

BEVERDOEDAG 2000

De schatkist van Tilt



Scouting



033-4960260



Bestelbon voor de badges bij het DWEK-spel en Bever-Doe-Dag 2000

De bestelling dient voor 15 februari 2000 bij de Scout Shop, Postbus 215, 3830 AE Leusden te zijn.

De bestelde badges zullen vóór eind maart 2000 geleverd worden, vergezeld van een factuur en acceptgiro.

NB. De gekochte badges kunnen niet retour!



DE SCHATKIST VAN TILT
Beverbadge

Van 1 tot 49 stuks f 3,- per stuk

Vanaf 50 stuks f 1,65 per stuk

Ik bestel Beverbadges „

Lidnr.....

Naam.....

Adres.....

Postcode.....

Plaats.....

Tel.nr.....

Handtekening

DURF JE WEL!!!
DWEK-badge

Van 1 tot 49 stuks f 3,- per stuk

Vanaf 50 stuks f 1,65 per stuk

Ik bestel DWEK-badges

Lidnr.....

Naam.....

Adres.....

Postcode.....

Plaats.....

Tel.nr.....

Handtekening



Inleiding

Het jaar 2000! Het eerste jaar van een nieuwe eeuw en een nieuw millennium!

Misschien heeft een aantal leidinggevendenden gedacht dat deze spelbrochure wel over op hol geslagen computers e.d. zou gaan. Ze hebben eigenlijk een klein beetje gelijk, ware het niet dat Tilt, onze Hotsjietonia-robot-computer, daar zelf een stokje voor heeft gestoken. Hij hoorde zoveel alarmerende berichten op radio en tv dat hij letterlijk en figuurlijk is ondergedoken. Maar ja, nieuwsgierig als hij is, verlaat hij op een goede dag zijn schuilplaats, dit tot schrik van Hippe en Lappezak, die eerst denken dat ze met een monster of een dief te maken hebben! Maar gelukkig komt alles weer op zijn pootjes terecht.

Wij denken dat het woord millennium een woord is dat Bevers al zoveel gehoord hebben dat ze weten wat 'grote mensen' daar ongeveer mee bedoelen. Door op een verrassende manier met dat 'grote mensenprobleem' om te springen, is er een spelbrochure ontstaan die eigenlijk niets met het probleem heeft te maken, maar veel meer met wat Bevers echt interesseert: spelen met water, schatzoeken, lekker rennen en af en toe even knutselen!

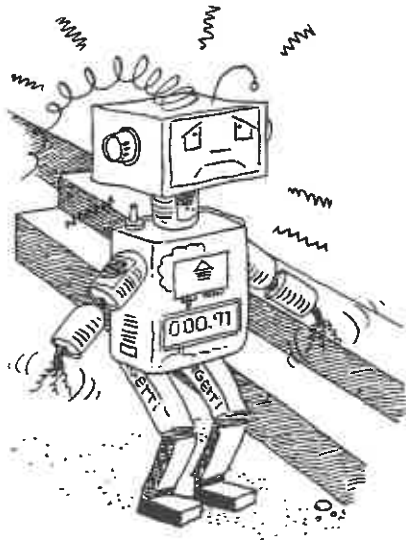
Soms zijn er Bevers die 'iets' minder kunnen rennen of op een andere manier 'rennen'. Soms zijn er Bevers die iets anders denken of niet zo snel kunnen denken. Soms zijn er Bevers die ons bijna niet horen of niet zo goed kunnen praten. Maar al die Bevers horen ook bij onze Scoutingbeverkolonie!

De samenstellers hebben geprobeerd om bij alle spelen even na te denken of alle Bevers het spel kunnen spelen. Bij alle spelen is volgens ons een aanpassing in spelregels of omgeving mogelijk zodat iedereen, niemand uitgezonderd, kan mee doen! Die aanpassingen staan niet vermeld omdat veel afhangt van de beperking die de Bevers hebben. Die beperking kunnen jullie het beste tijdens je voorbereiding inventariseren en dan de aanpassing in het spel verwerken.

We wensen iedereen een fijne eerste Regio-Bever-Doe-Dag in een nieuwe eeuw!

*Henny Hooimeijer, Unit Programma
Leusden, mei 1999*

Huhhhhhh...??



Het gebeurde op een mooie dag in het voorjaar. Alle Bevers waren Lange Doener en zijn vrienden aan het helpen om de tuin van Hotsjietonia mooi te maken. "Zo, vóór dat we limonade gaan drinken zullen we eerst nog even de plantjes een slokje drinken gaan geven," beslist Lange Doener en vraagt Hippe en Lappezak om de grote gieters te pakken en daarmee water uit het Hotsjiemeer te halen. "Wij wachten jullie op met onze kleine gietertjes, dan is het zo gepiept!" Hippe en Lappezak zijn slim, ze pakken niet alleen de grote gieters, maar zetten die in een kruiwagen en samen duwen ze de kruiwagen naar het Hotsjiemeer. Bij het Hotsjiemeer aangekomen, tillen ze de gieters uit de kruiwagen en rennen naar het water. "Ik ben lekker het eerst, Lappie!" roept Hippe vrolijk en laat voorzichtig de gieter in het water glijden. "Huhhhhhh..., wat was dat nou," fluistert Hippe verbaasd.

"Moet je kijken, Lappezak, daar bij ons schateiland!" Samen kijken ze met grote ogen en open mond naar een fontein van water die sputtert en spuit en bliebt! "Huhhh, Hippe, ik vind het een beetje eng. Misschien is het wel een monster!" bibbert Lappezak. "Ohh, misschien wel een monsterachtige dief die iets wil stelen op ons schateiland!" bibbert Hippe nog harder. "We gaan Lange Doener waarschuwen," besluit Lappezak en

samen rennen naar Hotsjietonia.

"Lange Doener, Pompedomp, Frederik, help, een dief!" gilt Lappezak. "Een monster!", roept Hippe nog harder. Buiten adem en struikelend over hun eigen benen stormen ze Hotsjietonia binnen, waar de Bevers net naar een spannende video kijken. "Ha, ha, dat klopt," lacht Lange Doener, "de video gaat inderdaad over een monster, maar wel een heel lief monstertje." "Neehee", hijgt Hippe, "niet hier, maar dáár, bij het schateiland in het Hotsjiemeer!" Pompedomp en de anderen kijken verbaasd naar die twee verhitte hoofden. "Dan gaan we maar eens kijken", besluit Lange Doener, laconiek. Met z'n allen, Lappezak en Hippe voorop, rennen ze naar het Hotsjiemeer. Ze gaan aan de kant zitten, kijken zoekend over het meer, maar...zien niets!

"Nou, waar moeten we kijken?" vraagt Frederik ongeduldig. Net wil Lappezak wijzen, maar dan horen ze allemaal dat geblub, geblieb en gesputter...

"Huhhh....", Frederik verschuilt zich een beetje achter de rug van Lange Doener en kijkt met één oog tussen de armen van Lange Doener door naar het schateiland. Het schateiland hadden de Bevers een hele poos geleden gemaakt. Eerst hadden ze een dam gebouwd, toen een eiland. Daarna hadden ze de dam weer afgebroken en zo was het een echt eiland middenin het Hotsjiemeer geworden. Op het eiland hadden ze allemaal een eigen schat mogen begraven en... Lange Doener had er ook nog geheimen begraven! Hij heeft beloofd dat ze er nog wel eens een keer naar teruggaan om te proberen die geheimen te ontdekken.

"Oei, het zal toch niet iemand zijn die onze schatten en andere geheimen gaat stelen," fluistert Lange Doener verschrikt.

Het geblieb en geblub en gesputter wordt nog erger! Dan...vlakbij de grote steen, komt er een straal uit het water!

"Wat was dat nou?" vervolgt Lange Doener. "Dat is, dat is onze Tilt". "Welnee, dat kan niet" zergt Hippe. "Onze Tilt is een prachtige robot met mooie glinsterende lampjes en een heel mooie huid! Dit is een raar roestig ding met allemaal slierten plant om zich heen!" "Toch een monster!" bibbert Lappezak.

Intussen heeft het monster zich goed afgeschud en is op



het schateiland geklommen. Voorzichtig steekt hij zijn hand op. "Hallo, bliep, hier is Tilt. Is, bliep, het gevaar al, bliep, voorbij?" "Welk gevaar?", vraagt Pompedomp verwonderd. "Nou, eh, ik was bang dat er iets met me zou gebeuren wanneer het 2000 zou worden, dat zeiden ze steeds op de TV. Ze hadden het steeds maar over millenniumproof en zo." "Tilt, het is nu al juni, hoor," zegt Hippe geruststellend. "En er is niets bijzonders gebeurd," valt Frederik bij. "Oh, nou gelukkig dan maar".

Intussen heeft Tilt een hele grote kist boven water gehaald. Zou hij één van de schatten hebben ontdekt? "Ik heb", begint Tilt, terwijl hij de kist probeert open te maken, "een heel spannend avontuur beleefd onder water. Ik heb heel veel gezien! "Wat allemaal?", vragen allen in koor. "Dat staat op deze vis". En uit de kist haalt hij een hele grote prachtige zilveren vis. "Oh, wat een mooie vis", roept iedereen. "Zelf getekend",

vertelt Tilt trots. "Onder water zwemmen wel duizend vissen, maar één vis was mijn lievelingsvis en die heb ik nagetekend. En...op ieder schubbetje staat een tekening van de plekjes en de vissen die ik onder water heb gezien. Ik zou best die plekjes en die vissen op het land ook wel willen hebben."

"Geen probleem Tilt", antwoordt Lange Doener. "Ik kan toch een keer per dag toveren. Zorg ik voor." En met grote stappen loopt Lange Doener weg. In de verte horen ze Lange Doener een ingewikkelde spreuk zeggen, een klap en... "Gelukt!", roept Lange Doener al van verre.

"Weet je wat?" besluit Tilt, "ik geef ieder groepje een schubbetje van mijn zilveren vis-tekening en dan mogen jullie dat plekje en de vis opzoeken en het avontuur spelen wat ik ook onder water heb beleefd."



Opzet van het spel

Er worden twee suggesties gegeven om dit spel te spelen, als regiodag en voor bijvoorbeeld een opkomst of logeerweekend.

Voorafgaand aan dit spel kan er tijdens een weekend of opkomst ook worden gespeeld over het eiland en verborgen schatten. Voor deze opkomst(en) worden in deze brochure suggesties gegeven. Ook worden er suggesties gegeven hoe je met de Bevers de eerste opkomst na de regiodag, deze dag 'nog eens kunt laten beleven'.

Start als regiodag

Hou bij een regiodag het aantal Bevers dat meedoet in de gaten. Het is wellicht beter wanneer er veel Bevergroepen in een regio zijn, de regiodag op verschillende plaatsen en op verschillende data te houden. Door dit te doen, kun je de dag met elkaar voorbereiden en het materiaal kan meer keren worden gebruikt.

De tuin

De Bevers worden opgevangen in een 'Hotsjietonia-omgeving'. Wanneer je op een open terrein je regiodag houdt, kun je bijvoorbeeld een aantal partytenten als 'Hotsjietonia' gebruiken. Het voordeel daarvan is dat je bij regen een schuilplaats hebt. Vraag bijvoorbeeld aan iedere groep zo'n tent mee te nemen.

Je ontvangt de Bevers in de 'tuin van Hotsjietonia'. Wellicht is het een idee om de Bevers even iets te doen te geven totdat alle groepen er zijn. Verzamelt de Bevers bijvoorbeeld op het supergrote vertelkleed (zie Toveren met verhalen 1997) en doe kleine 'wachspelletjes', 'vertel' kleine gedichtjes of zing liedjes.

Wanneer de Bevers er allemaal zijn, komen Hippe en Lappezak met de gieters aanhollen en vertellen ze wat ze hebben gezien.

Dan gaan de Bevers achter Lange Doener en de anderen aan naar het Hotsjiemeer.

Het meer en het eiland

Op een ander gedeelte van het terrein, eventueel nog onzichtbaar voor de Bevers, is een Hotsjiemeer gebouwd.

Je neemt een groot stuk blauw plastic. In het midden maak je een soort eiland met in ieder geval een grote rots aan een zijkant van het eiland. De rots is een grote doos, waar Tilt en de doos met de vis en nog een 'schatkist' in passen. Zet om de 'rots' veel 'planten'. Tilt komt 'tussen de planten uit het water'.

Vanuit de rots is een constructie gemaakt dat Tilt af en toe wat water kan 'spuiten'. Dit kan bijvoorbeeld door een slang onder het zeil te leggen en deze halverwege door een gaatje naar boven te halen en zo water te laten spuiten. Het kan ook door met een spuitfles of een flinke waterpistool vanuit de rots water omhoog te spuiten. Laat de Bevers in een halve cirkel aan de voorkant van het eiland plaatsnemen, zodat de achterkant van het eiland niet te zien is!

Speel met elkaar verder zoals het verhaal aangeeft.

Tilt

Tilt is verkleed als robot. Je kunt dit op verschillende manieren doen. Er is zilverkleurige, glanzende stof te koop. Je kunt dan een soort ketelpak maken. Als hoofd verf je een doos of emmer zilverkleurig of je bekleedt hem met de stof van het pak. Je tuigt hem op totdat hij op een robot lijkt. Ook kun je van een heleboel conservenblikken een pak maken. Snijd de deksels van het blik en snijd de blikken met een speciale snijder die geen scherpe kanten maakt, doormidden. Met behulp van gaatjes en haakjes verbind je alle helften tot een pak. Tilt vertelt vanaf het eiland zijn avontuur.

Wanneer er van ieder groepje een Bever een stukje tekening mag halen zou je bijvoorbeeld dit op de volgende manier kunnen realiseren.

Bootjes

Maak een aantal bootjes op wielen. Zowel aan de voorkant als aan de achterkant zit een touw waarmee Tilt het bootje naar zich toe kan trekken en de Bevers het gezamenlijk weer kunnen terugtrekken.



✂ Tip:

Wanneer je alleen een plankje met wieltjes heeft maak er dan twee handvatten op waar ze zich tijdens de boottocht aan kunnen vasthouden. Neem eventueel extra maatregelen wanneer er Bevers met een handicap meedoen. Bolderkarren kunnen ook 'omgetoverde boten' zijn.

De vis

De vis in de kist wordt bijvoorbeeld gemaakt van papiermaché op kippengaas. De schubben worden apart gemaakt en bekleed met zilverpapier. Achterop de schubben staan tekeningen of foto's van de speelplekken waar de Bevers de activiteit gaan spelen. Je kunt voor ieder groepje het aantal schubben van de plaatsen die ze gaan bezoeken achterelkaar aan de vis vastzetten. Dit doe je door een gaatje in de schub te maken en er een haakje door te halen. Het haakje bevestig je aan de romp van de vis. Op de romp plak je de kleur van het groepje (zie hieronder). Je kunt dan bijhouden welk groepje waar naar toe moet en op deze manier kun je ook de speelvolgorde per groepje bepalen. Zorg ook voor een aantal reserve schubben. Wanneer een speelplek nog is bezet dan kan er een reserveschub gegeven worden.

Herkenbaarheid van de groepjes

Iedere Bever krijgt als herkenning van een groepje een gekleurde kaart met daarop de omtrek van een vis. Ook wordt de naam van de Bever vermeld. Wanneer de activiteit is gespeeld kan de schub worden verdeeld en ieder kind krijgt een stukje op zijn vis. Met het bootje wordt dan weer een nieuwe schub gehaald bij Tilt totdat de zilveren visjes compleet zijn. Aan het eind van het spel heeft ieder kind zijn eigen zilveren vis!

De speelplekken

Op de schubben van de vis zijn de diverse speelplekken of een onderdeel van het spel (na)getekend. Er kan ook op iedere plek een vis staan die Tilt onder water heeft gezien. Tilt vertelt wat de Bevers gaan doen en is dus tegelijkertijd de spelleider. Maak verschillende speelplekken als er veel groepjes zijn. Wil een groepje wat langer op een speelplek blijven, dan kan dat.

✂ Tip:

Wanneer er foto's zijn gemaakt, moet de tekst van het verhaal worden aangepast.

Afsluiting regiodag

Wanneer de Bevers alle speelplekken hebben bezocht, verzamelen zij zich weer rondom het meer. De vissen kunnen eventueel een plekje in het meer krijgen. Door in het plastic op verschillende plaatsen van tevoren een snee te maken, kunnen de vissen nog net met hun kopje boven water blijven...

Tilt zit nog steeds op het eiland. De vis heeft hij weer in zijn doos gedaan, maar wat heeft hij nog meer???

Afsluitend verhaal

Verschrikt wijzen Lange Doener en de anderen naar een kist die Tilt intussen ook nog uit de grot heeft gehaald. Oei, een schatkist! Zou Tilt één van de schatkisten hebben gevonden?

"Ik heb", begint Tilt zijn verhaal, "nóg een kist gevonden, maar helaas kan ik die niet open krijgen om te zien wat erin zit. En het lijkt wel een schatkist! Weet iemand hoe ik de kist open kan krijgen?"

Lange Doener en de anderen kijken elkaar aan. Zij weten waar de sleutel is! Lange Doener heeft de sleutel op een geheim plekje in zijn jas verborgen. "Grmm." Lange Doener schraapt zijn keel en vraagt aan de anderen: "Zal ik de sleutel maar geven om de kist open te maken?"

De Bevers beginnen gelijk te joelen dat dat moet en ook de vissen knikken heftig met hun kopjes. De vissen zijn al zo vaak langs die kist gezwommen en zijn ook best nieuwsgierig wat erin zit!

Lange Doener neemt plaats in één van de bootjes en wordt door Tilt naar het eiland getrokken. Daar haalt Lange Doener heel plechtig de sleutel tevoorschijn en geeft die aan Tilt. "Ik hoop dat het lukt, Tilt, want toveren kan ik vandaag niet meer." Oei, dat wordt even spannend!

Het is heel stil geworden. Iedereen houdt zijn adem in wanneer Tilt heel langzaam de sleutel in het slot steekt. Tilt moet een beetje rommelen, maar dan opeens gaat de kist open! Tilt en Lange Doener kijken nieuwsgierig in de kist. "Wat zit erin, wat zit erin, Lange Doener," roepen Pompdomp en de anderen. Voorzichtig halen Tilt en Lange Doener iets heel moois uit de kist. "Oho, wat mooi," juicht Hippe, terwijl hij staat te springen van spanning en plezier. "Mogen wij wat uit de schat-

kist hebben" roept Frederik baldadig.

"Tja, het is nu geen geheim meer", besluit Lange Doener, "en er is vast genoeg voor iedereen. Trek me maar naar de kant, dan krijgt elke Bever iets uit de schatkist. Ga je mee Tilt, dan kunnen wij jou lekker oppoetsen, zodat je niet meer zo erg piept en knarst!" Nu dat hoeft Lange Doener geen twee keer te zeggen. Samen stappen ze, met de schatkist tussen hen in de boot en Frederik en Lappezak trekken onder luide aan-

moediging van de Bevers, naar de kant.

Iedereen die mee heeft gedaan aan de belevenissen van Tilt krijgt een prachtig aandenken.

Er is nu wel een schatkist ontdekt, maar de andere schatkisten zijn nog steeds ergens verborgen in het meer. Misschien een idee om over een poos één van de vissen te vragen om er weer één op te sporen?

Herinneringen

In de schatkist zit voor iedere Bever een herinnering aan deze dag.

Suggesties voor een herinnering:

- een zilveren vis van speciaal glinsterend papier
- een vis getekend op een perspexplaatje met glasverf
- een vis van stof fimo, brooddeeg, Krimpie Dinkie of rubbermade
- een Tilt van blik, papier, hout enz.

Speciale badge

Ook dit jaar wordt bij voldoende inschrijving een speciale badge gemaakt. Iedere regio kan via bijgaan aanvraagformulier het gewenste aantal bestellen.

Het aanvraagformulier is ook bij het Infocentrum (tel. 033-4960911) en de diverse Scoutshops in het land verkrijgbaar.

De badges kunnen vanaf februari worden besteld.

Tijdens een bijeenkomst of logeerweekend



Dit spel kan ook worden gespeeld tijdens een opkomst of een logeerweekend

Je gaat bijvoorbeeld de 'tuin' rondom je groepshuis mooi maken. Je kunt plantenbakken maken voor Hotsjietonia. Of misschien ga je met je kolonie ergens tuinieren.

Op een gegeven moment moeten de plantjes water

hebben en dan gaan Hippe en Lappezak op pad met de gieters. Je kunt dan verder het verhaal volgen zoals dit bij het spel van de regiodag wordt aangegeven.

Wanneer er een nachtje tussen zou zitten, kun je het vervolg starten vanaf het water-halen. Even daarna komen Hippe en Lappezak aangerend en doen hun verhaal, waarna de Bevers naar het meer gaan, enz.



De spelen

In deze brochure wordt een groot aantal spelsuggesties gegeven. Afhankelijk van de grootte van het groepje en de mogelijkheden kun je op de speelplekken één of meerdere activiteiten laten spelen. Je kunt de groepjes dan laten wisselen of, wanneer dit nodig mocht zijn, een groepje splitsen. Laat de speeltijd afhangen van het enthousiasme waarmee ze op een speelplek aan het spelen zijn.

Spreek met elkaar wel af dat er zoveel activiteiten worden gespeeld dat de vis die de Bevers hebben als herkenning, vol zit met zilveren schubben.



Springende vissen

Materiaal:

- (schuim)plastic vissen,
- kleine plastic teiltjes,
- een zeil,
- lappen of andere afscheiding,
- een constructie om de afscheiding op te hangen.



Maak de hoogte van de afscheiding zó dat de Bevers elkaar niet kunnen zien.

Het groepje wordt in twee partijen verdeeld. De ene partij laat de vissen 'uit het meer' springen. En de andere partij probeert ze op te vangen in het teiltje.

Wat heb ik aan mijn haakje

Materiaal:

- een afscheiding (zie boven)
- hengels met een haakje eraan
- vissen en allerlei rare dingen om aan het haakje te hangen



Maak dezelfde afscheiding als bij het vorige spel.

De groep wordt in tweeën verdeeld. De groep die mag hengelen staat voor de afscheiding, de andere groep staat op voldoende afstand van de afscheiding. Op een teken mogen de hengelaars hun hengel 'in de sloot' hangen. Daarna mogen de 'slootbewoners' iets aan het haakje hangen.

Visvangst

Materiaal:

- aantal kinderbadjes
- kleine emmertjes
- hengels met een magneet
- geplastificeerde vissen met een grote paperclip
- een kookwekker



Doe in de kinderbadjes een laagje water. De emmertjes, net zoveel als er Bevers meedoen, staan op een gelijke afstand van het badje. Er mag net zolang worden gevestig totdat de wekker afgaat. Is er een vis gevangen dan moet die eerst in het emmertje worden gedaan voor de volgende vis gevangen mag worden.



Vergrootglas van water

Materiaal:

- bekers (bijvoorbeeld _ l. papbekers);
- plastic folie;
- water;
- kleine voorwerpen;
- elastiekjes.



Leg op de bodem van de beker een klein voorwerp. Doe losjes het plastic over de bovenkant en zet dit met een elastiekje vast. De Bevers mogen een beker uitzoeken en gaan in een kring op de grond zitten. Voorzichtig wordt er water op het plastic gegoten en de Bevers kunnen nog beter zien wat er in hun beker zit. Kunnen ze de beker ook doorgeven zonder water te morsen? Is er water gemorst, dan bijgielen.

Wil je mijn vissenvriendje zijn?

Materiaal:

- niets.

Liedje: Op de wijs van de zevensprong.

*Heb je wel gehoord van de vissen, de vissen
Heb je wel gehoord van de mooiste vis in zee?
Hij neemt nu al zijn vriendjes mee
Zeg weet jij wel hoe hij dat dee'
Dat is een..., dat is twee..., enz.*



De Bevers staan in een rij en houden elkaars hand vast. De hoofdviss (spelleider) staat voorop en begint met zingen en lopen. Bij het tellen komt er steeds een andere beweging bij.

Zeemeerminnenloop

Materiaal:

- een aantal zeemeerminnenstaarten,
- een begin- en eindlijn.



Maak de staarten van een stevige stof en doe aan de bovenkant een elastiek, of doe er bretels aan, zodat ze hun handen vrij hebben tijdens het lopen. Het is de bedoeling dat hun voeten in de staartuiteinden kunnen.

Je kunt ervoor kiezen om het spel als een estafette te spelen of de te lopen afstand is een hindernisbaan.



Drijven en zinken

Materiaal:

- voorwerpen die kunnen zinken en voorwerpen die blijven drijven
- teiltjes of kinderbadjes
- water



Vul de teiltjes of kinderbadjes met water. Laat de Bevers een voorwerp uitzoeken, het in de hand nemen en dan moeten ze eerst zeggen of het zal gaan zinken of dat het blijft drijven. Daarna mogen ze de proef op de som nemen.

Dansen in de vissenkom

Materiaal:

- pionier met touw of iets dergelijks en doorzichtig plastic een enorme vissenkom
- geluidsinstallatie
- muziek



Wanneer alle Bevers in de vissenkom zijn, mogen ze naar hartelust gaan dansen. Denk erom dat de bovenkant van de kom open blijft!





De zeepaardjesroute

Materiaal:

- een kabelbaan geschikt en veilig voor Bevers
- een 'kroon' zoals een zeepaardje op het hoofd heeft



Maak een kabelbaan die niet ver boven de grond hangt en niet te steil is. Maak een constructie dat de Bever op een plankje of iets dergelijks kan staan of zitten en iets waar hij zich aan kan vasthouden. Wanneer het 'zeepaardje' gaat 'zwemmen' kan er voor gekozen worden om het zeepaardje met een touw dat aan een katrol zit 'te trekken'.

Vissenpraat

Materiaal:

- teiltjes gevuld met zeepsop
- een 'ring' gemaakt van bijvoorbeeld dun touw of ijzerdraad
- kleine bellenblaashoudertjes



Doop de ring voorzichtig in het zeepsop en zwaai rustig de ring schuin omhoog van je af of trek hem zijwaarts naar beneden naar je toe. Steeds wanneer er een of meer bellen worden gemaakt 'hoor' je het aantal, want bij iedere bel wordt er "blub" geroepen.

Tip:

De vis (spelleider) kan vooraf misschien wel een verhaal in blubtaal laten zien.

Spelende 'vissen'

Materiaal:

- ballonnetjes gevuld met water
- materiaal dat omgegooid mag worden



De Bevers krijgen een of meer waterballoonnetjes en mogen daar lekker mee gaan spelen en/of het materiaal proberen om te gooien.

Palingvangst

Materiaal:

- emmers
- een kinderbadje gevuld met water en veel groene zeep
- langwerpige dunne ballonnen



Vul de ballonnen met zandwater, zodat ze enigszins onder water blijven. Smeer ze in met groene zeep. Stop er heel veel in het kinderbadje. Op een bepaalde afstand staan emmertjes waar de paling naar toe gebracht moet worden. De Bevers mogen proberen een paling te vangen en die tussen hun handen naar een van de emmertjes te brengen. Je kunt bijvoorbeeld afspreken dat alle blauwe palingen in de blauwe emmer moeten, enz.

De spuit van Tilt

Materiaal:

- een tuinslang met gaatjes (zie handboek leiding Bevers, 14.8, blz. 113)
- een of meerdere spuitflessen
- water
- een 'sloot', 'meer' en/of eiland, gemaakt met afzetlint

Met afzetlint wordt een brede sloot gemaakt.



In de sloot zit een Bever met de spuitfles en heeft een blinddoek om. De andere Bevers mogen zo zachtjes mogelijk proberen de sloot over te 'zwemmen'. Wanneer de 'spuitbever' denkt dat hij iets hoort, mag hij spuiten in de richting van het geluid. Is er iemand geraakt dan mag die de spuitende bever zijn.

Met afzetlint wordt een meer gemaakt.

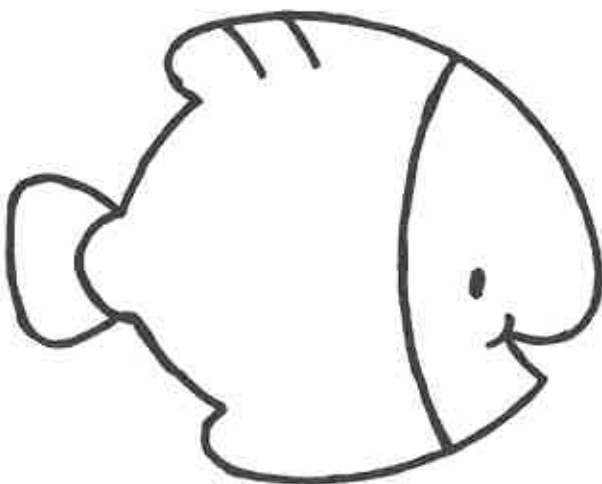


In het midden of aan de zijkant is een flink eiland. Op het eiland zit een spuitende 'slapende' Bever. De andere Bevers lopen rond en proberen de spuit aan het spuiten te krijgen door hem een beetje te plagen. Opeens spuit hij! Wie geraakt wordt gaat ook op het eiland zitten, krijgt ook een spuit en het spel gaat met verschillende spuiten verder. Wanneer bijvoorbeeld alle Bevers op het eiland zitten, gaat de vis (spelleider) in het meer rondzwemmen. Hoelang duurt het voor die vis helemaal nat is?



Op het eiland zit de spuitende Bever met een blinddoek om, de andere Bevers zijn de vissen die in het meer rondzwemmen en hebben ook een blinddoek om. Op handen en voeten 'zwemmen' de Bevers door het meer. Wanneer de spuitende Bever denkt dat er een vis in de buurt is, spuit hij schuin omhoog. Is de vis geraakt dan mag hij gewoon verder. Raakt de spuitende Bever zichzelf dan mag hij een nieuwe spuiten aanwijzen.

Te gebruiken als naamkaartje



Zwemles aan vissen of eenden

Materiaal:

- plastic vissen of eenden
- dikke rietjes of ander blaasmateriaal
- kinderbadjes

 Vul een of meer kinderbadjes met water zodat de vissen en/of de eenden goed kunnen rond zwemmen. De Bevers krijgen een 'blaaspijpje' en gaan de vissen of eenden zwemles geven door er tegenaan te blazen.

Vissen-af-tikkertje

Materiaal:

- vissen van stevig karton of stof
- stevig draad of dun touw
- grote paperclips
- veiligheidsspelden
- afzetlint

Maak met het afzetlint een meer. Iedere Bever krijgt een vis. De vis wordt als volgt aan de Bever bevestigd: een uiteinde van de draad of het touw wordt aan een paperclip geknoopt. De paperclip wordt aan de kop van de vis geschoven. Het andere uiteinde van de draad wordt aan de veiligheidsspeld geknoopt en op de rug van de Bever bevestigd. De draad moet zo lang zijn dat de vis net op de grond ligt. Iedere Bever gaat proberen vissen te tikken, maar iedere 'vis' probeert natuurlijk om dat niet te laten gebeuren! De vis wordt getikt door proberen erop te gaan staan. Is de vis los van de paperclip dan gaat de

Bever ermee naar de 'hoofdvis' (spelleider). Deze schuift de vis weer aan de paperclip en die kan weer zwemmen. Het spel kan ook zo gespeeld worden dat je af bent wanneer de vis eraf is. De Bever pakt dan zijn vis en mag hem in een hoog opgehangen net te gooien, terwijl het spel ondertussen verder gaat.

Kikkersgesprekken

Materiaal:

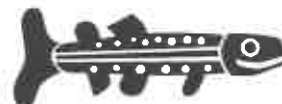
- een heleboel sokken,
- evenzoveel rode tongen,
- grote plakogen of karton om ogen te maken.
- Lijm en eventueel dubbelzijdig plakband.



Maak van tevoren de 'kickersokken': trek een sok over je hand en hou je duim omlaag. Maak dan tussen duim en vingers een 'bek'. En zet in de bek de tong. Boven op de sok worden de ogen gezet. De Bevers krijgen allemaal een kikersok en gaan met elkaar een gesprekje voeren, een liedje zingen of meedoen aan een kikkerverhaal dat door de spelleider wordt gestart.

Een spel:

de 'kickers' zitten in een kring. De 'opperkwaker' (spelleider) vertelt aan de linker kikker: "Ik ben naar het Timboektoemeer geweest en weet je wat ik heb meegenomen. De linkerkikker antwoordt: "kwaak" ("Nee") De opperkwaker vertelt: "Een krokodil!" De bek van de linkerkikker valt ver open van verbazing en kwaakt, draait naar zijn linkerbuurkikker en vertelt: "De opperkikker is naar het Timboektoemeer geweest en weet je wat hij heeft meegenomen?" De linkerbuurkikker antwoordt: "Kwaak" ("Nee") waarop de linkerkikker zich weer omdraait naar de opperkikker en zegt: "Kwaak" (wat zoveel betekent als 'wat was het ook al weer') De opperkikker antwoordt: "Een krokodil". De linkerkikker geeft dit door aan zijn linkerbuurkikker. Ook zijn bek valt open van verbazing en met een luide kwaak gaat ook hij naar zijn buurmankikker en vertelt het verhaal. Zo gaat het de hele kring door. Steeds tot en met het "kwaak" (van 'wat was het ook al weer'), de opperkikker geeft het antwoord steeds door. Wanneer het goed gaat hoor je op een gegeven ogenblik een aantal keren achter elkaar "kwaak??" en een "krokodil met daarbij een "kwaak". Het gesprek gaat natuurlijk via de kikersokken!





Mooie vissen en planten in het aquarium

Materiaal:

- een groot aquarium
- modellen van vissen en planten of grote vellen papier en karton
- perforator
- paperclips
- doorzichtig draad
- teken- en kleurmateriaal
- eventueel scharen



 Pionier van tevoren een flink groot aquarium. Alle zijanten worden bekleed met doorzichtig plastic. Aan de bovenkant worden over en weer draden gespannen waar de vissen en de planten, die de Bevers hebben gemaakt aan bevestigd kunnen worden. Of de Bevers mogen een vis of plant uitzoeken en die kleuren of beschilderen, of ze mogen zelf een vis of plant ontwerpen. Wanneer de vis of de plant klaar is, wordt er met de perforator een gaatje in gemaakt en met een 'onzichtbare draad' aan een paperclip geknoopt. De paperclip wordt aan een van de draden gehangen die boven het aquarium zijn gespannen. Dit kan worden gedaan door de vis (spelleider) die in het aquarium 'leeft'.

Reiger heeft trek in een visje

Materiaal:

- 'matten' of hoepels
- afzetlint

 Maak met het afzetlint een niet te brede 'sloot'. In de sloot liggen her en der verspreid hoepels of 'matten'. Dit zijn 'schuilplaatsen' voor de vissen. Langs de slootkant loopt de reiger heen en weer. De Bevers gaan in de sloot 'zwemmen'. Wanneer de reiger in hun buurt komt, moeten ze maken dat ze in hun schuilplaats komen. Maar er kunnen helaas maar een bepaald aantal vissen in de schuilplaats! Het aantal dat in de schuilplaats mag zitten, is steeds wisselend en wordt bepaald door de hoofdvis (spelleider). De reiger mag zelf niet in de sloot komen maar moet de vissen vanaf de kant aanraken. Springen de vissen per ongeluk uit de sloot dan zijn ze af. Alle vissen die af zijn worden reiger. De vis die overblijft mag de nieuwe reiger zijn of mag er een aanwijzen.

Ooievaarstrek

Materiaal:

- afzetlint

 Soms worden er ooievaars langs het Hotsjiemeer gezien. Ze staan dan op één poot te turen over het meer.

Maak met afzetlint een meer. De ooievaars staan in het meer. Wanneer er wordt geroepen "vliegen" dan slaan de ooievaars hun vleugels (armen) uit en vliegen 'boven' het meer. Wanneer er "ooievaar" wordt geroepen vliegen ze zo snel mogelijk naar de grond (plek buiten het meer) en gaan op één poot staan. Wie kan het langst op één poot blijven staan?

Vissenvriendjes

Materiaal:

- afzetlint

 Maak een meer. In het meer zwemmen de vissen rond. De hoofdvis (spelleider) roept steeds bijvoorbeeld een dier dat niet in het water kan leven. De vissen roepen wanneer dit niet kan "helemaal niet". Wanneer er "Bevers" geroepen wordt, roepen de vissen "jaaa" en vormen bijvoorbeeld tweetallen. Maken een dansje, totdat er weer een dier wordt genoemd.

Vissen voeren

Materiaal:

- stevige vouwblaadjes
- zilverkleurig karton
- lijm
- schaar, kartelschaar
- viltstiften
- katoenen draad
- houten kralen
- dikke naald met een groot oog
- een geschikte plek om te knutselen

Voorbereiden: een vis wordt gemaakt van twee vouwblaadjes. Maak van tevoren van de vouwblaadjes 'puntzakjes'. Dit doe je door een vouwblaadje diagonaal te vouwen en vervolgens de ene zijde en de andere zijde tegen de diagonale vouwlijn aan te leggen. Lijm eventueel de naar binnengevouwen flappen vast. Schuif de zakjes in elkaar en lijm de buitenkanten vast. Aan de open bovenkant, een vouwlijn zit in het midden, wordt met de kartelschaar een randje afgeknipt, je krijgt dan 'tanden' van de vis. Teken op stevig karton een model

van een vissenstaart. Trek op het zilverkleurige karton de omtrek. Voor iedere vis zijn twee helften nodig. Geef de Bevers allemaal een vis en leg deze plat op tafel zodat de vouwlijn die in het papier zit in het midden ligt. Laat de Bevers aan weerskanten van de vouwlijn ogen en eventuele andere versieringen op de vis maken. Neem een draad van ongeveer 40–50 cm lang, steek die door het oog van de naald en rijg de kraal aan de draad. Knoop de kraal aan het uiteinde vast. Vervolgens steek de draad met de naald door de bek van de vis naar de achterkant. De draad moet een stukje uit de achterkant van de vis hangen. Neem een helft van de vissenstaart en plak deze aan het zakje. De tweede helft wordt er tegenaan geplakt. Tegelijkertijd wordt de draad ertussen geplakt. De Bevers kunnen nu de vis 'eten' gaan geven. Het is de bedoeling de kraal in de bek van de vis te mikken door de hand met de vis erin op en neer te bewegen.

Wappervissen

Materiaal:

- vissen van dun papier
- stevig karton
- een begin- en eindlijn

 Maak van dun papier een aantal vissen. Het karton is om de vissen te wapperen.

De Bevers staan met hun vis achter de beginlijn. Op een teken gaan de Bevers met het karton hun vis zo snel mogelijk naar de eindlijn wapperen. Dit spel kan als estafette of als een 'vrij' spel worden gespeeld.

Vliegende vissen

Materiaal:

- bekertjes
- draad
- priem
- bevestigingsmateriaal voor een of meer draden

 Maak van de bekertjes een vissenkop en maak een gaatje in de bodem waar de draad door heen kan. Bevestig, bijvoorbeeld tussen twee stoelen waar iemand op zit, een draad van een bepaalde lengte. Het is de bedoeling dat de Bevers alleen of met z'n tweeën de vis naar de ander kant blazen. Dit spel kan met twee partijen worden gespeeld.

Ontwijk de paling

Materiaal:

- een dik, lang touw of een lange paling van stof
- afzetlint



Maak met het afzetlint een 'sloot'. Het touw is een paling die kronkelend door de sloot zwemt. De Bevers zijn vissen die langs de paling willen zwemmen, maar ze mogen de paling niet aanraken. Gebeurt het toch en raken ze de paling bijvoorbeeld vijf keer aan, dan 'vallen' de vissen 'bewusteloos' op de walkant.

Eendenpas

Materiaal:

- zwemvliezen



Zorg voor een groot aantal zwemvliezen. Ze kunnen ook van stevige stof worden gemaakt. Zet boven op de zwemvlies elastiek of klittenband waar de voeten van de Beversdoorheen kunnen. Alle Bevers krijgen een paar zwemvliezen aan en moeder- of vadersend gaat vertellen hoe eendjes lopen, dansen, springen, enz.

Een gezonken schip

Materiaal:

- touw
- haringen



Maak met behulp van touw de vorm van een schip. Span ook touwen als 'begroeiing' van het schip. De Bevers mogen proberen op allerlei manieren van de ene kant naar de andere kant van het schip te gaan, maar mogen de 'begroeiing' niet aanraken.

Schatzoeken

Materiaal:

- 'gouden' munten en andere schatten bijvoorbeeld kettingen, ringen, enzovoort



Dit spel kan het beste op een zandvlakte worden gespeeld. Wanneer er geen vlakte in de buurt is, kan een grote berg zand ook uitkomst bieden. In het midden van de zandvlakte of dichtbij de berg staat een lege schatkist. Alle schatten zijn eruit gespoeld en in het zand verdwenen! Aan de Bevers wordt gevraagd om de schatten op te graven.



Parelbewaarder

Materiaal:

- een kussen met een of meer parels (kleine glinsterballetjes) erop
- een kistje
- een zeemeerminnenpak.



In het midden van een kring Bevers ligt het kussen met de parels erop en de zeemeermin ligt ernaast te slapen. Er worden Bevers aangewezen die mogen proberen een parel van het kussen te stelen. Wanneer de zeemeermin echter iets hoort, wijst ze in de richting van het geluid en als het goed is, mag ze er zelf een parel afhaken van het kussen en in de kist stoppen. Lukt het toch om een parel te stelen?

Kikkersprongen

Materiaal:

- ballonnen
- kikkerpoten van karton of een mal
- groen karton en scharen
- viltstiften



Blaas de ballonnen op en leg er een knoopje. Maak een mal van een flinke kikkerpoot en zet de omtrek op stevig groen karton. Laat de Bevers de poten uitknippen of maak van tevoren een groot aantal kikkerpoten. Geef in het achterste gedeelte van de poot een knip zodat de poten om het knoopje van de ballon geschoven kunnen worden. Op de ballon mogen de Bevers een kikkerhoofd maken. Schuif de poten over het knoopje van de ballon. Door ertegen te blazen of te wapperen, gaat de ballon als een kikker 'springen'.

Tilt leert weer lopen

Materiaal:

- een 'oliespuitje'
- Een knijpflesje met een kleine opening, gevuld met water.



Alle Bevers gaan in een bepaalde 'robothouding' staan. Een Bever mag met het 'oliespuitje' rondgaan en hier en daar een 'druppeltje olie' geven. Maar eerst moet de Bever zijn olie spuitje 'gaan vullen'. Hij/zij mag niet horen wat door de robotten afgesproken wordt. Bijvoorbeeld een druppeltje op de arm betekent dat de arm weer bewogen kan worden. Een druppeltje op je neus betekent dat je je hoofd weer kunt bewegen,

maar... van een druppeltje in je nek ga je heel vlug lopen en mag je proberen de Bever met het oliespuitje te tikken!

Het plekje waardoor je hard gaat lopen, wordt telkens opnieuw met de groep afgesproken.

Tilt komt boven water

Materiaal:

- hindernisbaan



Alle Bevers zijn Tilt en zitten 'onder water' (liggen of zitten op de grond). Op een teken mag iedere Bever op zijn eigen manier 'uit het water komen'. Dit gaat natuurlijk met veel gebliep, geclub, geknars e.d. gepaard. Wanneer alle Tilten 'uit het water zijn', gaan ze als een robot over een hindernisbaan, ook dit gaat met veel gepiep, geknars, gebliep en geclub gepaard. Het maakt niet uit wie het eerste over de hindernisbaan is, maar wie het beste een verroeste Tilt na kan doen!

Tilt uit het water

Materiaal:

- een afzetlint



Maak een meer of sloot. Maak twee partijen. De ene partij is robot, de andere partij zijn 'helpers'. De robotten lopen als 'robotten' door het meer of de sloot. De anderen kiezen een robot uit en proberen die aan de kant te krijgen. Echter, zodra ze in het meer stappen, mogen ze geen adem meer halen en moeten ze hun neus met een duim en wijsvinger dichtknijpen. Halen ze wel adem en hebben ze de robot nog niet uit het meer of de sloot, dan moeten ze de robot loslaten, uit het meer of de sloot gaan, even enkele keren ademhalen en het opnieuw proberen. Is er een Tilt uit het water gehaald dan moet hij blijven staan zoals hij uit het meer of de sloot wordt getrokken.



Tilts tocht onder water

Materiaal:

- landbouwplastic
- pionierpalen
- touw
- (zak)lampjes

 Maak met donker landbouwplastic een donker doolhof. Maak ook de bovenkant dicht. Geef ieder kind een (zak)lampje en Tilts tocht kan beginnen. De Bevers mogen steeds enkele minuten na elkaar de doolhof in.

Computerspelen

Materiaal:

- computers en spelen of speciale computerspelletjes
- Scholen,

 Videoverhuur en uitleenpunten van spel- en sportmateriaal hebben misschien wel computerspelletjes te huur. Maak een hoekje waar een aantal Bevers een spelletje op de computer of de speciale computerspelletjes, kunnen spelen.





Suggesties voor het drankje en de traktatie

Drinken uit het meer

Materiaal:

- Schalen
- plastic
- elastiekjes
- rietjes
- limonade of water

 Vul een aantal schalen met limonade of water. Span er plastic over. Neem grote rietjes, bijvoorbeeld van die krulrietjes. Steek de rietjes op verschillende plekken door het plastic. Om iedere schaal verzamelt zich een aantal Bevers. Die mogen zoveel drinken als ze willen.

Drinken met eerst een grapje

Materiaal:

- bekers
- twee rietjes voor iedere Bever
- limo

 Iedere Bever krijgt een beker drinken met twee rietjes. Een rietje mag in de beker, de andere moet naast de beker worden gehouden. Neem beide rietjes in de mond en probeer de limo op te zuigen. Dit lukt niet!

Na een poosje mogen daarom beide rietjes in de beker en mag er naar hartelust worden 'geslurpt'!

Traktatie

Als traktatie kunnen dropvisjes in een vissenkomp, chocoladeschelpjes tussen het 'zand' (gestampde muisjes), eetbare 'schatten' in een schatkist, eetbare planten (peen-tjes e.d. 'geplant' in een aquarium, worden uitgedeeld,

Versierde rietjes

Materiaal:

- piepschuimbolletjes of papieren bolletjes
- pijpenragers
- lijm, verf, kwasten, restjes vilt

 Maak van tevoren voor iedere Bever een inktvis die als versiering om een rietje wordt gedrukt. De inktvis wordt als volgt gemaakt: maak bijvoorbeeld met een pen of potlood een gat in het bolletje. Knip 6 armen van pijpenragers. Draai de armen aan een kant in elkaar en stopt dit in het gat vast met een druppel lijm. Verf het geheel. Verf of plak van vilt een gezichtje op de bol. Buig een of meer pijpenragers om een rietje. Je kunt ook een arm gebruiken waar je een briefje aanhangt met de naam van de Bever.

Suggesties om een schateiland te maken

Ergens rond je groepshuis 'reserveer' je een stukje grond dat voortaan Schateiland heet.

Niemand kan op het eiland komen zonder dat er eerst een dam is gebouwd. De Bevers weten dat ze nooit zomaar op Schateiland mogen komen of graven. Altijd moet er eerst een dam worden gebouwd. Je kunt bijvoorbeeld gaan starten met het Schateiland

wanneer er een installatie is. De 'oude' Bevers mogen meehelpen om de dam te bouwen en een 'eiland' te maken. Zij mogen als eerste ook iets in de schatkist doen of een eigen schatkistje maken dat ze op Schateiland mogen begraven. Wanneer er een gezamenlijke kist is, zitten daar wellicht attributen in voor een spel of die van een spel zijn geweest, maar bewaard

worden omdat de Bevers het spel nog eens willen spelen. In de 'persoonlijke' schatkist kan bijvoorbeeld een herinnering zitten van de installatie en steeds met herinneringen worden gevuld. Wanneer de Bevers dan naar een volgende speltak gaan, mogen ze het kistje opgraven en meenemen.

Ook kunnen de kistjes of de kist op een veilige plek

worden bewaard en wanneer ze nodig zijn in de grond worden gestopt. Handig is het wel om het een en ander in kaart te brengen! Ook kan de leiding wel eens een kist op Schateiland verstoppen die de Bevers dan moeten opzoeken. In de kist zitten dan bijvoorbeeld de attributen die nodig zijn voor de opkomst of een spel in een bepaald thema. En zo zijn er nog massa's andere ideeën voor een Schateiland!

Suggesties voor een opkomst na de regiodag

Wanneer een of meer regiodagen zijn geweest worden bijvoorbeeld alle spelen onderling verdeeld en/of worden die spelen gekozen die nog niet zijn gespeeld. Op deze manier kan het materiaal van de spelen en/of het spel zelf 'duurzaam' worden gebruikt! De Bevers vinden het vaak leuk om een spel nog eens te spelen of wan-

neer sommige Bevers niet aanwezig waren kunnen er 'toch nog over meepraten'. Misschien is het ook een suggestie om een soort databank van de spelen te maken en die op een centrale plaats op te slaan.

Colofon

Aan deze spelbrochure werkten mee:

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

Eindredactie:

Henny Hooimeijer

Tekstbewerking:

Hans de Groot

Tekeningen:

Els Vermeltfoort

Vormgeving:

Marijke de Groot

Onze hartelijk dank aan hen die deze spelbrochure hebben meegelezen.

Voor het samenstellen van deze spelbrochure is in veel spelenboeken en andere boeken gebladerd. De spelen zijn voor een groot deel aangepast aan het thema van deze spelbrochure



Scouting

• Landelijk Bureau Scouting Nederland • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
• Telefoon (033) 496 09 11