Zet de poppenkasten tegenover elkaar. De Bevers kunnen dan "samen poppenkast spelen".

2. ZONDER POPPENKAST EN POPPENKAST-POPPE

Materiaal: schminkspullen, kwasten, water.

De handen of de voeten van de Bevers worden heel simpel geschminkt. Daarna wordt er "een gesprek" gevoerd.



PANTOMIMESPELER/STER

1. ALLES DOEN WAT DE PANTOMIMESPELER DOET

Materiaal: niets.

De Bevers krijgen "les" van een (echte) pantomimespeler.

2. PANTOMIME MET HANDEN

Materiaal: witte handschoenen, een zwart doek als decor.

Eén of twee Bevers hebben witte handschoenen aan.

Zij gaan achter het zwarte doek staan. In het zwarte doek zit een spleet waardoor ze hun handen steken. Zonder te praten "vertellen" hun handen een verhaal.

DANSER(ES)

1. DANSEN (KLASSIEK)

Materiaal: cassette recorder, bandjes met licht klassieke muziek, balletpakjes voor jongens en meisjes, ballet schoenen of iets dergelijks.

Elke Bever kiest een stukje muziek uit waar hij/zij op wil dansen. Ze mogen kiezen wat ze daarbij aantrekken.

2. DANSEN (AEROBICS)

Materiaal: cassette recorder, bandjes met aerobische muziek, eventueel erbij passende kleding.

Eén van de Bevers of een "echte aerobicer" geeft een les aerobics.

3. DANSEN (DISCO)

Materiaal: cassette recorder, bandje met discomuziek, de omgeving ziet er uit als een disco. Eventueel met een bar en een drankje.

MUZIKANT

MUZIEK MAKEN

Materiaal: allerlei muziekinstrumenten.

Alle Bevers die later muzikant willen worden, kunnen nu vast gaan oefenen. De "dirigent" (leiding) maakt met de aanwezige muzikanten een orkest. Gezamenlijk oefenen ze een zelfgekozen lied.



TONEELSPELER/STER

TONEELSPLEN

Materiaal: een tekst van een heel klein toneelstukje, de attributen, verkleedkleden.

De Bevers gaan een toneelstukje leren. Er is een "regisseur" (leiding) die precies vertelt wat er gedaan en gezegd moet worden.



MODE

MANNEQUIN/DRESS-MAN

Materiaal: allerlei verkleedkleden en andere accessoires, grote spiegel(s), een (namaak) microfoon, een catwalk, cassette recorder met "loop"muziek.

De Bevers gaan zich heel mooi aankleden. Dan wordt er precies verteld hoe ze moeten lopen, waar ze aan moeten denken, enzovoort. Daarna gaan ze oefenen over de catwalk.

ONTWERPER/STER

1. KLEDING ONTWERPEN

Materiaal: de aankleedbeer (zie bijlage) met de daarbijhorende kleding, kleurpotloden, viltstiften, allerlei lapjes, kraaltjes, bandjes, scharen, lijm, enzovoort.

De Bevers gaan eerst de kleding "ontwerpen". De aankleedbeer is al uitgeknipt.

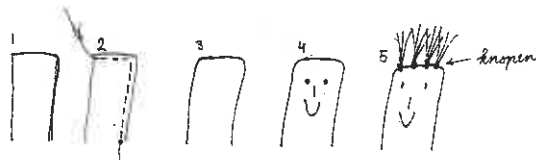
Wanneer de kleding klaar is gaan ze er de beer mee aankleden.

2. ONTWERPER/STER (CREATIEF)

Materiaal: lapjes, naainaalden, borduurnaalden met een groot oog, watervaste viltstiften, garen, wol om haar te maken.

De Bevers maken een vingerpopje van een lapje stof. Het moet over de vinger passen. De stof wordt dubbelgevouwen, met de goede kant binnen (1). De Bevers gaan het lapje dichtnaaien (2). Het lapje wordt gedraaid en met een stift wordt er een gezicht op getekend (3 en 4).

Om het popje haar te geven moet je kleine stukjes wol in de borduurnaald doen, deze door de stof halen en er een knoop inleggen (5).



SCHOONHEIDSSPECIALIST(E)

Materiaal: make-up spullen, lekkere luchtjes, toiletspullen, tissues, (lig)stoelen, tafel(s), handdoeken, spullen om een schoonheidssalon in te richten.

De speelplek is als een schoonheidssalon ingericht.

De schoonheidsspecialist(e), een Bever, gaat op zoek naar iemand die zich mooi wil laten maken. Deze gaat in de stoel liggen en wacht maar af...

De Bevers mogen ook zichzelf mooi maken.

KAPPER/STER

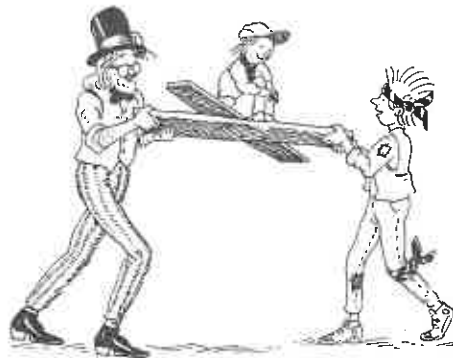
Materiaal: kappersspullen (behalve een schaar!), onder andere gel, waterspuiten, elastiekjes, föhn, krulspelden, eventueel een spuitbus met een kleurtje voor het haar.

ALLERLEI BEROEPEN DIE MET 'VERVOER' TE MAKEN HEBBEN

TAXICHAUFFEUR/EUSE

Materiaal: per taxi een stok, een "parcours", bijvoorbeeld een lange mat, stopwatch.

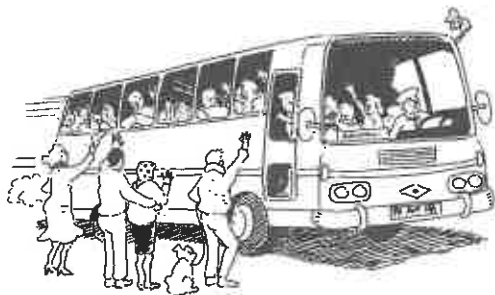
Voor dit spel werken er twee taxichauffeurs tegelijk. Bij de standplaats, begin van de mat, komen Bevers vragen of er een taxi kan komen. De taxi wordt dan gevormd door een "zitstok". Een Bever gaat op de stok zitten en pakt de schouders van de taxichauffeurs beet. Er wordt een stopwatch ingedrukt en de taxi probeert zo snel mogelijk op de plaats van bestemming te komen (het andere uiteinde van de mat). Hoe lang heeft de taxi er over gedaan? Wie is de snelste taxi?



VRACHTWAGEN-CHAUFFEUR/EUSE

Materiaal: sturen van auto's, grote dozen met lussen er aan, spullen om te vervoeren.

Van de dozen worden er vrachtwagens gemaakt. Er kunnen wielen onder worden gemaakt. Wanneer de chauffeur zijn vracht gaat vervoeren doet hij/zij de lussen om, pakt het stuur en "trekt" en "stuurt" zo zijn vracht naar de bestemming. Hoeveel dozen kan hij/zij vervoeren en hoe lang doet hij/zij er over.



BUSCHAUFFEUR/EUSE

Materiaal: spel en bewegingslied "De autobus".

voorspel

Tekst en muziek: Hans Peters Jr.

C am dm G7 C C Rij - den rij - den G7 rij - den in de

C au - to - bus. A7 Hé chauff - leur - tje kom je w - l op dm h - jd?

G7 Rij - den rij - den rij - den in de au - to - bus. C A7 o,

kijk eens hoe dat G7 au - to - bus je rijdt!

1ste vers

C G7 C G7 C G am G7

1. KAPITEIN

Materiaal: wanneer er een veilig "water" is en er gebruik wordt gemaakt van goede (opblaas) boten, kan er echt met de Bevers worden gevaren.

ALLE BEVERS MOETEN WEL EEN ZWEMVEST DRAGEN. ER MOET EEN LEIDINGGEVENDE BIJ MET M.B.L. EN EEN 'NOOD-BOOT' AANWEZIG ZIJN!!!!

2. KAPITEIN (M/V)

Materiaal: niets.

Iedereen die kapitein wil worden zal allerlei termen, zoals stuurboord, bakboord, enzovoort, moeten leren. Met een groepje wordt het spel gespeeld. Er wordt een "schip" gemaakt. De "hoofdkapitein" roept steeds een opdracht. Die moeten de asp.kapiteins dan opvolgen. De opdrachten zijn stuurboord-bakboord-op het dek- van het dek-in het want-uit het want-in de mast-uit de mast-aan het roer- van het roer, enzovoort. Soms roept de kapitein een opdracht die helemaal niet bij een kapitein past.



TREINBESTUURDER EN DE CONDUCTEUR (M/V)

Materiaal: Meters afzetlint, paaltjes, eventueel rode en groene seinlichten, enkele perrons, naamplaatjes, loket, (NS)petjes, spieglei, fluitje, kaartjes en kniptang.

Er is een route voor het spoor van "rails" gemaakt. Onderweg staan er seinlampen die door de leiding van kleur veranderd kunnen worden. Verder zijn er perrons. De naam van de stations wordt door een groot plaatje aangegeven. De Bevers kunnen op ieder perron een kaartje krijgen. Op ieder kaartje staat een plaatje van één van de stations. De Bevers gaan de trein en de passagiers vormen. De eerste Bever is de bestuurder van de trein. Hij/zij bepaald de snelheid, de route, moet op de lichten letten en moet goed opletten waar de passagiers er uit moeten.

De conducteur knipt de kaartjes en kijkt waar de passagiers naar toe moeten. Dat moet hij/zij aan de bestuurder van de trein melden. De trein moet dan bij de perrons stoppen en de passagiers die daar moeten zijn, stappen uit. Ze halen eventueel een nieuw kaartje en wachten totdat de trein weer langs komt. Ook geeft de conducteur steeds het vertreksein en stapt als eerste uit. Wanneer de trein een perron binnenrijdt, roept de conducteur de naam van dat station.

ALLERLEI BEROEPEN DIE MET 'MEDIA' TE MAKEN HEBBEN

TELEFONIST(E)

Materiaal: (speelgoed)walkie-talkies.

De telefonist(e) heeft een walkie-talkie. Ergens lopen ook Bevers met walkie-talkies rond. Zij "bellen" regelmatig naar de telefonist(e) en moeten aan haar/hem vragen om "doorverbonden" te worden. Soms geven ze een boodschap door die de telefonist(e) aan iemand door moet geven.

FOTOGRAAF (M/V)

Materiaal: verkrijgbaar in handenarbeidwinkels: setjes met kaarten. Ze zien er zwart uit, maar er staan, als je goed kijkt, tekeningen op. Door over de lijnen van de tekening te krassen komt er een zilverkleurige tekening te voorschijn. Het is ook wel eens zonder tekening te koop. Dan kan er zelf een tekening op worden gekrast, (wegwerp)fototoestellen, een 1-uur-service in de buurt.

Met de (wegwerp)fototoestellen kunnen de Bevers foto's gaan maken. Iedere Bever mag bijvoorbeeld twee foto's maken. Wanneer het toestel vol is zou het snel bij een 1-uur-service gebracht kunnen worden om te laten ontwikkelen. Het is ook een idee om een ludiek bord te maken waar de Bevers hun hoofd doorheen steken, een foto te maken en die als herinnering uit te delen. Dit zou per groep kunnen.

VERSLAGGEVER/STER

Materiaal: cassetterecorder of een memorecorder, microfoon.

Wie voor verslaggever wil leren, moet leren hoe hij/zij vragen gaat stellen en dingen die hij/zij ziet verslaan.

Daar wordt eerst met de Bevers over gesproken.

Daarna gaan ze het uitproberen. De ene Bever gaat een interview doen, de ander geeft een verslag van datgene dat hij/zij ziet.

Dit wordt allemaal opgenomen. Na een poosje komen ze bij elkaar en luisteren wat ze allemaal hebben opgenomen op de recorder.



CAMERAMAN/VROUW

Materiaal: meerdere camcorders, "kabels", "hengelmicrofoons", een opnamebord, eventueel speciale t-shirts en petjes.

Eerst wordt er van alles uitgelegd, bijvoorbeeld hoe de "camera" werkt, hoe je moet opnemen, enzovoorts.

Aan de cameraman/vrouw zijn "kabels" bevestigd (net zoals bij echte een opname). De kabeljongens moeten er voor zorgen dat deze tijdens het opnemen goed uitgerold zijn, niet in beeld komen en ze moeten steeds worden verplaatst. Hetzelfde geldt voor degene die de "hengelmicrofoon" bedient. Voordat de opname begint, is er iemand die op het opnamebord schrijft wat het is, en voor de zoveelste keer dit wordt opgenomen.

NIEUWSLEZER BIJ DE TV OF RADIO (M/V)

Materiaal: een "opnamestudio", tafel, stoelen, microfoon.

Maak een soort poppenkast waar de nieuwslezer(ares), en de mensen die hij/zij eventueel interviewt in plaats nemen. Het "nieuws" bestaat uit een aantal platen, waarvan ze kunnen vertellen wat er op staat.

OVERIGE BEROEPEN

ONDERWIJZER/ES

Materiaal: tafels en stoelen, schrijfgerei, schriften, boeken, schoolborden, krijt.

Om voor onderwijzer/es te leren moet je een heleboel leren. Je moet sommen kunnen maken, netjes kunnen schrijven, kunnen lezen, enzovoort.

Dat gaan de toekomstige onderwijzers/ressen eerst leren. Ze mogen oefenen in een echt schrift. Hetzelfde geldt voor de andere vakken.

Onderwijzers/essen moeten ook oefenen hoe ze voor de klas moeten staan. Om beurten mogen ze iets aan "hun collega's" leren.

BIBLIOTHECARIS/ESSE

Materiaal: verschillende soorten (afgeschreven) boeken uit de bibliotheek, een "balie", een boekenrek, kaartje, "apparaat" waar het kaartje doorheen gehaald moet worden", of een stempel.

Als je in een bibliotheek wilt werken moet je van een heleboel boeken weten wat er in staat, waar ze staan, enzovoort.

De Bevers gaan eerst alle boeken bekijken, daarna leren ze hoe ze de boeken moeten rubriceren. Om beurten mogen ze de "uitleen"bibliothecaris/esse zijn en de anderen komen een boek lenen.

KOK/KIN

Materiaal: beslagkommen, garders, pannetjes (bijvoorbeeld een "pannetjes gourmetstel"), borden, eetgerei, pannenkoekmix en de ingrediënten die verder nodig zijn, servetten.

De Bevers gaan pannenkoeken bakken. Ze moeten zelf de mix en dergelijke klaarmaken.

COMPUTERDESKUNDIGE

Materiaal: enkele computers, een printer, papier.

Onder leiding van een "echte" computerdeskundige wordt er van alles geleerd.

OBER/SERVEERSTER

Materiaal: dienbladen, plastic glazen, borden en kopjes, water, plastic eten om op de borden te leggen, kleine notitieboekjes, potloden, tafels, stoelen, een parcours met hindernissen.

De Bevers gaan eerst leren hoe zij de bestelling moeten opnemen, de bestelling op een dienblad moeten zetten, moeten lopen, moeten bedienen en afruimen. Daarna gaan ze dit "echt" doen.

Er is een hindernis parcours uitgezet met aan het eind de tafeltjes waar de "gasten" zitten. Met een leeg dienblad lopen ze naar de tafeltjes. Daar ligt een blaadje waar de bestelling op is getekend dit nemen ze over in hun notitieboekje, lopen weer terug, maken de bestelling in orde en gaan deze via de hindernisbaan serveren.

DECORBOUWER

Materiaal: er is van tevoren een decor gemaakt. Dit ligt in stukken klaar om opgebouwd te worden. Wanneer het van hout is gemaakt: hamers, spijkers, touw. Wanneer het van karton is gemaakt bijvoorbeeld grote splitpennen, hamers, touw, tape.

De Bevers gaan het decor opbouwen. Er wordt geleerd wat ze eerst moeten doen. Natuurlijk moet de tekening die op het decor te voorschijn komt, kloppen!

GRAFISCH ONTWERPER/STER

Materiaal: papier, verschillende stempels, schrijfgerei.

De Bevers gaan een brochure ontwerpen. Met stempels maken ze iets moois van.



BEROEPSSPORTEN

TENNISSE/STER

Materiaal: rackets, ballen, tussennet.

Er wordt eerst geoefend hoe ze moeten slaan. Daarna spelen ze een oefenpartijtje. De leiding is de scheidsrechter en roept regelmatig de stand.

VOETBALLER (M/V)

Materiaal: ballen, doel.

De Bevers oefenen de regels en oefenen bijvoorbeeld op doelschieten, je vrij spelen, dribbelen, enzovoorts.

PAARDRIJDER/STER

Materiaal: afhankelijk welke tak van de paardensport er wordt gedaan.

In ieder geval een aantal stokpaardjes.

WIELRENNEN

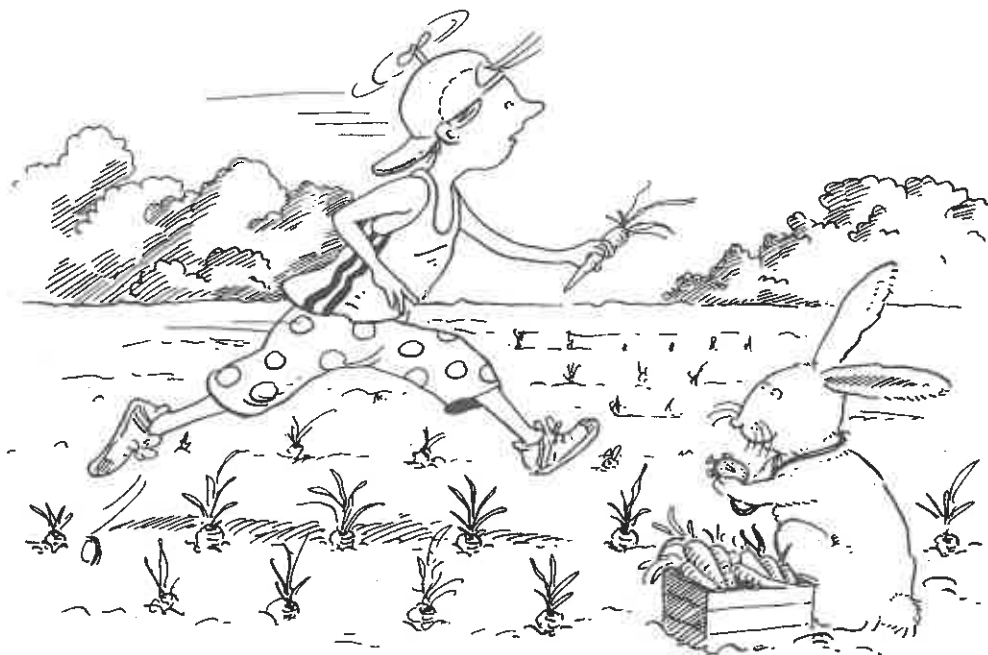
Materiaal: fietsen, een parcours, een start en finish vlag en lijn, een erepodium, eventueel een nepkrans voor de winnaar/res, stopwatch, een gele trui of iets dergelijks.

Afhankelijk van de soort wedstrijd wordt er een parcours uitgezet en de wedstrijd gereden.

GOLF SPELEN

Materiaal: een golfparcours met (namaak)holes, vlaggetjes op een stok, balletjes, sticks.

Eerst wordt er aan de Bevers geleerd hoe ze moeten slaan. Daarna gaan ze "de baan op" en proberen het balletje in zo weinig mogelijk slagen in de holes te slaan.



LANGLAUFEN

Materiaal: namaak ski's, een parcours, stopwatch.

De Bevers mogen eerst even oefenen, daarna kunnen ze een wedstrijd "aangaan" of een tocht gaan "laufen".

BASKETBAL

Materiaal: twee baskets, (eventueel kinder-korfbal palen), twee soorten T-shirts om een wedstrijd te spelen.

De Bevers gaan eerst oefenen om goed in de basket te gooien.
Met heel simpele regels kan er een wedstrijd gespeeld worden.

MARATHON (LOPEN)

Materiaal: een parcours, een start- en finishlijn, een erepodium, stopwatches, bekertjes met water, natte sponzen.

De Bevers gaan een parcours lopen, worden "onderweg van drinken voorzien", krijgen een natte spons om zich even te verfrissen, aan het eind is er voor ieder persoonlijk de tijd opgenomen. De winnaars betreden het ere podium.

MARATHON (SCHAATSEN)

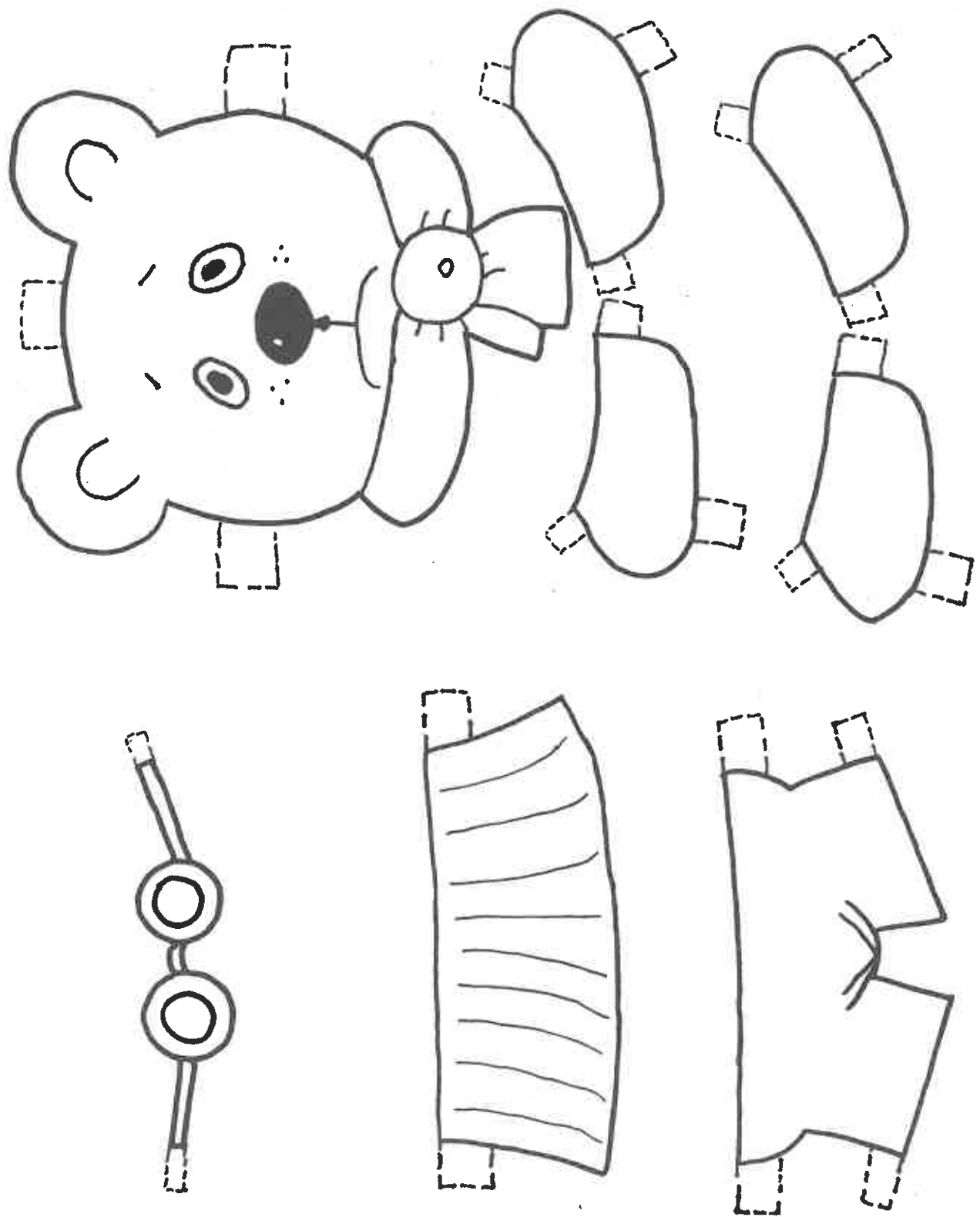
Materiaal: rolschaatsen, parcours, stopwatches.

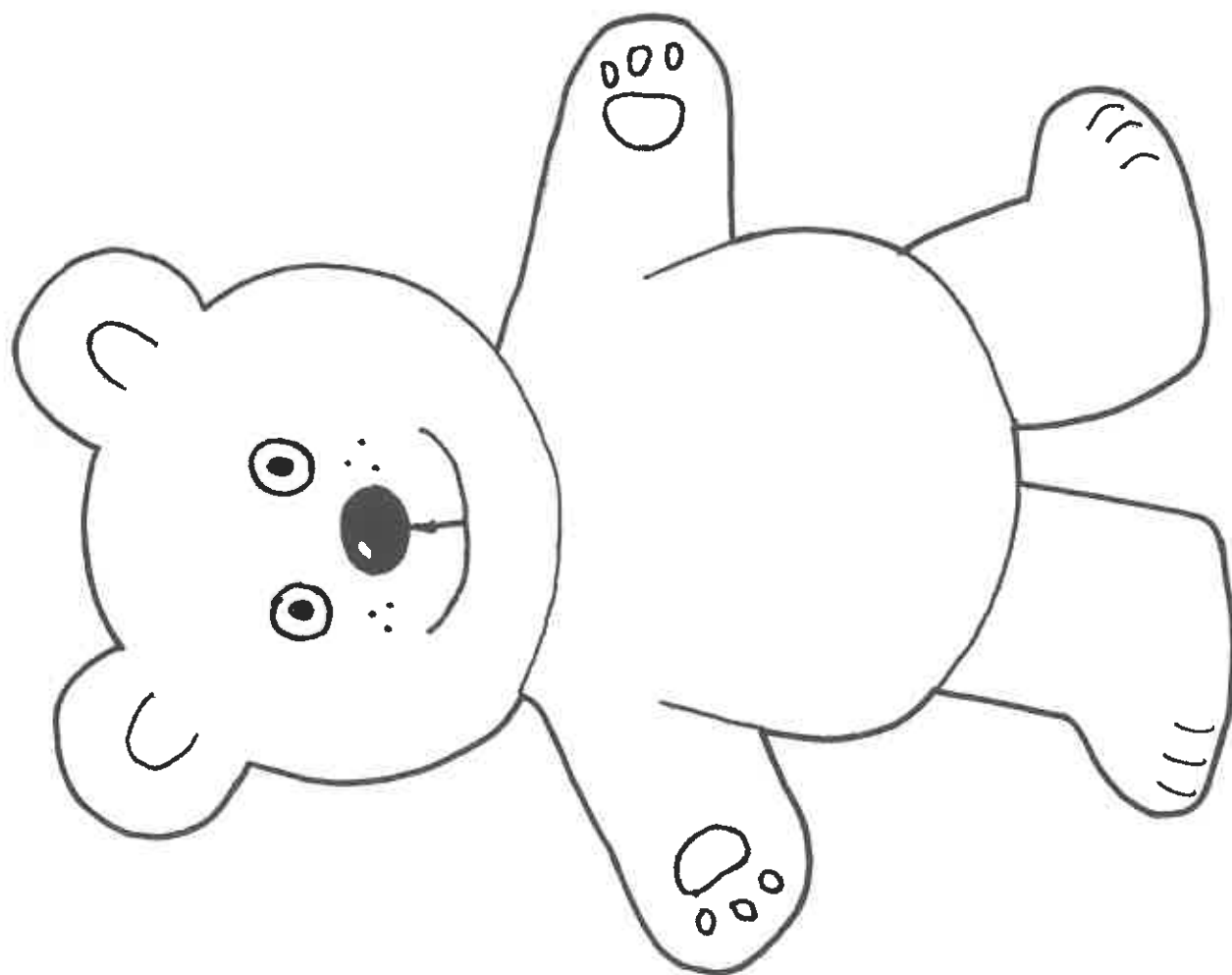
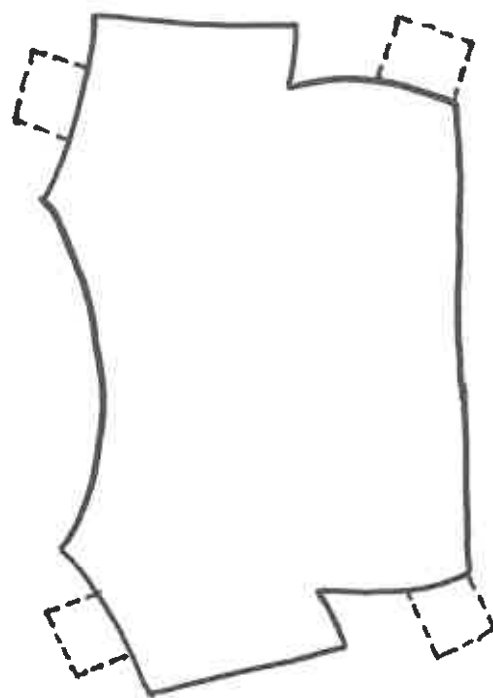
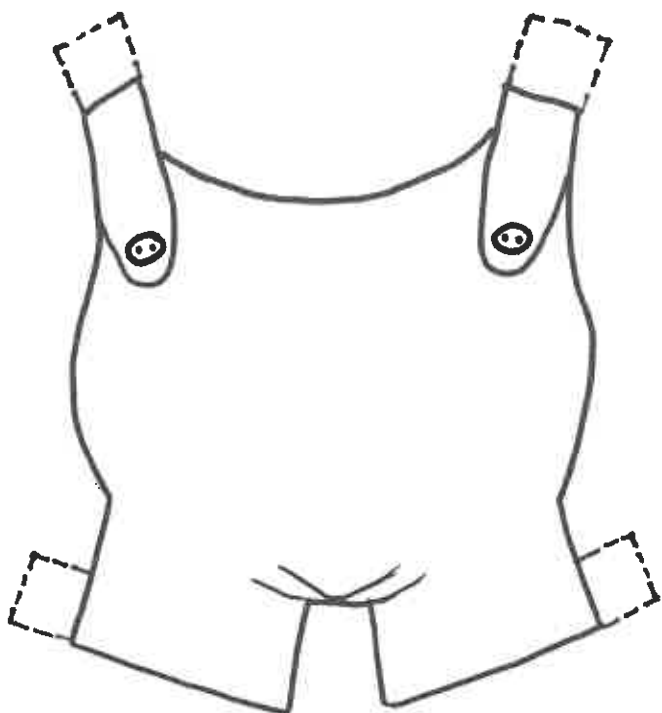
Wanneer het bekend is dat er veel Bevers kunnen rolschaatsen kan er bijvoorbeeld een "marathon" worden geschaatst. Ook kan er natuurlijk een "tocht" worden gereden. Vergeet onderweg de stemfels niet!

BOWLEN

Materiaal: een baan, kegels, stevige ballen, scoreblaadjes.

Maak een houten baan, uiteraard niet te lang. Aan het eind staan de kegels in een vak precies zo opgesteld als op de echte bowlingbaan. Ze mogen eerst "inspelen".







scouting
N E D E R L A N D

telefoon 033-4960911

Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larikslaan 5 / 3833 AM Leusden