

Beverdoedag 2001

LANGE DOENER IN ALLE STATEN



Scouting

INHOUDSOPGAVE

Inleiding	blz. 2
Themaverhaal en spelverloop	blz. 3
Spelen	blz. 7
Organisatie en planning	blz. 12
Spelfiguren.....	blz. 14
Uitnodiging Bevers.....	blz. 20

COLOFON

Deze brochure is tot stand gekomen met medewerking van:

SAMENSTELLERS

Rogier Kooij, regio Utrechtse Heuvelrug
Elly van Dongen, regio Hart van Brabant

TEKSTBEWERKING

Hans de Groot

EINDREDACTIE

José Roelands

VORMGEVING

José Roelands en Elly van Dongen

INLEIDING

Voor je ligt alweer de 15^e Bever-Doe-Dag map. Op de Bever-Doe-Dag wordt de verjaardag van Lange Doener gevierd, 21 juni, de langste dag van het jaar. In 2001 is de dichtstbijzijnde zaterdag 23 juni. Maar de meeste mensen organiseren het feestje op een dag die hen het beste uitkomt...

Inderdaad, al 15 jaar worden er hartstikke leuke spel-ideeën bedacht om deze dag te vieren. Op het Landelijk Bureau in Leusden worden deze spelen uiteraard zorgvuldig bewaard. Dit jaar zijn we met wat enthousiaste Beverorganisatoren gaan zoeken naar een leuk idee en kwamen er al snel achter dat er een aantal favoriete thema's is, waar 'reizen' er zeker één van is. In 1993 en 1995 zijn spelen gemaakt met allerlei bestaande landen. Toch was hier en daar het commentaar van ervaren Beverleiding dat de landen en namen niet tot de verbeelding spreekt bij Bevers. Ook komen bij ons vaak reacties binnen over de hoge kosten van het geadviseerd spelmateriaal: "Hou het alsjeblieft Scouting-like: dus simpel!" Dit werd dus ons uitgangspunt.

Kijk wat je met onze tips en ideeën kunt doen in je eigen regio. Graag willen we ook andere regio's uitnodigen om hun Bever-Doe-Dag-verhaal of -thema in te zetten voor het komend jaar. Stuur je idee naar het Landelijk Bureau in Leusden t.a.v. Werkteam Bevers. Per e-mail zijn wij ook bereikbaar via 7-11jr@lb.scouting.nl. Wij wensen jullie net zo veel plezier bij de voorbereidingen als wij hebben gehad! Voor de digitale versie verwijzen we naar de webpagina van Scouting Nederland: <http://info1.scouting.nl/regiospel>

Elly van Dongen en Rogier Kooij
regio-organisatoren Bevers
regio Utrechtse Heuvelrug
regio Hart van Brabant

LANGE DOENER IN ALLE STATEN

Tijdens een van de opkomsten van de Bevers komt er post van Lange Doener. Hij nodigt iedereen uit voor zijn verjaardagsfeest.* Hij wil dit jaar eens wat anders: hij biedt alle Bevers een volledig verzorgde wereldreis aan!

De meeste Bevers gaan wel eens logeren of met hun ouders op vakantie, maar dat vindt hij maar gewoontjes.

De Bevers hebben vast nog nooit **DE LANGE DOENER WERELDREIS** gemaakt! Zij hoeven zich nergens druk over te maken: alles wordt door hem prima geregeld: vervoer, eten en drinken. Het enige waar de Bevers zelf voor moeten zorgen, is een paspoort.

Op 23 juni 2001 wordt iedereen verwacht, met een geldig paspoort dus, in de tuin van Huize Hotsjietonia. Hier zullen zij horen waar zij naartoe gaan.

Lange Doener heeft al via de leiding gehoord hoeveel Bevers er met hem meewillen op wereldreis, zodat hij op tijd de tickets bij het reisbureau kan regelen.

Lange Doener heeft van bijna alle Bevers gehoord dat zij graag met hem meewillen. Alleen van één persoon heeft hij nog niets gehoord, terwijl die anders altijd de eerste is die iets van zich laat weten. Het is zijn eigen Opa Doener.



Het is de avond voor het feest en hij heeft nog steeds niets gehoord. Hij heeft ook al een paar keer gebeld, maar Opa Doener neemt de telefoon niet op. Ook niet op de ochtend van Lange Doeners verjaardagsfeestje. Hij besluit dan ook om even op en neer te gaan naar het huis van Opa omdat hij toch wel een beetje ongerust is. Hij vertelt aan de andere bewoners dat hij even naar Opa Doener is en dat hij op tijd terug is voor het feest.

Zowel op Internet als achterin deze spelbrochure staat een voorbeeld om te gebruiken als uitnodiging voor de kinderen.

BEVER-DOE-DAG

Alle Bevers zijn op tijd in de tuin van Huize Hotsjietonia, ze hebben allemaal een rugzakje bij zich met daarin hun paspoort. Maar Lange Doener is nog niet terug. Pompedomp wordt wel een beetje ongerust, maar Hippe zegt: "Het komt wel goed, hij heeft gezegd dat hij op tijd terug zou zijn voor het feest."

Frederik Scheuremaar zit rustig op zijn gemak onder de trap te scheuren. Pompedomp zegt tegen hem: "Frederik, kan dat wel? Zorg dat je niets van Lange Doener kapot scheurt." Maar Frederik antwoordt: "Nu kan ik eindelijk mijn gang gaan"!!! En hij gaat gewoon door met scheuren. Als Lange Doener na een tijdje nog niet is, begint iedereen zich zorgen te maken. "Je weet maar nooit, er kan van alles gebeurd zijn. Als het maar niets ernstigs is", zegt Hippe. "Laten we hopen van niet", zegt Pompedomp waarop Frederik zegt: "Misschien ligt Lange Doener wel in een scheur." "Of is hij in sssslaap gevallen", geeuwt Ssst.

Pompedomp kijkt om zich heen en vraagt zich hardop af: "Wat doen we met de

Bever en hun leiding, we kunnen ze ook niet aan hun lot overlaten?" Pompedomp begint nu op en neer te lopen om na te denken waar Lange Doener blijft. Opeens komt Hippe aanlopen met een brief in haar handen: "Kijk eens wat ik binnen gevonden heb, een briefje van Lange Doener." "Wat staat er in?" roepen alle bewoners tegelijk. Pompedomp pakt het briefje en leest hem voor:

Beste bewoners,

Ik ben even naar het huis van mijn opa om te kijken of alles goed is en te vragen of hij nog mee gaat op reis. Ben op tijd terug voor het feest.

Lange Doener

Wat nu?

Dan gaat opeens de telefoon. Pompedomp neemt de hoorn op. Wie zou dat zijn? Toch zeker geen Bever die het nog laat afweten? Gelukkig niet, want er verschijnt een glimlach op het gezicht van Pompedomp. Nadat zij is uitgesproken, vertelt zij wat ze heeft gehoord.

"Dat was Lange Doener. Hij is in alle staten, zijn opa is niet thuis, en het lijkt erop dat hij op reis is gegaan: zijn paspoort ligt niet meer op zijn plek! Hoe kan Opa nu al vertrokken zijn, hij heeft niet eens een ticket!" Zij vervolgt: "Lange Doener maakt zich ongerust, hij heeft gevraagd of we alvast met alle Bevers en hun leiding naar het station van Hotsjiesstad willen gaan. Lange Doener zal daar ook naartoe komen." Ze vertrekken in optocht naar het station.

Bij het station aangekomen, worden ze ontvangen door een hostess van de Spoorwegen.

"Hallo allemaal, wie van jullie is de heer L. Doener?"

"Ja, dat is Lange Doener", zegt Pompedomp, "hij zou ook hier zijn." De hostess van de Hotsjie Spoorwegen zegt: "Wij hadden afgesproken dat hij het vanaf dit punt van mij zou overnemen, hij heeft ook de tickets en de route-beschrijving."

Frederik begint te roepen "Lange Doener!!!", en zegt tegen de Bevers: "Allemaal roepen en zoeken jullie even mee op hier op het station?"

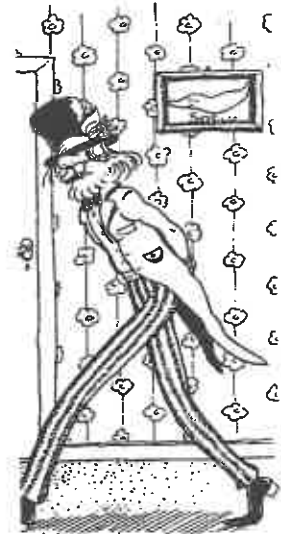
Alle Bevers en leiding zoeken terwijl ze steeds de naam van Lange Doener roepen. Maar geen Lange Doener die reageert en ze kunnen ze hem dus niet vinden. Als Pompedomp iedereen bij elkaar roept, ziet ze ineens Lange Doener! Hij loopt een beetje paniekerig rond en schrikt als hij ziet dat de Bevers allemaal al aanwezig zijn op het station.

"Oh, is het al zó laat! Ik had gehoopt dat ik wel op tijd zou zijn, dat ik het nog wel kon halen voordat al mijn verjaardagsreizigers er zouden zijn. Mag ik jullie zo nu wel noemen?"

Hij gaat druk heen en weer lopen en in zijn tas en zijn jas zoeken, rommelt wat tussen de papieren die hij daar uithaalt en dan weer terugdoet.

De hostess komt eraan en vraagt: "Mijnheer Doener, alle Bevers en hun leiding zijn naar het station gekomen om een **LANGE DOENER WERELDREIS** te maken. Waar zijn alle papieren en de tickets?"

Lange Doener begint nu bijna te huilen en hij vertelt: "Ik ben nogal aan het opscheppen geweest over mijn toveren. Ik kan wel een paar goocheltrucjes, maar toverspreuken om te kunnen vliegen of voor een schip om mee te varen, nee, dat kan ik echt niet. Nadat ik de aanmeldingen had binnengekregen van alle Bevers en hun leiding die mee wilden op reis, werd ik zenuwachtig. Alle boeken heb ik er op nagekeken, maar ik kon niets vinden. Ook heb ik in de computer gezocht maar ook hier kon ik niets vinden over hoe ik met al deze Bevers en leiding op reis te kan gaan." Hij is zeer verdrietig dat hij de Bevers moet teleurstellen door zijn opschepperij. Inmiddels is hij zo eigenwijs geweest om toch een feestprogramma in allerlei



landen te organiseren. Hoe moet dat nu, in deze landen wordt op hun komst gerekend. Zijn laatste hoop was Opa Doener: die heeft op allerlei problemen wel een antwoord.

Als ik in de penarie zit, ga ik altijd naar mijn opa!"

Hippe, of een Beverleid(st)er, komt nu naar voren en zegt: "De Bevers zijn heel slim en handig en kunnen eigenlijk ook wel een beetje toveren: met hout en touw. Als ze groter zijn, kunnen ze zelfs een hele speeltuin maken. Bij Scouting noemen we dat pionieren. Alle Bevers kunnen heel goed - net-doen-alsof-!"

"Oh", zegt Lange Doener opgelucht, "dat kan ik ook en dan kan ik zelfs ook nog wel wat slimme goocheltrucs", en hij opent de koffer die hij bij zich heeft. "Kunnen jullie dan zelf jullie eigen vliegtuig, trein, auto en luchtballon uitbeelden met deze spullen?" vraagt Lange Doener aan de Bevers. "Jaaaa!" roept iedereen, want Bevers hebben helemaal niet zoveel luxe nodig, ze zijn gewend om alles zelf te maken en te doen. Lange Doener kalmeert al een beetje: als dat waar is, kan alles klaargemaakt worden voor vertrek. Nu kunnen ze toch DE LANGE DOENER WERELDREIS maken. Hij haalt uit zijn koffer de tickets en de routebeschrijving te voorschijn: ook heeft hij een kaart waarop alle landen staan die hij heeft uitgezocht om te bezoeken.

Lange Doener legt aan alle Bevers en hun leiding uit wat de bedoeling is van de reis en vraagt aan de Bevers: "Als jullie mijn opa tegenkomen, willen jullie dan zeggen dat ik hem zoek?"

SPELVERLOOP

Maak in een bijeenkomst vóór de Bever-Doe-Dag met de Bevers paspoorten. Een voorbeeld kun je vinden in het handboek Leiding Bevers op blz. 69-70. In het paspoort moeten wel enkele lege pagina's toegevoegd worden om stempels van de bezochte landen in te kunnen zetten.

Van Lange Doener krijgen ze steeds een opdracht hoe zij naar het volgende land

kunnen gaan. Dat kan natuurlijk per trein maar ook per vliegtuig, auto, luchtballon,



kano, schip, tandem enz...

De landen zijn duidelijk herkenbaar: door de aankleding kunnen de kinderen meteen zien hoe het land heet.

Op het speelveld krijgt Lange Doener een centrale plaats. Hij heeft zijn koffer met knutselmateriaal bij zich. De plaats is duidelijk herkenbaar als een station of vliegveld: bordjes met vertrektijden, wegwijzers naar de diverse landen, enz. Hij coördineert alles op het terrein: als er een groepje Bevers zich bij hem meldt dan krijgen ze van hem de naam van het volgende land dat op de route van hun LANGE DOENER WERELDREIS ligt. Deze landen zijn te zien op een grote landkaart.

In zijn grote koffer liggen allerlei simpele materialen die bij Scouting gebruikt worden b.v. ballonnen – hout – sisaltouw – papier – potloden – kranten – lijm – w.c.-rollen enz.

Het is de bedoeling dat zij met hun eigen fantasie en de beschikbare materialen hun vervoermiddel maken en/of uitbeelden, evt. met hulp van de leiding.

Hou b.v. met 8 Bevers een stuk touw in de vorm van een vliegtuig vast, laat één Bever de piloot zijn en vlieg zó naar het land dat je van Lange Doener te horen hebt gekregen. Met een ballon in je hand beeld je heel simpel een ballonvaart uit. Als leiding kun je de Bevers uiteraard aanmoedigen en helpen als het nodig is bij het uitbeelden van de vervoermiddelen, maar ze komen er zelf vast ook wel op. Het is niet de bedoeling dat dit een activiteit op zich is, maar het is de manier

van reizen van deze LANGE DOENER WERELDREIS. Net-doen-alsof!!

Als de Bevers in het land zijn aangekomen, gaan zij daar het feestspel doen dat daar is voorbereid door een van de bewoners. Van hem of haar krijgen de Bevers een stempel in hun paspoort en gaan zij terug naar Lange Doener met het vervoermiddel waarin zij gekomen zijn. Bij Lange Doener krijgen ze dan weer de volgende opdracht voor het vervoermiddel en het land dat zij dan gaan bezoeken.

Maak de stempels vooraf. Aardappelstempels zijn heel handig. Zo herkenbaar mogelijk maken voor het land.

Aan het eind van de ochtend / middag komt iedereen weer terug bij het station waar zij ook de hostess weer zien. Zij vraagt aan de Bevers of zij een leuke reis hebben gehad en of zij opa gezien hebben. Maar niemand heeft hem gezien. Opeens galmt het door het station: "Wil dhr. L. Doener zich melden bij het informatieloket, ik herhaal: wil dhr. L. Doener zich melden bij het informatieloket." Lange Doener loopt naar het loket en krijgt daar te horen dat opa al in het laatste land is aangekomen en heeft gevraagd waar Lange Doener blijft met de Bevers en hun leiding. Lange Doener loopt terug naar de Bevers en vertelt dat opa ook al op reis was gegaan en nu een heel leuk land heeft ontdekt.

Alle Bevers, leiding en speelfiguren vormen een trein en gaan op weg naar het laatste land: Waterland.

Als ze daar aankomen, zien ze Opa Doener zitten en hij vraagt meteen aan Lange Doener: "Waar was je nou! Ik had me zo verheugd op een dagje reizen met jou en de Bevers. Kom ik aan op het station met mijn rugzak en mijn paspoort en wat denk je, geen Lange te bekennen. Een aardige mevrouw van de spoorwegen heeft je nog laten omroepen maar je was helemaal niet op het station!"

Opa Doener vertelt verder dat dit een heel leuk land is, waar je zoveel kunt spelen als je maar wilt. Echt iets voor alle Bevers.

Alle kinderen, leid(st)ers en speelfiguren gaan nu samen het spel spelen (zie speluitleg)

Na afloop van het spel gaan ze gezamenlijk weer in de vorm van de trein naar het station terug.

Eind goed, al goed dus. Iedereen heeft nu nog lekker even de tijd om stempels te bekijken en de mooiste reisverhalen te vertellen. En dan is het weer tijd om naar huis te gaan...

Alle Bevers en hun leiding krijgen nog een mooi souvenir van deze dag: een badge van deze bijzondere Bever-Doe-Dag. Die mogen ze een heel jaar op hun Bevertrui dragen.



DE SPELEN

Bij ieder spel staat



een verhaaltje



beschrijving spel



materialen

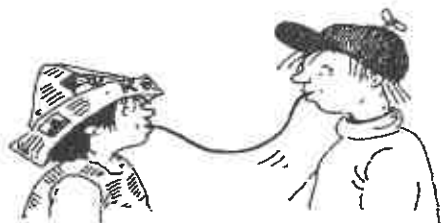


MACARONILAND

Dit is dus Luilekkerland, tenminste als je van macaroni en spaghetti houdt! Iedereen is er gek op. Je snapt wel dat op een verjaardagsfeest er in ieder geval heel lekker gegeten wordt. Lekker rode saus met kaas, grote en kleine macaroni, noem maar op. Maar de kinderen in dit land doen er nog veel meer mee: ze versieren er hier hun kamer en zichzelf mee. Wat denk je b.v. van een mooie ketting of armband, oorbellen, een kroon?



Laat de Bevers grote macaroni aan een draad rijgen, knoop de twee uiteinden van de draad aan elkaar. Als je met dun koordelastiek gaat rijgen, kan een armband of haarband natuurlijk ook prachtig zijn. Is er nog tijd over dan zou je de macaronistukjes nog kunnen verven, maar je kunt de ketting of armband dan niet bij de Bevers omdoen. Bewaar deze dan bij de post van dit land, waarbij je natuurlijk wel netjes het sieraad van een naamkaartje voorziet!



Materialen:

- rijgdraad en/of koordelastiek;
- grote macaroni;
- evt. waterverf en kwastjes.



SNELWEG

Dit is een heel raar land, want je moet zorgen dat je hier snel weer weg bent. Iedereen die hier woont heeft haast om weg te komen, tijd voor een praatje hebben ze niet, want ze hebben altijd haast. Eigenlijk is het alleen maar een grote snelweg.

Daar verzinnen we natuurlijk een toepasselijk spel bij!



Het is de bedoeling dat de Bevers zo snel mogelijk een parcours afleggen met in iedere hand een koffer.

Je kunt hier op verschillende manieren mee omgaan:

- Laat de Bevers één-voor-één het parcours afleggen: gewoon voor de lol!
- Maak er een wedstrijdje van: de winnaars gaan weer tegen elkaar zodat er uiteindelijk één winnaar uitkomt.
- Maak een paar moeilijke hindernissen bij het onderdeel.
- Een aankleedestafette met een paar kledingstukken, de eerste Bever brengt een broek, de volgende een jas, enz. De eerste Bever moet zich zo snel mogelijk aankleden en dan snel weg wezen.



Materialen:

- koffers met beetje inhoud;
- pionnen voor parcours;
- evt. andere hindernismaterialen zoals een boomstam om op te lopen, een lat om onderdoor te kruipen enz.



PIEF-PAF-POEFLAND

Dit is gewoon niet leuk meer! Als je nog maar net langs de douane bent gekomen, word je al natgespoten! Dan weet je in ieder geval dat je in Pief-Paf-Poefland bent aanbeland. De mensen hier houden van cowboytje spelen. Ze verstoppen zich snel voor elkaar, duiken dan ineens voor

je neus op en roepen dan Pief-Paf-Poef en meteen heb je een straal water op je neus! Ter ere van Lange Doener hebben ze nu een heel slim spelletje bedacht voor de Bevers.

 Zet op een tafel 5 waxinelichtjes en steek deze aan. Pas op dat de kaarsjes nergens tegenaan staan. Blijf als leiding alert!

Laat de Bever met het waterpistooltje de waxinelichtjes uitspuiten.
Doe rustig aan: iedereen wil graag aan de beurt komen en flink raak schieten.



Materialen:

- een of meer waterpistooltjes;
- water;
- waxinelichtjes;
- aansteker/ lucifers (hou deze in de gaten: niet laten slingeren!);
- tafel.

SSST-LAND

Als je dit land binnenkomt dan is het net of er niemand woont. Maar toch wonen er mensen. Alleen deze mensen zijn heel stil, want dat moet van de koning. Lopen doe je heel rustig op pantoffels...

Zijne Koninklijke Hoogheid vindt het nl. heel belangrijk dat je goed luistert. Dat kan alleen maar als je mond op slot zit. Hoor je ook de vogels nu? En het ruisen van de wind? Zelfs je eigen ademhaling kun je nu horen. En misschien kom je hier nog wel een bekende tegen?

 Maak er een rustmoment van. De koning laat een grote sleutel zien: hiermee draait hij alle monden van de Bevers op slot. Ga lekker op de Ssst-wolk liggen met z'n allen en luister naar de geluiden in de omgeving.

Hier zijn allerlei spelvarianties op te verzinnen: fluisterspelletje, telefoontje, een kimspeel. Als het maar rustig en vooral stil is!

In het handboek Leiding Bevers staan veel speltips rondom Ssst.

 Materialen:

- ssst-kussen ;
- een mooie, gouden sleutel ;
- zorg voor een koningspak.

APENLAND

Bij ons zie je alleen maar apen in de dierentuin of op de televisie. Maar in Apenland wonen alleen maar apen. Je hebt grote en kleine apen. Deze apen slingeren van boom naar boom, zonder de grond te raken.

 Het spel heet 'apenbrug lopen'.

Span tussen twee bomen of een stevig pionierwerk een apenbrug. Zorg dat hij niet te hoog hangt voor de Bevers. Laat de Bevers één voor één de apenbrug oversteken, blijf er wel bij zodat er niets kan gebeuren.

 Materialen:

- stevige touwen;
- twee stevige bomen of pionierwerk.

MUZIEKNOTENLAND

Muziek is in dit land een woord dat je niet hoeft te zeggen. Want je hoort de hele dag niets anders dan muziek. Als de mensen boodschappen gaan doen, b.v. bij de slager, dan zingen ze hun boodschappenlijstje. Natuurlijk bespelen alle bewoners ook een muziekinstrument.

Kunnen jullie je een verjaardag voorstellen zonder muziek???



Bij de post in dit land gaan we met de Bevers een muziekinstrument maken. Er zijn heel veel mogelijkheden die erg simpel en leuk zijn: deze kwamen we tegen in het Bever-Doe-Dagspel van 1987: castagnetten maken.

Vouw een strookje karton dubbel. Maak aan de binnenkant twee kroonkurken met lijm vast. Laat de Bevers door de twee gaatjes door de kroonkurk en het karton een draadje of wol rijgen en knoop die aan de buitenkant vast, maar zorg er voor dat de vinger en een duim van de Bever er wel doorheen kan.



Materialen:

- plat geslagen kroonkurken met twee gaatjes;
- stroken karton;
- garen of wol;
- lijm.



HET LAND VAN DE TORENS

In dit land willen we allemaal wel wonen, want alle mensen wonen hier in torentjes. Een ander huis zie je niet. Sommige torentjes zijn met verschillende soorten stenen gebouwd. Je snapt wel dat hier op een feestje wel iets leuks is te verzinnen. Dat hebben ze dan ook gedaan voor deze gelegenheid.



Je gaat samen met je groepje Bevers een toren bouwen van plastic bekertjes. Gebruik zo veel mogelijk bekertjes. Als alle bekertjes op zijn en de toren blijft ook nog staan dan is de Bever klaar met zijn bouwwerk. Laat de kinderen in tweetallen bouwen. Ook het afbreken van de toren hoort bij het spelletje!



Materialen:

- plastic bekertjes ± 60 stuks;
- tafel.



ANDERSOMLAND

Als je in dit land komt, kun je zien dat er iets niet klopt, alles gaat anders dan bij ons. Alle mensen rijden hier aan de verkeerde kant van de weg. Fietsen, auto's. Niet alleen aan de verkeerde kant, maar ook achteruit.

Eigenlijk is het wel een beetje gevaarlijk, maar toch gebeuren er weinig ongelukken.



Een hindernisbaan waar alles net iets anders gaat dan je gewend bent, b.v. de Bevers moeten een parcours afleggen, door achteruit te lopen en te kruipen. Zorg dat je een parcours uitzet dat verschillende onderdelen bevat, b.v. loop van pion naar pion en kruip dan onder een doorzichtig plastic zeil door, maar dan wel achteruit.

Laat je fantasie de vrije loop. Denk maar aan 'normale' hindernisbanen die je vast heel regelmatig doet met Bevers. Alles is alleen net even andersom...



Materialen:

- oude fietsbanden of hoepels;
- touw;
- doorzichtig plastic zeil ;
- andere materialen voor hindernissen.



PAPIERLAND

Hé, hier loopt Frederik Scheuremaer ook rond! Jullie gaan even op visite omdat vooral Frederik het zo leuk vindt! Met papier kun je heel veel doen: dat weten jullie al wel van Frederik. Alles wat met papier te maken heeft, daar moet hij meer van weten. Als er feest is, wordt natuurlijk alles versierd met slingers, vlaggetjes en zelfs een papieren taart! En de bewoners zullen jullie laten zien dat je met papier ook een leuk spelletje kunt doen.



De Bevers gaan allemaal kleine propjes maken van oude kranten. Iedere Bever krijgt zijn eigen 'proppenschieter'.

Maak de proppenschieter als volgt:
Knip een w.c.-rolletje doormidden in de breedte en schuif aan één kant over het gat een ballon. Plak deze met plakband stevig vast. Het is verstandig om meer proppenschieters te maken: er zullen er vast wel sneuvelen tijdens het gebruik!

Doe het propje aan de voorkant in de proppenschieter. Het moet in de ballon terechtkomen. Je pakt de ballon vast en trekt deze iets naar achteren en laat hem dan los. Nu schiet het propje uit de ballon en kun je hiermee dingen omverschieten b.v. de spelfiguren: zie de bijlage in deze brochure. Knip ze uit en plak ze op stevig karton. Laat de Bevers nu een paar keer schieten op de spelfiguren! Laat ze wel achter een streep staan. Probeer met z'n allen alles omver te schieten.

Materialen:

- w.c.-rolletjes;
- ballonnen;
- breed plakband;
- spelfiguren van karton;
- oude kranten.

REGENBOOGLAND

Alle kleuren die er zijn, kom je in dit land tegen. Alle mensen lopen hier heel gekleurd rond, ook de huizen zijn in allerlei kleuren geverfd. Ook de gezichten zijn mooi geschilderd. Natuurlijk worden ook alle Bevers versierd!

 Alle Bevers mogen hun gezicht laten schminken in de kleuren die zij zelf willen. Ook mogen ze zich laten schminken als een dier of een prinses. Wat je maar wil! Hier zul je meer mensen voor nodig hebben. Zorg er dan voor dat zij heel fleurig gekleed zijn.

Materialen:

- schmink;
- schminkwastjes en sponsjes;
- water in potjes en bakjes;
- een spiegel.

ZOETE INVAL



In dit land wil iedereen wel wonen. Hier groeit alleen maar snoep. Aan de bomen, struiken, zelfs op de weilanden groeit snoep. Wat groeit er nu onder die boom? Het is sleutelkruid. En dit kruid kun je gewoon opeten. Wat de kinderen in dit land dan ook wel doen. Maar jullie weten toch wel dat je niet teveel mag snoepen? Maar toch...

 Lekker even een snoepje.

Alle Bevers hebben even rust, ze krijgen hier sleutelkruid. Laat ze plaatsnemen in een kring vlakbij het veld met sleutelkruid. De leiding mag het sleutelkruid plukken en aan de kinderen uitdelen.

Materialen:

- snoeppapier;
- satéprikkers;
- drop- of winegumsleutels;
- stuk groen piepschuim of zachtboard.

Extra voorbereiding: maak van de satéprikker sleutelkruid. Met het snoeppapier maak je een blad, prik dit samen met een drop- of winegumsleutel aan de prikker en zet deze dan in het piepschuim of zachtboard. Zo heb je een veld vol sleutelkruid.

WATERLAND

Afsluiting.

Dit is het einde van onze wereldreis: we moeten alleen nog door Waterland met z'n allen. Opa Doener heeft vanuit dit land opgebeld. Als we het land binnenkomen,

zien we opa staan. Hij staat met iemand te praten. Het is een Waterlander en heet 'Drupje'. "Zal ik jullie eens voordoen hoe je heel lang in Waterland kunt blijven?" vraagt Drupje. "Wij werken hier niet met stempels, maar met geheime kunstjes! Als je mij precies nadoet, blijven jullie lekker Waterlanders, en hoef je nog niet naar huis."

Daar gaat Lange Doener toch een stokje voor steken: iemand moet toch de verstandigste zijn..."Bever, dat gaat toch niet! De ouders staan straks aan de poort van Huize Hotsjietonia te wachten.



Er is een veld uitgezet. Dit is Waterland. Doe dit met afzetlint of pioniertouw, wat je op de grond vast maakt. Leg papieren waterlelies in het veld. Alle leiding, Bevers en spelfiguren gaan aan een kant staan. Drupje in het midden. Maar Lange Doener houdt alles in de gaten en staat ook in het midden.

Iedereen zingt het volgende liedje:

- ◀ *Wij zijn op wereldreis nu, hi ha ho!*
- ◀ *Wij gaan lekker niet naar huis toe, hi ha ho!*

Lange Doener: *Wél waar!*
 Bevers : *Nee hoor!*
 Drupje : *Doe mij maar na*
 Drupje doet iets voor wat iedereen moet nadoen. Loop op deze manier naar de overkant. Als het niet goed wordt nagedaan, is de geheime waterspreuk verbroken en wordt het kind door Lange Doener afgetikt. Je moet nu Lange Doener helpen om alle Bevers weer aan land te krijgen door ze af te tikken als zij niet goed nadoen wat Drupje voordoet.

Aanwijzing: Deze variant op Schipper mag ik overvaren een paar keer herhalen. Dit is een lekkere actieve afsluiting van Lange Doeners Wereldreis op een centrale plaats.



Materialen:

- een afgezet stuk plein of grasveld;
- een bootje, waterlelies van papier, een eend, een boei, zodat het veld er uitziet als een grote waterplas;
- pioniertouw;
- haringen om het touw vast te maken.

PLANNING EN ORGANISATIE

(Uit "Doen alsof: Bever-Doe-Dag 1995)

Om de Bever-Doe-Dag goed te laten verlopen, is veel voorbereiding nodig. In dit hoofdstuk staan voor regio-organisatoren en voorbereidingscommissie een aantal aandachtspunten en organisatietips op een rijtje. We pretenderen niet dat de lijst volledig is maar denken wel dat hij ter ondersteuning kan dienen. Ook voor de leiding is het goed deze informatie te krijgen en door te lezen. Bespreek ook op een overleg met de groepen dit hoofdstuk. We verwijzen naar de module Organiseren van Activiteiten (Infocentrum: (033) 496 02 60, bestelnummer Z0934) Ook hierin zijn handige tips te vinden.

WE GAAN ERVAN UIT DAT DE DATUM BEKEND IS BIJ DE GROEPEN!

Benoem een commissie die planning, coördinatie en uitvoering organiseert en begeleidt. Verderop in dit hoofdstuk is een checklist gemaakt voor de taken die zo'n commissie zou kunnen uitvoeren.

LOCATIE

De locatie van de Bever-Doe-Dag moet ruim van tevoren worden gepland. Dit in verband met eventuele aanvraag voor vergunningen en afspraken met politie en andere instanties. Wanneer er (ook) in groepshuizen wordt gespeeld, zorg er dan voor dat dit in overleg gebeurt met de overige speltakken, o.a. in verband met hun planning van opkomstprogramma's.

LAAT ALLES SCHRIFTELIJK VASTLEGGEN EN ZORG VOOR KOPIEËN

Denk bij het zoeken naar een locatie aan:

- plattegrond (bekijk de mogelijkheden);
- (openbare) vervoersmogelijkheden (licht de vervoersmaatschappij in);
- sanitaire voorzieningen (er is misschien iets te regelen bij een instantie);

- parkeerruimte voor de 'brengers en halers' en andere belangstellenden;
- parkeerruimte voor de deelnemers;
- routebeschrijving. Informeer bij de gemeente of ze in die tijd b.v. geen wegomleggingen of iets dergelijks hebben.

INFORMATIE NAAR DE GROEPEN

Nodig de groepen uit voor een presentatie van de spelbrochure. Doe dit in thema. Bereid de presentatie zó voor dat de sfeer van (geleid) vrij spelen 'geproefd' wordt. Bespreek naast de presentatie onderstaande punten. Een aantal ervan kunnen al voorbereid zijn. Vraag in de uitnodiging ook de gegevens die noodzakelijk zijn voor de eerste opzet:

BESPREKING EERSTE AVOND

- Na de presentatie: spelbrochure uitdelen en leespauze houden. Zorg dat je voldoende exemplaren hebt gekopieerd. Op Internet kun je de tekst ook vinden: www.scouting.nl
- Locatie (plattegrond en mogelijkheden).
- Overzicht van vervoersmogelijkheden, tijden e.d.
- Welke groepen nemen deel?
- Hoeveel Bevers kunnen we ongeveer verwachten?
- Hoeveel leiding en andere hulp?
- Benoemen van commissies.
- Voorlopige begroting opstellen.
- Lijst van werkzaamheden.
- Tijdsplanning voorbereiden.
- Inschrijfdatum.
- PR-plan, in samenwerking met de regiovoorlichter. Denk ook aan het regioblad, regio-webpagina, e.d.
- Zijn er eventuele sponsors die aangeschreven kunnen worden?
- Regelen van naambandjes en/of badges.
- Wat kunnen we doen als het regent? Huren van een ruimte?

CHECKLIST VOOR DE COMMISSIE

- Draaiboek maken van alle afspraken, bijhouden en aanvullingen verspreiden.
- Uitnodigingen verzenden naar speciale gasten, bijv. B & W, pers, sponsors, regiobestuur, Landelijk Bureau.
- Regelen wie deze mensen opvangt.
- PR-mogelijkheden bespreken.
- Folders over Scouting algemeen en lijst met adressen van de groepen in de regio.
- Regelen definitieve inschrijving en innen bijdrage.
- Zorgen dat iedereen weet hoe inkopen verantwoord moeten worden (bonnetjes)
- Lijst maken met namen van iedereen die meedoet. Check de lijst ook op de dag zelf.
- Regelen van E.H.B.O.
- Regelen van koffie en thee voor de leiding en de gasten.
- Regelen van lekkers en drinken voor de kinderen.
- Regelen van eventuele geluidsapparatuur, zorg voor gezellige muziek bij aankomst Bevers.
- Eventueel regelen van materialen (koffie/theeketels, e.d.).
- Het terrein schoon achterlaten (vuilniszakken, wie?).
- Vaststellen van een evaluatiedatum, tevens gezellige afsluiting voor de leiding en andere hulptroepen.
- Regelen waar jassen, tassen en andere eigendommen bewaard kunnen worden.

SPEL

- Welke spelen worden er gedaan?
- Hoe is de indeling van het speelveld? Maak een plattegrond.
- Wie bereidt spelen voor? Denk aan de aankleding van de activiteiten.
- Wie maakt het decor?
- Wie worden de bewoners op de dag zelf? Zij maken een draaiboekje voor de groepen hoe ze op de Bever-Doe-Dag met de Bevers spelen.

- Wie zit in de opbouw-, afbreek- en opruimcommissie?
- Afspraken maken over wanneer is wat klaar!
- Afspraken wanneer er iets dreigt mis te gaan (zoek samen naar oplossingen).
- Verzamelplek voor het materiaal, dit kan dan op de dag-zelf in één keer door de commissie meegenomen en klaargelegd worden.
- Regelen van het vervoer van het materiaal.
- Zorgen dat alles gemerkt is, van wie is wat?
- Eventueel huren van spelmateriaal.

AFSLUITEND

- Overzicht geven van financiën.
- Eventuele schades afhandelen.
- Gevonden voorwerpen verzamelen, meenemen op de evaluatievergadering.
- Zorgen dat materiaal terugkomt bij de eigenaar.
- Versturen van bedankjes.
- Evaluatie regelen.

IEDERE GROEP REGELT VOOR ZICH

- Bevers van alles vertellen, uitnodigingen maken en uitdelen, paspoorten maken in een aparte opkomst over 'reizen'.
- Ouders inlichten (datum, tijd, plaats, e.d.) Geef kort van tevoren nogmaals een bericht over de laatste gegevens.
- Onderling taken verdelen.
- Hulp vragen van anderen. Geef die namen ook aan de commissie door.
- Zorg dat alle Bevers hun naam overal hebben instaan (rugzakje!).
- Zorg voor een of meer kratten waarin je als groep je spullen voor de Bever-Doe-Dag verzamelt.
- Hou je aan de gemaakte afspraken. Wanneer dingen dreigen mis te gaan, laat dat vroeg van tevoren weten.

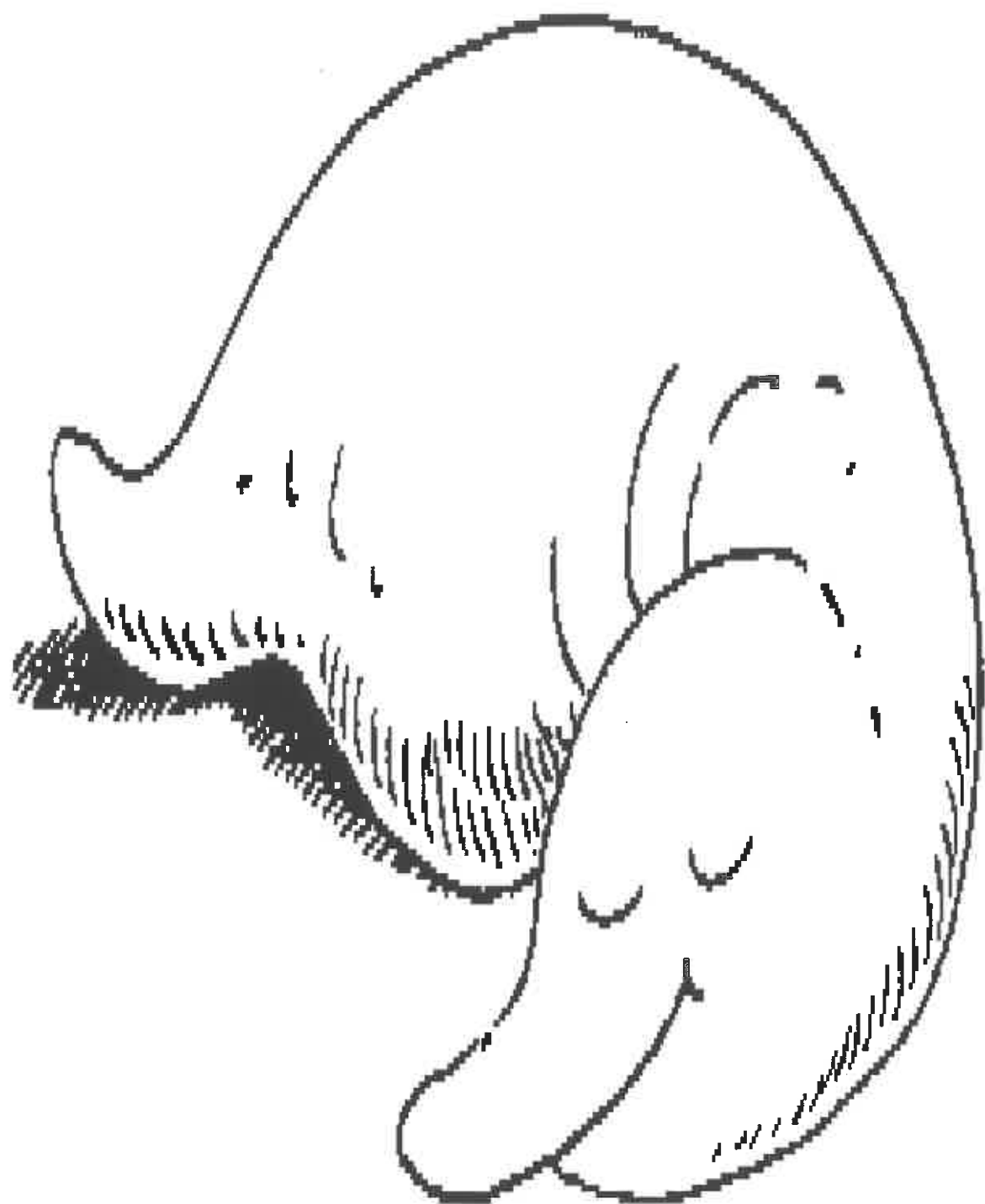














VOOR ALLE BEVERSPELTAKKEN

Aan de Bevers van Scoutinggroep.....

Leusden, 8 juni 2001

Beste Bevers en Beverleiding,

Op 21 juni ben ik jarig. Ik wil dit graag vieren met alle Bevers uit het land. Ik heb alle Bevers in de regio vandaag dezelfde brief gestuurd. Samen maken we er een groot feest van. We gaan een **LANGE DOENER WERELDREIS** maken. Ik verwacht jullie om uur in de tuin van Hotsjietonia. Een routebeschrijving wordt jullie nog toegestuurd. Jullie zullen in de tuin worden ontvangen door alle bewoners van Huize Hotsjietonia en natuurlijk door mij. Het feest is om ongeveer uur afgelopen en dan kunnen jullie weer naar huis.

LANGE DOENER

P.S. Laten jullie even aan mij weten met hoeveel Bevers en leiding jullie op mijn feest komen. Dit i.v.m. de organisatie.



Scouting

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