

BEVER DOE DAG 1999

FLADDERTJE, DE VLINDER



Scouting

Enquête voor de Bever-Doe-Dag-map 1999.

Het is van **"het grootste belang"** dat deze enquête wordt ingevuld en opgestuurd!
Het doel van de enquête is om inzicht te krijgen in de verspreiding, gebruik en behoefte aan de spelmap. Bedenk dat wanneer je niet even de moeite neemt om de enquête in te vullen, er wellicht beslissingen worden genomen die je zelf eigenlijk niet wenst.

We willen graag een antwoord op onderstaande vragen. Vul deze vragen s.v.p. zo volledig mogelijk in en **stuur de enquête voor 1 januari 1999 op!**

Deze map is gemaakt om de Bever-Doe-Dag voor 1999 in de regio of het district te organiseren:

1. Wordt er in 1999 een activiteit voor Bevers georganiseerd in jullie district/regio?

- ☐ ja (ga door naar vraag 2)
- ☐ nee (ga door naar vraag 3)
- ☐ weet niet (ga door naar vraag 3)

2. Wordt bij deze activiteit het jaarthema "Vladdertje de Vlinder." gebruikt?

- ☐ Weet niet (ga door naar vraag 4)
- ☐ ja (ga door naar vraag 4)
- ☐ nee (ga door naar vraag 3)

3. a. Waarom wordt het jaarthema niet gebruikt?

.....

b. Welk thema wordt er dan wel gebruikt?

.....

4. We denken dat de map ook een ideeënbron kan zijn voor andere activiteiten: Haal je wel eens ideeën uit de map voor andere activiteiten?

- ☐ nee
- ☐ ja, namelijk

5. Stel je het op prijs om volgend jaar weer een spelmap voor de Bever-Doe-Dag te ontvangen?

- ☐ ja
- ☐ maakt me niet zoveel uit
- ☐ nee (ga door naar vraag 8)

6. Tot op heden is de map gratis verstrekt, voor elke speltak één. Door de steeds stijgende kosten zijn we genoodzaakt naar andere mogelijkheden te zoeken om de map aan te bieden. Stel dat je voor de map zou moeten betalen, hoeveel zou je er dan voor over hebben?

- ☐ ik wil de map alleen gratis ontvangen, anders niet
- ☐ maximaal per map incl. portokosten (prijs vermelden)

7. ***De map werd in voorgaande jaren via de districten verspreid. Dit jaar is de map voor het eerst met een groepszending rechtstreeks aan de groepssecretariaten verstuurd. Wat vind jij de beste manier om de map te ontvangen?***

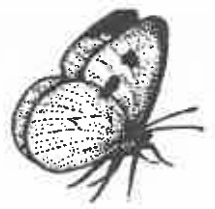
- 0 via de districten
0 via het groepssecretariaat
0 aan de teamleiders (evt. met extra portokosten)
0 anders, namelijk

8. ***Hieronder kun je suggesties opschrijven voor verbetering of verandering van de spelmap en eventuele overige opmerkingen.***

.....
.....

Hartelijk bedankt voor de moeite!
De uitslag van de enquête komt in de Scouting Magazine.

Stuur de enquête op naar:
Scouting Nederland, Unit Programma
T.a.v. Henny Hooimeijer
Postbus 210, 3810 AE Leusden



FLADDERTJE, DE VLINDER

**DE REGIO/DISTRICTSSPELMAP VOOR HET ORGANISEREN VAN
DE BEVER-DOE-DAG 1999**

COLOFON

De map is totstandgekomen met medewerking van:

Corine Dudok van Heel
Riet Franssen
Henny Hooimeijer
Leny van Loon
Debby Pouls
Andy Martherus
Jenny Martherus
Connie Wolbrink

Eindredactie:

Henny Hooimeijer
Hans de Groot

Vormgeving:

Marja Pronk-de Rooij

Cover illustratie

Pieter Hogenbirk

Druk:

Drukkerij Bakker baarn

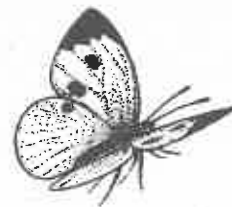
In de map zijn stempels gebruikt uit de verzameling van Leny van Loon

We mochten onder andere gebruikmaken van bestaand materiaal.

Onze hartelijk dank aan:

Spel in Beweging, Natuur In Beweging, Uitgave van Bres;
Vier seizoenen boek: Uitgever Jakob Dijkstra, Groningen;
Handboek Beverleiding;
Het grote milieuspelenboek: uitgever Phanta Rhei, Katwijk;
Tipgevers van de werkgroep Natuur en Milieu van YOU TOO

Verder willen we iedereen hartelijk bedanken voor het meelesen en het geven van commentaar op deze map.



VOORWOORD

Hallo Beverleiding,

Voor je ligt de regio-/districtsspelmap die gebruikt kan worden voor het organiseren van de BEVER-DOE-DAG 1999.

Wij willen de Bevers op een fantasierijke manier laten kennismaken met de natuur.

Fladdertje is een vlinder die in de tuin kennismaakt met Sander. Samen gaan ze op zoek naar de aller-aller-lekkerst-ruikende bloem. Onderweg ontmoeten ze allerlei beestjes en ontdekken allerlei dingen in de natuur.

Deze map wordt in de allereerste plaats aangeboden om een gezamenlijk regio-/districtspel te organiseren. Jullie organisator Bevers krijgt bij deze map een begeleidingsmap waarin meer details behandeld worden over het organiseren van deze dag.

Wanneer je geen organisator in je regio/district hebt kun je deze begeleidingsmap laten aanvragen door de secretaris van je regio/district.

Dit kan via het infocentrum: tel. (033) 496 02 60.

Het is de bedoeling dat deze map tevens als spelmap wordt aangeboden aan iedere groep die een Beverspeltak heeft.

De map is namelijk ook zeer geschikt voor het maken van opkomsten, logeerpartijen en andere momenten.

Ieder verhaaltje dat een bepaald bloemenveld vertegenwoordigt, is voorzien van een aantal programmasuggesties. Deze programmasuggesties zijn zo gevarieerd mogelijk samengesteld en geven tal van ideeën om (weer) nieuwe, aanvullende programma ideeën uit te breiden of aan te passen.

Een voorbeeld van een programma opkomst vind je achter in de map.

Wij wensen leiding en iedereen die hopelijk de map met veel enthousiasme gaat gebruiken, heel veel plezier tijdens een fantasierijke en ludieke tocht door de natuur!

In de periode van september 1998 tot januari 1999 zal de map op verschillende manieren worden aangeboden aan de regio's/districten.

Ieder(e) regio/district is er zelf verantwoordelijk voor dat de map bij de Beverspeltakken komt!

Bij de map kan een badge als herinnering worden besteld.

Deze badge kan via de Scout Shop en infocentrum schriftelijk worden besteld. Een bestelformulier zit bijgesloten.

De prijs is f

Er geldt een minimumaanvraag van 50 stuks.

De map zal vanaf medio februari 1999 ook in de Scout Shop verkrijgbaar te zijn tegen een geringe vergoeding!

Henny Hooimeijer, Unit Programma



FLADDERTJE, DE VLINDER.



Het is een stralende, zonnige dag. De huisdieren van Hotsjietonia zijn alleen thuis. Ze passen op het huis want Lange Doener is met zijn vrienden een dagje naar het strand, lekker zwemmen en kuilen graven! Af en toe doen de dieren een spelletje met elkaar. Tikkertje bijvoorbeeld. Billie is de tikker. Hij probeert Snabbel en Babbel, de vogeltjes, te tikken. Nou, je begrijpt dat die twee lekker in een boom vliegen en hard tsjilpen van de lol. Billie kan toch lekker niet in de boom komen! Makkend gaat hij bij het trapje voor de keuken-deur in de zon liggen. Zo vindt hij er ook niets aan!



Sander, de kater, ligt te spinnen in het gras. "Prrrr", spint hij, "wat is het toch heerlijk om een kater te zijn. Lekker in het gras naar allerlei dingen loeren." Met zijn ene oog op een kiertje ziet hij van alles bewegen. Spinnetjes, miertjes, vliegjes. "Ah," spint hij nog luider, "daar komt mevrouw Bij voorbij, zeker op zoek naar een lekkere bloem!" Hij rollebolt nog eens even door het gras en valt dan in slaap tussen de viooltjes.



Wat Sander niet merkt, is dat een vlinder steeds een stukje dichterbij komt fladderen. Het is Fladdertje.

Voorzichtig ruikt ze aan iedere bloem. "Hmm, wat een lekkere lucht heeft deze bloem, even binnenin kruipen," fluistert ze zachtjes. Dan vliegt ze weer verder. "Hé, wat is dat daar nu? Wat is dat een rare bloem. Een bloem met een grote zwarte bobbel. Daar ga ik even op zitten..."



"Háááátsjoe!!!" Sander slaat met zijn pootjes om zijn neus! "Wat voel ik nu?" Hij loert met één oog open in het rond. Hij ziet een pootje naar hem zwaaien. "Hoi, ik ben Fladdertje. Enne... hihihhi, ik zat, geloof ik, op jouw neus!" Fladdertje komt dichterbij en gaat op een knalgeel viooltje zitten. "Hihi, ik dacht dat jouw neus het hartje van een bloem was." schatert Fladdertje het uit.



Sander aait nog eens met zijn pootje over zijn neus en probeert met twee ogen tegelijk naar zijn neus te kijken. "Hé, joh, je kijkt helemaal scheel!" giert Fladdertje het weer uit. Sander is nu helemaal wakker, bij zo'n vrolijke vlinder kun je niet slaperig blijven.



Een beetje lacherig zegt hij: "Eh, hoi, Fladdertje. Ik ben Sander, de kater van Hotsjietonia. Ik was tussen de viooltjes in slaap gevallen. Wat ben jij aan het doen?"

"Ik ben in jullie tuin aan het fladderen op zoek naar lekker-ruikende bloemen. Wat hebben jullie veel bloemen, zeg!"

"Ja," knikt Sander trots, "dat doet Pompedomp allemaal. Zij houdt van planten en bloemen en kent ze allemaal bij naam."



"Weet je," vervolgt Fladdertje, "er is niets leukers dan om van bloem naar bloem te fladderen. Steeds weer een andere kleur en een ander luchtje, heerlijk!" Terwijl ze dat zegt, fladdert ze naar een andere bloem.



"Tja, dat doen vlinders nu eenmaal," bedenkt Sander. "Oehoe," roept hij Fladdertje achterna, "Mag ik met jou meefladderen op mijn manier?" "Wat voor manier is dat dan?" roept Fladdertje vrolijk terug. "Nou, zóóó!" Sander gaat op één achterpoot staan, met zijn twee voorpoten probeert hij Fladdertje na te doen. "Hahaha, malle Sander, katers kunnen toch niet vliegen! Ga jij gewoon lopend met mij mee, dan gaan we samen op zoek naar de aller-aller-lekkerst-ruikende bloem," stelt Fladdertje voor.

Samen dwalen ze door de tuin en de omgeving van Hotsjietonia.



Ze ontdekken heel veel mooie, lekker-ruikende bloemen.

Ook komen ze allerlei andere dieren tegen waar ze een praatje mee maken. Ze vertellen elkaar over wat ze zoal doen.



De spinnetjes vertellen over de mooie spinnewebben die ze maken, de mollen dat ze onder de grond veel beter kunnen 'zien' dan boven de grond, de vogeltjes wat ze vanuit de lucht allemaal zien en de kikkers in het Hotsjiemeer vertellen dat ze het zo leuk vinden om 's avonds een heerlijk partijtje te kwaken tijdens de zangles van Hazewiesje.

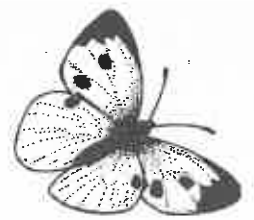


En alle dieren luisteren met open mond wanneer Fladdertje vertelt hoe zij van rups een vlinder is geworden.

Als ze uitverteld zijn, doen ze tot slot een spelletje met elkaar!

Zullen we vragen of wij ook mogen meespelen?





HOE KAN HET SPEL ALS BEVER-DOE-DAG WORDEN GESPEELD

SUGGESTIE 1

INLEIDING:

Het introductie-verhaal 'Fladdertje, de vlinder' wordt als een toneelstukje tijdens de opening 'in de tuin van Hotsjietonia' gespeeld.

Wanneer suggestie 1 als introductie op de Bever-Doe-Dag wordt gebruikt, zou de afsluiting van de dag ook een toneelstukje kunnen zijn.

Afsluiting:

Nadat de Bevers het laatste spelletje hebben gespeeld en iedereen weer 'in de tuin van Hotsjietonia' is gaan zitten, zegt Sander tegen Fladdertje: "Wat was dat een fijne dag! Wat ben ik blij dat jij in onze tuin kwam."

"Anders was je zeker lekker in het zonnetje blijven luieren, hè," zegt Fladdertje plagend. "Misschien wel," antwoordt Sander, terwijl hij probeert om Fladdertje te vangen. "Lukt je toch niet," roept Fladdertje lachend, "of wil je nog steeds proberen te vliegen? Weet je wat, probeer het nog eens?!"

"Poeh, als ik een poosje oefen, lukt het me vast wel," schept Sander op. "Moet je eens zien hoe ik nu al kan vliegen!"

Sander gaat op één achterpootje staan, maakt met zijn voorpootjes een fladderbeweging en al springend met zijn ene achterpootje op zijn andere is het net of hij hééél even boven de grond zweeft.

Zo 'fladderen' ze samen nog een poosje langs bloemen en planten. Hier en daar houden ze een kort praatje bij de Bevers.

SUGGESTIE 2

INLEIDING:

Het verhaal wordt als een poppenkastverhaal verteld. Het moet wel goed voor de kinderen te zien zijn!

Deze suggestie zou als volgt gespeeld kunnen worden: Op het moment dat Sander en Fladdertje besluiten om op zoek te gaan naar de aller-lekkerst-ruikende-bloem zegt Fladdertje:

"Wacht even Sander!" Fladdertje gaat op de waslijn zitten en roept al haar zusjes en broertjes (de Bevers), die allemaal Fladdertje heten!

Kijk, daar komen ze...

"Gaan jullie ook mee op zoek naar de aller-aller-lekkerst-ruikende bloem?" vraagt Fladdertje aan ze.

"Túúúrljk!" roepen de Bevers in koor.

Daarna:

- alle Bevers krijgen vleugeltjes om, en zijn zelf Fladdertje of;
- alle Bevers krijgen van de begeleiding een stokje met een vlinder eraan. Wanneer het groepje op zoek naar een andere bloem gaat, laten zij 'Fladdertje vliegen';
- iemand van de begeleiding is als Sander verkleed;

Afsluiting

De afsluiting van suggestie 2 kan in ieder groepje na hun laatste spel worden gespeeld, of centraal. Het zijn dan wel dezelfde Sander en Fladdertje die poppenkast spelen.

Wanneer het laatste spelletje is gespeeld, verzucht Sander gelukkig:

"Oef, dat is wel even leuk om met zoveel nieuwe vrienden te spelen. Ik vond het heel fijn! Jullie ook? Weet je wat ik nu ga doen? Ik ga naar Hotsjietonia lekker lui op mijn eigen plekje liggen. En dan ga ik vast dromen over mijn avontuur van vandaag.

Gaan jullie straks ook een lui plekje zoeken als je thuis komt?

Enne... als je nog eens langs wilt komen, dat mag best hoor! Kun je kennismaken met Pompompomp. Mag je haar zelf vertellen dat je onze tuin zo mooi vindt. Doen jullie dat?

Nou, dag dan, Fladdertjes, tot ziens in Hotsjietonia!"

Daarna vertrekt Sander en alle Fladdertjes gaan ook naar huis.

De 'echte' Fladdertje fladdert nog een stukje met ze mee. Steeds wanneer er groepjes Fladdertjes weggaan, zwaait Fladdertje die uit en 'werpt' ze 'echte' vlinderkussen toe!

Suggestie voor een traktatie of voor het uitdelen van een herinnering.

materiaal:

oude paraplu's, materiaal om bloemen erop te maken, materiaal om de vlinders te maken, de traktatie of de herinnering, draad om de vlinders aan de paraplu te hangen, schaar

Versier de paraplu met bloemen. Maak van papier bijvoorbeeld dubbele vlinders en stop de traktatie of de herinnering ertussen. Hang aan de onderkant van de paraplu de vlinders.

NA DE BEVER-DOE-DAG

De eerste opkomst na de BEVER-DOE-DAG is het leuk om met de Bevers even na te praten over Fladdertje, de vlinder.

SUGGESTIES

Welke bloem denken jullie, dat Fladdertje en Sander het aller-aller-lekkerst vonden ruiken? Laat de Bevers deze bloem tekenen. Het mogen natuurlijk verschillende bloemen zijn. Laat de Bevers vertellen waarom ze denken dat die bloem de aller-aller-lekkerst-ruikende bloem was.

Doe enkele spelletjes met de Bevers die ze op de BEVER-DOE-DAG hebben gespeeld. Misschien zijn er ook nog spelen die ze niet hebben gespeeld.

Ga met de Bevers een eigen bloemenveld maken. Bijvoorbeeld van papieren bloemen.

Laat de Bevers, in groepjes, een minituintje maken. Zorg voor een aantal afgedankte fruitkistjes, tuinaarde, verschillende zaden van grassen en bloemen, plantjes, stekjes en andere natuurlijke materialen.

Maak van tevoren een 'ontdektas'. In deze tas kunnen enkele loeppotjes zitten, om diertjes vergroot te kunnen bewonderen, vergrootglazen om planten en bloemen beter te kunnen bekijken. Een touw om de omvang van een boomstam te meten, papier en houtskool. Door het papier tegen een boomstam te houden en dan met houtskool over het papier te wrijven, krijg je een afdruk van de stam. Enkele jampotjes die leiding kan vullen met slootwater.

Ga met de Bevers kijken welke dieren en planten er in de omgeving van hun eigen Hotsjietonia zijn.

DE ANDERE VERHALEN EN DE SPELEN.

Fladdertje en Sander gaan op zoek naar de lekkerst-ruikende bloem!

Daarom de volgende suggesties:

- maak van ieder speelveld een 'bloemenveld'. Suggesties daarvoor worden bij ieder 'bloemenveld' gegeven;
- de Bevers gaan in groepjes van bloemenveld naar bloemenveld; Hoe lang ze op een bloemenveld spelen hangt af van:

- * de tijd die voor het totale spel wordt gekozen;
- * de grootte van het groepje;
- * het aantal spelen op ieder bloemenveld;

- voordat het groepje de spelen gaat spelen, wordt eerst het verhaaltje verteld dat voor dat 'bloemenveld' beschreven staat. Dit kan ook als een samenspraak gebracht worden tussen Fladdertje en Sander.
- door middel van het spel, spelen de Bevers 'mee met de dieren' bij die bloem, ontdekken iets, fantaseren over iets, enzovoorts. De spelen versterken als het ware het verhaal.
- de bloemenvelden hoeven niet in een bepaalde volgorde gelopen te worden. - neem bijvoorbeeld één bloemenveld meer. Dan kan er worden doorgespeeld.

BIJ DE TULPEN



"Heb je zin om even in Hotsjietonia te kijken?", stelt Sander aan Fladdertje voor. "Ja, dat vind ik leuk!", antwoordt Fladdertje, en landt op het oor van Sander. "Zo, Sander, leid jij mij eens even rond in Hotsjietonia," grapt Fladdertje. Sander springt met een sierlijke boog over Billie, de hond en

belandt precies voor het kattendeurtje dat bovenaan het trapje in de keukendeur zit. "Pas op voor je vleugels," waarschuwt Sander wanneer hij het klepje open doet. Tjoep, samen kruipen ze door het deurtje.

"Oh wat een gezellig huis hebben jullie! En wat een hoop banken en krukjes!" "Weet je," vertelt Sander aan Fladdertje, "er komen eens per week een heleboel kinderen op bezoek. Zij noemen zich de Bevers. We doen dan allerlei spelletjes." "Dat is leuk, mag ik ook eens meedoen?" vraagt Fladdertje. "Túúúrlijk", zegt Sander, "alle dieren mogen altijd meedoen. "Hebben jullie veel dieren?" vraagt Fladdertje nieuwsgierig. "net zoveel als de tulpen die hier overal staan?" Ze fladdert naar een tulp en wacht op het antwoord. "Nou, eh, zoveel niet," antwoordt Sander, "maar wel hééél veel! Pim, de muis, Olivier de hamster, Billie, de hond, Peen, het konijn, Snabbel en Babbel, de vogeltjes." "Die heb ik al ontmoet," bedenkt Fladdertje, "Ze zaten in een boom een hond uit te lachen!" "Klopt," merkt Sander op, "we waren tikkertje aan het doen en Billie kan niet in een boom klimmen, dus kon hij ze niet tikken." "Wat voor spelletjes doen jullie nog meer?", vraagt Fladdertje. "Weet je wat," stelt Sander voor, "ik vraag of alle dieren hier bij de tulpen een spelletje komen spelen!" En meteen rent hij naar buiten en rammelt met de bel die Lange Doener altijd gebruikt wanneer hij alle Bevers bij elkaar wil hebben.

Kijk, daar komen Babbel en Snabbel al aanvliegen. Daar heeft Billie op gewacht! "Tikkie", jullie zijn 'em," roept Billie, terwijl hij ze met zijn staart aanraakt. "Wij



hadden 'kruis', dus het telt niet," roepen Babbel en Snabbel in koor.

"Kom maar binnen," sust Sander snel, "dan gaan we tussen de tulpen spelletjes doen met onze nieuwe vriendin!"

Nieuwsgierig rennen alle dieren naar binnen, begroeten Fladdertje en doen spelletjes waarvan de vazen met tulpen niet omvallen.

Stel je voor, dat zou Pompedomp niet zo leuk vinden!

HOE ZIET HET TULPENVELD ER UIT?

Dit 'tulpenveld' is een 'Hotsjietonia' met overal tulpen. Zet de tulpen in stevige vazen of emmers. Maak de tulpen van papier of stof.

DANSEN LANGS DE TULPEN

materiaal: cassette recorder; bandje met het lied 'Tulpen uit Amsterdam'

De Bevers gaan dansen op de muziek van het lied. Wanneer het woord tulpen wordt gezongen, moet er een beweging worden gemaakt, bijvoorbeeld op je hurken gaan zitten.

DOMINO

materiaal: kaarten van 40 x 20 cm met daarop figuren uit Hotsjietonia, verschillende dieren, bloemen, en dergelijke

Sander, of een andere spelleider, legt een kaart neer als beginpunt. Alle andere kaarten liggen op een stapel. De Bevers mogen ieder een kaart pakken en kijken of ze die kunnen aanleggen. Lukt dit dan is de volgende Bever aan de beurt. Is het niet gelukt dan moet de Bever de kaart bewaren tot hij aan de beurt is en zijn kaart wel kan aanleggen. Er hoeft dan geen nieuwe kaart te worden gepakt. De Bever pakt wel een nieuwe kaart wanneer hij 'de oude' nog niet kan aanleggen.

Tips!

De Bevers kunnen zelf dit spel in een (voorbereidende) opkomst helpen maken. Zij kunnen ze bijvoorbeeld gaan kleuren. Geef de Bever een stel dezelfde kaartjes die ze precies gelijk mogen inkleuren.

Laat de Bevers in tweetallen werken. Twee Bevers krijgen dezelfde kaartjes, de één geeft aan wat de ander moet kleuren en met welke kleur.

MEMORY

materiaal: kaarten van 30x30 cm met daarop figuren uit Hotsjietonia, dieren en bloemen. Alles in tweevoud.

Alle kaarten worden ondersteboven neergelegd. Om beurten mogen er twee kaarten worden omgedraaid.

Wanneer er twee kaarten hetzelfde zijn, mag de Bever die houden. Wie kan het beste de plaatsen onthouden waar dezelfde kaarten liggen.

Tips!

Laat de kaarten van tevoren inkleuren door de Bevers.

Leg twee kaarten 'open' als voorbeeld.

Bij grote groepen Bevers kunnen er duo's worden gevormd. Twee weten meer dan één!

VLINDERSPEL

materiaal: 'hengel' met daaraan een vlinder voorzien van een magneet; een 'bak' met bloemen in verschillende kleuren eveneens voorzien van een magneet en een puntenscore die aan de onderkant van de bloem staat.

Het werkt hetzelfde als het bekende vissenspel. Aan het eind van de hengel zit nu een vlinder die verschillende bloemen gaat 'uitsuigen' voor de zogenaamde 'nectar'. Wanneer er een bloem is 'uitgezogen' staat aan de onderkant van de bloem hoeveel 'nectar' de vlinder uit de bloem heeft gezogen.

Tip!

Dit spel kan ook in het klein worden gespeeld. Op een groen bord liggen verschillende bloemen. Aan het uiteinde van een rietje zit de vlinder die 'nectar' gaat zuigen. Hij zuigt de 'nectar' op door de bloem op een ander groen bord te leggen.

PRULLENBAKKEN LEGEN

materiaal: prullenbakken die verspreid door Hotsjietonia staan; kaarten met afbeeldingen van verschillende soorten afval (één soort per kaart); 'containers' met daarop getekende kaarten van wat er in de container mag worden gegooid.

Op een teken gaat iedere Bever een prullenbak zoeken. Loopt er mee naar de containers en gaat het afval sorteren.

Tip!

Het is leuk wanneer er voor iedere Bever een prullenbak is.

Het spel kan ook op de volgende manier worden gespeeld:

de Bevers verzamelen eerst de prullenbakken. Van iedere prullenbak is een aantal in dezelfde kleur. De Bevers met dezelfde kleur prullenbak gaan naast elkaar achter een lijn zitten, hun prullenbak voor zich. Verderop staan de containers. Op een teken pakken alle nummers 1 iets uit hun prullenbak en gooien dat in de goede container. Wanneer ze terug zijn, mag nummer 2, enzovoorts. Tot alle prullenbakken leeg zijn.

RUPSENSPEL

materiaal: één of meer banken

De Bevers gaan achterelkaar op de bank zitten, met aan elke kant een been. De voorste Bever schuift naar voren, staat op, rent naar achteren en gaat weer zitten. De hele rij schuift tegelijk naar voren. Dan staat de voorste weer op, rent naar achteren, enzovoorts, tot de eerste Bever weer vooraan zit.

KNIPOOGJE

materiaal: krukjes, wanneer die aanwezig zijn

Er wordt een aantal krukjes in een kring gezet. Achter ieder krukje staat een Bever met de handen op de rug. Op bijna alle krukjes zit een Bever, maar op één krukje zit geen Bever. De Bever die achter dat krukje staat, mag beginnen.

Deze knipoogt naar een Bever die op een krukje zit. De Bever die achter het krukje staat, moet goed opletten, want de Bever die een knipoogje van een Bever krijgt, probeert naar die Bever toe te rennen. Wanneer de Bever achter het krukje echter die Bever, voor die weg wil rennen, een tikje op de schouder geeft moet deze blijven zitten en moet de 'knipoogbever' naar een andere Bever een knipoogje geven. Wanneer het is gelukt, mag degene waarvan het krukje leeg is de 'knipoogbever' zijn.

Tip!

Wanneer Bevers erg veel moeite hebben met knipogen kan er bijvoorbeeld een rolfluitje worden gebruikt, een tong worden uitgestoken of met twee ogen knipogen.

BIJ DE ZONNEBLOEMEN



Helemaal achter in de tuin, langs de heg en de struiken heeft Pompedomp, samen met de Bevers, een poos geleden, zonnebloempitten gezaaid. "Ik ben reuze benieuwd hoe hoog ze dit jaar zullen worden," had Pompedomp gezegd. De Bevers hadden op papier getekend hóé hoog dat ze dachten dat de zonnebloemen zouden worden. Johan had een zonnebloem

getekend die bijna de wolken kon kietelen. "Oei, als dat maar niet gebeurt," had Pompedomp gezegd, "want dan moet de wolk misschien wel niezen!" "Hahaha, had Lappezak toen gezegd, "dan moet ik gauw in mijn tent kruipen, want dan gaat het vast regenen!"

Iedereen begreep natuurlijk dat Johan de zonnebloem als grapje zo hoog had getekend. Maar er waren nu

toch al zonnebloemen bij die al aardig groot aan het worden waren.

Vanaf een van de zonnebloemen naar de struiken had Joop, de spin, een mooi web gemaakt. Trots kijkt hij vanuit het midden om zich heen. "Wat een mooie draden, zo dun en zijdezacht. Best wel handig zo naar die struiken, want dan kan ik met een nieuw draadje nóg een web in de heg maken. Maar nu even niet, hoor!" Hij laat zich heerlijk wiegen op de draden van zijn web.

Hij hoort stemmen aan de andere kant van de heg.

"Hallo, wie is daar?" roept hij zo hard hij kan.

Fladdertje steekt haar kopje boven de heg uit en ziet Joop in zijn web zitten wiegen. "Ha, Joop, lig je lekker te luieren?" "Ja, ik heb net mijn web af. Kom er even lekker bij liggen," nodigt hij uit. "Even dan," besluit Fladdertje "maar ik ga zo weer verder hoor, want Sander en ik zijn samen op stap langs lekker-ruikende bloemen. "Of deze zonnebloem lekker ruikt, weet ik niet," merkt Joop op, terwijl hij naar boven wijst, "maar hij heeft in ieder geval wel een lekker hart. Dat hoor ik weleens van Peter, de mus en van Wilma, het veldmuisje dat onder de heg woont." "Dat zou best wel eens kunnen, de pitten kunnen lekker rijpen in de zon!" bedenkt Fladdertje.

Sander heeft inmiddels met Albert, de man van Wilma een gesprekje aangeknoopt. "Hallo Albert, zin om een spelletje te doen?" "Ik zou wel willen," antwoordt Albert, maar ik heb beloofd om op de kinderen te passen." "Dan doen we toch een spel dat we met z'n allen kunnen spelen?" stelt Sander voor.

Daar hebben alle veldmuisjes wel oren naar....

HOE ZIET HET ZONNEBLOEMVELD ERUIT?

Zet bij struiken een aantal zonnebloemen van plastic op verschillende hoogte, en maak aan sommige een spinweb. Onder de heg en/of struiken kunnen speelgoedmuisjes worden neergezet.

ZONNEBLOEMEN TEKENEN

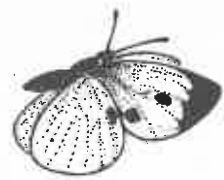
materiaal: behangpapier; teken- en kleurgerei; mogelijkheid om de tekening op te hangen

Rol het behang uit op de grond. De Bevers mogen er allemaal een zonnebloem op tekenen. Hang de tekening van ieder groepje bijvoorbeeld aan een lijn.

ZONNEBLOEM MAKEN

materiaal: zonnebloemen van gips, stokjes, schoteltjes met verf, kwasten, keukenpapier, water, zeep, teiltje, handdoek

In hobbywinkels zijn gipsmallen van zonnebloemen te koop waar na het gieten de bloem op een houten steeltje kan worden gezet.



Maak van tevoren de zonnebloemen. De Bevers mogen ze verven en van een stokje voorzien. Maak bijvoorbeeld aan het steeltje een blad en schrijf de naam van de Bever met de groepsnaam erop. De Bevers mogen hun zonnebloem 'planten' in het aangewezen veldje. Na afloop mogen ze de zonnebloem meenemen.

ZONNEBLOEMSTEEL WERPEN

materiaal: elektriciteitsbuis van verschillende lengte, ringen (bijvoorbeeld frisbee-ringen);
Zet de buizen in de grond of maak een houten blok met gaten waar de uiteinden van de buizen inpassen. Aan het boven-eind 'plak' je een tennis- of pingpongbal.

De Bevers mogen om beurten proberen een ring om de bloemsteel te gooien.

SPIN WIEGEN

materiaal: spinnenwebben; spinnen;
Spijker op een plank een model van een spinnenweb. Laat de spijkers er een stukje uitsteken. Maak van wol een spinnenweb langs de spijkers. Verf pingpongballetjes zwart en plak rondom de balletjes een strook klittenband.

Vanaf een bepaalde afstand mogen de Bevers proberen door de 'spin' in het web te gooien, dit te laten 'wiegen'.

Tip!

*Er kan ook een web gemaakt worden met een spin erin. Dan kunnen in plaats van spinnen, vlinders worden gemaakt, die bij Joop komen 'wiegen'.
Let op! We weten allemaal dat een spin juist door middel van zijn kleverige web zijn prooi vangt, maar het is immers een fantasie spel...?*

JOOP, DE SPIN SPELT TIKKERTJE

materiaal: een spinnenweb
Maak van touw en bijvoorbeeld tentpennen een spinnenweb, zorg ervoor dat de tentpennen goed in de grond geduwd zijn, of teken een spinnenweb op de tegels.

Eén van de Bevers mag voor Joop spelen en zit in het midden van het spinnenweb.
De andere mogen proberen over het web naar de andere kant te komen zonder door Joop te worden getikt.
Word je wel getikt dan zoek je een plaatsje in het web.

ZONNEBLOEMPITTEN VERZAMELEN

materiaal: Maak van karton een hele grote zonnebloem en strooi in het hart echte zonnepitten; te koop in een reformwinkel of op de afdeling van reformartikelen, voor iedere Bever een bakje

De Bevers spelen voor veldmuis. Alle veldmuizen staan in een grote kring om de zonnebloem die in het midden ligt. Achter iedere veldmuis staat een bakje. Joop bewaakt de zonnebloem maar valt door het wiegen af en toe 'in slaap'. De muisjes mogen nu steeds proberen naar de zonnebloem te sluipen en een zonnepit te pakken. Eén per keer. Wanneer Joop ineens wakker wordt, staan de muisjes stil. Is er een muis die Joop heeft zien lopen dan moet deze weer terug naar het begin. Heeft een muis een zonnepit gepakt dan mag hij meteen terugrennen, de pit in het bakje doen en proberen nog meer pitten te verzamelen.
Wanneer het spel is gestopt, mogen de muizen hun pitten lekker opeten.

KWARTETTEN (variant levend kwartetten)

materiaal: (voor 20 Bevers): 20 kaartjes met daarop verschillende dieren, 4 kaarten met daarop de 20 dierna-men/soorten, 3 of 4 personen leiding.

Afhankelijk van het aantal Bevers kan de groep in drie of vier groepjes verdeeld worden, bij ieder groepje is een leider. Iedere bever krijgt zijn eigen kaart, waarvan er maar één is. De Bever is dus zelf de speelkaart. De (bege)leider heeft een kaart met daarop alle dieren die in het spel zijn. Een groepje begint met vragen van een dier aan de andere groep. Is dat dier er dan moet hij/zij met het kaartje naar de vragende groep. De groep mag verder gaan met vragen. Is dat dier er niet, dan mag de groep aan wie de vraag gesteld was verder gaan. Er moet dan eerst een 'nieuw/onbekend' dier gevraagd worden, voordat de 'oude/bekende' dieren teruggevraagd mogen worden. Het spel is beëindigd als alle dieren (Bevers) bij één (bege)leider zitten. Iedereen wint!

BIJ DE VERGEET-ME-NIETJES



Op een stukje grond, dat Pompedomp niet gebruikt om boontjes of sla te laten groeien, heeft Lange Doener twee hokken getimmerd. Eén voor de kippenfamilie en één voor de konijnenfamilie.

Arie, de haan, klimt iedere ochtend bij de eerste zonnestralen boven op het hok en kraait dat het een lieve lust is. Hennie, de kip, zou best wel-

eens een keertje willen uitslapen, maar daar wil Arie, niets van horen. "Vroeg uit de veren, dat behoort men jong te leren" is zijn motto. De kinderen van Arie en Hennie vinden het niet zo erg. Kunnen ze lekker langspelen!

In het andere hok woont een konijnenfamilie. Ze zijn vanuit een ander hok dat in een asiel stond op een dag hier komen wonen. Ze zijn ook familie van Peen, het

konijn. Maar die woont al heel lang in Hotsjietonia zelf. Misschien dat deze konijnen ook nog eens in Hotsjietonia mogen gaan wonen. Voorlopig wonen ze in het hok in de tuin en zijn daar heel tevreden mee! In het asiel moesten ze immers het hok met wel 20 andere konijnen delen!

"Kom, Fladdertje nu zal ik je eens iets laten zien. Jij vindt dat bloemen mooie kleuren hebben, nou ik weet konijnen die allerlei mooie kleuren hebben."
Nieuwsgierig fladdert Fladdertje achter Sander aan. Bij het konijnenhok gekomen, klopt Sander met zijn pootje tegen het gaas. "Oehoe, Madoezika, zijn jullie thuis?"
Eén van de konijntjes antwoordt in een vreemde taal: "Wie is daar?" "Ze komen uit een asiel", legt Sander uit. En daarvoor zijn ze uit een ander land gevlucht. Een land waar ze een andere taal dan de onze spreken.
"Oh, vandaar," knikt Fladdertje begrijpend, "daarom spreken ze niet altijd zoals wij."
Intussen heeft een konijntje de deur opengedaan en met zijn pootje nodigt hij Fladdertje en Sander uit om binnen te komen.
Binnen zit de hele familie Konijn rond de tafel en wat denk je dat ze aan het doen zijn? Jááá!!! Spelletjes!
Vlug schuiven Fladdertje en Sander aan en doen mee!

HOE ZIET HET VERGEET-ME-NIETJES VELD ERUIT?

Het veld is bezaaid met vergeet-me-nietjes. Vergeet-me-nietjes kunnen ook gemaakt worden van kleine parasols die bijvoorbeeld op ijsjes staan. Eventueel staan er hokken met echte kippen en konijnen 'ter bezichtiging'.

HANEN EN HENNEN (VARIATIE OP RATTEN EN RAVEN)

materiaal: afzetlint of iets dergelijks

Maak van afzetlint aan twee kanten van het veld een 'hok'. In het midden van het veld worden twee lijnen uitgezet.

Achter de ene lijn staan de hennen, achter de andere de hanen.

'Sander' staat tussen de lijnen in en roept ku-ke-le-ku wanneer de hanen weg moeten rennen en tok-tok-tok wanneer de hennen mogen rennen. Wanneer de hanen mogen wegrennen moeten de hennen proberen de hanen te tikken en andersom. Wanneer je, zonder getikt te zijn, in je eigen hok weet te komen, mag je verder spelen. Word je getikt dan word je hen of haan en mag je met de andere partij verder spelen.

EIPUZZEL LEGGEN

materiaal: 1 eipuzzel of verschillende gekleurde eipuzzels

Maak van een groot stuk karton of dun hout een ei. Knip of zaag het in verschillende stukken.

'Breek' het ei in stukken. De Bevers mogen proberen het ei weer 'heel' te maken.

Met verschillende eieren kan er een wedstrijdje van worden gemaakt.

EIEREN BESCHILDEREN

materiaal: van tevoren zijn er grote eieren gemaakt; verf, kwasten, keukenpapier, water, zeep, teiltje, handdoek

Van tevoren is er voor iedere Bever, of ieder groepje van papier-maché een groot ei gemaakt. Dit kan als volgt: blaas een luchtballon op, zo groot als je het ei wilt hebben. Plak om de ballon een aantal vellen papiermaché. Laat het een tijdje drogen. De luchtballon kan men laten leeglopen maar het ventiel kan ook als houvast dienen tijdens het schilderen.

De Bever of een groepje Bevers samen, maken er een mooi, beschilderd ei van!

Hang het ei te drogen aan een 'waslijn'. Vergeet niet de naam van de Bever of groepsnaam van het groepje Bevers op te zetten.

MET DE KIPPEN OP STOK (MIKADO)

materiaal: stokken van ca. 1 meter lang, alle stokken zijn gemerkt met een kleur, dit is de puntentelling.

Aan het begin van het spel worden de stokken bij elkaar genomen door Sander. Sander laat ze los, zodat ze alle kanten op vallen. Om beurten mogen twee Bevers proberen een stok te pakken. Lukt het ze zonder dat een andere stok beweegt, dan mogen zij deze stok houden tot aan het eind van het spel. Beweegt er wel een andere stok dan moeten ze de stok die ze wilden pakken, laten liggen. Er mag maar één stok worden aangeraakt.

Tip!

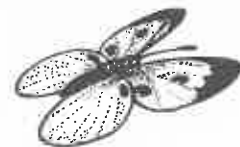
In plaats van een puntentelling kan op sommige stokken een bepaald teken staan. Ieder teken houdt een bepaalde opdracht in. Sander heeft een lijstje waar de tekenjes opstaan met de opdrachten. Wanneer een Bever een stok met een opdracht heeft veroverd, moet hij eerst de opdracht uitvoeren voordat verder mag gaan. Na het uitvoeren van de opdracht mag je namelijk nog een keer.

KONIJNTJES ETEN GRAAG SLEUTELKRUID

materiaal: satéstokjes, snoepsleutels, plakband, groen karton, een 'hokje'

Maak sleutelkruid door een snoepsleutel aan een satéstokje te prikken. Maak van het groene karton twee blaadjes aan het satéstokje.

Verstop het sleutelkruid op het speelveld. De konijntjes (Bevers) gaan op zoek naar hun lekkernij. Hebben ze



een sleutelkruid gevonden, dan rennen ze snel naar het hok en mogen in het hok hun sleutelkruid opeten.

BIJ DE MADELIEFJES



Helemaal achter de moestuin van Pompedomp ligt een landje waar wel duizend madeliefjes bloeien.

Omdat madeliefjes geen grote stelen hebben, lijkt het net of Sander een reus van een kater is! Hij voelt zich eigenlijk ook zo wel een beetje. "Ik ben een reu-euzekater." Met grote stappen, stapt hij over de madeliefjes heen. "Ik ben een

vrolijk vlindertje," komt onder een madeliefje vandaan. Oh Sander, wat heb je grote poten," roept Fladdertje onder een ander madeliefje. "Daar kan ik flink mee stampen," antwoordt Sander, en bonst hard met zijn poten op de grond.

"Hé, zeg wil je niet zo stampen. Als ik dat nu zou doen met zoveel voeten aan mijn lijf," klinkt een stem.

Fladdertje gluurt tussen de bloemen door en ontdekt een stukje verderop Manus, de duizendpoot. "Hoi Manus, ook aan de wandel?" vraagt Fladdertje. "Ja en nee. Ik ben even bij Saskia, de slak, op ziekenbezoek geweest en ben nu weer op weg naar huis. Wat ben jij aan het doen," vraagt Manus aan Fladdertje. "Ik ben met Sander naar de lekkerst-ruikende-bloem aan het zoeken. "Was Saskia erg ziek?", vraagt Sander, die had gehoord wat Manus vertelde. "Nee hoor, het viel gelukkig wel mee. Zij was met één van haar voelsprietten onder een steen blijven steken. Maar gelukkig kwam Frank, de tor, net voorbij en die had de steen even een stukje opzij geduwd, zodat de voelspriet van Saskia 'weer vrij' was. Een klein beetje hoofdpijn, anders niets", vertelt Manus aan Sander. "Gelukkig maar," verzucht Fladdertje opgelucht, "het is niet leuk om met dit mooie weer op je bed te liggen." "Dat is nóóit leuk!", horen de drie opeens naast zich. Gaan julie eens opzij, want zo kunnen we niets opruimen."

"Opruimen?" jubelt Fladdertje vrolijk, "opruimen, mieren, spelen moeten jullie!" Ons opruimen is óók spelen," merkt één van de mieren kattig op. "Kijk maar eens om je heen." En warempel! Alle mieren zijn op allerlei manieren aan het opruimen. Sommigen staan in een lange rij en geven een stokje door, anderen rennen zo vlug ze kunnen om stukjes aarde op een ander plekje neer te leggen.

"Zullen wij ook even meespelen?", stelt Fladdertje aan Sander voor. "Even niet," puft Sander vermoeid, "ik rust wel even uit." Met een plof laat hij zich op de grond vallen. Oei, Manus kan nog net op tijd zijn tenen van zijn vijftigste rechtervoet weghalen...

HOE ZIET HET MADELIEFJESVELD ERUIT?

Misschien is er een echt madeliefjesveld in de buurt, anders bijvoorbeeld weer met kleine parasolletjes

SANDER, DE REUZEKATER

materiaal: 1 of meer paren veel te grote laarzen; grote papieren madeliefjes

Eén of meer Bevers mogen voor Sander spelen en krijgen de laarzen aan. De overige Bevers zijn Fladdertje en fladders van bloem naar bloem.

Sander loopt rond en probeert een Fladdertje te tikken. Wanneer een Fladdertje denkt getikt te worden, zoekt deze snel een bloem op en 'gaat eronder zitten'. Gaat snel zitten en zet de papieren madelief op het hoofd.

MANUS AAN DE WANDEL (1)

materiaal: geen

Alle Bevers gaan in een lange rij achter elkaar zitten op handen en knieën. Met de handen worden de enkels van de voorganger vastgepakt. Op een teken gaat Manus aan de wandel. Spreek goed af welke rij benen en handen het eerst naar voren gezet gaat worden.

MANUS AAN DE WANDEL (2)

materiaal: twee paar ski's; start- en stoplijn

Maak van latten en fietsbinnenbanden een soort ski. Maak ze niet te lang. Voor maximaal twee Bevers.

Aan beide kanten van de lijnen staat een even aantal Bevers.

Op een teken gaan van beide kanten de 'Manussen' naar de overkant 'skiën'. Daar doen ze de ski's af en de volgende 'Manussen' van hun groepje mogen ze aantdoen en naar de overkant lopen.

Tip!

Bij scholen of bij andere jeugdorganisaties kunnen vaak ski's worden geleend.

SLAKKEN OP EEN GLASPLAAT

materiaal: per Bever een niet te dunne plaat (10 x 20 cm) van glas of plexiglas, plexiglas is veiliger, maar het krast snel), plantenspuit, vergrootglas, slakkenbak (bak waar slakken inzitten)

De Bevers zitten in een groepje om de slakkenbak. Wacht nog even met het uitdelen van de glas- of plexiglasplaatjes. Laat de Bevers eerst kennismaken met de slak door deze op hun hand of arm te laten kruipen. Meestal slapen slakken overdag. Ze worden echter actief als de Bevers het met een plantenspuit laten regenen. De Bevers zullen van alles ontdekken.

Na de kennismaking kunnen de Bevers de slak op een glas- of plexiglasplaat zetten. Vooral op een glad oppervlak zetten slakken zich soms stevig vast. Laat de Bevers daarom eerst even zien hoe ze een vastgekleefde slak van een glasplaat los kunnen maken. Maak de glasplaat vochtig met een plantenspuit. Door het vocht glijdt de slak gemakkelijker over het glas. Het voorzichtig omgaan met dieren is een wezenlijk onderdeel van een milieuvriendelijke houding!

Tip!

Denk er aan dat minimaal één week van tevoren de slakken gezocht en 'gelokt' moeten worden.

ZILVEREN SPOREN

materiaal: zwart papier, tekenpapier, aluminiumfolie, kleurpotloden, lijm

Slakken maken prachtige sporen. Vooral de zilverschakel glans valt op, zeker als het zonlicht erop schijnt. De Bevers tekenen een slak en maken een spoor van zilverschakel materiaal.

Na het tekenen van de slak, knippen de Bevers hem uit om hem vervolgens op een zwart blaadje te plakken. Zorg ervoor dat er genoeg ruimte aan de achterkant van de slak overblijft om het spoor te plakken. Knip een dunne reep aluminiumfolie en plak deze als een kronkelig spoor achter de slak. Het is ook mogelijk van ander zilverschakel materiaal sporen van slakken te maken, bijvoorbeeld van zilverschakel draad, zilverschakel wol of zilverschakel glitter. Laat de Bevers ook eens fantasiesporen tekenen of maken.

DE MIEREN RUIJEN OP (1) (estafette)

materiaal: blokjes hout of ander stapel materiaal (eventueel net zoveel stapelmateriaal als er Bevers zijn) - een vlakke ondergrond waar op gestapeld kan worden

De Bevers gaan in even groepjes achter elkaar zitten. Voor ze ligt een stapel blokjes of iets dergelijks. Op een teken neemt de eerste van het rijtje een blokje en rent er mee naar hun stapelplaats legt het neer, rent terug, tikt nummer twee aan en sluit achter aan de rij aan. Nummer twee pakt dan een blokje en legt dit op het eerste blokje. Zo tot er van alle blokjes een toren is gebouwd. Valt de toren halverwege om dan speelt het groepje wel verder, maar begint met het volgende blokje aan een nieuwe toren. Wie heeft nadat alle blokjes op zijn de hoogste toren?

MIEREN RUIJEN OP (2)

materiaal: een (grote) bal

De Bevers zitten in een kring. De bal wordt op allerlei manier doorgegeven. Bijvoorbeeld:

- over de grond naar elkaar rollen;
- met twee handen doorgeven en pakken;
- hetzelfde met één hand;
- met je voeten;
- achterelkaar in de kring gaan zitten en over je hoofd doorgeven en pakken;
- staan en tussen de benen doorrollen;
- met een stuiterbal;
- enzovoorts

STEEN DUWEN

materiaal: kleine of grote ballen, 1 of 2 stokjes of bezemstelen voor iedere Bever, parcours

Met 1 of 2 stokjes probeert de Bever zijn 'steen' over het parcours te 'duwen'.

BIJ DE KLAPROZEN



Fladdertje vliegt over het poortje van de tuin en Sander springt er met een sierlijke boog overheen.

"Kijk Sander, daar in het weilje staan mooie, rode klapprozen! Wie er het eerste is!" Sander huppelt achter Fladdertje aan. "Bijna had hij gewonnen, Fladdertje is er ietsje eerder. "Hihi, deze klapproos heeft net zo'n kleur hart als jouw neus.

Geen wonder dat ik dacht dat jouw neus een hartje van een bloem was!"

Net als Sander het hartje van de bloem wil bekijken, lijkt het of de grond onder hem gaat bewegen. Hij gluurt tussen de stelen van de klapproos en kijkt, daar komt zomaar een hoopje grond omhoog! "Psst,

Fladdertje kom eens kijken," fluistert Sander. Zachtjes sluipt hij, met zijn buik over de grond, naar het bergje grond. Dan verschijnt er een kopje tussen de grond.

"Brr, wat een licht, niets voor mij! Mary-mol, want zo heet het beestje, wil snel weer terug in haar holletje kruipen, maar dan ontdekt ze Sander en Fladdertje.

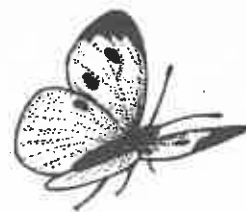
"Hallo, jullie vinden dat zonlicht zeker erg fijn?"

Fladdertje en Sander knikken. "Nou, ik niet," zegt Mary beslist, "ik speel het liefst onder de grond."

"Wat doe je daar dan?," vragen Sander en Fladdertje in koor. "Je mag best komen kijken en meespelen?" nodigt Mary mol uit. Dat laten ze zich geen twee keer zeggen. Tjoepie, daar verdwijnen ze onder de grond.

HOE ZIET HET KLAPROZENVELD ER UIT?

Van bijvoorbeeld lappen, landbouwplastic, touwen, PVC buis en andere bouwspullen is een stelsel van mollegangen gebouwd. De Bevers kruipen door de mollegang



naar de verschillende speelplekken. Op de plekken waar een spel gespeeld wordt staat bijvoorbeeld een tent. Het speelveld is verder versierd met grote, rode papieren klaprozen.

GRIJPEN MET JE TENEN

materiaal: bakjes met knikkers, bonen, blokjes, lapjes, stokjes en dergelijke

De Bevers doen één schoen en sok uit en proberen met hun tenen zoveel mogelijk voorwerpen uit het bakje te pakken.

BOUWEN MET ZAND

materiaal: zand, schepjes, emmertjes, vormpjes, water

Van zand maken ze met elkaar of ieder voor zich iets.

ZOEK- EN VOELKIM

materiaal: een donkere tent, grote en kleine voorwerpen in zakjes, alle voorwerpen getekend op kaarten, zaklantaarn.

De verschillende voorwerpen zijn in een zak in de tent verstopt. Een aantal voorwerpen mag meer keren op de kaart staan getekend. Mary mol zit in het midden van de tent en de Bevers zitten om haar heen. Ze vertelt dat ze allerlei dingen altijd in een zakje bewaart. Wat ze bewaart tekent ze allemaal op een kaart. Met behulp van de zaklantaarn laat ze de voorwerpen op de kaart zien.

Op een teken mogen de Bevers gaan zoeken. Wanneer een Bever een zakje heeft gevonden gaat deze met het zakje naar Mary. Door te voelen, moeten ze raden wat er in het zakje zit. Is het goed dan mogen ze het voorwerp met behulp van de zaklantaarn in het goede vakje leggen.

Mary is wat blij dat de Bevers haar willen helpen om te kijken of ze alle voorwerpen nog heeft!

MOLLENGANG TIKKERTJE

materiaal: In de tent is een mollengang met verschillende gangen gemaakt.

Mary mol is de tikker. Zij heeft bijvoorbeeld een lippenstift. Wanneer ze een Bever tegenkomt krijgt die een stip op de wang. Wie heeft na een bepaalde speeltijd de minste, of de meeste, stippen op zijn of haar wang?

BRILLEN

materiaal: (voorgetekende)papieren brillen, scharen, lijm, gekleurd doorzichtig papier.

De Bevers maken een bril. Wanneer ze dan straks weer uit de mollengang komen, kunnen ze die opzetten om weer 'aan het (zon)licht te wennen!'

BIJ DE PAARDEBLOEMEN



Een stukje verderop in het weiland ontdekken Fladdertje en Sander een veldje met prachtige paardebloemen. Zwiarend door de lucht en huppelend over het gras gaan Fladdertje en Sander er op af.

"O, kijk eens, wat een dikke steel dit is!" roept Sander naar Fladdertje. Fladdertje komt schaterlachend dichterbij.

"Nou zeg, dat is wel een hele stevige steel!"

"Boeoeoeoe!!!! Bedoelen jullie mij misschien?" vraagt Bertha, de koe, terwijl ze lekker blijft dooreten.

"Hallo Sander," vervolgt Bertha het gesprek, "leuk dat je langs komt, heb je mijn kinderen al bewonderd?" Een eindje verderop spelen kalfjes met Fladdertje.

"Sjonge, die groeien wel hard zeg," zegt Sander bewonderend. "Ja, we worden ook goed verzorgd door de boer. Lekker voer in de wei en af en toe wat extra hooi." Sander en Bertha lopen in de richting van de spelende kalfjes.

"Bertha, mag ik je mijn vriendin voorstellen, Fladdertje, de vlinder. Wij zijn op zoek naar de aller-aller-aller-lekkerst-ruikende bloem."

"Dan moet je klavertjes nemen, die zijn zóóó lekker," roept één van de kalfjes. "Mallerd, Sander en Fladdertje éten geen bloemen, die ruiken er alleen maar aan," zegt moeder Bertha.

"Wil ik ook, wil ik ook," roepen de kalfjes door elkaar.

"Zal ik jullie dan het één en ander over bloemen vertellen?" stelt Fladdertje voor. "Jááá!!!, roepen de kalfjes in koor en hupsen en duikelen achter Fladdertje aan op zoek naar lekker-ruikende bloemen.

HOE ZIET EEN PAARDEBLOEMENVELD ER UIT?

Verspreid over het grasveld staan (echte) paardebloemen. Ook Bertha (houten koe) is aanwezig! (zie spel)

Suggestie:

Misschiën lukt het om een pony te lenen, waar de Bevers een rondje op mogen maken.

PAARDEBLOEM WORDT WEGGEBLAZEN

materiaal: geen

Alle Bevers, op één na, gaan zo dicht mogelijk bij elkaar staan. Ze vormen zo met elkaar een paardebloem. Die

ene Bever is de wind en 'blaast' tegen de paardebloem. Hij doet dit door een 'blaadje' (Bever) van de bloem aan te tikken. Het 'bloemblaadje draait' door de lucht totdat het blaadje op de grond valt. Ondertussen worden er steeds meer blaadjes door de wind 'weggeblazen'. Het spel is klaar wanneer alle bloemblaadjes op de grond liggen.

KLEUREN MET GRAS, BLOEMEN EN ZAND

materiaal: kleurplaten, lijm, zand, bloemen, gras

Geef de Bevers een kleurplaat zonder kleurtjes. Misschien kunnen de Bevers zelf een oplossing bedenken om de kleurplaat toch een kleurtje te geven. Lukt dat niet, dan kan de leiding het voordoen. Met gras kan gekleurd worden als er een harde ondergrond is. Zo ook met bloemen. Door delen van de kleurplaat op te vullen met lijm, en er dan zand op te strooien, worden zij gekleurd.

TEKENEN MET DROOG GRAS

materiaal: tekenblaadjes, grassprietten, lijm, potloden

- Van gras kun je figuren maken zoals een vierkant, een kruis, een bloem, en zelfs de eerste letter van je naam! De Bevers mogen van droge grassprietten iets moois maken en dat vervolgens opplakken. Bevers die dat al kunnen, mogen proberen hun naam te maken van grassprietten. Schrijf de naam eerst op het papier.

ER WORDEN KALFJES GEBOREN

materiaal: voor iedere Bever een 'kalfje' als pop, splitpennen, (kleuren)dobbelsteen

Maak voor iedere Bever een model van een kalfje.

De Bevers zitten in een kring. In het midden liggen zes losse onderdelen van het 'kalfje'. Op iedere onderdeel staat een cijfer of een kleur.

Om beurten mogen de Bevers met de dobbelsteen gooien. Het onderdeel dat dezelfde kleur of hetzelfde cijfer heeft dat ze gooien, mag worden gepakt. Is het onderdeel al in hun bezit dan pakken ze dat niet meer.

Doorgaan tot het 'kalfje geboren is!'

Dan kan met splitpennen het kalfje in elkaar worden gezet.

KOE MELKEN

materiaal: een houten koe met een huishoudhand-schoen als uier, water, emmers, krukje

Er is misschien ergens zo'n houten koe die 'gemolken' kan worden te lenen.

NECTAR PROEVEN

materiaal: potjes met verschillende smaakjes, rietjes

Versier de potjes als een bloem. Dit kan als volgt: maak een model van een bloem dat over de bovenkant van het potje past. Vul het potje met een drank. Dek het af met bijvoorbeeld het dekseltje of een stukje huishoudfolie. Plak daar de bloem op. Maak in het midden van het deksel, de folie en de bloem een gaatje waar het rietje doorheen kan. Zet de potjes verspreid neer. De kalfjes mogen nu gaan proeven welke 'nectar' de bloem heeft.

Tip!

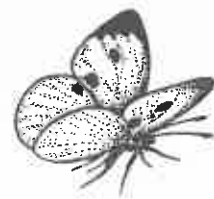
Zet er regelmatig een schoon rietje in of neem kleine zuigflesjes. De speen steekt dan uit de bloem. De kalfjes mogen een druppel 'nectar' op de bovenkant van hun hand druppelen en deze oplikken.

BIJ DE GROTE, DIKKE BOOM



Terwijl Fladdertje en Sander uitrusten van hun avontuur bij de paardebloemen vraagt Sander aan Fladdertje: "Vertel eens, hoe kwam jij eigenlijk in onze tuin gefladderd?" "Gewoon! Door de lucht!" antwoordt Fladdertje ondeugend. "Hè ja, dat snap ik ook wel, maar hoe wist je nu dat dit onze tuin was?". "Dat kwam zo!"

En dan vertelt Fladdertje hoe ze vanuit een grote dikke boom in het rond zat te turen, op zoek naar mooie bloemen. Ze fladdert van tak naar tak en bijna op de bovenste tak zag ze hééél in de verte een bloemenzee. "Toen ik uitgerust was, ben ik er op af gegaan. En zo ben ik in jullie tuin aan de snuffel gegaan," besluit Fladdertje haar verhaal. "Oh, dus jij fladdert ook wel eens in bomen," merkt Sander op. "Natuurlijk!" "Was dat een dikke boom waar allerlei dieren druk bezig waren?" vervolgt Sander zijn vraag. "O ja, het was een drukte van belang," bevestigt Fladdertje zijn vraag. "Pieter de specht, was aan het hakken en boren, José en Ronald waren hun kinderen vliegles aan het geven, en... o ja, Cora, de duif, was net begonnen om de post te sorteren. Die moest allemaal nog rond worden gebracht, vertelde ze." "Oh, misschien krijg ik wel een mooie kaart van mijn oom Karel. Die is op vakantie," bedenkt Sander. "Zullen we even bij de grote dikke boom gaan kijken?" stelt Sander voor. "Ik ben weer helemaal uitgerust!" "Da's goed," antwoordt Fladdertje, terwijl ze nog even aan een boterbloem ruikt. "Hmmm, heerlijk!" Als ze weer opkijkt, is Sander in geen velden of wegen meer te zien! Ze tuurt vanuit de lucht, maar kan Sander



nergens ontdekken. "Die slimmerd," mompelt Fladdertje, "Sander wil natuurlijk ook een keer van me winnen."

Ze fladdert naar de dikke boom en ja hoor, daar ligt Sander al op een dikke stronk te wachten. "Waar blééf je nu zo lang," vraagt Sander met ondeugende ogen. "Oh, eh...ik moest mijn neus even snuiten, want die had ik te diep in het hartje van de boterbloem gestoken," geeft Fladdertje als antwoord.

Allebei begrijpen ze best dat ze elkaar een beetje plagen!

Samen gaan ze langs de takken omhoog op zoek naar een nieuw avontuur!

HOE ZIET HET ER BIJ DE GROTE DIKKE BOOM UIT?

Speel rondom een grote, dikke boom.

VLIEGLES AAN DE VOGELTJES

materiaal: geen

Achter moedervogel 'José' staan een aantal Bevers en achter vadvogel 'Ronald' staan een aantal Bevers. Beide rijtjes gaan over het speelveld allerlei vliegbewegingen maken. Moeder en vader vogel doen voor welke bewegingen.

VOGELGELUIDEN

materiaal: cassette recorder, bandje met vogelgeluiden, plaatjes van de vogels die het geluid maken

Iedere Bever heeft een plaatje van een vogel. De cassette wordt aangezet en wie denkt dat hij/zij de vogel heeft die dat geluid maakt, houdt het kaartje omhoog. Om de Bevers te foppen, kan er ook een geluid van een ander dier op voorkomen. Succes verzekerd!

GEKKE NAMEN BEDENKEN VOOR VOGELS

materiaal: grote platen van vogels

Sander houdt een plaat van een vogel op en de Bevers mogen de vogel een zelfbedachte naam geven. Dé Bevers letten daardoor scherper op de bijzonderheden van een vogel!

Tip!

Door zelf eerst een gekke naam te verzinnen, kunnen de Bevers vaak nog gekkere namen verzinnen.

DE VOGELS VLIEGEN UIT

materiaal: touw of iets dergelijks om 'nestjes' te vormen

De Bevers zitten verspreid over de nesten. Wanneer Sander roept "Het is vandaag... mooi weer," dan vlie-

gen alle vogels uit. Wanneer Sander roept "Het gaat regenen" maken alle vogels dat ze zo snel mogelijk in hun nest komen. Vervolgens kan hij ook roepen "Het wordt vandaag..... slecht weer," dan moeten alle vogels op hun nest blijven zitten. Wanneer hij dan roept "De zon gaat schijnen, mogen de vogels net buiten hun nest springen. Pas wanneer Sander roept "Het wordt vandaag...mooi weer," mogen ze weer rond gaan vliegen.

VERSTOPPERTJE

materiaal: verstoppertje op het speelveld

Bevers vinden het vast leuk om verstoppertje te spelen.

BIJ DE KORENBLOEMEN



Op het pad dat naar het Hotsjiemeer gaat, staan op een heel mooi, zonnig plekje, korenbloemen. Het zijn er heel veel. Vanuit de lucht lijkt het net of het water is. Tenminste, dat denken de mensen wanneer ze in een vliegtuig zitten en naar buiten kijken. Maar vogels hebben heel goede ogen en die neem je niet zomaar in het ootje! Fladdertje vliegt er

altijd een paar keer overheen en fantaseert dan dat ze met een duik in het water belandt. "Tjoepie, hmmm, heerlijk!" Ze duikt en dartelt tussen de bloemen! "Haha, het lijkt wel of je in een zwembad zwemt," roept Sander aan Fladdertje als hij haar zo bezig ziet. "Ben ik ook," roept Fladdertje terug, "Kom je ook?" "Nee, ik heb mijn zwembroek niet aan," grapt Sander. "Haha, een kater met een zwembroek. Zeker één met een tijgervel erop!" Sander moet er erg om lachen. Hij ziet zich er al in lopen!

Intussen is Fladdertje op een korenbloem geland en ligt heerlijk op haar rug naar de lucht te kijken. "Sander, moet je eens naar de lucht kijken, wat je daar niet allemaal ziet!" Sander zoekt tussen de korenbloemen een mooi plekje uit en samen turen ze de lucht af, op zoek naar spannende dingen.

HOE ZIET HET KORENBLOEMENVELD ERUIT?

Overal zijn papieren korenbloemen, waar tussen de Bevers de spelen kunnen spelen.

WOLKEN MAKEN

materiaal: grote (blauwe) lappen, witte verf, sponzen, skippyballen

Hang de lappen op een bepaalde hoogte.

Het is de bedoeling dat de Bevers om beurten een beetje verf aan de spons doen, op de skippybal naar de lap springen en met de spons zo hoog mogelijk een 'wolk' maken.

WOLKEN KIJKEN

materiaal: geen

Ga met de Bevers, liggend op de grond op je rug, naar de wolken kijken. Wat 'zeggen' de wolken?

SPELEN MET JE EIGEN WOLK

materiaal: een grote parachute.

In het handboek Beverleiding staan diverse wolken spel-ideeën.

In het spelenboek 'Spel in beweging' van Bres staan vanaf blz. 320 tot en met 324 diverse parachutespelen.

BIJ DE WATERLELIES.



Fladdertje 'danst' door de lucht naar de waterlelies op het Hotsjiemeer. "Sander, kom eens aan deze bloemen rijken," roept Fladdertje ondeugend. Sander rent naar de waterlelies. Hij neemt een grote sprong en ... belandt midden tussen de waterlelies in het water. Sander sputtert en spettert zich zo snel mogelijk naar de kant, klimt uit het

water, kijkt boos naar Fladdertje en roept verontwaardigd: "Weet jij niet dat katten niet van water houden?" Fladdertje kijkt een beetje schuldig naar Sander. "Neem me niet kwalijk Sander, ik wilde een grapje maken, maar ik geloof niet dat jij het zo'n leuk grapje vond." "Kusje!" wijst Sander naar zijn koon. Wanneer Fladdertje dichterbij komt, gaat Sander zich ineens uitschudden! "Brrr, Sander, ik hou niet zo van spetters!" "Boontje komt om zijn loontje!" lacht Sander. Terwijl Sander en Fladdertje nog even napuffen van hun watergespetter horen ze een schor gekwaak. Op een waterlelieblad zit Kwakklorus, de kikker. "Zeg, ben jij niet een klein beetje verkouden?" vraagt Sander.

"Ja, jammer genoeg kan ik straks niet meezingen tijdens ons optreden in de muziktent. Hazewiesje zal wel teleurgesteld zijn, want ik mocht helemaal alleen een lied zingen!" antwoordt Kwakklorus, een beetje verdrietig.

"Hazewiesje?" vraagt Fladdertje nieuwsgierig.

"Ja," vertelt Kwakklorus, "iedere avond geeft Hazewiesje ons zangles. We kwaken dan allerlei liedjes."

Mogen vlinders en katers ook meezingen?" "Oh, vanmiddag zeker wel, want vanmiddag hebben Zwieber, de vis en Françoise, de eend een feest in de muziktent georganiseerd voor iedereen die daar zin in heeft!" Kom, dan gaan we vast!"

HOE ZIET HET BIJ DE WATERLELIES ER UIT?

Van blauw zeil of plastic is een grote vijver gemaakt met waterlelies. Op of rond de waterlelies zijn de spelen.

MUZIEK MAKEN

materiaal: verschillende muziekinstrumenten.

De Bevers mogen een instrument uitkiezen. Met elkaar proberen ze een lied ten gehore te brengen.

ZINGEN

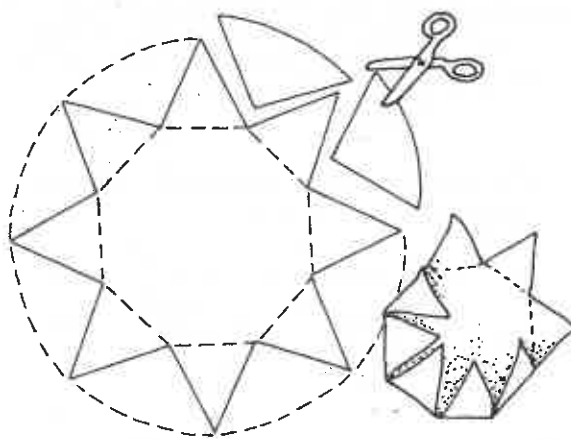
materiaal: degene die het spel leidt, kent een aantal bewegingsliedjes.

Suggesties:

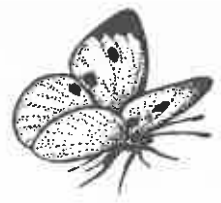
Diverse Beverliedjes uit Handboek Beverleiding
Er zijn talloze bandjes en CD's in de handel met leuke bewegingsliedjes voor kinderen van deze leeftijd.

MAAK JE EIGEN WATERLELIE

materiaal: dun gekleurd rond papier voor de bloem, groen karton voor het blad, scharen, teiltje(s) met water. Teken van tevoren op bijvoorbeeld ronde vouwblaadjes een bloem (zie tekening) en een blad.



De Bevers knippen de bloem en het blad uit. Vouwen de bloemblaadjes naar het midden. (niet over elkaar!) Leg de bloem in het water. Wanneer het papier nat genoeg is, gaat de bloem 'open'. De blaadjes kunnen als versiering tussen of onder de bloemen worden gelegd. Bij het laatste duurt het wel langer voordat de bloem opentrekt.



KIETELTIKKERTJE

materiaal: veren, bijvoorbeeld van een eend

Enkele Bevers krijgen van Sander een veer. Daar mogen ze de andere Bevers mee gaan 'kietelen'.

Wanneer je gekieteld bent, mag je de veer hebben en mag jij weer iemand anders kietelen.

BELLEN BLAZEN

materiaal: bloemenfiguren, gemaakt van ijzerdraad, bellenblaas, ondiepe schalen

Maak van ijzerdraad bloemenfiguren. Vergeet er geen 'steeltje' aan te maken.

De Bevers dopen de bloem in de bellenblaas en blazen voorzichtig de bloem in de lucht.

SPELEN OP DE WATERLELIES (TWISTER)

materiaal: 'Het Hotsjemeer met de waterlelies' of een groot kleed waarop waterlelies zijn getekend. (Hoe meer Bevers mee kunnen meedoen, hoe leuker!) Een bord met een pijl die aangeeft welke voet, hand, neus, bips, en wat nog meer te verzinnen is, op een bloem gezet mag worden.



IDEEN VOOR EEN OPKOMST OVER VLINDERS.

Deze opkomst kan vooraf gaan aan de BEVER-DOE-DAG. Na de opening wordt het verhaal van Fladdertje, de vlinder voorgelezen.

DE SPELEN EN ACTIVITEITEN

FLADDERTJE FLADDERT VAN BLOEM NAAR BLOEM

materiaal: cassette recorder, bandje met dansmuziek, papieren bloemen, bijvoorbeeld gemaakt van bierviltjes

In de ruimte liggen de bloemen verspreid op de grond, net zoveel bloemen als er Bevers zijn. De muziek wordt aangezet en de 'vlinders' gaan dansen over de bloemen, zonder dat er al bloemen worden 'geplukt'.

Wanneer het spel is begrepen, wordt de eerste bloem 'geplukt' door de leiding.

De muziek wordt aangezet en wanneer deze stopt, proberen alle vlinders een bloem te bemachtigen. Een vlindertje heeft pech, maar mag wel een bloem uitzoeken. De vlinder mag bij 'zijn bloem' gaan zitten. De muziek gaat weer spelen en wanneer deze stopt, heeft een andere weer 'vlinder' pech. De andere vlinders dansen tussen de zittende vlinders. Doorgaan tot alle vlinders bij een bloem zitten.

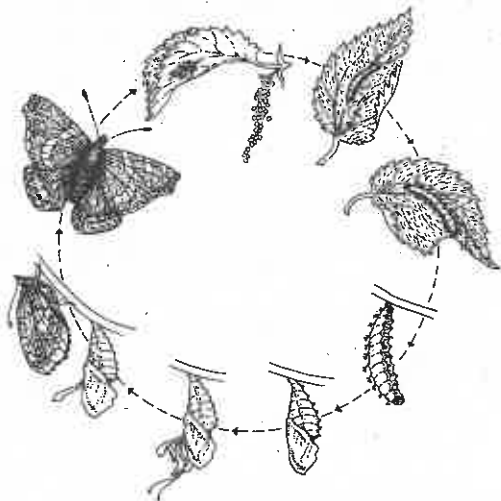
RUPSJE NOOITGENOEG

Fladdertje heeft ook een neefje. Die heet Rupsje nooitgenoeg.

materiaal: in de bibliotheek is het grote boek van 'Rupsje nooitgenoeg' als prentenboek te lenen.

Lees verhaal voor aan de hand van platen uit het prentenboek.

FLADDERTJE VERTELT HOE ZIJ VAN EEN RUPS EEN VLINDER IS GEWORDEN.



materiaal: In de bibliotheek staan diverse natuurboekjes die de levensloop van de vlinder laten zien.

Besluit het verhaal door het volgende liedje te zingen.

ETENDE EN DRINKENDE RUPSEN: VARIANT KOEKHAPPEN, ZITTEND ACHTERELKAAR

materiaal: aan een draad hangt voor iedere 'rups' iets lekkers. Op de grond staan bekers versierd met bloemen: zie het spel nectar proeven bij de paardebloemen.

De Bevers maken één grote of wat kleinere 'rupsen'. Dit doen ze door achterelkaar te gaan zitten. Degene die voor zit houdt de enkels van de Bever achter zich vast. Op hun bips bewegen ze zich vooruit onder de draad totdat 'ieder stukje rups' onder iets lekkers zit. Op een teken gaat de rups 'eten'.

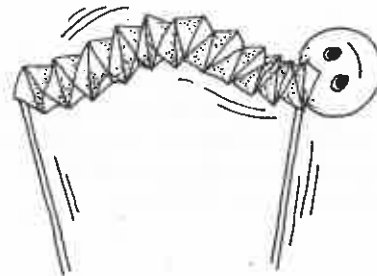
Wanneer de 'rups' genoeg heeft, schuift hij naar de bloemenbikers en drinkt de 'nectar' op.

EEN RUPS OF EEN VLINDER MAKEN

materiaal: rups: twee stroken (groen) papier, cirkel van stevig papier, tekengerei, lijm, plakband, scharen, ijslollystokjes.

Maak een muizen trapje van de stroken papier, dit wordt het lijf van de rups. Plak met plakband het muizen trapje vast aan de twee stokjes. Teken de kop van de rups op het rondje en plak die aan het lijf.

Beweeg om beurten de stokjes en de rups kruipt! (zie tekening)

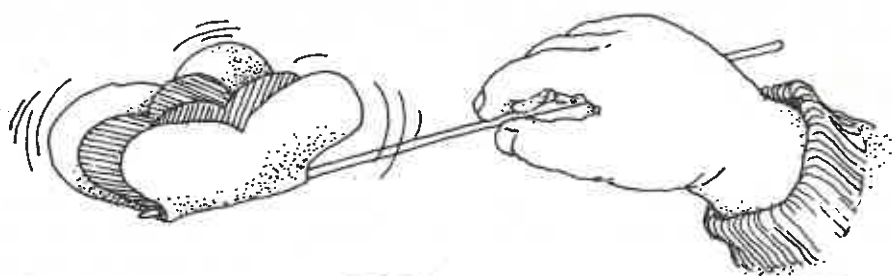


Vlinder:

De vorm van de vliedervleugels (zie tekening op de volgende pagina), dun papier, stokjes, scharen, kleur/verfmateriaal, lijm

Trek van tevoren de vorm over op dun papier.

Laat de Bevers de vorm uitknippen en inkleuren of verven. Plak de vleugels op het stokje. Wanneer het stokje wordt bewogen, gaat de vlinder fladderen.



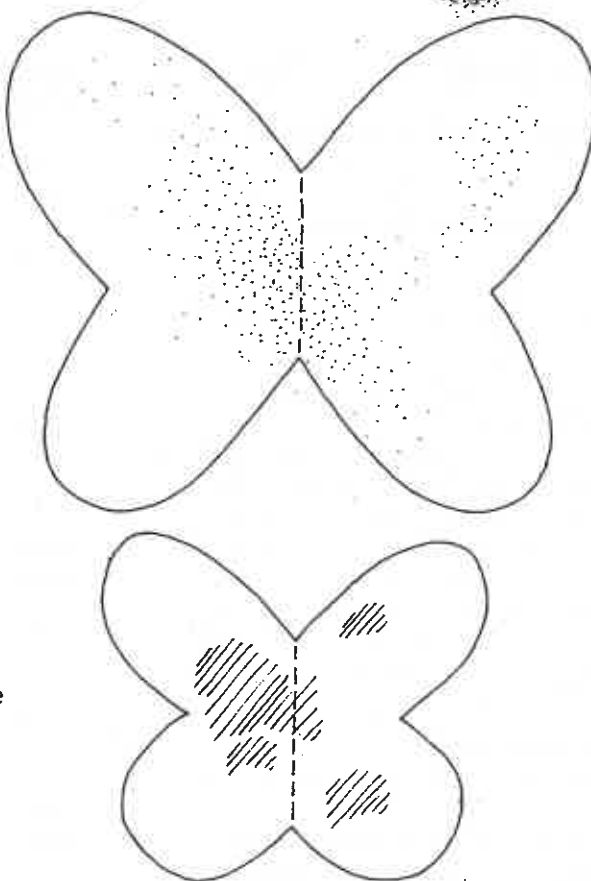
FLADDERTJE MAAKT VAST KENNIS MET DE BEVERS.

materiaal: een vlinder. Maak van bijvoorbeeld nylonkousen en ijzerdraad een grote vlinder. Zet de vlinder vast op een buigzame draad. Cassette recorder met vrolijke muziek

Iemand van de leiding loopt met de vlinder langs de Bevers en vertelt dat Fladdertje vast even wil komen kennismaken. De muziek wordt aangezet. De Bevers dansen vrolijk rond en Fladdertje danst gezellig mee. Wanneer de muziek stopt, fladdert Fladdertje naar een Bever. Fladdertje zegt: "Hallo mag ik even op jouw ... (linkerknie, rechterschouder, buik enz.) komen zitten?" Het lichaamsdeel waar Fladdertje op gaat zitten, moet door de Bever worden genoemd. Ze groeten elkaar en de muziek gaat verder. Doorgaan tot alle Bevers één of meer keren met Fladdertje hebben kennisgemaakt.

Tot slot 'vliegt' Fladdertje weg. De Bevers zwaaien haar na en roepen bijvoorbeeld: "Tot volgende week!"

De Bevers kijken vast al uit naar de BEVER-DOE-DAG!



Tip!

Versier de gegevens die worden meegegeven met vlindertjes, en dergelijke. Er zijn stempeltjes, zoals de voorbeelden in dit boek en figuurponsjes te koop van allerlei kleine insecten en dieren, zoals vlindertjes, spinnen, vliegen, poezen, muisjes, enzovoort.



Scouting

• Landelijk Bureau Scouting • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
• Telefoon (033) 496 02 60