

REGIOSPEL BEVERS 2002

Regenboogspel



Scouting

Colofon

Deze spelmap is tot stand gekomen met medewerking van:

Samenstellers

Riet Franssen, Regio West-Brabant

Erica Delrue, Regio West-Brabant

Rogier Kooij, Regio Utrechtse Heuvelrug

Like Bless, Regio Utrechtse Heuvelrug

Tekstbewerking

Frank van Geffen

Eindredactie

Jelle Huitema

Eric Lepelaar

José Roelands

Vormgeving

Rosaly Tijmensen

Inhoudsopgave

Voorwoord	blz. 1
Het verhaal van de verdwenen regenboog.....	blz. 2
Spelverloop.....	blz. 4
Het regenbooglied.....	blz. 5
Speelveld rood.....	blz. 6
Speelveld geel	blz. 7
Speelveld groen.....	blz. 8
Speelveld blauw.....	blz. 10
Speelveld oranje	blz. 11
Speelveld paars	blz. 12
Planning en organisatie.....	blz. 13

Bijlagen

- Verslag: Bever-Doe-Dag in de Regio's
- Pakken voor Violet en Indigo
- Suggesties voor een opkomst vooraf
- Voorbeeld voor het maken van een regenboog

Voorwoord

Mogen wij ons eerst even voorstellen? Wij zijn twee Beverleidsters uit de Regio West-Brabant. Wij willen jullie enthousiast maken voor een spel dat wij nooit hebben kunnen vergeten. Dit spel is in 1984 gemaakt als districtsspel voor Welpen en Kabouters, het 'Regenboogspel'.

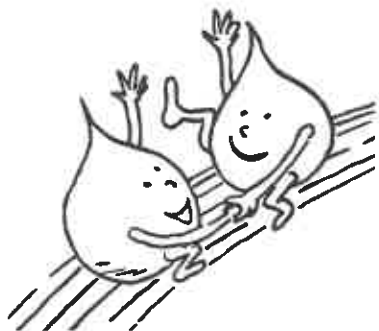
Al heel lang wilden we dit omtoveren tot een spel voor Bevers. Nu is dat ons eindelijk gelukt!

Voor Bevers hoeft het allemaal niet zo moeilijk te zijn. De regenboog is bekend, mooi en interessant. We hebben het spel in 2001 gespeeld in onze regio. Tijdens de voorbereidende opkomst waren de Bevers diep onder de indruk: "Jeetje, de regenboog is kapot!" Ze werden ook heel nieuwsgierig naar Indigo en Violet, de twee themafiguren. Gelukkig mochten ze helpen de stukken van de regenboog te vinden. Dat was heel spannend. Zou het lukken?

Nou, het is gelukt... aan het eind van het spel stond de regenboog weer hoog aan de hemel. Indigo en Violet konden weer terug naar hun woning!

Omdat iedereen in onze regio enthousiast was over het spel, stuurden wij het op naar het Landelijk bureau. Daar werd spontaan gereageerd en zie hier het resultaat: het Regenboogspel als spel voor de Bever-Doe-Dag 2002. Wij weten zeker dat je ook enthousiast zult worden. We wensen je veel speelplezier namens alle Bevergroepen van Regio West-Brabant.

Erica Delrue
Riet Franssen



Dit regiospel wordt uitgedeeld aan alle (geregistreerde) medewerkers en coördinatoren Programma 5-7 jarigen. Wil je de brochure doorsturen als hij bij jou aan het verkeerde adres is?

Op de webpagina van Scouting Nederland is deze brochure in z'n geheel te downloaden. Kijk op www.scouting.nl en klik op Activiteiten – Speltakken – Bevers.

Dat het regiospel goed ingeburgerd is, merken we ieder jaar weer. Afgelopen jaar heeft een van de werkgroepleden contacten gelegd met diverse regio's om ervaringen te horen met het Regiospel 2001, Lange Doener in alle Staten. Hiervan is een kort verslag gemaakt dat je in de bijlagen vindt.

Tot nu toe werd het regiospel steeds door een klein groepje enthousiastelingen gemaakt. Ze werden ondersteund door medewerkers van het Landelijk bureau. Dit jaar is het dus een beetje anders tot stand gekomen. Wij hopen dat andere Beverleiding en regioteams zich door deze werkwijze uitgenodigd voelen hun ideeën ook kenbaar te maken. Stuur je reactie op naar:

Secretariaat Landelijk Beleidsteam Bevers
Postbus 210
3830 AE Leusden

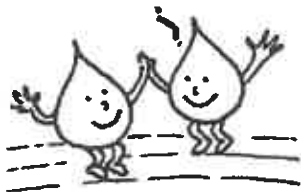
of per e-mail: bevers@lb.scouting.nl

Het verhaal van de verdwenen regenboog

Wie heeft er nog nooit een regenboog gezien? Iedereen wel eens, denk ik. Weet je nog wanneer dat was? Eerst had het geregend, een klein miezerbuitje of een fikse bui die dikke bellen maakte in de plassen. Daarna werd het weer droog. De lucht was nog wel grijs, maar je kon zien dat de zon alweer haar best deed om het wat lichter te maken. Het was net of er een lampje brandde onder een grauwe deken. En dan, je let even niet op, dan ineens staat er een schitterende regenboog in de lucht. Prachtige kleuren heeft hij. Je kunt haast niet zien waar de ene kleur ophoudt en waar de andere begint. Het is ook net of hij telkens een beetje van plaats verandert. Je wordt er een beetje kriebelig van aan je ogen, maar je wil toch graag even blijven kijken. Je kunt niet zien waar hij uitkomt, die regenboog, want hij verdwijnt achter een huis, of achter wat bomen. Misschien komt hij wel in een ander land terecht. Langzaam wordt de regenboog bleker en op het laatst is hij helemaal weg.

Ik weet niet waar jij was, toen je de regenboog zag. Misschien zat je gewoon op straat, of misschien was je wel op vakantie. Misschien heb je eerst in een ander land gewoond en heb je daar een regenboog gezien. Als je de regenboog goed hebt bekeken, weet je dat de regenboog zeven kleuren heeft: rood, oranje, geel, groen, blauw, indigo en violet. En als je heel goed hebt opgelet, weet je dat er al een tijdje geen regenboog meer is gezien en dat klopt...

Want er is iets aan de hand met de regenboog. De kleuren rood, oranje, geel, groen en blauw zijn namelijk gewone kleuren, maar Indigo en Violet zijn eigenlijk de twee regenboogbewakers.



Zij houden de regenboog bij elkaar. Zij hebben het daarboven prima naar hun zin.

Af en toe een buitje en dan weer lekker in het zonnetje zitten, dat is een prima leventje zo. Soms glijden ze bij het spelen op de regenboog een eindje naar beneden en klauteren weer naar boven. Maar echt ver durven ze niet, want eigenlijk kunnen zij niet zonder elkaar.

Op een dag komt Violet naar boven klimmen en Indigo vertelt: "Moet je eens horen. Er staat iemand daar beneden, een lange man met een bril en een hoed.



Misschien is het wel een goochelaar!"

"Een goochelaar?" vraagt Violet verbaasd.

"Ja, en hij is langer dan de allerlangste dropslierten aan elkaar", zegt Indigo.

Violet moet lachen en zegt: "Toch niet langer dan de allerlangste kabouter?"

Violet buigt zich over de regenboog om die lange meneer ook te kunnen zien. Op hun regenboog hebben ze natuurlijk alleen maar kabouters gezien. Dit vinden ze wel heel spannend.

"O, het is Lange Doener maar", zegt Violet.

Lange Doener is soms een beetje ondeugend. Hij is zo lang dat hij hoog boven de wolken bij de goudpotjes van de regenboog kan komen met zijn handen. Soms probeert hij die te pakken. Dan gaat Lange Doener met het goud spelen. Hij maakt torens of kastelen van goud die nog groter zijn dan echte kastelen. Of hij maakt zijn eigen gouden helikopter met een echt gouden trappetje samen met al zijn Bevervriendjes. Maar Lange Doener brengt het goud altijd weer terug.

Indigo zou het ook best leuk vinden om met het goud van de regenboog te spelen.

"Ik zit hier zo vaak alleen op de regenboog. Ik zou graag naar beneden willen", zegt hij tegen Violet.

"Ja", zegt Violet, "ik wil dat eigenlijk ook wel. Naar beneden en lekker spelen met Lange Doener en zijn Beveervriendjes. Zullen we Lange Doener vragen of wij mogen meespelen?"

"Natuurlijk!" roept Indigo enthousiast. Violet en Indigo zien hoe de handen van Lange Doener door de wolken zwaaien met de twee potjes goud. Net op het moment dat Violet Lange Doener wil roepen om te vragen of zij ook mogen meespelen, loopt Lange Doener weg. Nu kan Violet hem niet meer zien en weet hij niet meer waar Lange Doener is. Best spannend!

Indigo zegt tegen Violet: "Ik zou het leuk vinden om met die lange man en zijn vriendjes te spelen. Echt hartstikke leuk, maar onze regenboog heeft twee einden", peinst hij. "Aan welke kant moeten wij hem dan zoeken voordat wij te laat zijn?" Tja, daar weet Violet ook geen antwoord op. "Als wij nu eens allebei de kant opgaan waar we de hand van Lange Doener zagen?"



Violet en
Indigo
glijden

allebei naar een kant van de regenboog om Lange Doener te zoeken. Voor ze op de grond springen, kijken ze nog even goed naar beneden. Ze zitten boven een stad en kijken hun ogen uit. Zij hadden nooit gedacht dat die huisjes zo groot waren. En die kerktoeren, wat een knots is dat! Nadat ze alles goed hebben bekeken, springen ze van de regenboog op een weiland. Maar... Violet en Indigo zijn nog niet van de regenboog gesprongen, of ze horen achter zich een geweldig lawaai. Wat gebeurt er? Heel langzaam krimpen de andere kleuren van de regenboog in elkaar. De kleuren van de regenboog lopen leeg en komen één voor één uit de lucht naar beneden vallen. Indigo en Violet rennen naar de regenboog, maar ze zijn te laat. De vijf mooi gekleurde banen komen naar beneden en blijven op de grond liggen. Violet en Indigo kunnen het andere eind niet eens zien. Het is helemaal

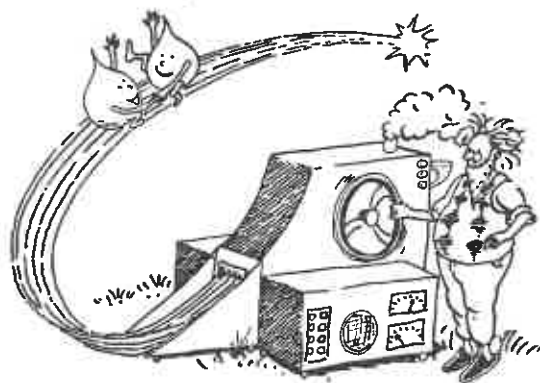
mis en ze begrijpen dat de regenboog uit elkaar gevallen is, omdat zij de andere kleuren hebben losgelaten. Zij zijn tenslotte de twee bewakers van de regenboog. O, wat zijn ze dom geweest om van de regenboog af te stappen... Indigo en Violet moeten allebei heel erg huilen, snikken en snotteren. Aan Lange Doener denken ze niet meer. Hoe moeten ze die regenboog nou weer heel maken? Zo maar blijven zitten, helpt in ieder geval niet. Ze moeten wat doen!

Indigo zegt: "Laten we een hoog punt opzoeken. Misschien kunnen we dan zien, waar we zitten. Die toren, daar gaan we opklimmen."

Ze gaan op pad. Het is nog een heel eind lopen met hun korte beentjes, maar na een tijdje bereiken zij toch de toren.

Vanuit de toren hebben Indigo en Violet een goed uitzicht. In de verte zien ze een heel vrolijk huis staan. Misschien zijn daar wel mensen die hun kunnen helpen de regenboog te maken. Terwijl ze naar het huis lopen, zien ze Lange Doener in de tuin spelen met de goudklompjes. Indigo en Violet rennen naar hem toe.

Aangekomen bij Lange Doener vertellen ze allebei het verhaal van de regenboog die naar beneden is gevallen. Lange Doener schrikt zich een hoedje en denkt na over een oplossing. Na een tijdje denken zegt hij: "Professor Ojee kan misschien wel helpen. Die kan bijna alle machines maken die er te bedenken zijn, groot of lelijk, oud of verroest. Misschien kan hij ook wel een regenboogmachine maken. Kom, dan gaan we het de professor vragen!"



Bij het huis van de professor aangekomen, kloppen ze aan. De deur gaat met een piepend geluid langzaam open. Daar staat professor Ojee. Hij kijkt verbaasd, zijn haren zitten door de war en zijn bril staat scheef op zijn neus. Lange Doener legt uit dat de kleuren van de regenboog naar beneden zijn gevallen. "Er moet iets gedaan worden om ze weer terug te brengen."

De professor neemt zijn bezoekers mee naar de kelder waar allemaal uitvindingen staan. Daar staat een machine onder een dikke laag stof. De professor zegt: "Dit was ooit een kleurenwasmachine. Hopelijk kan ik hem weer aan de praat krijgen en een beetje aanpassen."

De professor gaat snel aan de gang om de oude machine op te knappen. Terwijl hij daar mee bezig is, zegt hij: "Ik heb de oude stukjes van de regenboog nodig om hem weer te kunnen maken."

Indigo en Violet gaan alvast op zoek naar de kleuren. Lange Doener gaat zijn Bevervriendjes vragen of ze willen helpen...



Spelverloop

Om het spel tijdens de Bever-Doe-Dag goed te kunnen meespelen, is het belangrijk dat het verhaal alvast een beetje bekend is bij de kinderen. Aan alle Bevers is bijvoorbeeld een week van tevoren het verhaal al voorgelezen of voorgedragen als toneelstukje. Ze hebben dus gehoord dat de regenboog uit elkaar gevallen is. Het is leuk om vooraf tijdens een of meer opkomsten te werken met de kleuren. Voor kinderen van

deze leeftijd is dat altijd een plezierig onderwerp.

Een voorleestip over de regenboog: 'Wat zit er in de regenboog?', geschreven door Betty Ann Schwartz en Dona Turner. Ook zijn er in de bibliotheek veel boeken over kleuren te vinden!

Het verhaal leent zich prima voor een leuk spel bij de opening van de Bever-Doe-Dag. Er zijn duidelijke personages die uitgebeeld kunnen worden. Indigo en Violet vallen het meest op maar ook professor Ojee is een goed personage om te spelen.

Een suggestie voor de invulling van de dag:

Violet belt aan, begroet alle Bevers en vraagt of zij Indigo hebben gezien of stukken van de regenboog hebben gevonden. Natuurlijk wil iedereen helpen zoeken en na wat uitleg begint het spel. Tijdens het spel spelen alle Bevers met kinderen van andere groepen. Alle spelen moeten zo in elkaar gezet zijn dat ze door kleine groepen kinderen gespeeld kunnen worden. Alle spelletjes moeten 8 à 10 minuten duren. De spelletjes die wij hier aangeven, zijn suggesties. In je eigen speltakoverleg is het heel goed mogelijk de spelletjes aan te passen of zelf (nieuwe) ideeën te verzamelen.

De deelnemers aan de Bever-Doe-Dag krijgen dus de opdracht de stukken van de regenboog te vinden en de regenboog weer heel te maken. Dit kan alleen maar door alle gevonden regenboogstukken in de regenboogmachine te stoppen. Deze machine staat op het terrein opgesteld. Professor Ojee is nog steeds druk aan het sleutelen om de machine op tijd gerepareerd te krijgen.

Er wordt gespeeld in de velden: rood, geel, groen, blauw, oranje en paars. Op ieder veld staat een aantal spelen opgesteld die te maken hebben met de kleur van het veld. Na afloop van elk spel krijgt iedere Bever een puzzelstuk in de kleur van het veld. De puzzelstukken moeten bewaard worden in een speciale tas. Het wisselen van spel gebeurt met

een signaal dat gegeven wordt door de spelleiding.

Aan het eind van de dag, als iedereen de nodige puzzel-regenboog-stukken heeft verdiend, gaat iedereen om de machine van professor Ojee staan. De regenboogstukken worden hier omslachtig ingestopt en we horen een geluid...

Dat lijkt wel een lied: het Regenbooglied! Langzaam verschijnt de regenboog. Als de Bevers helpen zingen, gaat het vast nog beter!

Eindelijk is de regenboog terug. Indigo en Violet zijn erg blij en gaan op zoek naar de potjes goud die Lange Doener heeft gezien. Het is dus echt waar, dat er aan het einde van de regenboog een pot met goud staat... In die pot zit voor iedere groep een herinnering en voor iedere Bever een verrassing!

Tips om als herinnering mee te geven:

- Ook dit jaar zijn er weer speciale herinneringsbadges voor het regiospel te bestellen bij het Infocentrum (gebruik hiervoor het bestelformulier dat bij de map is gevoegd).
- Iedere Beverkolonie krijgt een mooie regenboog van hout. Leuk voor in het Beverlokaal!

Tips om de Bevers te verrassen:

- Kleine schatkistjes met snoep zijn te koop bij de supermarkt.
- Ook leuk uit de snoepwinkel: regenboogzuurstokjes.

In het oorspronkelijke districtsspel van 1984 werden suggesties gegeven voor de aankleding van het spel: de pakken van Indigo en Violet, de regenboog. We hebben deze suggesties 'uit de oude doos' toegevoegd als bijlage.

Het regenbooglied

(Melodie: De zevensprong)

*Heb je wel gehoord van de regen, de regen
Heb je wel gehoord van de regenboog?
Men zegt dat ik geen kleuren ken
Ik ken alle kleuren zoals ik ben
En dat is rood, en dat is oranje, en dat is geel,
en dat is groen, en dat is blauw, en dat is
paars, en dat is paaaaaaaaars!*

Speelveld rood



De rode kabouter

De rode kabouter houdt van alles wat rood is. Hij is erg snel verliefd en krijgt een rood hoofd als hij een meisjeskabouter ziet. Zijn paddestoelenhuisje hangt vol met rode hartjes. Het raampje in zijn paddestoel heeft de vorm van een hartje. Op tafel heeft hij een grote bos rode rozen staan. Er loopt een grote rode kater die telkens probeert zijn rode hartjes af te pakken. De rode kabouter noemt deze kat 'de rode rover'. Als hij de kat ziet verstopt hij zich snel, want hij is bang voor hem.

♦ Het rode-hartenspel

- Kringvorm, iedere Bever zit op een rood hart. Op de achterkant van dit hart staat een opdracht, op ieder hart een andere opdracht.
- In het midden van de kring ligt een toverwijzer. De wijzer wordt gedraaid, de Bever waarnaar de wijzer wijst, draait zijn hart om en voert de opdracht uit die erop staat.
- Daarna mag deze Bever de toverwijzer draaien.

♦ Rode rover, allemaal over

- Alle Bevers staan aan een kant van het speelveld.
- Een Bever - de rode rover - staat voor ze en roept "Rode rover, allemaal over!"
- De Bevers rennen naar de overkant terwijl de rode rover ze probeert te tikken.
- Wie getikt is, helpt mee de anderen te tikken.

♦ Rode-katermasker maken

- Zorg voor een stapel kopieën van het masker en elastiekjes.
- De Bevers kunnen het masker inkleuren, met rood papier beplakken, verven, enz.

♦ Ren je rot!

Maak twee grote borden: 'Ja/Waar' of 'Nee/Niet waar'. Alle Bevers staan aan een kant van het veld. De borden staan aan de andere kant. De leiding stelt

quizvragen met een 'ja- of nee-antwoord' of een 'waar- of niet-waar-antwoord'. De Bevers lopen naar het juiste bord. Sta je bij het verkeerde bord, dan ben je af.

♦ Hangzak

Touw, kegels, zandzakje.
Knoop het touw stevig aan een boomtak. Aan het uiteinde van het touw hangt een zandzakje. Onder deze slinger staan de kegels. Om de beurt mag je slingeren. Wie gooit de meeste kegels om?

Speelveld geel



De gele kabouter

De gele kabouter is de moeder van de groene kabouter. Zodra het zonnetje schijnt, is ze buiten. Dat vindt ze heerlijk. Naast haar paddestoelhuisje heeft ze een grote zonnebloem staan voor het geval er een keer geen zon is. Nadat ze de bloemen heeft gekleurd, gaat ze lekker koken voor alle kabouters. Als er iemand jarig is, bakt ze een hele grote taart.

♦ Zonnebloem knutselen

- Maak van tevoren sjablonen voor het maken van een zonnebloem.
- De Bevers kunnen de onderdelen van de zonnebloem uitknippen en aan elkaar plakken.
- Laat ze hun bloem mooi inkleuren. Pompedomp wil ze hiermee vast helpen.
- Je kunt de kinderen het hartje van de zonnebloem laten beplakken met zonnebloempitten.

♦ Ballon versieren

Iedere Bever blaast zijn ballon op (zonodig helpt de leiding hier bij). Leg er een knoop in en doe er een touwtje aan. Dan gaan ze hun ballon vrolijk versieren. Daarna worden de ballonnen per groep aan een lang touw vastgemaakt of wordt er een boom of tent mee versierd.

♦ Hindernisbaan in zonnebloemkleuren

Maak een leuke hindernisbaan en versier hem met goudgele zonnebloemen, e.d. Je kunt ook iedere Bever die de baan opgaat een zonnebloemhoed opzetten. Dat maakt het nog vrolijker.

♦ Zonedans

Doe een zonedans. De zon is weg. Verzin een dansje om hem weer te laten schijnen.

♦ Ballonnen-doorgeefspel

Maak groepjes Bevers en speel dit in estafettevorm. Zorg voor opgeblazen

ballonnen, het liefst gele. Laat de Bevers in rijen staan. De Bevers krijgen een ballon tussen hun benen. Zij geven hem door aan de Bevers achter hen, zonder hun handen te gebruiken. Welke rij is het eerst klaar?

♦ Schminken

Gebruik de kleur van de zon, daarvan wordt iedereen vrolijk! Geef iedere Bever een vrolijke toet!

Speelveld groen



De groene kabouter

De groene kabouter is de jongste kabouter van het bloemenveld. Hij mag nog geen bloemen kleuren, alleen de bladeren aan de bloemstelen. Hij is erg speels en speelt graag met de muizen in het veld. Maar van al dat rennen krijgt hij honger. Hij eet het liefst rozijnen, daar kan hij er wel honderd van op. De groene kabouter krijgt van de andere kabouters les in het kleuren van bloemen. Als hij later groot is, kan hij het zelf ook.

♦ Rozijnenspel

- Leg op een tafeltje een aantal rozijnen ruim uit elkaar. Laat de Bevers eromheen zitten.
- Een Bever gaat even weg van de tafel. De andere Bevers wijzen een rozijn aan die niet opgegeten mag worden. Iedereen onthoudt goed welke rozijn dat is.
- De Bever mag terugkomen en één voor één de rozijnen opeten. Wanneer hij een rozijn pakt die niet opgegeten mag worden, begint iedereen heel hard te piepen. Nu mag de Bever niet meer verder eten.
- Dan is de volgende Bever aan de beurt.

♦ De kleurendraaischijf

- Neem een papieren bordje of een rondje van stevig wit karton.
- Schilder of kleur op het bordje de kleuren van de regenboog, zoals op het voorbeeld.
- Prik met een potlood vlakbij het midden twee gaatjes, ongeveer 2 cm van elkaar. Haal er een stuk touw doorheen en knoop de uiteinden aan elkaar.
- Draai het bordje steeds een kant uit, tot het touw helemaal gedraaid is.
- Trek nu aan het touw en... weg zijn de kleuren!

♦ Muizenjacht

- De Bevers krijgen allemaal een krant waaruit ze een muis mogen scheuren.

Teken eventueel de muis alvast op de krant.

- De Bevers gaan op een rij staan en leggen hun papieren muis voor zich op de grond.
- Geef iedere Bever een stuk karton om mee te wapperen. Ze mogen nu proberen hun muis zo snel mogelijk uit het tulpenveld te jagen door met het karton te wapperen.
- Welke muis is het eerste over de eindstreep? Scheuremaar wil hier vast ook wel aan meedoen.

♦ Zoekspel

In het bos, in een duidelijk afgebakend gebied verstoppen zich zes spelers. Zij hebben groene regenboogstukjes bij zich. De andere kinderen gaan zoeken en krijgen één regenboogstukje bij iedere speler die ze vinden.

♦ Dinosaurusjager

Baken een speelveld af. Alle Bevers zijn dinosaurussen. Zij mogen niet buiten het speelveld komen. Een Bever is de jager, deze mag wel buiten het speelveld komen. De jager heeft een bal - liefst een zachte - waarmee hij onder het lopen steeds moet stuiteren en waarmee hij iedereen mag afgooien. De dinosaurussen mogen met onderarm en handen afweren. Worden ze op een andere plaats geraakt, dan zijn ze af!

♦ Slangenmensspel

Maak dierenkoekjes of spekkies met een klein draadje vast aan een touw. Hang het touw op schouderhoogte van de Bevers of lager. Iedereen moet zijn handen op de rug houden. Probeer die wiebelende beesten maar eens op te eten!

♦ Aarde-water-lucht

Stel de groep op in kring. Een Bever heeft een bal en gooit die naar een andere Bever. Hij of zij roept daarbij een van de drie onderdelen: aarde water of lucht. De vanger moet met

een dier antwoorden dat bij dat element hoort. Het kind dat gevangen heeft, gooit de bal weer en roept een ander element.

Beter dan een bal is een grote pittenzak of een strandbal. Die zijn gemakkelijker te vangen.

♦ **Duizendpotenloop**

Knip lange repen van een oud laken.

Alle Bevers gaan twee aan twee zitten.

Bind de linkervoet van de een aan de rechtervoet van de ander. Ze moeten nu twee aan twee een bepaald parcours afleggen. Moeilijker maar leuker wordt het, als je meer Bevers aan elkaar knoopt. Let op de veiligheid!

Speelveld blauw



De blauwe Kabouter

De blauwe kabouter is eigenlijk een waterkabouter. Ze is gek op alles wat met water te maken heeft en het liefst stampt en spettert ze de hele dag door grote regenplassen. En als er een viswedstrijd is, dan wint ze die beslist.

♦ Kwallen in de zee

Een terrein wordt met touw afgebakend. Het ligt vol met kwallen (waterballonnen). De Bevers moeten om de beurt geblinddoekt het terrein oversteken zonder op een kwal te stappen, want kwallen bijten. Voor iedere kwallenbeet krijg je een strafpunt. Wie kan overlopen zonder gebeten te worden?

♦ Natte voeten

Stel de groep op in een kring. In het midden van de kring ligt een blauwe cirkel van ongeveer 1 m doorsnede. Dit is een plas water. Maak hem leuker en echter met vissen erin. Alle Bevers geven elkaar een hand. Na het startsein proberen zij elkaar zonder de handen los te laten in het water te trekken of te duwen. Wie 'natte voeten' krijgt, moet uit de kring.

♦ Vissen vangen

Bevers knippen zelf een grote vis uit gekleurd papier of een krant. De vis wordt aan een touwtje gebonden. Daarna wordt het eind van het touw om het middel vastgemaakt of in de broek gestopt. De Bevers gaan nu proberen vissen te vangen door te proberen op elkaars vissen te gaan staan. Als de vis van het touw afschiet, is de Bever af.

♦ Op het water

Er varen allerlei boten op het water: zeilboten, roeiboten, stoomboten en vissersboten. Maak eens een zeilboot van takjes of vouwblaadjes en hou een blaaswedstrijd. Gaat een boot die aan de voorkant plat is even hard als een boot met een puntige voorkant? En vaart een boot die

je beladen hebt, even snel als een onbeladen boot? Je kunt de blaaswedstrijd heel goed in een teil met water doen.

♦ Wie laat het schip zinken?

Benodigdheden: teil water, dekseltjes, theelepels en een dobbelsteen. In de teil drijft een aantal dekseltjes, bijvoorbeeld van jampotjes. De kinderen zitten om de teil heen. Gebruik bij veel kinderen meer teilen. Om de beurt gooien ze met een dobbelsteen. Als je 6 gooit, moet je met je theelepeltje water op een dekseltje laten vallen. De dekseltjes worden steeds voller. Als een dekseltje zinkt terwijl een kind er water op gooit, dan is dat kind af.

♦ Regenboog vissen

Blauwe stukken regenboog worden opgevist. Je kunt de stukken regenboog van blauw papier maken. Doe er een nietje door of een ander klein stukje metaal. De Bevers moeten de stukken regenboog opvissen met een hengel waaraan een magneetje zit. Ze kunnen ook blauwe plankjes 'ophengelen'. Aan de plankjes zit een schroefvoeg, aan de lijn van de hengel een haakje.

♦ Bak schoonhouden

Deel het speelveld in tweeën. In elk vak zit één grote vis en de helft van de kinderen. De grote vis probeert iedereen in zijn veld te tikken. Wie getikt is, gaat naar het andere veld. Welke grote vis heeft het eerst zijn bak/veld leeg?

Speelveld oranje



De oranje kabouter

De oranje kabouter is gek op alle kleuren, maar oranje vindt hij natuurlijk het mooist. Hij kleurt, verft, tekent en schildert dat het een lieve lust is. Zijn huisje lijkt wel een kunstgallerij. Maar 's avonds rust hij altijd lekker uit, het liefst bij een kampvuurtje, dan kan hij uren lang in de oranje vlammen staren.

♦ Kleurentikkertje

Maak een aantal partijen, ieder met een eigen kleur. Eerst zijn de oranje spelers tikkers, dan de rode en daarna de gele. Veel variaties zijn mogelijk.

♦ Mengspel

Probeer met plakkaatverf een mooie kleur oranje tevoorschijn te toveren. Maak hiervan een oranje gezicht of zon of...

♦ Boekje lezen

Lees het boekje 'Blauwtje en Geeltje' voor. Hier komt ook het mengen aan de orde. Je kunt deze opdracht mooi combineren met de verfopdracht.

♦ Oranje lijnbal

Neem een oranje bal en speel het spel lijnbal. Verdeel de Bevers in twee teams en span een touw over een speelveld. Aan elke zijde staat een team die de bal over het touw naar het andere team toegooit. Het andere team moet proberen de bal te vangen voordat die op de grond komt (of bijv. met niet meer dan 1 keer stuiteren). Extra spannend wordt het natuurlijk wanneer de bal wordt vervangen door een oranje ballon gevuld met water.

♦ Zoekspel

Verstop in een gebied een aantal oranje puzzelstukjes met daarop een leuke tekening. De Bevers gaan de puzzelstukjes zoeken en leggen ze in elkaar. De Bevers moeten de stukjes weer verstoppen voor de volgende groep.

♦ Goud maken

De kabouter probeert zelf goud te maken van oranje dingen. Het vuurtje onder de kookpot is al mooi oranje, maar wat gooit hij in de kookpot? Kunnen de Bevers zijn geheim ontdekken? De Bevers sluipen naar de kookpot zonder gezien te worden. De kabouter gooit duidelijk zichtbaar van alles in de kookpot. Na alles gezien te hebben, gaan de kinderen terug naar de leiding en vertellen wat er allemaal in de kookpot ging. Hebben ze alles?

Speelveld paars



De paarse kabouter

De paarse kabouter is gek op het donker en loopt vaak 's nachts door het bos. Hij kan zelfs met z'n ogen dicht bijna alles herkennen en de weg door het bos vinden. Om dat te kunnen moet je natuurlijk wel heel goed opletten.

♦ Snoephappen

Span een touw of waslijn. Hang daaraan stukken ontbijtkoek aan een touwtje. Speel het spel in estafettevorm. Verdeel de Bevers daarvoor in 2 of 3 teams. De eerste spelers krijgen een blinddoek om en lopen na het startsignaal naar de waslijn en proberen een stuk koek op te eten. Wanneer dat is gelukt doen ze hun blinddoek af en lopen terug, dan mag de volgende speler. Welke groep heeft het eerste al z'n koek opgegeten?

♦ Regenboogje prik

Hang een grote tekening op van een regenboog waarvan de kleur paars ontbreekt. Om beurten proberen de Bevers met een blinddoek om, de ontbrekende paarse kleur op de goed plek in de tekening te prikken. Daarvoor krijgen ze een strook paars papier met een punaise. Evt. kan dit spel ook in estafettevorm worden gespeeld, je hebt dan min. 2 tekeningen nodig.

♦ Blind darten

De Bevers mogen om de beurt een pijltje gooien op een dartbord, maar ze moeten daarbij een blinddoek om. De punten van alle Bevers worden bij elkaar opgeteld. Elke groep krijgt 3 pogingen en de beste poging telt. Welk team haalt de meeste punten?

♦ Voelkim

Stop allerlei voorwerpen in een grote zak of kussensloop. De Bevers mogen om de beurt 1 minuut voelen welke voorwerpen in de zak zitten. Raden ze alle voorwerpen?

♦ Geheugenkim

Stop allerlei voorwerpen in een zak. Haal ze er 1 voor 1 uit en laat ze aan de Bevers zien. Stop ze daarna weer terug. Kunnen de Bevers zich alle voorwerpen herinneren?

♦ Blind skippyballen

Verdeel de Bevers in twee teams en speel het spel in estafettevorm. Van elk team krijgen de Bevers om de beurt een blinddoek om en moeten vervolgens een (eenvoudig) parcours afleggen op een skippybal. Natuurlijk mogen de andere Bevers aanmoedigen en aanwijzingen roepen.

Planning en organisatie

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

Om de Bever-Doe-Dag goed te laten verlopen, is goede voorbereiding nodig. In dit hoofdstuk staan voor regio-organisatoren en voorbereidingscommissie 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 dit hoofdstuk ook op een overleg met de groepen. We verwijzen naar de module Organiseren van activiteiten.

Ook hierin zijn handige tips te vinden (op pag. 55 staat een uitgebreide checklist). De module is te bestellen bij het Infocentrum, tel. (033) 496 02 60, bestelnummer Z0934.

In deze opzet gaan we ervan uit dat de datum van de Bever-Doe-Dag 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 besproken. Denk in dit verband aan het aanvragen van vergunningen en het maken van afspraken met politie en andere instanties. Wanneer er ook in groepshuizen wordt gespeeld, zorg dan dat dit in overleg gebeurt met de overige speltakken, in verband met hun programmaplanning.

Leg alle afspraken schriftelijk vast 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 er in die tijd bijvoorbeeld geen wegomleggingen of iets dergelijks zijn.

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 aanwezigen de sfeer van de Bever-Doe-Dag kunnen 'proeven'. Bespreek naast de presentatie onderstaande punten. Een aantal ervan kan al voorbereid zijn.

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 (de herinneringsbadges zijn met het bijgevoegde formulier te bestellen bij het Infocentrum).
- Wat kunnen we doen als het regent? Huren van een ruimte?



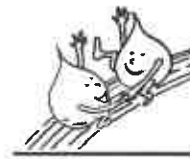
Checklist voor de commissie

- Draaiboek maken van alle afspraken; bijhouden en aanvullingen verspreiden.
- Uitnodigingen verzenden naar speciale gasten, bijv. b & w, pers, sponsors, regiobestuur, medewerkers van landelijke organisatie.
- 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 bijdragen.
- 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 eten en drinken voor de kinderen.
- Regelen van eventuele geluidsapparatuur, zorg voor gezellige muziek bij aankomst van de Bevers.
- Eventueel regelen van materialen: koffie- of theeketels, e.d.
- Het terrein schoon achterlaten: vuilniszakken, wie?
- Vaststellen van een evaluatiedatum, ook gezellige afsluiting voor de leiding en andere hulptroepen.
- Regelen waar jassen, tassen en andere eigendommen bewaard kunnen worden.

Spel

- Welke spelen worden er gedaan? Maak meteen een lijst van materialen die nodig zijn en wie wat regelt.
- Hoe is de indeling van het speelveld? Maak een plattegrond.
- Wie bereidt spelen voor? Denk aan de aankleding van de activiteiten. Zie tekeningen van het oude districtspel in de handleiding.
- Wie maakt het decor?
- Wie regelt/maakt de herinneringen (badges) voor de kinderen/groepen?
- Welke themafiguren worden er uitgebeeld en door wie?

- Wie zit in de opbouw-, afbreek- en opruimcommissie?
- Afspraken maken over wanneer wat klaar is!
- Afspreken wat je doet wanneer iets dreigt mis te gaan; zoek samen naar oplossingen.
- Verzamelplek voor het materiaal. Dit kan dan op de dag zelf in een 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 materialen terugkomen bij de eigenaar.
- Versturen van bedankjes.
- Evaluatie regelen.

Iedere groep regelt voor zich

- Bevers van alles vertellen, uitnodigingen maken en uitdelen, het regenboogverhaal voorlezen, spel in de eigen groep.
- Ouders inlichten: datum, tijd, plaats, e.d. Geef kort van tevoren nogmaals een bericht met de laatste gegevens.
- Onderling taken verdelen.
- Wanneer hulp gevraagd wordt aan anderen in de voorbereiding, geef die namen dan ook aan de organisatiecommissie 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 dan zo snel mogelijk weten.

Verslag: Bever-Doe-Dag in de Regio's

In afwachting van de oprichting van een landelijk speltakteam Bevers, zijn een paar mensen actief geweest met diverse zaken. Zo is Rogier Kooy, gebruikmakend van zijn OV-jaarkaart, bij een paar regio's op bezoek geweest. Hier een kort verslag van zijn bezoeken.

Hoe verliep de Bever-Doe-Dag van 2001? (Lange Doener in alle staten)

Regio Drenthe

Deze regio werkte niet met een centrale post, men draaide gewoon door in carrouselvorm. De kinderen gingen in groepjes van post naar post, de ene keer in een vliegtuig, de andere keer met een trein enz.

Je kon de vervoermiddelen herkennen aan verschillende kleuren. Per post werden twee spelletjes gedaan. Aan het einde van de dag kwam iedereen weer bij elkaar om met opa (of oma) een gezamenlijk afsluitend spel te spelen. Aan het begin en het eind kregen de kinderen, onder wie ook asielzoekerskinderen, iets te eten en te drinken.

Regio Vlietstreek

Een grote regio, hier werden de groepen verdeeld. Zo kreeg je meerdere keren een Bever-Doe-Dag in een regio, wel op kleinere schaal. Opvallend in deze regio vond ik dat een kleine enquête gehouden werd over de Bever-Doe-Dag. Deze werd besproken samen met nog diverse andere dingen tijdens een zgn. 'Strippenavond'. Heel leuk!

Regio Eindhoven

Helaas is/was in deze regio weinig animo voor een Bever-Doe-Dag. Daarom heeft men ook besloten het anders aan te pakken, totaal anders. Het Beverspelteam in de regio heeft de hele Bever-Doe-Dag opgezet, inclusief spelmateriaal en -uitleg. Het team stuurt een brief naar alle teamleiders van de groepen met de vraag of deze willen meedoen. Zo ja, dan moet de groep zichzelf aanmelden. Tijdens de Bever-Doe-Dag loopt de leiding zelf mee met de groepjes kinderen. De uitleg bij de post gebeurt d.m.v. een handleiding. Er is geen vaste postbemanning aanwezig.

Regio Klein-Gelderland

Zoals bij de meeste regio's, heeft men in Gelderland ook een centrale post gemaakt. Hier stond Lange Doener met zijn hele uitrusting. Een groter probleem in deze regio echter was/is het aantal leidinggevend. Hier hebben ze echter iets op gevonden. Na afloop is er 's avonds een barbecue voor leidinggevend die hebben geholpen met de Bever-Doe-Dag. Verder verzorgden de groepen zelf enkele posten.

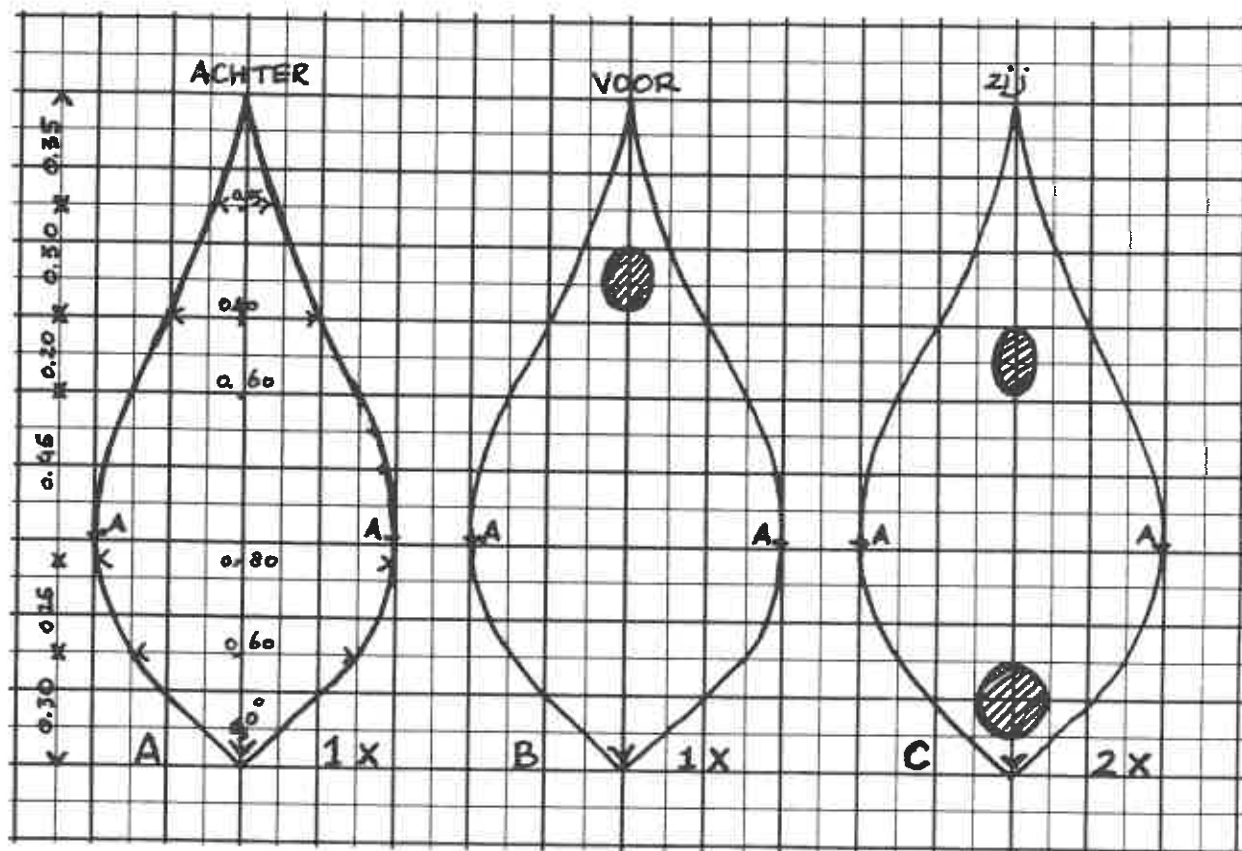
Regio Utrechtse Heuvelrug

Ook hier worden de posten verdeeld over de deelnemende groepen. De groepen denken mee over de uitvoering van het spel. Hier is meestal ook wel een centrale post aanwezig. De kinderen lopen zonder leiding van de centrale post naar de volgende post. Dit is een succes!

Ik heb dit met veel plezier gedaan en wat mij betreft, is het voor herhaling vatbaar! Dus als je het leuk vindt als ik tijdens een voorbereidende vergadering langskom, laat het even weten per e-mail bevers@lb.scouting.nl of met een berichtje naar het Secretariaat Landelijk Beleidsteam Bevers op het Landelijk Bureau in Leusden (Postbus 210, 3830 AE Leusden, tel: 033-4960911).

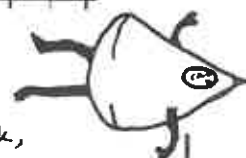
Rogier Kooy

Regio Utrechtse Heuvelrug



- * Maak m.b.v. het ruitjespatroon patroondelen op ware grootte. Ieder ruitje is 10 cm. De vorm van de patroondelen is gelijk, maar ze staan hier apart aangegeven om de plaats van hoofd-, been- en armgaten te laten zien.
- * Knip deze patroondelen uit stof (katoen o.i.d.), blauw voor Indigo, paars voor Violet. Knip er naden aan van $\pm 1\frac{1}{2}$ cm.
- * Het patroon is voor een gemiddeld persoon. Daarvoor kunnen de gaten al gelijk geknipt en afgewerkt worden. Voor personen die groter of kleiner zijn kan het best eerst het kostuum in elkaar gezet worden waarna de gaten op maat geknipt worden.
- * Gaten been $\varnothing \pm 20$ cm; arm breedte ± 10 cm, hoogte ± 17 cm; hoofd breedte ± 12 cm, hoogte ± 15 cm. Knip deze uit en bies ze af
- * Houd by het in elkaar naaien in één achternaad vanaf de onderkant ± 60 cm open, zet daar een rits in.
- * Maak in alle naden op punt A een lusje. (4 stuks dus) aan de binnenkant
- * Schuif daardoorheen een p.v.c pyp (elektriciteitsbuis) van 3.20 m die rond aan elkaar gezet wordt met een koppelstukje.

De aankleding is pas af als een zwarte maillot, schoenen, T-shirt of bloes met lange mouwen en handschoenen gedragen wordt en de gezichten blauw en paars geverfd worden met facepaint of schmink.



INTRODUCEREN VERHAAL.....

Indigo en violet doen op de regenboog samen heel veel spelletjes:

- * KOPJE DIJKELEN,
- zorg dat je een matras of mat hebt.
- * IETS UITBEELDEN over wat er onderaan de regenboog te zien is.
- De anderen raden wat het is....
- * IK ZIE IK ZIE , wat jij niet ziet.
- * TOUWTJE SPRINGEN,

Met een groot lang touw spelletjes doen
Over een touw heen springen, op diverse hoogtes.

Touw laten golven of als slang.

Onder touw doorkruipen.

Kringvorm: In het midden staat iemand

Van de leiding en draait het touw rond,

Kinderen springen er over heen.

*HINKELN.

* OM HET HARTST RENNEN.

* INDIAANS DUWSEL,

Cirkel op de grond maken, twee bevers

Staan in het midden en hebben hun armen over

elkaar. Met de over elkaar gevouwen armen

gaan ze tegen elkaar duwen. Wie duwt de ander uit de cirkel!

* TOUWTREKKEN.

*VIOLET HOORT EEN BERICHT,

Woord doorfluisteren bij hooguit 8 bevers.

Welk woord is het, daarna moeilijker maken

met korte zinnen.

* ZE GLIJDEN VAN DE REGENBOOG AF ,
verspringen of een glijbaan pionieren.

* REGENBOOG KNUIDSELEN.

* REGENBOOG KLEUREN.

* REGENBOOG TOVEREN op een filterzakje met een zwarte stift een boog tekenen (gaat niet met alle stiften) onderkant in water houden, de zwarte boog verandert in een regenboog!

* EEN GROTE REGENBOOG van te voren maken en alle bevers laten helpen met het invullen van de kleuren, d.m.v.

- verven
- hand stempelen met de goede kleur
- papiertjes scheuren en opplakken.

* REGENBOOG LIED LEREN.

Is belangrijk , hoort bij het grote spel.

Het regenbooglied

(melodie: De Zevensprong)

Heb je wel gehoorde van de regen, de regen

Heb je wel gehoord van de regenboog?

Men zegt dat ik geen kleuren ken

Ik ken alle kleuren zoals ik ben

En dat is rood, en dat is oranje, en dat is geel,

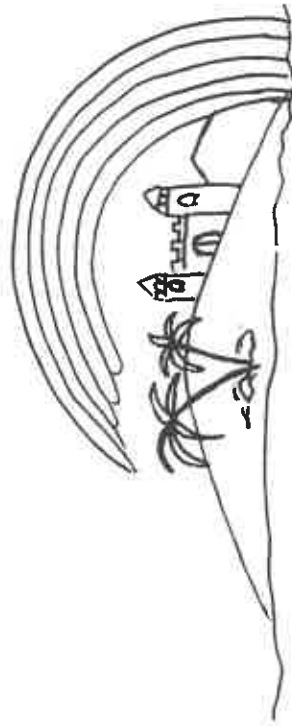
En dat is groen, en dat is blauw, en dat is paars,

En dat is paaaaaaaaaars!

koffie filter

2 zwarte streep
viltstift

zwarte streep niet in't water!

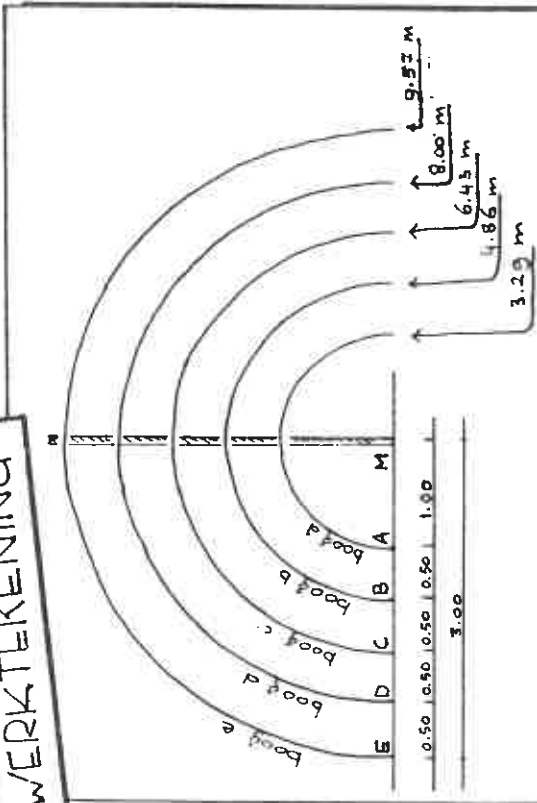


OPBOUW

- * gezamenlijk de ballonnen oppompen en met vliegertouw op de bogen vastmaken (om de 20 cm) en wel op boog e de rode op boog d de oranje op boog c de gele op boog b de groene en op boog a de blauwe
- * het van het schroeftoeg op de paal neerhangende touw in het midden van de bogen vastbinden (met 50 cm tussenruimte)
- * de bogen ophijzen aan het touw
- * de uiteinden van de bogen vastzetten op de rondhoutjes van de balkjes

VEEL PLEZIER!

WERKTEKENING



De lengte van de boog is $3,14 \times r$ (=straal = afstand tussen middelpunt en bevestigingspunt op de grond) + 15 cm.

Voor boeg $\Rightarrow$ dus $3,14 \times 300$ (= afstand E tot M) + 0,15 = 957 m

MATERIAL

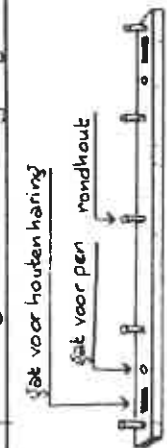
- | | | |
|---|--|--------|
| 4 | pvc elektrapijp 5/8, 3 lengtes van 4 m | |
| 4 | 5 sokken voor 5/8 pvc pijp | |
| 4 | pvc lijm | |
| 4 | 2 bakjes 26x20 mm, 2.10 m lang | |
| 4 | 10 rondhoutjes 14 mm, 10 cm | |
| 4 | houtlijm | |
| 4 | 1 pionierpaal ± 3.80 m | |
| 4 | 1 schroefboog | |
| 4 | ± 8 m stevig dun touw | |
| 4 | 1 bel vliegertouw | |
| 4 | 4 grondpennen | |
| 4 | 4 houten haringen | |
| 4 | ballonnen | 50 st. |
| | rood | 40 st. |
| | oranje | 40 st. |
| | geel | 40 st. |
| | groen | 25 st. |
| | blauw | 20 st. |
| | ballonnenpomp | |

VERDER NODIG

- * een klein beetje handigheid
- * in boor
- * in ijerzaagje o.l.d.

VOORBEREIDING

- * pvc. pijp op juiste maat maken en met sokken aan elkaar lijmen
- * 2 balkjes maken volgens de beschrijving



bovenaan zicht:

X B . X X

- * balkje 2.10m ± 60x20 mm
- * in balkje gaten boren voor rondhoutjes, en voor grond en houten haringen, zie aangegeven afstanden
- * rondhoutjes erin lijmen (per balk 5 rondhoutjes van 10cm ø 14 mm)

- * op de plaats waar de boog moet komen zorgen voor schroefoog op 3.10 m hoogte waardoorheen het touw loopt, bijv. een pionierpaal van ± 3.80 m 60 cm ingraven
- * de balkjes met haringen in de grond vastzetten, in een lijn met de paal, zodanig dat de rindhouten op punt A B - D en E komen



Scouting

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