

Beverdoedag 2003

Willem Wereld Wijd en de knoedels



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is tot stand gekomen door:

Samenstellers

Erica Delrue
Riet Franssen
Like Keja
Rogier Kooij
Eric Lepelaar
Nannike Obdeijn

Tekstbewerking

Hans de Groot

Eindredactie

Eric Lepelaar

Illustraties

Els Vermeltfoort

Vormgeving

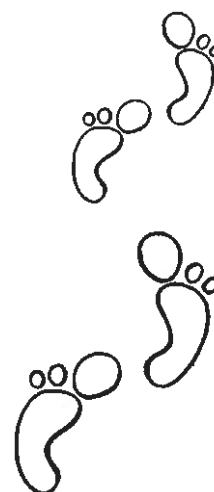
Rosaly Tijmenssen

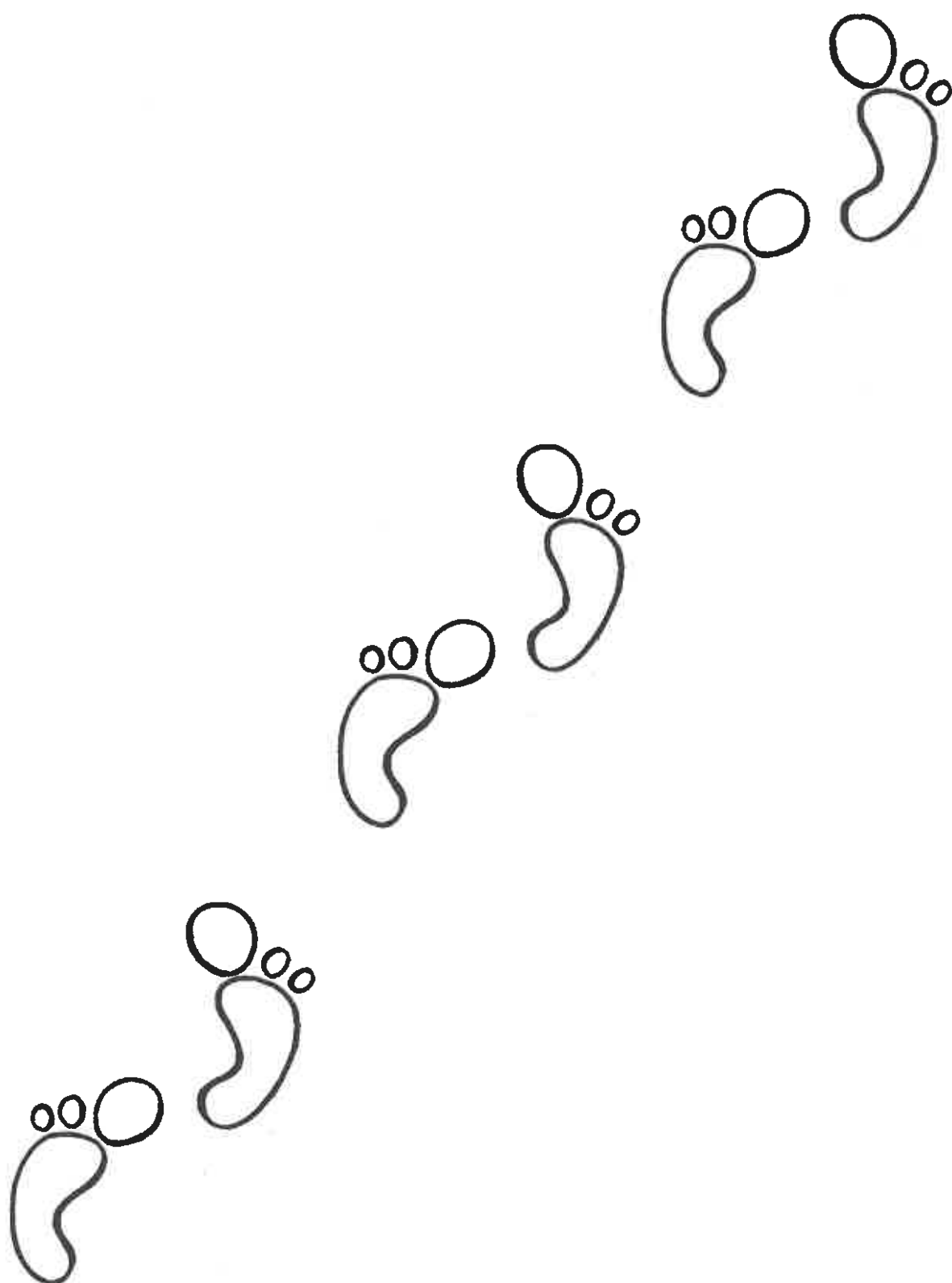
Druk

Ted Gigaprint

Inhoudsopgave

Inleiding.....	blz. 1
Voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag.....	blz. 2
▪ De opkomst vooraf	
▪ Enkele spelsuggesties	
Het themaverhaal van de Bever-Doe-Dag	blz. 3
▪ De inleiding	
▪ Aan de slag	
▪ De afronding	
▪ Enkele tips voor het thema	
▪ Het Knoedellied	
Uitleg van het spel	blz. 6
▪ Het spelverloop	
▪ De deelnemers	
▪ De afronding van het spel	
▪ De tijdsduur	
▪ Wat heb je nodig?	
De activiteiten.....	blz. 8
Tips voor planning en organisatie	blz. 15
Bijlagen:	
▪ Patronen voor het maken van een kleine en grote Knoedelpop	
▪ Bestelformulier voor de herinneringsbadges	





Inleiding

Het is weer zover! Voor je ligt de spelbrochure Bever-Doe-Dag 2003. Deze brochure is bedoeld ter ondersteuning voor het organiseren van de Bever-Doe-Dagen in de regio's. Eigen ideeën, aanpassingen en aanvullingen zijn natuurlijk altijd mogelijk en maken het vaak nog leuker!

Dit jaar sluit het thema van de spelbrochure aan bij het verhaal in het Handboek Leiding Bevers over de Knoedels. Het leek ons een leuke manier om één van de verhalen uit het Handboek verder uit te diepen. Herkenbaar voor Bevers en Beverleiding die dit verhaal al eens hebben (voor)gelezen, maar ook als voorbeeld hoe de verhalen uit het Handboek Leiding Bevers in andere en grotere activiteiten zijn uit te werken.

In het themaverhaal van deze spelbrochure wordt een nieuw themafiguur geïntroduceerd: Willem Wereld Wijd (W.W.W.). De figuur van Willem Wereld Wijd komt niet uit de lucht vallen. Hij is bedacht tijdens een programmatraining van Regio West-Brabant, toen alle cursisten de opdracht kregen zelf een nieuw themafiguur te bedenken en daaromheen enkele opkomstprogramma's te maken. Uit de verzamelde ideeën kwam een iets ruigere figuur naar voren dan de huidige figuren uit Hotsjietonia. Willem Wereld Wijd is een echte avonturier en houdt van de volgende activiteiten:

- verre reizen maken;
- bergen beklimmen, zwemmen, vliegen, etc.;
- spannende verhalen en avonturen;
- het ontdekken en verkennen van nieuwe, onbekende dingen.

Ook naast de Bever-Doe-Dag biedt de figuur van Willem Wereld Wijd veel mogelijkheden om nieuwe activiteiten en programma's te bedenken. Willem woont niet in Hotsjietonia, maar reist over de hele wereld en komt zo nu en dan op bezoek bij de Bevers in Hotsjietonia. Willem Wereld Wijd is dus geen vast themafiguur, maar je kunt hem zo nu en dan bij Hotsjietonia langs laten komen, bijvoorbeeld tijdens speciale of feestelijke gelegenheden.



Er is echter nog iets speciaals aan Willem Wereld Wijd. Hij bezit toverlaarzen. Daar mee kan hij heel hard lopen en enorme stappen nemen. Zo kan Willem heel snel de wereld rondreizen en soms wel met 1 stap in een ander land terechtkomen. Het idee van de toverlaarzen is afkomstig van de Beverleiding van Scoutinggroep de Jutters uit Groningen. Zij hadden zelf een nieuw themafiguur met toverlaarzen bedacht, Joepie Klaverblad, waar we dankbaar het idee van de toverlaarzen van geleend hebben.

Zoals je ziet: suggesties en ideeën uit de praktijk zijn van harte welkom!!! Heb je zelf leuke suggesties en ervaringen of lijkt het je leuk een keer mee te werken aan het samenstellen van de spelbrochure voor de Bever-Doe-Dag? Stuur je reactie dan naar Bevers@scouting.nl

Dit regiospel wordt verspreid onder alle (geregistreerde) organisatoren en coördinatoren voor het 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.

De werkgroep Bever-Doe-Dag 2003.



Voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag

Om je helemaal in het themaverhaal te kunnen inleven, is het leuk als de Bevers van tevoren al een beetje bekend zijn met het thema van de Bever-Doe-Dag. Hieronder een suggestie.

De opkomst vooraf

Tijdens de opkomst, een week voor de Bever-Doe-Dag, komt de leiding plotseling tot de ontdekking dat ze hun Scoutingdas missen. Hoe kan dat nou? Overal wordt gezocht en zo komt de leiding erachter dat er nog een paar andere spulletjes uit het Beverlokaal zijn verdwenen. Dat is vreemd! Dan herinnert een van de leid(st)ers zich een verhaal over Lange Doener, die zijn bril kwijt was en hem later heeft teruggevonden met behulp van Knuppels of zoiets... Snel wordt het Handboek Leiding Bevers er bijgepakt en ja hoor... op bladzijde 185 staat het verhaal over Lange Doener en de Knoedels. Lees het verhaal voor.

Goh... misschien hebben de Knoedels ook nu weer de dassen van de leiding en de andere spulletjes meegenomen? Wat moeten de Bevers nu doen? Hoe kunnen ze de Knoedels vinden? Moeten ze ook gaan verdwalen of is er een andere oplossing? Plotseling krijgt een van de leid(st)ers een idee. Volgende week zou een oude vriend van Lange Doener langskomen. Hij heet Willem Wereld Wijd, is een echte avonturier en reist de hele wereld over. Maar dat doet hij niet zomaar. Hij heeft daarvoor speciale toverlaarzen, waarmee hij heel hard kan lopen en enorme grote stappen nemen. Misschien heeft hij de Knoedels wel gezien. Zullen de Bevers die Willem Wereld Wijd volgende week eens gaan opzoeken? Nou, dat is een goed idee!

Enkele spelsuggesties

Enkele suggesties om de week tevoren alvast te oefenen voor het vinden van de voorwerpen en de Knoedels.



Spel 1: Brillen maken

Gelukkig heeft Lange Doener zijn bril teruggevonden. Misschien kunnen de Bevers een reservebril voor hem maken of er een voor zichzelf maken, zodat ze extra goed kunnen zoeken naar de verdwenen spullen en de Knoedels. Op bladzijde 94 staat een mooi voorbeeld. Kopiëren op stevig papier, uitknippen of -prikken, inkleuren, vastnieten en klaar!



Spel 2:

Omgekeerd verstoppertje

Een goede oefening om mensen of figuren te vinden die zich heel stil houden. Een van de leid(st)ers verstopt zich in of rond het clubhuis. Wanneer een Bever deze leid(st)er vindt, gaat de Bever er stilletjes bij zitten. Net zo lang totdat alle Bevers de leid(st)er hebben gevonden.



Spel 3: Alarm!

Een goede oefening om goed te luisteren en snel te kunnen zoeken. Verstop een aantal wekkers die op 'scherp' staan (bijv. 5 min.). De Bevers moeten proberen alle of zoveel mogelijk wekkers te vinden voordat ze afgaan. Je kunt de wekkers ook na een verschillend aantal minuten laten afgaan. Je kunt ook eierwekkers gebruiken!



Spel 4: Het Knoedellied

Oefen met alle Bevers alvast het lied van de Bever-Doe-Dag: het Knoedellied. De tekst daarvan staat aan het eind van het volgende hoofdstuk 'Het themaverhaal...'



Het themaverhaal van de Bever-Doe-Dag

De inleiding

Bij aankomst op het speelterrein of bij het clubhuis waar de Bever-Doe-Dag wordt georganiseerd, staat Lange Doener de Bevers op te wachten. Hij vindt het natuurlijk hartstikke leuk om iedereen weer te zien. Maar wat vertellen de Bevers hem nu allemaal? Er zijn spullen zoekgeraakt? Zelfs dassen van de meeste leiding??? Hoe is dat nou toch mogelijk?

Dan hoort Lange Doener van de Bevers dat ze vorige week toevallig een verhaal over de Knoedels hebben gehoord. Misschien hebben zij de spulletjes wel meegenomen? Daarom zijn ze nu hier om de hulp van Lange Doener en zijn vriend Willem Wereld Wijd te vragen. Misschien zou Lange Doener opnieuw kunnen verdwalen, want zo heeft hij ook zijn bril teruggevonden... of misschien moeten ze eerst Willem Wereld Wijd gaan opzoeken?

Nou nee, verdwalen dat is Lange Doener niet van plan, want zijn vriend Willem Wereld Wijd zou vandaag toch langskomen? En omdat Willem vaak op reis is, wil Lange Doener nu niet weg gaan.

"Zijn jullie hem niet toevallig al tegengekomen?" Vraagt Lange Doener aan de Bevers. "Hij heeft altijd een reiskoffer bij zich, een tropenhelm op zijn hoofd en prachtige laarzen aan zijn voeten."

Geheimzinnig vertelt Lange Doener dat dit geen gewone laarzen zijn, maar toverlaarzen, waarmee Willen in 1 stap wel zeventienhonderdduizend kilometer verderop is..., dat is heel ver hoor! Zo kan hij hele verre reizen maken....

Nee, de Bevers hebben Willem Wereld Wijd nog niet gezien.

"Kom dan maar eens mee", zegt Lange Doener zachtjes. "Volgens mij hoor ik hem ergens snurken..."

En ja hoor, een eindje verderop ligt Willem Wereld Wijd heerlijk onder een boom te slapen. Als ze dichterbij komen, wijst Lange Doener naar de voeten van Willem Wereld Wijd. Aan elke voet heeft Willen een oude sok met een gat erin! Waar zijn die beroemde toverlaarzen nou?

Zachtjes maken ze hem wakker.

"O, eh, hallo Lange Doener. Waar ben ik? O, wacht even, ik ben er al", zegt Willem terwijl hij een beetje verdwaasd om zich heen kijkt. "En wie zijn dat allemaal? Tjonge jonge, wat een belangstelling, ik zal eens even opstaan."

Als Willem Wereld Wijd wil opstaan, merkt hij dat zijn toverlaarzen verdwenen zijn. Hoe kan dát nu weer? Dan vertellen de Bevers dat er nog veel meer dingen verdwenen zijn. Maar heeft Willem er dan niets van gemerkt dat zijn laarzen verdwenen zijn. Kan hij zich niets herinneren? Nou daar moet hij even goed over nadenken...

Peinzend krabt Willem Wereld Wijd zich op zijn hoofd. "Tja, het enige wat ik me kan herinneren, is dat ik met mijn toverlaarzen hiernaartoe ben gereisd. Toen ik hier aankwam ben ik maar even onder de boom gaan liggen uitrusten totdat Lange Doener langs zou komen. Ik kan me ook nog herinneren dat ik een beetje raar heb gedroomd. Over... eehhh... heel veel kleine voetstapjes."

"Kleine voetstapjes???" vraagt Lange Doener, "zouden dat soms de voetstappen van de Knoedels kunnen zijn?"

"Knoedels...???", vraagt Willem Wereld Wijd, "wat zijn dat?"

Lange Doener legt uit wat Knoedels zijn en dat ze alles bewaren wat is kwijt geraakt

"Maar was ik mijn laarzen dan kwijt?" vraagt Willem zich af. "Ik heb ze verderop in het gras neergelegd".

Lange Doener poetst zijn bril nog eens schoon, vraagt aan alle Bevers om hun zelfgemaakte bril op te zetten en loopt dan samen met de Bevers naar de plek die Willem Wereld Wijd aanwijst.

Warempel! Allemaal hele kleine voetstapjes! Samen volgen de Bevers met Lange Doener en Willem Wereld Wijd de voetstapjes. Na een slingertocht komen ze bij een grote kast met vakken. In elk vak staat een letter...

Maar Lange Doener kent deze kast! Dit is de Alfabetkast van de Knoedels met alle gevonden voorwerpen. Maar er is geen Knoedel in de buurt en ook zijn alle lettervakken leeg! Dus ook geen laarzen of dassen...



Wel liggen er kaartjes in de vakken. Lange Doener bekijkt een paar kaartjes en ziet dat op elk kaartje een spelletje staat. Lange Doener stelt voor om deze spelletjes maar te gaan spelen en te zien wat er dan gebeurt.

Aan de slag

Ieder groepje krijgt een kaartje mee om een spel te spelen. En als het spel gespeeld is, leggen ze het kaartje terug in de Alfabetkast en pakken weer een ander kaartje uit een lettervak voor het volgende spel.

Elke keer als een groepje Bevers een spel speelt, krijgen ze een voorwerp om in de kast te leggen in het vak met de juiste letter. Zo wordt langzamerhand de kast met voorwerpen gevuld, terwijl de Bevers allerlei zoek- en knoedelspelletjes spelen. Uiteindelijk liggen in bijna alle lettervakken voorwerpen.



De afronding

Alle Bevers zitten in een halve kring voor de Alfabetkast. Lange Doener laat samen met Willem Wereld Wijd de voorwerpen zien die de Bevers allemaal hebben verzameld. Sommige voorwerpen blijken uit het Beverlokaal van een groep verdwenen te zijn en kan de leiding direct in ontvangst nemen. De Bevers hebben goed hun best gedaan, er zijn een heleboel voorwerpen verzameld. Maar... waar zijn de toverlaarzen van Willem Wereld Wijd en de dassen van de Beverleid(st)ers?!

Dan klinkt er opeens muziek. Waar zou dat vandaan komen? Samen met Lange Doener en Willem Wereld Wijd gaan de Bevers erop af.

De muziek blijkt bij een soort poppenkast vandaan te komen. Lange Doener en Willem Wereld Wijd blijven voor de kast staan en kijken of er misschien Knoedels zijn. Dan kijken Lange Doener en Willem Wereld Wijd elkaar fronsend aan. Ze brommen en knikken wat naar elkaar en dan draaien ze zich om naar de Bevers. "Ze durven niet tevoorschijn te komen," zegt Lange Doener. Maar als we eens samen het Knoedellied zingen, komen ze misschien wel. Zullen we het eens allemaal tegelijk zingen?"

En ja hoor... wanneer de Bevers allemaal tegelijk het Knoedellied zingen, komt er voorzichtig een Knoedel tevoorschijn in de poppenkast. Even later volgt een tweede en een derde...

Ze zijn blij dat ze de Bevers allemaal eens zien. "Ja, ja, er raken best veel dingen kwijt hoor! De meest rare dingen...", en ze noemen allerlei voorwerpen op, beginnend met de letter a..., b..., c..., d... .

"Ja, ja de letter D van dassen!" roept Lange Doener ongeduldig!

"Dassen? Wat zijn dat?" vragen de Knoedels zich af. "O, van die schoonmaakdoekjes!" roept een van de Knoedels. "Ja, ja", roept een ander, "die theedoeken weet je wel..."

Ze komen met van alles tevoorschijn. Theedoeken, sjaals, vaatdoeken, lappen, mutsen, stropdassen...

"Nee, nee, allemaal fout", zegt Lange Doener wanhopig. "Is er een Bever die

misschien eens aan de Knoedels kan uitleggen wat een das is?"

Natuurlijk is er een Bever die dat wel wil. "Ooohhh...". De Knoedels kijken elkaar eens ondeugend aan. Wat hebben ze ook al weer met die dassen gedaan?

"Ja eh... die hangen ergens aan een waslijn. We wilden de Bevers en hun leiding eens voor de gek houden. Maar eh... waar hangen ze ook alweer? We zijn zo ongeveer overal geweest, bij alle Bevergroepen en nog veel verder!"

En ze beginnen alle groeps- en plaatsnamen op te noemen. "Ja... we zijn heel ver weg geweest, wel zevenhonderdduizend kilometer ver weg..."

"Ohhh!!!", roept Willem Wereld Wijd uit, "maar daar kunnen we mijn laarzen goed voor gebruiken! Met één stap kan ik wel zo ver komen hoor!"

"O, die laarzen, ja... ", zeggen de Knoedels, "die mag je zo terug hebben hoor, want ze zijn

vééééél te zwaar voor ons, en ze stinken naar jouw zweetvoeten, bah!"

Zuchtend en steunend sjoeren de Knoedels de laarzen één voor één tevoorschijn.

Willem Wereld Wijd trekt snel zijn laarzen aan en zegt: "Ja, ja deze laarzen werken natuurlijk alleen bij mij. "

En terwijl hij iets geheimzinnigs gebaart en een toverspreukje prevelt, verdwijnt hij achter de poppenkast. Ondertussen zingen de Bever het Knoedellied nog eens samen met de Knoedels.

Dan komt Willem Wereld Wijd plotseling terug met een héééle lange sliert met alle dassen aan elkaar geknoopt.

"Gelukkig is zo alles weer opgelost!!" roept Lange Doener.

Maar de Knoedels hebben voor alle Bevers ook nog een klein cadeautje omdat ze zulke

goede speurneuzen zijn geworden. Voor iedere groep is er een zakje met badges.

Dan neemt Lange Doener afscheid van de Bevers en Willem Wereld Wijd trekt er ook maar weer eens op uit..., tot ziens Knoedels !



Enkele tips voor het thema

- De inleiding is bedoeld als richtlijn en suggestie. Natuurlijk kunnen er personen of gebeurtenissen bij verzonnen worden.
- Wanneer de Bevers aankomen, dan kun je ze door het "deurtje in de eikenboom" laten binnenkomen, zie het verhaal op blz. 185 in het Handboek Leiding Bevers. Mooi is natuurlijk ook een groot bord met: Welkom in Knoedelonia.
- De poppenkast hoeft geen echte poppenkast te zijn, maar kan ook een grote omgekeerde tafel zijn of een doek tussen twee bomen. Zorg ook voor een achtergronddoek bij de poppenkast.
- Wanneer in sommige Beverkolonies het thema niet van tevoren is voorbereid door het Knoedelverhaal te lezen of voorwerpen en dassen van de leiding "kwijt" te raken, kun je met de leiding van deze kolonies ook ter plekke nog afspreken dat ze hun dassen bij aankomst "stiekem" afgeven bij de organisatie. Zo kan elke kolonie toch op dezelfde manier meedoen.
- Spreek met de leiding van de Beverkolonies af dat zij de voorwerpen die zogenaamd uit het Beverlokaal zijn verdwenen, van tevoren bij de organisatie inleveren. Deze voorwerpen worden dan ook bij de spelletjes uitgedeeld en in de kast gelegd en dus zogenaamd teruggevonden.
- Je kunt van de dassen ook een lange feestelijke slinger in het bos maken en er bijv. ook de badges (of naambandjes) per groep in een plastic zakje tussen hangen.
- Geef Willem Wereld Wijd, evt. met Lange Doener, een vrije rol tijdens de activiteiten, zodat ze kunnen rondlopen, bij de verschillende groepjes kunnen langsgaan, zich aan alle Bevers kunnen laten zien en zich goed in hun rol kunnen inleven.
- Laat Lange Doener en Willem Wereld Wijd de eerste spelkaarten aan de groepjes uitdelen.
- Je kunt, evt. met behulp van Explorers of Pivo's een kast met vakken pionieren of een open stalen kast of Lundia-stelling gebruiken. Hang hierboven een

bord met "Het grote Knoedelmagazijn". Aan de vakken hangen bordjes met A, B, C, enz.

- Knoedels hebben sterren en ronde en ovale cirkels op hun gezicht, maar ook op hun kleren. Grote en kleine en in allerlei kleuren. Op hun hoofd hebben ze een soort lange puntmuts, net zo lang als een maillot of panty die op hun hoofd past. Ook hier staan sterren en cirkels op.
- Je kunt de Knoedels alleen als poppenkastpoppen tevoorschijn laten komen, maar natuurlijk ook als figuren rond laten lopen. Ze zijn heel vrolijk en hulpvaardig. Ze zijn heel nieuwsgierig en stellen allerlei vragen.

Het Knoedellied

(melodie: 'Ik stond laatst voor een poppenkraam')

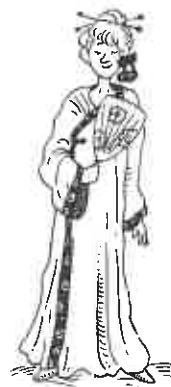
*We komen bij de Knoedels aan, oh, oh, oh.
Daar zien we zoveel spullen staan, zo, zo, zo.*

*Die kleine Knoedels zijn er niet,
Maar Bevers wel zoals je ziet !
We zoeken allemaal zó...
We zoeken allemaal zó...
We zoeken allemaal zó!*

*Het is leuk om er bewegingen bij te maken:
Bij 'oh, oh, oh' de handen naast hoofd heen en weer.*

Bij 'zo, zo, zo' de handen bij de grond en dan steeds meer aangeven.

Bij 'We zoeken allemaal zo' doet één persoon een zoekende beweging voor en iedereen doet dat na. Daarna kan het liedje opnieuw gezongen worden met een andere beweging aan het eind, bijv. juichen, zwaaien, rennen (op de plaats), dansen (een rondedansje maken), enz.



Uitleg van het spel

Het spelverloop

De Alfabetkast staat in het midden van het speelgebied. Dit is een kast met een heleboel vakjes. In (bijna) elk vak van de Alfabetkast ligt een kaartje waarop een spel staat geschreven.

Vanuit de Alfabetkast zijn met kleine kartonnen voetjes Knoedelsporen uitgezet naar de verschillende activiteiten. Elk kaartje en elke activiteit heeft een andere kleur. Deze kleur komt overeen met de kleur van de kartonnen voetjes.

Bijvoorbeeld: het spel "Vingerpoppen maken" staat geschreven op een rood kaartje en ligt in vak V van de letterkast. Vanuit de Alfabetkast leidt het Knoedelspoor met de rode kartonnen voetjes naar het spel. Bij het spel hangt een wat grotere rode kartonnen Knoedelvoet. Op deze grote voet staat de bijbehorende letter uit het Alfabet, zodat het groepje zeker weet dat ze bij het juiste spel zijn aangekomen.

Er zijn maximaal 24 spelletjes (geen Q en X), maar dat kunnen er ook minder zijn als je minder kaartjes in de kast legt. Zorg er in ieder geval voor dat er meer activiteiten zijn dan groepjes. Elk groepje start met het spel dat op het eerste kaartje staat dat ze hebben gekregen van Lange Doener of Willem Wereld Wijd. Wanneer ze - in eigen tempo - klaar zijn met het spel, krijgen ze van de spelleiding een voorwerp mee dat bij de letter van het spel hoort (bijv. een Veer). Dat voorwerp wordt samen met het kaartje weer in het bijbehorende vak van de Alfabetkast gelegd. Daarna mag het groepje een nieuw kaartje uit de Alfabetkast halen. De activiteiten waarvan het kaartje in de Alfabetkast ligt, zijn dus vrij, anders had een ander groepje dat kaartje al meegenomen om de activiteit te doen. Uiteindelijk komen er in elk vakje dus verschillende voorwerpen te liggen.

Deze methode heeft als voordeel dat de Bevers de spelletjes in hun eigen tempo kunnen doen en er niet verplicht naar een ander spel of post 'doorgedraaid' hoeft te worden. Daar staat tegenover dat de

groepjes waarschijnlijk niet alle activiteiten kunnen doen, maar als de kinderen dat van tevoren weten, is dat meestal geen probleem. Zorg dus wel dat er meer activiteiten zijn dan groepjes. Een goede verhouding is bijvoorbeeld 10 groepjes en 14 à 15 activiteiten.

Bij elke activiteit hoort dus een eigen kleur voor het kaartje in de Alfabetkast, het Knoedelspoor en de grote Knoedelvoet bij het spel zelf. Mocht je niet genoeg verschillende kleuren papier of karton hebben, dan kun je ook kleuren combineren of kaarten en voetjes arceren met een stift. Ook kunnen Bevers vaak al goed cijfers herkennen, dus je kunt ook voetsporen van dezelfde kleur maken, maar dan per spoor met een ander cijfer op de voetjes.

De deelnemers

Verdeel de kinderen in groepjes van 5 tot 8 personen. De groepsgrootte maakt niet zo heel erg veel uit, want er is geen onderlinge competitie. Zolang de spelletjes maar op een leuke manier gespeeld kunnen worden en elke Bever genoeg aandacht en mogelijkheden heeft om mee te doen.

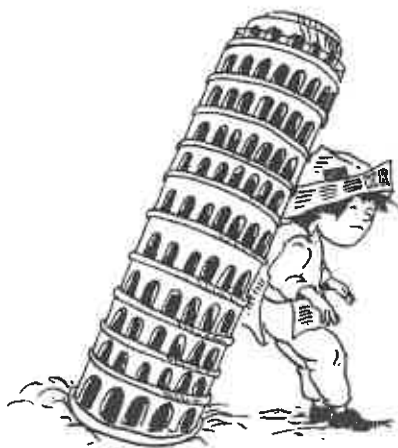
Er zijn maximaal 24 spelletjes, dat in dit spelsysteem goed is voor ongeveer 16 groepjes. Dit betekent dat er in deze opzet maximaal $16 \times 8 = 128$ Bevers aan het spel kunnen deelnemen. Dit aantal kan natuurlijk naar beneden worden aangepast door kleinere groepjes te maken of minder activiteiten aan te bieden. Doen er meer Bevers mee, dan kunnen voor sommige letters in de Alfabetkast bijvoorbeeld gewoon 2 vakjes worden gemaakt. Met in elk vakje een kaartje met een ander spel.

Met elk groepje loopt een (bege)leider mee. Wanneer er onvoldoende medewerkers zijn om alle groepjes te begeleiden en daarnaast nog alle activiteiten te bemensen, maak dan voor sommige activiteiten een duidelijke instructie en schrijf die b.v. op de grote Knoedelvoet bij het spel.



De afronding van het spel

Laat ongeveer 5 minuten voor de geplande eindtijd, Lange Doener en Willem Wereld Wijd bij de groepjes langsgaan. Zij vertellen de groepjes dat het spel waar ze mee bezig zijn het laatste spel is en dat wanneer ze klaar zijn de kaartjes en de voorwerpen in de kast mogen leggen. Op deze manier kan elk groepje nog even z'n spelletje afmaken. Ook hoeft er dus niet centraal gefloten of getoeterd te worden. De groepjes die het eerste klaar zijn, gaan alvast rond de Alfabetkast op de grond zitten en wachten tot de andere groepjes ook klaar zijn. Ondertussen zijn Lange Doener en Willem Wereld Wijd daar natuurlijk ook al.



De tijdsduur

De tijdsduur van het spel kan naar eigen inzicht aangepast worden. Voor het spelverloop maakt het niet zo veel uit, omdat er geen bepaalde hoeveelheid spelletjes gespeeld moeten zijn. Ook een algemene pauze is niet echt noodzakelijk, tenzij de organisatie en de deelnemende groepen dat juist gezellig vinden. Wanneer een groepje na afloop van een aantal spelletjes toe is aan een pauze om even wat te eten, te drinken of uit te rusten, kan dat zonder problemen. Daarna kan dan weer gewoon een volgend kaartje uit de kast worden gehaald. Wel is het handig om van tevoren met de begeleiders van de groepjes af te spreken hoelang de totale speeltijd is, zodat ze weten wat een goed moment voor een pauze is en hoeveel tijd ze dan nog over hebben.

Een richtlijn voor de totale activiteit:

- verzamelen, inleiding van het thema en uitleg van het spel: 15 minuten
- activiteiten incl. pauzes: 2 uur
- afronding: 15 minuten

Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers - beide ongeveer een halfuur - betekent het dat de hele Bever-Doe-Dag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer 3,5 uur duurt. Dit is exclusief opbouw en afbraak. Zorg dus voor voldoende eten en drinken.

Wat heb je nodig?

- Lange Doener en Willem Wereld Wijd incl. themakleding en toverlaarzen;
- Een (zelfgebouwde) poppenkast, evt. met behulp van doeken in het bos;
- Poppenkastpoppen van Knoedels;
- Dassen, doeken, sjaals e.d. voor het poppenkastspel (zie het themaverhaal);
- Een kast met een heleboel vakjes, voor elke letter één. Als je niet aan een kast kunt komen, kun je bijv. ook met (wegen)lint allemaal vakjes op de grond maken;
- Kaartjes met spelletjes;
- Een heleboel kleine kartonnen voetjes in verschillende kleuren voor de Knoedelsporen, maar als je dit teveel werk vindt, kun je de groepjes ook zelf naar de juiste activiteit laten zoeken;
- Een grote kartonnen Knoedelvoet per activiteit;
- Materialen voor de activiteiten (zie de activiteitenbeschrijvingen);
- De groepsdassen van de Beverleid(st)ers;
- Voorwerpen uit de Beverlokale;
- Een verzameling voorwerpen om bij de activiteiten uit te delen en die door de groepjes in de bijbehorende lettervakjes van de Alfabetkast worden gelegd;
- Herinneringsbadges (zie het bestelformulier);
- Een EHBO-does;
- Limonade (bekers?) en wat snoep;



De activiteiten

Hieronder een opsomming van 24 activiteitsuggesties, voor elke letter van het alfabet één, met uitzondering van de Q en X. De titels van de activiteiten worden op de kaartjes geschreven die in de Alfabetkast worden gelegd. In veel gevallen zullen er minder dan 24 activiteiten georganiseerd hoeven te worden tijdens de Bever-Doe-Dag, zodat de organisatie de leukste activiteiten kan uitkiezen. Natuurlijk kun je ook zelfbedachte activiteiten gebruiken en op een kaartje schrijven. Veel plezier!!!

De activiteiten zijn zo beschreven dat ze letterlijk overgenomen kunnen worden op de kaartjes die in de Alfabetkast worden gelegd. Sommige spelletjes duren kort en kunnen, als de Bevers het leuk vinden, enkele keren worden herhaald.

Het Knoedellied kan natuurlijk ook als activiteit worden opgenomen, zodat het in kleine groepjes kan worden geoefend, voordat het lied bij de afronding gezamenlijk wordt gezongen.



1. Gooi alles in het juiste vak!

Knoedels weten altijd precies welk voorwerp in welk vak hoort. Kunnen de Bevers dat ook?

Gooi om de beurt, vanaf 5 meter afstand, een gekleurde dennenappel in het vak met de juiste kleur. Als alle Bevers samen in totaal 50 voorwerpen in het juiste vak hebben gegooid, is de opdracht geslaagd!

Nodig:

- Teken met krijt de vakken op de grond. Voor op een grasveld: 4 lange touwen waarmee een groot 'boter-kaas-en-eieren-raster' wordt gemaakt;
- 9 gekleurde kartonnen cirkels, voor elk vak één;
- 9 stapeltjes met dennenappels die met waterverf zijn gekleurd in dezelfde kleuren als de kartonnen cirkels in de vakken.



2. Bevries!

Knoedels zie je bijna niet. Ze bewegen heel snel, maar kunnen ook heel snel wegduiken als er onraad is.

Dans en beweeg in het rond als de muziek aan gaat. Maar als de muziek stopt, moet je zo snel mogelijk op de grond gaan zitten. De laatste die op de grond gaat zitten, is af. De Bever die aan het einde overblijft, is de Superknoedel!!!

Nodig:

- Draagbare radiocassettrecorder;
- Cassettebandje met dansmuziek voor kinderen.



3. Knoedelsnoep happen

Knoedels kunnen overal voorwerpen vinden. Zelfs met hun ogen dicht en onder water!

Neem een hap lucht en plons met je gezicht in een bak met water om een overheerlijk Knoedelsnoepje te bemachtigen. Daar zit nog wel een papertje of plasticje omheen dat er voor het opeten af moet.

Nodig:

- Snoepjes in een papertje/plasticje;
- Wasbak;
- Jerrycan met water;
- Handdoeken.



4. Voetafdruk maken

De Knoedels hebben grappige kleine voetjes. Hoe zit dat met de voeten van de Bevers? Lijken die op Knoedelvoetjes?

Trek van één voet je schoen en sok uit. Doop de voet daarna voorzichtig in de verf en zet hem op het grote vel papier.



Lijkt jouw voetafdruk op de Knoedelvoetjes? Vergelijk je voetafdruk ook met die van de andere Bevers? Was daarna je voet weer goed schoon!

Nodig:

- Eén of meer rollen behang;
- Vingerverf (verdun de verf een beetje met water);
- Enkele wasbakken;
- Grote jerrycan met water en handdoeken.

Je kunt de Bevers ook met een stift de omtrek van hun voet laten tekenen. Uitknippen en inkleuren, leuk om mee te nemen!



5. Toren van Pisa

Knoedels zijn heel stil en voorzichtig. Je ziet ze bijna niet en ze laten nooit rommel achter. Kunnen de Bevers ook voorzichtig iets weghalen zonder dat het een rommeltje wordt?

Neem om de beurt een bekertje van de toren, maar het bovenste bekertje moet blijven staan. Hoeveel bekertjes kunnen jullie weghalen voordat de toren instort?

Nodig:

- Een toren van 74 plastic bekertjes. Maak voor de onderste laag een driehoek met aan elke zijde 7 bekertjes, daarop een laag met aan elke zijde 6 bekertjes, etc.
- Reservebekertjes



6. Voorwerp raden

Knoedels kunnen een heleboel voorwerpen herkennen, zelfs in het donker. Hoe goed zijn de Bevers in het herkennen van voorwerpen?

Probeer zo snel mogelijk het voorwerp te raden dat wordt getekend door de leiding. Na elke keer raden, tekent de leiding er

een lijn bij, net zolang tot het voorwerp geraden is. Als jullie 5 voorwerpen hebben geraden, dan is de opdracht vervuld!

Nodig:

- Tekenpapier;
- Stiften;
- Een lijstje met voorwerpen die de spelleider lijn voor lijn kan tekenen (bijv. beginnen met 2 of 3 lijnen).

Je kunt dit spel ook als wedstrijd met 2 teams spelen.



7. Toverlaarzentocht

Willem Wereld Wijd kan met zijn toverlaarzen hele grote stappen nemen. Zo kan hij grote afstanden afleggen en allerlei hindernissen overwinnen.

Doe alsof je Willem Wereld Wijd bent en leg de hindernisbaan af met toverlaarzen aan. Vergeet je reistas niet mee te nemen!

Nodig:

- Een paar grote regenlaarzen (van een volwassene);
- Een grote (lichte) boodschappentas;
- Materiaal voor een hindernisbaan, zoals bijv. een zeil om onderdoor te kruipen, bankjes of palen om overheen te stappen of te springen, een tafel of boomstronk om overheen te klimmen, enz.

Je kunt er ook een onderlinge wedstrijd van maken. Zorg dan wel voor een extra paar regenlaarzen.



8. Vind het snoepje!

Zoals je weet, leven Knoedels onder de grond. Ze kunnen in het donker dus heel goed zien. Je zult zien dat het niet meevalt om in het donker iets te vinden.

Doe een blinddoek om. Ga op je knieën zitten en neem een pollepel in je hand.



Probeer al kruipend de pan te vinden die in het speelveld is verstopt. Wanneer je met je pollepel de pan raakt, mag je het snoepje hebben dat eronder ligt.

Nodig:

- Een pan en pollepel;
- Een blinddoek.

Je kunt dit spel spannender maken door meer (lege) pannen in het speelveld te plaatsen en bijv. 2 Bevers tegelijk te laten zoeken. De eerste die de juiste pan heeft gevonden, mag het (extra) snoepje hebben. Zorg na afloop wel dat alle Bevers een snoepje hebben gehad.



9. De reis van Willem Wereld

Wijd

Willem Wereld Wijd heeft heel wat avonturen meegemaakt. Op een van zijn reizen was hij in Afrika.

Luister goed naar het verhaal en probeer alle bewegingen te doen die bij bepaalde dieren horen.

Nodig:

- Verzin een verhaal over Willem Wereld Wijd in Afrika, waar hij veel dieren tegenkwam en bijv. bijna werd opgegeten door een leeuw, maar nog net op tijd kon ontsnappen met zijn toverlaarzen. Bij elk dier dat wordt genoemd, moeten de Bevers bepaalde gebaren of geluiden maken. Bijv. Leeuw = grommen en klauwen, Olifant = stampen en een slurf nabootsen, Aap = met handen onder armen en een gek gezicht maken, Luipaard = doodstil sluipen over de grond, etc.
- Een leid(st)er die goed verhalen kan vertellen.



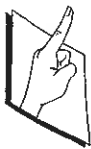
10. Voorwerpenvoorstelling

De Knoedels hebben enorm veel verschillende voorwerpen verzameld. Van zo'n bonte verzameling zou je een mooie foto kunnen maken.

Knip allerlei voorwerpen, bloemen en dieren uit de tijdschriften en plak ze op het grote vel papier.

Nodig:

- Oude tijdschriften;
- Kinderscharen;
- Lijm;
- Grote vellen papier of een rol behang (dan kunnen alle groepjes samen 1 superfoto maken).



11. Knoedelpoppetjes maken

Knoedels zien er best wel grappig uit, klein met leuke gezichtjes. Zouden de Bevers zelf wel een Knoedeltje willen hebben?

Maak een Knoedelpoppetje door een rolletje karton om je vinger te plakken. Teken daar een Knoedelgezichtje op. Als je poppetje klaar is, kan het met de poppetjes van de andere Bevers gaan praten.

Nodig:

- Strookjes karton;
- Plakband;
- Stiften.

Laat de Bevers via de poppetjes met elkaar praten, poppenkast spelen of elkaar vragen stellen, zoals: Waar kom je vandaan? Hoe heet je? Wat is je lievelingseten? Wat vind je leuk om te verzamelen? Ben je wel eens wat kwijtgeraakt of heb je wel eens wat verloren?





12. Wat is er weg?

Iedereen is wel eens wat kwijt. Soms heb je het nog niet eens in de gaten. Denk bijvoorbeeld maar eens aan Willem Wereld Wijd, die ineens zijn toverlaarzen kwijt was. Hoe snel hebben de Bevers het in de gaten als er iets weg is?

Ga zitten in een kring. Nadat één Bever de kring heeft verlaten, wijst de leid(st)er een Bever aan die een kledingstuk uittrekt, bijv. een schoen, jas, trui. Daarna komt de Bever die is weggegaan weer terug en moet proberen te ontdekken welk kledingstuk is verdwenen.

Dit kun je langzaam moeilijker maken door meer kledingstukken te laten verdwijnen.



13. Staarten verzamelen

Zoals jullie weten verzamelen Knoedels van alles. Daarvoor moet je wel snel zijn!

Stop allemaal een staart achterin je broek. Eén Bever wordt door de leid(st)er aangewezen als de verzamelaar. Deze Bever moet proberen binnen 2 minuten zoveel mogelijk staarten bij andere Bevers uit de broek te trekken. Daarna is een andere Bever weer aan de beurt. Wie verzamelt de meeste staarten?

Nodig:

- Staarten van crêpepapier of linten;
- Een begrensd speelveld.



14. Kleurenoverlooptje

Knoedels zijn gek op gekleurde voorwerpen, maar vinden het soms wel moeilijk om te kiezen welke kleur ze het mooist vinden!

Aan één kant van het veld liggen 5 stapeltjes gekleurd papier. Elk stapeltje heeft een eigen kleur. Elke Bever zoekt 4 kleuren uit en houdt die in je hand. In het midden staat één Bever. Dit is de kleurenwachter. Nadat de kleurenwachter een kleur heeft genoemd, lopen alle Bevers met de door hen uitgekozen kleuren naar de overkant. Maar... als je wordt getikt door de kleurenwachter en je hebt de genoemde kleur niet, dan ben je af en moet je de kleurenwachter gaan helpen met tikken. Wie houdt het 't langste vol?

Nodig:

- Kleine kaartjes van papier of karton met 5 verschillende kleuren;
- 5 bakjes om de kaartjes in te leggen.

Laat de Bevers elke keer na het overlopen een nieuwe kleur kiezen. Om het spannender te maken, kun je na een paar keer het aantal uit te kiezen kleuren verminderen tot 3 of zelfs 2.



15. Puzzel vissen

Knoedels verzamelen niet alleen gevonden voorwerpen, maar kunnen ook heel goed 'sorteren'. Dat wil zeggen, dingen die bij elkaar passen ook bij elkaar leggen. Het is net puzzelen.

Ga in een rij staan op 10 meter afstand van de cirkel waarin de puzzelstukken liggen. De nr. 1 van de rij krijgt de hengel, loopt naar de cirkel, vist een puzzelstuk op en brengt dat terug naar de groep. Daarna is nr. 2 aan de beurt, etc. Net zolang totdat alle puzzelstukken opgevist zijn. Probeer dan samen de puzzel compleet te maken. Wie komt er tevoorschijn?

Nodig:

- Een groot stuk piepschuim waarop een afbeelding van Willem Wereld Wijd of een Knoedel is getekend, in grote puzzelstukken is gesneden;
- Touw of ijzerdraad om aan elk puzzelstuk een lus of oog te maken



waaraan het puzzelstuk opgevest kan worden;

- Een stok met een haakje van ijzerdraad (de hengel).



16. Voetenmemory

De Knoedels hebben grappige kleine voetjes. Zullen we een spel doen om te kijken hoe goed jullie de Knoedelvoetjes kunnen onthouden?

Schud de 32 speelkaarten door elkaar en leg ze in 4 rijen met de afbeelding naar beneden. Draai twee kaarten om. Zijn het twee voetjes van dezelfde kleur, dan mag je de kaarten wegnemen en doorgaan. Zo niet, dan draai je de kaarten weer om en is de volgende Bever aan de beurt. Net zolang doorgaan tot alle kaarten weg zijn. Wie heeft de meeste voetjes verzameld?

Nodig:

- 32 speelkaarten, waarop in totaal 16 x 2 dezelfde voetjes staan afgebeeld.

Je kunt zelf speelkaarten van wit karton maken en daarop verschillende kleuren voetjes tekenen of plakken. Als je niet genoeg kleuren hebt, kun je de voetjes ook arceren. Je kunt ook gewone speelkaarten nemen en daar een papieren voetje opplakken.



17. Verstopdoosjes

De Knoedels hebben een heel goed geheugen. Als ze eenmaal een voorwerp hebben gezien, onthouden ze het.

Loop in tweetallen langs de route. Links en rechts van de route zijn doosjes verstopt. In elk doosje zit een voorwerp. Kijk in elk doosje dat je vindt, leg het terug en probeer het voorwerp dat erin zit te onthouden. Vertel aan het einde van de route aan de leiding welke voorwerpen je allemaal hebt onthouden.

Nodig:

- 16 kleine en grote luciferdoosjes
- kleine voorwerpen om in de doosjes te doen
- een (uitgezet) pad om de doosjes langs te leggen

Je kunt de Bevers samen de inhoud van de doosjes laten bekijken, maar je kunt ook afspreken dat de ene Bever in de doosjes links van het pad kijkt en de andere Bever in de doosjes rechts van het pad.



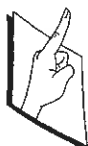
18. Uitzoekspel

De Knoedels hebben heel veel voorwerpen verzameld, maar nu moet het gesorteerd worden.

De Bevers staan in 2 rijtjes naast elkaar. Op 10 meter afstand van elk rijtje staat een grote mand met allerlei voorwerpen. Om de beurt rent van elk rijtje een Bever naar de mand, pakt een voorwerp en brengen het waar het hoort. Doeken bij doeken, papier bij papier, speelgoed bij speelgoed, enz. Welk rijtje heeft het eerste z'n mand leeg en heeft de meeste voorwerpen op de juiste plek neergelegd?

Nodig:

- 2 grote manden of dozen;
- allerlei voorwerpen die gesorteerd moeten worden;
- kleine manden, dozen of bakken waarop staat welke voorwerpen erin horen.



19. Wie sluipt daar?

Willem Wereld Wijd heeft niet gezien dat de Knoedels zijn toverlaarzen meenamen, want ze kunnen heel goed sluipen.

Een Bever speelt Willem Wereld Wijd en staat met de rug naar de andere Bevers toe en heeft z'n handen voor de ogen. De andere Bevers, die de Knoedels zijn, staan op 10 meter afstand op een lange rij.



Willem Wereld Wijd roept: "Wie sluipt daar door het bos?!" En draait zich bij het laatste woord vlug om. De Knoedels proberen voorzichtig vooruit te sluipen, maar stoppen als Willem Wereld Wijd zich omdraait. Wie nog beweegt en door Willem wordt gezien, moet weer terug naar het begin. De Knoedel die bij Willem weet te komen, heeft gewonnen en wordt de nieuwe Willem.

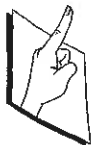


20. Voorwerpen in het bos

De Knoedels zoeken en vinden overal voorwerpen. Ook in het bos.

Zoek in het bos allerlei voorwerpen die je zelf mooi en interessant vindt, zoals bladeren, eikels, kastanjes en dergelijke. Bekijk na afloop samen met de andere Bevers wat jullie allemaal hebben verzameld. Leg de voorwerpen die ongeveer hetzelfde zijn bij elkaar en vertel wat je mooi en interessant vindt aan de voorwerpen die je zelf gevonden hebt.

Zorg voor een afgebakend stuk bos of loop met een aantal leid(st)ers mee en zorg dat de Bevers bij je in de buurt blijven. Keer na 5 a 10 minuten weer terug, ga in een kring zitten en bekijk en bespreek de verzamelde voorwerpen.



21. Goudstukken zoeken

De Knoedels vinden soms ook wel eens hele waardevolle voorwerpen. Dat is natuurlijk wel heel erg leuk.

In het veld liggen een heleboel 'gewone' kroonkurken, maar er liggen ook enkele goudstukken tussen. Probeer binnen 5 minuten zoveel mogelijk goudstukken te vinden. Wanneer je een goudstuk vindt, lever je dat in bij de leiding. Na afloop worden de goudstukken geteld.

Nodig:

- Eén of meer grasveldjes waarop 200 à 300 kroonkurken zijn verspreid, waarvan er 20 à 30 goudkleurig zijn geverfd.

Je kunt van het inleveren van een goudstuk iets bijzonders maken, door de goudpot bijv. ergens (veilig) in een boom te hangen. Om een goudstuk in te leveren moeten de Bevers een klein stukje in de boom klimmen. Of hang bijv. een bel bij de goudpot. Elke keer wanneer een Bever een goudstuk in de pot stopt, mag hij of zij aan de bel trekken. Na afloop van de dag s.v.p. wel alle kroonkurken weer opruimen.



22. Zoeken in het "donker".

De Knoedels wonen onder de grond en kunnen dus goed de weg vinden in het donker. Maar Willem Wereld Wijd niet. Als Willem Wereld Wijd in het donker iets kwijt is, moet hij dat op de tast terug zien te vinden. Zie maar eens hoe moeilijk dat is.

Alle Bevers, op twee na, verspreiden zich over het speelveld en gaan met gekruiste benen op de grond zitten. De twee Bevers die zijn overgebleven, spelen Willem Wereld Wijd en krijgen een blinddoek om. Zij moeten proberen kruipend de andere kinderen te vinden die zij zogenaamd zijn kwijtgeraakt in het donker. Een Bever die wordt 'teruggevonden', wordt bij de leiding gebracht. Het tweetal krijgt hiervoor 3 minuten de tijd, daarna wordt er gewisseld. Welk tweetal vindt de meeste kinderen terug?

Nodig:

- 2 blinddoeken.

Hou de grenzen van het speelveld in de gaten. Wanneer het voor de zoekende Bevers moeilijk is om de zoekgeraakte Bevers te vinden, kun je de andere Bevers zachtjes geluid laten maken, bijv. door als muisjes te piepen.





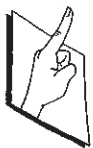
23. Knoedelgezichtjes

schminken

Knoedels hebben sterren en ronde en ovale cirkels op hun gezicht. Grote en kleine en in allerlei kleuren. Wil je net als de Knoedels ook mooie sterren en cirkels op je gezicht? Dat kan! En misschien mag je zelf ook nog meehelpen.

Nodig:

- Schmink, penselen, spiegels;
- Water, bekertjes, tissues;
- Tafel, stoeltjes.



24. Knoedelsoep

De Knoedels houden wel van een lekker pannetje soep. Maar bij de Knoedels is het recept voor de soep elke keer anders. Dit is afhankelijk van de ingrediënten die ze hebben kunnen vinden.

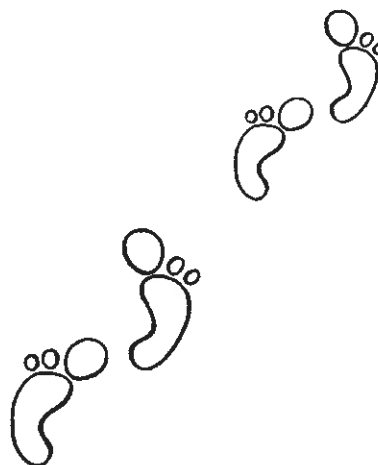
Maak 3 of 4 groepjes van 2 of 3 Bevers. Elk groepje gaat in een hoek van het speelveld staan. Elk groepje stelt een ingrediënt voor (vermicelli, prei, wortel, etc.). In het midden is een cirkel getekend (de kookpan) waar een Bever of leiding in staat (de kok). De kok roert in de pan en zegt: "Ik ga een lekker soepje maken en daarvoor heb ik nodig...." en noemt één van de ingrediënten. De kinderen van dat groepje gaan om de pan heen staan. Als de kok zegt: "De soep is koud", blijven de kinderen staan. Als de kok zegt: "De soep wordt warmer", gaan de kinderen om de pan heen lopen. Hoe warmer de soep wordt hoe sneller de kinderen om de pan heenlopen. Wanneer de soep kookt, rennen de kinderen, maar... wanneer de kok zegt dat de soep aanbrandt, moeten de kinderen zo snel mogelijk terug naar hun hoek terwijl de kok ze probeert te tikken. Kinderen die getikt zijn, zijn af of mogen de kok gaan helpen.

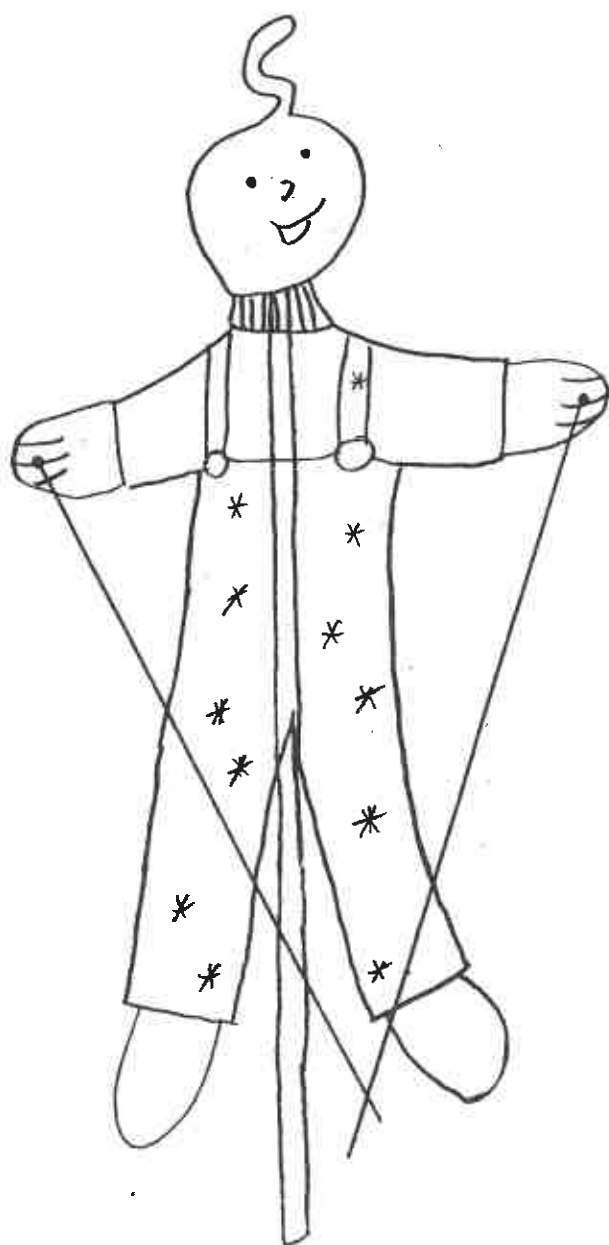
Nodig:

- krijt, touw of een hoepel om een cirkel te maken.

Tips voor planning en organisatie

- Op bladzijde 55 van de bestuursmodule nr. 4 "Organiseren van activiteiten" staat een uitgebreide checklist voor de voorbereiding en organisatie van grote(re) activiteiten.
- Ook op blz. 43 en 44 van het Handboek Leiding Bevers staan tips voor het organiseren van grote activiteiten, zoals een EHBO-doos, een veilige en schone omgeving, enz.
- Kijk ook eens in de spelbrochures voor de Bever-Doe-Dag van voorgaande jaren.
- Lees vooral het verhaal over de Knoedels in het Handboek Leiding Bevers vanaf blz. 185. Aan het eind staan nog enkele andere activiteitsuggesties.
- De opzet van het spel is zo bedacht dat de Bevers de activiteiten in hun eigen tempo kunnen doen. Wanneer ze een spel leuk vinden, kan dat gewoon nog een keer gedaan worden zonder dat het totale spel in de war loopt. Wanneer ze echt geen zin hebben en niet willen mee doen, is dat bij de meeste spelletjes ook niet zo'n probleem.

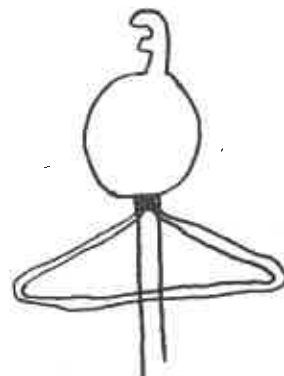




Voor een grotere pop

- gebruik een echt blousje met eventueel een broek (dan heb je benen)
- wikkel iets om zijn nek
- maak van vilt losse handen en zet die aan de mouwen
- met sokken kun je voeten maken
- aan handen twee dunne (bamboe) stokjes bevestigen

- kies een grotere bal en maak deze vast op een (kinder) kleeerhangertje
- ijzerdraadje
- beetje opvullen
- kous of stof erover



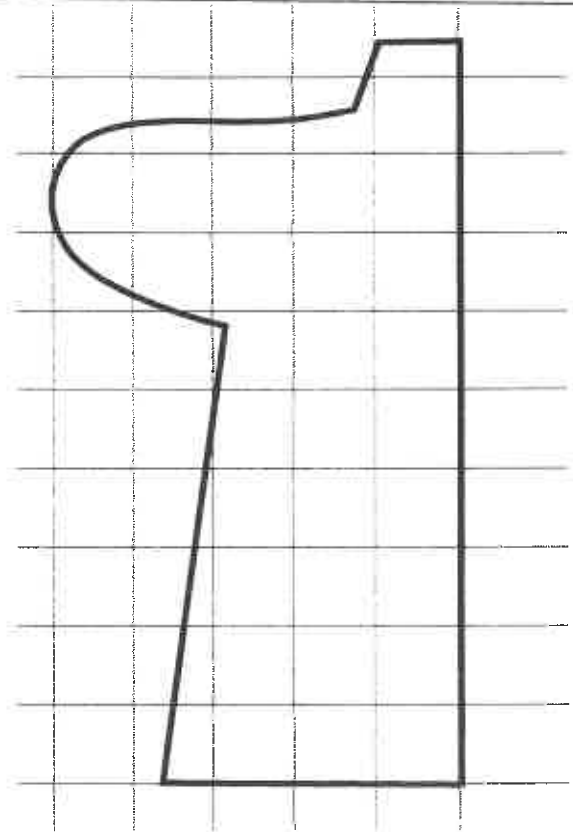
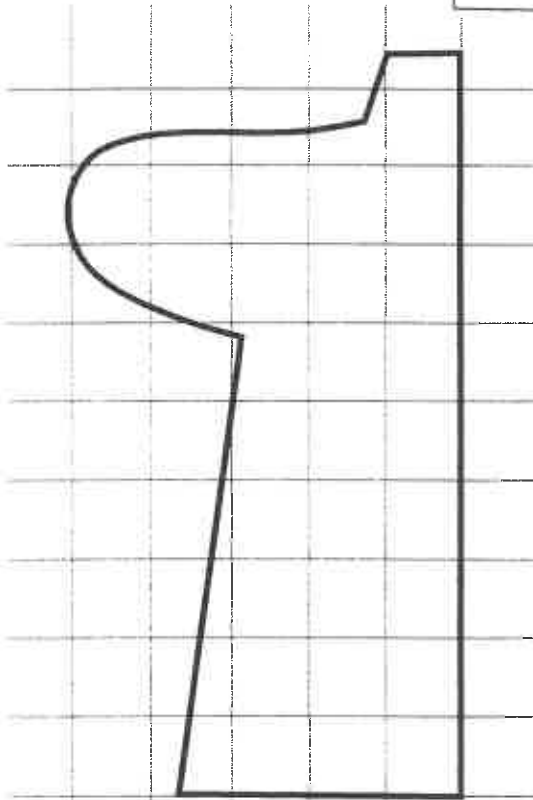


Kleine knoedel

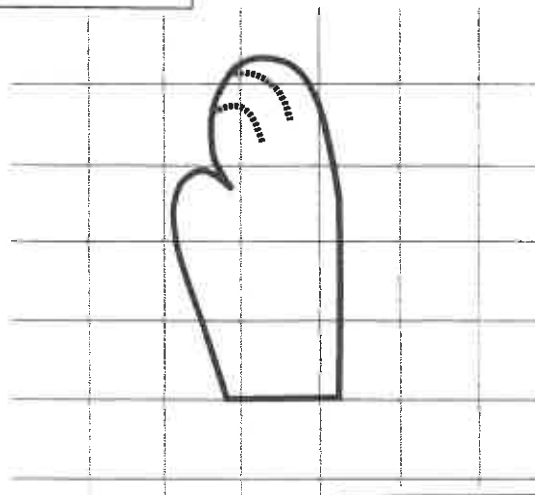
- ijzerdraadje, met opvuisel
- piepschuim balletje
- kous erover
- goed vast lijmen met lijmpistool
- gat in het hoofd daarin kokertje papier →
- vilten lijfje (zie patroon)

Patroon van een knoedelpop

- Bij knippen stof dubbel, daarna nog 1x knippen
- voor en achterkant aan elkaar naaien en hoofd aan vast



- 1 hokje is 1 bij 1 cm
- voor kleine pop 2,5 x vergroten
- wil je nog groter dan 4x vergroten



- 4x knippen uit vilt
- losjes opvullen
- stik vingers op stippellijn
- voor een grotere pop 4x vergroten





Scouting

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