

Beverdoedag 2004

Het zwervende snoeppapierfje



Scouting

Met hetzelfde gemak gooi je 't in de afvalbak.

www.nederlandschoon.nl



Colofon

Het zwervende snoeppapiertje
Is een uitgave van
Scouting Nederland
Leusden, juni 2003

Samenstellers

Sandra van Breemen
Erica Delrue
Riet Franssen
Rogier Kooij
Eric Lepelaar

Tekstbewerking

Hans de Groot

Eindredactie

Frank van Geffen
Erica Marsman

Illustraties

Els Vermeltfoort

Vormgeving

Rosaly Tijmensen

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. 4

- Introductie op de Bever-Doe-Dag
- Aan de slag
- De afronding
- Enkele tips voor het thema
- Het Bever-Doe-Daglied

Uitleg van het spel blz. 8

- Het spelverloop
- De deelnemers
- De afronding van het spel
- De tijdsduur
- Wat heb je nodig?

De activiteiten blz. 10

Tips voor planning en organisatie blz. 16

Bijlagen:

- Tekst en muziek van de Konijnenpolka
- Boekenlijst
- BuitenGewoonActief

Inhoudsopgave

Dere
pagina
enkelzijdig?

Inleiding

Dit is de spelbrochure voor de Bever-Doe-Dag 2004. 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 spel brochure aan bij het project Natuurlijk Scouting, BuitenGewoonActief. In dit project werkt Scouting Nederland samen met de Stichting Nederland Schoon, de Koninklijke Nederlandsche Heidemaatschappij en IBAS-groep B.V. Het VSBfonds is medefinancier van het project.



Met dit project wordt geprobeerd om alle Scouts van jong tot oud zich meer bewust te laten zijn van hun eigen leefomgeving en hen te stimuleren om beter met die leefomgeving om te gaan.

Dit gebeurt voor de Bevers natuurlijk op een speelse manier die aansluit bij hun ontwikkelingsniveau en belevingswereld. Het (samen) ondernemen van leuke en leerzame activiteiten staat daarbij voorop. Een plezierige vrijetijdsbesteding en leren door doen, zijn immers de motto's van Scouting.

In het verhaal en de activiteiten in deze spelbrochure is daarom bijvoorbeeld niet alleen aandacht besteed aan vervuiling door snoeppapiertjes en ander zwerfafval. We laten ook zien waar zo'n papiertje kan terechtkomen voordat het in de afvalbak komt. De Bevers volgen met het verhaal en de activiteiten de zwerftocht van een wel heel bijzonder snoeppapiertje. Op deze zwerftocht komen de Bevers bijna



alle dieren uit de tuin van Hotsjietonia tegen en beleven ze allerlei avonturen.

We hopen met deze spelbrochure de regiomedewerkers en Beverleid(st)ers op weg te helpen om een leuke en avontuurlijke Bever-Doe-Dag te organiseren waarvan de Bevers ook nog wat kunnen opsteken.

Net als voorgaande jaren is deze spelbrochure samengesteld door een werkgroepje van enkele vrijwilligers die veelal ook actief zijn als Beverleid(st)er in hun groep. Ben je zelf ook Beverleid(st)er of ben je regiomedewerker voor de Bevers en heb je leuke suggesties?

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 2004

Voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag

Om zich 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 vind je als suggestie een inleidend verhaal om het thema te introduceren.

Naar eigen inzicht kun je dit verhaal voorlezen, door een 'echte' Lange Doener laten naspelen of in een poppenkastspel uitbeelden.

De opkomst vooraf

Lange Doener zit lekker in de tuin van Hotsjietonia uit te rusten in zijn tuinstoel. "Hè, hè, lekker even zitten en een heerlijk glaasje limonade drinken, met een rietje, mmm..."

En kijk, daar gaat Fladdertje de Vlinder, op weg naar de bloementuin. "Dat is ook lang geleden", denkt Lange Doener. Bijna net zo lang geleden als de laatste keer dat hij Hotsjietonia heeft schoongemaakt. En dat is wel weer eens nodig hoor! Gisteren waren er Bevers op visite en die hebben lekker zitten snoepen en samen met Frederik Scheuremaar al de snoeppapiertjes zitten te verscheuren!

Oei, oei, wat een enorme berg rommel geeft dat...! Tja, dat kan natuurlijk niet en daarom gaat Lange Doener eens flink aan de slag om de boel op te ruimen. Hij ziet er wel raar uit hoor! Hij heeft een keukenschort voor en om zijn hoofd heeft hij een roodgeruite theedoek geknoopt. Zo gaat hij met de bezem aan de slag. Hij veegt net zo lang door tot alle snoeppapiertjes bij elkaar op een grote berg liggen.

Als hij klaar is, gaat Lange Doener weer even lekker zitten in zijn tuinstoel. Hij kijkt nog eens lachend naar al die snoeppapiertjes. Wat een enorme berg...!

Plotseling hoort Lange Doener een geluid in de tuin en ziet hij Peen het konijn een gat graven, vlakbij de moestuin waar de worteltjes staan. Maar die worteltjes zijn

toch nog niet groot genoeg? Wat doet Peen daar dan?

Peen is druk aan het graven, want hij ruikt de heerlijke geur van zoete spekkies met chocolade...! Hij graaft en graaft, tot hij plots met zijn neus op iets hards komt. Wat is dat nu weer? Het is klein, verfrommeld en vies en het zit vast in een ondergrondse gang van Mary de mol. Nou, die wil vast en zeker geen rommel in haar huisje onder de grond, want Mary krijgt binnenkort een nestje jongen. En ja... dan ruim je natuurlijk alles eerst goed op. Peen pakt het vieze, maar lekker ruikende ding tussen zijn tanden en probeert weer boven de grond te komen. Hé... wie hoort hij daar aankomen?

Daar komt Lange Doener aan. Wat ziet hij er gek uit! Hij heeft een theedoek om zijn hoofd geknoopt en een groot keukenschort over zijn kleren aangetrokken... Peen moet daar wel een beetje om lachen. Wat een gek gezicht...!

"Hé Peen", roept Lange Doener, "wat heb je opgegraven? Laat me eens kijken." Peen haalt uit de modder een verfrommeld papiertje waar ooit een snoepje in zat.

"Peen, als je papier eet, dan word je ziek hoor! Dan krijg je pijn in je buik en kun je geen worteltjes meer eten. Maar wacht eens...", Lange Doener bekijkt het papiertje heel goed, "dit is wel een heel, heel oud papiertje. De letters zijn bijna niet meer te lezen, maar ik geloof dat ik het wel herken! Nee maar!

Dat dit papiertje er nog is!" Dromerig kijkt Lange Doener voor zich uit en hij denkt aan vroeger...



In zijn gedachten is Lange Doener weer een jongetje van een jaar of zeven. Hij ziet eruit als een echte tuinman. Hij heeft een stoere tuinbroek aan en heeft in zijn handen een hark, een gieter, en een schepje. Hij weet nog wat hij daarmee ging doen. Hij wilde een snoepjesboom planten, want hij dacht dat als hij het snoepje in de grond zou stoppen, hij het

elke dag water zou geven en de zon af en toe zou schijnen, dat er dan vast een hele mooie grote snoepjesboom uit zou groeien! Dan zou hij elke dag een snoepje uit de boom plukken. Maar de dagen gingen voorbij en er kwam geen boom. Iedere dag ging hij kijken, maar helaas, geen boom!

Lange Doener schiet in de lach als hij er aan terugdenkt. Natuurlijk kan dat niet! Snoepjes groeien niet aan bomen, je moet ze kopen in de winkel. Worteltjes groeien ook niet aan bomen, die groeien in de grond. Zal hij voor Peen eens gaan kijken of de worteltjes al groot genoeg zijn?

Hoei..., hoeiii..., HHHOEIIII!!

Plotseling steekt er een harde wind op en o jee..., daar vliegen alle snoeppapiertjes, die hij juist zo keurig op een hoop had geveegd, zomaar door de lucht en door de hele tuin.

Vliegensvlug probeert Lange Doener de papiertjes te pakken en hij rent wel tien rondjes door de tuin met een grote vuilniszak. Had hij alle rommel nu maar meteen opgeruimd! Na een halfuurtje rennen en vegen, is alles gelukkig weer opgeruimd. Lange Doener is maar wat trots op zijn mooie schone tuin.

Dan krijgt hij een idee. Misschien willen de Bevers volgende week wel op bezoek komen. Dan kunnen ze zien hoe goed hij zijn tuin heeft schoongemaakt. Snel gaat Lange Doener naar binnen om de uitnodigingen te schrijven.

Suggesties

- Oefen met alle Bevers alvast het lied van de Bever-Doe-Dag: 'Lange Doener heeft een tuintje'. De tekst staat aan het eind van het volgende hoofdstuk. Je kunt eventueel zelf met de Bevers extra coupletten verzinnen.
- Leer de Bevers het liedje 'Opa Bakkebaard'.
- Laat de Bevers een tekening maken over de tuin van Lange Doener. Met z'n allen maken ze dus samen een grote tekening. Misschien leuk om mee te nemen voor Lange Doener?
- Ga je eigen Hotsjietonia eens lekker soppen en dweilen, ramen wassen, stofzuigen enz. Bevers vinden het

heerlijk om zelf met emmer, spons, zeem of dweil aan de slag te gaan.

- Pak een leuk boek uit de boekenlijst en lees het voor. Daarna kun je het met de Bevers naspelen.
- Een echte aanrader is het boek 'Over een kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft'.
- Heb je een doorzichtige bak, een oud aquarium bijvoorbeeld? Daar kun je samen met de Bevers leuke mollengangen in maken. Knip wc-rolletjes over de lengte half door en maak er een lange slang van door breed plakband of touwtjes te gebruiken. Plaats ze tegen de kant aan. Vul de bak met zand nadat je eerst een touwtje door de gangen hebt geleid. Maak een mol van papier of stof en maak die aan het ene uiteinde van het touwtje vast. Trek nu aan het andere uiteinde. Zo zie je de mol door de gangen kruipen. Maak je aan de achterkant van de mol ook een touwtje, dan kun je hem door de gangen heen en weer trekken.



Het themaverhaal van de Bever-Doe-Dag

Introductie op de Bever-Doe-Dag

Bij aankomst op het spelterrein heet Lange Doener alle kinderen welkom. Hij ziet er wel een beetje raar uit: hij draagt een keukenschort, heeft huishoudhandschoenen aan, een theedoek om zijn hoofd geknoopt en naast hem staat een grote afvalton. Hij heeft eigenlijk niet zoveel tijd, want hij is nog even de laatste rommel aan het opruimen, maar dat is niet gemakkelijk. Hij zucht en puft en loopt wanhopig achter Frederik Scheuremaar aan. Die loopt namelijk zingend rond terwijl hij van een krant snippers scheurt en die zomaar op de grond gooit.

"Frederik!" roept Lange Doener. "Doe dat nou niet, snippers horen in de vuilnisbak!" Maar Frederik hoort hem niet en aan Hippe Springveer heeft Lange Doener ook niet veel. Die zit op een bezem en speelt alsof ze door de lucht vliegt, maar vegen, ho maar!

Als alle Bevers er zijn, gaan ze in een grote kring rond Lange Doener zitten en ook Frederik en Hippe komen erbij. Dan vertelt Lange Doener dat hij blij is dat alle kinderen er zijn. Hij heeft zo zijn best gedaan om zijn tuin schoon te maken. Hij heeft alle snippers en snoeppapiertjes die hij kon vinden, opgeruimd en in de afvalton gedaan. Kijk maar hoe vol de afvalton al is. Daar zit al een berg snoeppapiertjes in.

Terwijl Lange Doener de ton wat voorover kantelt, duikt Frederik er enthousiast met zijn hoofd in en begint onder het uitroepen van vreugdekreetjes in de ton te graaien, zodat de papiertjes weer in het rond vliegen.

"Frederik", zegt Lange Doener een beetje wanhopig, "doe dat nou niet, dan maak je er weer een rommeltje van."

Hippe springt op en begint driftig de grond om de ton heen schoon te vegen, terwijl ze met een vrolijk gezicht roept:

"Het geeft niet hoor Lange Doener, ik ruim het wel op."

Frederik kijkt een beetje sip. Dan zegt Lange Doener: "Dat is goed Hippe.

Je mag best eens een beetje rommel maken, als je het ook maar weer opruimt." "Doe jij dat ook altijd Lange Doener?" vraagt Hippe aan Lange Doener.

Dan krijgt Lange Doener een rood hoofd en kijkt een beetje beteuterd. "Ik had bijna alle papiertjes uit de tuin opgeruimd, maar één snoeppapiertje heb ik nog niet te pakken kunnen krijgen. En eigenlijk is dat een beetje mijn eigen schuld. Het was het papiertje van een snoepje dat ik zelf had opgegeten en ik weet nog precies hoe het eruitzag. Het had rode stippen aan de voorkant en was zilverkleurig aan de achterkant. En vlak voordat ik het papiertje in de afvalton wilde stoppen, blies de wind het uit mijn hand. Zoef... daar vloog het door de lucht, dwars door de tuin. En weet je wat er toen gebeurde? Luister maar eens naar dit verhaal, dan zal ik het jullie vertellen."

Lange Doener pakt een boek en leest het volgende verhaal voor.

Het snoeppapiertje dwarrelt almaar verder door de tuin. Daar komt Billy de hond aangerend. Hij springt achter dat papiertje aan. "Waf, waf, waf, waf...! Dat is 'n leuk spel!"

Plotseling vliegt het papiertje zomaar de vijver in. "Wat nu?" denkt Billy, "ik kan nog niet goed zwemmen! Dat is nou jammer zeg."

Eerst drijft het papiertje nog wel op het water maar langzaamaan wordt het te nat en zakt het naar de bodem. Hé, daar zwemt toevallig Benno de vis. "Blub, blub, blub..., blub,blub,blub...", zegt Benno en zwemt naar het papiertje toe. Benno denkt dat het een lekker hapje is. Als hij het papiertje in zijn bek heeft, merkt hij dat het helemaal niet zo'n lekker hapje is. Jakkes! Hij doet zijn bek weer open en het papiertje schiet met een grote luchtbel naar buiten. De luchtbel neemt het papiertje door het water weer mee naar boven. Even later drijft het papiertje weer op het water.

Intussen is Billy al weer ergens anders aan het spelen. Françoise de eend komt aanzwemmen en ziet het vieze natte propje papier drijven. "Wacht eens even", denkt Françoise bij zichzelf, "daar kan ik

mooi het gat in mijn nestje mee dichtmaken en het staat nog mooi ook!" In haar snavel neemt ze het snoeppapiertje mee naar haar nest. "Kwak, kwak, kwak...", waar zijn toch al die kuikentjes van mij? Ik heb iets moois gevonden, dan hebben jullie het niet meer koud", zegt ze tegen haar kleintjes. Françoise duwt voorzichtig het propje in het nest.

Ja zeg, in het nest zitten wel tien eendjes, allemaal met zachte, gele donsveertjes. Omdat de zon lekker is gaan schijnen, besluit Françoise met haar hele eendenfamilie een stukje te gaan wandelen door de tuin. Zo lopen de kleintjes keurig in een rijtje achter hun moeder aan.

Dat zien de vogeltjes
Snabbel en
Babbel ook!
Ze zijn wel een
beetje jaloers



op het snoeppapiertje. Het glinstert zo mooi, dat het wel een waardevolle schat lijkt. Snabbel en Babbel zijn gek op mooie glimmende dingen!

Omdat het papiertje is opgedroogd door de zon, is het een beetje gekrompen en pikken de vogeltjes het zo met hun snavel uit het lege eendennest. Snel vliegen Snabbel en Babbel naar hun vogelhuisje bij de grote boom middenin de tuin van Hotsjietonia.

Het vogelhuisje is mooi rood geverfd. In de winter hangen Bevers er wel eens lekkere nootjes in, maar in de zomer hoeft dat niet. Dan is er genoeg eten te vinden.

Trots leggen de vogeltjes het snoeppapiertje in hun vogelhuisje.

"Eigenlijk is het erg rommelig in ons vogelhuis", zegt Babbel tegen Snabbel.

"We moeten het eens opruimen, anders haalt Lange Doener het huisje misschien wel weg. En het is nou net zo leuk om te wonen middenin de tuin van Hotsjietonia."

Maar Snabbel heeft er niet zo'n zin in en vliegt het vogelhuisje uit om lekkere wormpjes te gaan zoeken in het gras.

Babbel gaat eens flink opruimen en gooit alle oude takjes uit het huisje.

Maar Babbel gooit per ongeluk niet alleen de takjes naar beneden, maar... hoeps!

daar valt ook het snoeppapiertje uit het vogelhuisje, precies op de neus van Sander de poes.

"Miaauww, dat is een leuk speelgoedje", zegt Sander de poes. "Miauw, miauw."

Met zijn pootjes slaat hij tegen het papiertje aan, waardoor het steeds een eindje in de lucht zweeft. "Miauw, dat is leuk."

Nu probeert Sander eroverheen te springen, hoepla, hoepla, door de lucht.

Opeens springt Sander tegen de benen van Hippe Springveer aan. Boem, au! Daar ligt Sander op de grond. Het snoeppapiertje waait verder en verdwijnt in een gat...

Wat is dat nu weer? Het lijkt wel een hol... Wie zou hier wonen?

O, kijk, dat is Olivier de hamster. Weet je wat hamsters doen met alles wat ze vinden? Ze stoppen het in hun wangzakken. En ja hoor, Olivier ziet het papiertje, gaat er direct op af en stopt het snel in zijn wangzak.

Oei, wat nu...? Opeten is heel gevaarlijk! Kijk goed uit hoor Olivier!

Olivier voelt eens met zijn voorpootjes aan zijn wangzakken. "Mmm...", denkt hij, "die zijn nu wel vol genoeg. Ik ga mijn voorraad maar eens naar mijn geheime verstoppplaats brengen!"

Snel kruipt Olivier uit zijn holletje en kijkt voorzichtig in het rond.

Vooral voor Sander de poes moet hij goed uitkijken, anders komt die achter hem aan!

Maar nee hoor, Sander is nog steeds lekker aan het spelen met Hippe. Snel neemt

Olivier een aanloop en rent vliegensvlug over het gras, langs de dikke boom, om de vijver heen, door de moestuin, langs de rij met

lekkere kropjes sla, onder het zitbankje door, over het zandpad en snel onder de deur van

het schuurtje door. Daar verstopt hij, ergens rechts in het hoekje, het snoeppapiertje bij zijn

geheime voorraad.

Opeens schrikt Olivier! Hij spitst zijn oortjes.

Wie komt daar aangelopen?

Het is... het is...

"Oh, gelukkig, het is Lange Doener maar", denkt Olivier opgelucht.

"Hé, Olivier, wat doe jij hier?" vroeg ik. En toen zag ik het snoeppapiertje waarmee eerst Billy aan het spelen was. Toen ik het hele verhaal hoorde, was ik wel verbaasd hoor en ik heb het papiertje maar snel in de afvalbak gegooid. Wie weet, waar het anders weer terecht komt.

Lange Doener doet het boek dicht, kijkt rond en zegt. "Zo zie je maar wat er allemaal met een snoeppapiertje kan gebeuren als je het niet goed opruimt." Dan krijgt Hippe een idee. "Weet je, Lange Doener", zegt ze, "misschien vinden de Bevers het wel leuk om ook zo'n zwerftocht door de tuin te maken langs alle dieren, net als het snoeppapiertje." Nou dat vindt Lange Doener een uitstekend idee en de Bevers natuurlijk ook.

Aan de slag

De Bevers worden verdeeld in een paar groepjes. Van elk groepje mag een Bever een keer in de afvalton grabbelen en er een kartonnen kaartje in de vorm van een groot uitgevallen snoeppapiertje uithalen. Op het kaartje staat de afbeelding van een dier met de naam van de activiteitenpost. De Bevers moeten op zoek naar de juiste activiteitenpost bij het juiste dier. Als het spel bij een post gespeeld is, mag een andere Bever uit het groepje een kaartje grabbelen waar de volgende post op staat en wordt het eerste kaartje teruggestopt in de afvalton.

Ook is het mogelijk om elk groepje een kaartje uit de grabbelton te laten grabbelen waar een of meer dieren en activiteiten op staan in een bepaalde volgorde (zie speluitleg).

Wanneer de Bevers tijdens het lopen op het speelveld snoeppapiertjes of andere rommel tegenkomen, kunnen ze Hippe of Frederik waarschuwen die over het terrein lopen met een vuilniszak. Zij ruimen die rommel dan snel op.

De afronding

Aan het einde van het laatste spel krijgen alle Bevers een snoepje in een mooi snoeppapiertje. Met het snoepje in de hand lopen de Bevers naar het verzamelpunt bij de afvalton. Daar staat Lange Doener al op ze te wachten.

Lange Doener vertelt de Bevers dat ze het snoeppapiertje van het snoepje mogen afhalen, het papiertje in de afvalton gooien en het snoepje natuurlijk in de mond stoppen. Niet andersom natuurlijk, dat smaakt zo vies...

Wanneer de Bevers het snoeppapiertje in de afvalton gooien, geeft Lange Doener elke Bever een mooie badge als herinnering aan de zwerftocht door de tuin van Hotsjietonia.

Als alle Bevers in een halve kring rond de afvalton zitten, komen ook Hippe en Frederik erbij. Ze hebben een hele vuilniszak met papiertjes en andere rommel bij elkaar gescharreld. Zuchtend en puffend zetten ze de vuilniszak neer en kreunend vallen ze op de grond. Wat zijn ze moe!

"Nou, nou", zegt Lange Doener, "jullie hebben hard gewerkt zeg!"

"Jaahh...", kreunt Hippe, we zijn helemaal daar geweest", zegt ze, terwijl ze naar de andere kant van het veld wijst. "En daar...", terwijl ze naar de andere kant wijst.

"En daar... en daar... en daar...", vult Frederik haar aan terwijl hij moeizaam opstaat. "En de Bevers hebben ons geholpen om alle papiertjes op te ruimen, kijk maar!" Frederik houdt de vuilniszak omhoog.

"Tsjongejonge", zegt Lange Doener, die duidelijk onder de indruk is. Dan vraagt hij aan de Bevers: "Waar zijn jullie allemaal geweest en wat hebben jullie tijdens je zwerftocht allemaal meegemaakt?"

De Bevers kunnen vertellen wat zij allemaal bij de activiteitenposten hebben gedaan en wat ze over de dieren en snoeppapiertjes te weten zijn gekomen.

Lange Doener is blij dat alle Bevers zich zo goed vermaakt hebben en dat zijn tuin er nu nog mooier en schoner uit ziet. Hij is zo blij dat hij wel zin heeft om een lied te zingen. Dat komt mooi uit, de Bevers hebben speciaal een lied over Lange Doener geleerd. Natuurlijk doet Lange Doener zelf alle bewegingen voor. Na het zingen van het Bever-Doe-Daglied nemen Lange Doener, Hippe en Frederik afscheid van de Bevers.

Enkele tips voor het thema

- De inleiding is bedoeld als richtlijn of suggestie. Natuurlijk kunnen er personen of gebeurtenissen bijverzonnen worden.
- Wanneer in sommige Bevertakken het thema niet van tevoren is voorbereid, hoeft dat geen probleem te zijn. In de inleidende presentatie tijdens de Bever-Doe-Dag wordt de bedoeling van het themaverhaal en de activiteiten namelijk nog eens duidelijk uitgelegd.
- Geef Frederik Scheuremaer en Hippe Springveer en eventuele andere figuren uit Hotsjietonia een vrije rol tijdens de activiteiten, zodat ze kunnen rondlopen en bij de verschillende groepjes kunnen langsgaan, zich aan alle Bevers kunnen laten zien, papiertjes kunnen oprapen en zich goed in hun rol kunnen inleven.
- Laat de leiding van de Bevers van tevoren goed met de kinderen afspreken waar ze eventueel afval en papiertjes laten, bijvoorbeeld eerst verzamelen en dan bij Hippe of Frederik inleveren. De tuin van Lange Doener moet natuurlijk wel schoon blijven!
- Als vulling voor de grabbelton kun je echte snoeppapiertjes gebruiken, waartussen de kartonnen opdrachtkaarten verborgen liggen. Zorg wel dat het droge, schone papiertjes zijn, want de Bevers moeten er met hun handen in graaien.
- Print het voorleesverhaal uit en stop die papieren in een voorleesboek.
- Bij **Nederland Schoon** (tel. 0900-5555556) kan per Scoutinggroep max. **3 gratis posters** worden aangevraagd over zwerfafval. Misschien kun je een aantal posters gebruiken als thema-aankleding.
- Geef de Bevers voorafgaande of tijdens de Bever-Doe-Dag wat meer informatie over zwerfafval.

Zie hieronder bijvoorbeeld een overzicht van de afbraaktijden van enkele veel voorkomende zwerfafvalprodukten. Meer informatie hierover kun je vinden op de website van Nederland Schoon.

<i>Appelklokhuis</i>	14 dagen
<i>Banaan- of sinaasappelschil</i>	1 tot 3 jaar
<i>Staalgedeelte van een blikje</i>	1 ½ jaar
<i>Aluminium deksel van blikje</i>	bijna eeuwig
<i>Kartonnen drankbeker</i>	minstens een ½ jaar
<i>Kauwgom</i>	20 tot 25 jaar
<i>Krant</i>	varieert van een paar dagen tot een ½ jaar
<i>Frisdrankflesjes</i>	in de schaduw 10 jaar, op zonnige plekken 5 jaar
<i>Polystyreen</i>	eeuwig
<i>Sigarettenpeuken</i>	ongeveer 2 jaar

Met hetzelfde gemak gooi je 't in de afvalbak.

www.nederschoon.nl



Het Bever-Doe-Daglied

(melodie: 'Opa Bakkebaard')

Bij het liedje kunnen ook bewegingen gemaakt worden. Laat op simpele wijze zien waar het couplet over gaat. Na elk couplet wordt het refrein herhaald.

Refrein:

*Lange Doener heeft een tuintje
en in dat tuintje is het goed
Lange Doener is aan het werken
en weet jij wel wat hij doet?*

*Hij knipt het gras
met een schaartje,
met een schaartje
Hij knipt het gras,
Zo knipt hij het gras*

*Hij graaft een kuil,
met een lepel,
met een lepel
Hij graaft een kuil,
Zo graaft hij een kuil*

*Hij harkt het zand,
met zijn vingers,
met zijn vingers
Hij harkt het zand,
Zo harkt hij het zand.*

*Hij zwaait naar jou,
met een theedoek,
met een theedoek
Hij zwaait naar jou
Zo zwaait hij naar jou*

*Hij neemt een slok
uit een emmer,
uit een emmer
Hij neemt een slok
Zo neemt hij een slok*

*Hij voert een eend
uit zijn broekzak,
uit zijn broekzak
Hij voert een eend
Zo voert hij een eend*



Uitleg van het spel

Het spelverloop

De grabbelton staat in het midden van het speelgebied. De ton is gevuld met zaagsel, papier en/of echte snoeppapiertjes. In de ton zijn ook kartonnen kaartjes verstopt in de vorm van een snoeppapiertje. Op elk kaartje staat de afbeelding (en eventueel de naam) van een dier uit de tuin van Hotsjietonia, met daarbij de naam van de activiteitenpost. De Bevers gaan in kleine groepjes, met behulp van de kaartjes, op zoek naar de juiste post bij het juiste dier.

In totaal zijn er in deze spelbrochure 30 spelactiviteiten beschreven, verdeeld over negen dieren en Lange Doener. Dus voor elk dier zijn drie activiteitenposten. Deze posten staan bij elkaar gegroepeerd. Ter herkenning staat bij elk 'diergroepje' van drie activiteitenposten een wat grotere afbeelding van dat dier. Verder staat bij elke post de naam van het spel aangegeven op een bord, flap of stuk papier.

Je hoeft de activiteiten in deze spelbrochure niet allemaal te gebruiken. Zorg er in ieder geval voor dat er meer activiteitenposten zijn dan groepjes. Wanneer een groepje klaar is, brengen de Bevers het kaartje terug naar de grabbelton en mogen ze een nieuw kaartje grabbelen. De activiteitenposten waarvan het kaartje in de grabbelton ligt, zijn dus nog vrij.

Deze methode heeft als voordeel dat de Bevers de spelletjes in hun eigen tempo kunnen doen. Ze hoeven niet verplicht naar een ander spel door te draaien. Een ander voordeel is, dat de leiding die bij de activiteitenposten staat, zo nu en dan ook even pauze heeft omdat de posten niet allemaal tegelijk bezet zullen zijn. 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. Een goede verhouding bij het spel is 2 : 3, dus voor elke twee groepjes moeten er drie activiteitenposten zijn.

Deze organisatievorm is al vaker gebruikt voor de spelbrochure van de Bever-Doe-Dag. Voor organisatoren die het eens anders willen aanpakken, geven we hieronder een suggestie.

Laat elk groepje Bevers aan het begin van het spel een keer



grabbelen. Voor elk groepje zit er een kaart in de ton in de vorm van een snoeppapiertje. Op elke kaart staat een lijstje met dieren/activiteiten die de Bevers in deze volgorde moeten opzoeken. Op elke kaart is de volgorde anders, waardoor elk groepje een andere 'route' loopt. Wanneer een groepje bij een activiteitenpost komt die bezet is, moeten ze even wachten tot de post vrij is.

De deelnemers

Verdeel de kinderen in groepjes van vijf tot acht personen. De groeps grootte maakt niet zo heel erg veel uit, want er is geen onderlinge competitie. Het gaat erom dat de spelletjes op een leuke manier gespeeld kunnen worden en elke Bever genoeg aandacht krijgt en mogelijkheden heeft om mee te doen.

Er zijn maximaal 30 spelletjes, wat in dit spelsysteem goed is voor maximaal 20 groepjes. Het aantal activiteitenposten en groepjes kun je natuurlijk naar eigen inzicht aanpassen.

Met elk groepje loopt een leider mee. Is er onvoldoende leiding om alle groepjes te begeleiden en daarnaast nog alle activiteiten te bemensen, maak dan voor sommige activiteiten een duidelijke instructie. Zet die op een groot stuk karton in de vorm van een reuze-snoeppapier bij het spel.

De afronding van het spel

Laat ongeveer 5 à 10 minuten voor de geplande eindtijd een geluidssignaal klinken (bel, toeter, fluit o.i.d.). Dit is het teken voor de groepjes dat zij hun laatste spel gaan spelen of afronden. Ook is dit het teken voor de leiding bij de activiteitenposten om alle kinderen een snoepje te geven. Zorg er dus voor dat elke activiteitenpost een zakje met snoepjes heeft.

Dit snoepje nemen de Bevers mee naar de verzamelplaats bij de afvalton. Wanneer de kinderen het papiertje netjes in de afvalton gooien, krijgen ze een beloning (badge) en mogen ze het snoepje opeten. Zie hiervoor ook de uitleg over de afronding in het vorige hoofdstuk.

De tijdsduur

De tijdsduur van het spel kun je naar eigen inzicht aanpassen. Voor het spelverloop maakt het niet zo veel uit, omdat er geen bepaalde hoeveelheid spelletjes gespeeld moet 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 dat daarmee het tijdschema of het spel van de andere groepjes wordt verstoord.

Wel is het handig om van tevoren met de begeleiders van de groepjes af te spreken hoe lang de totale speeltijd is, zodat ze weten wat een goed moment voor een pauze is en hoeveel tijd ze dan nog over hebben.

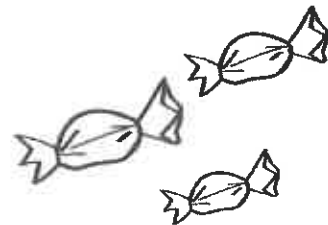
Een richtlijn voor de totale activiteit:

- verzamelen, inleiding van het thema en uitleg van het spel: 15 minuten
- activiteiten inclusief 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, Frederik Scheuremaer en Hippe Springveer in themakleding en met 'werkmaterialen': bezem, vuilniszak, handschoenen e.d.;
- een grote ton die dienst doet als grabbelton;
- grote kartonnen kaarten in de vorm van een snoeppapiertje met daarop de afbeelding van dieren en de namen van de activiteitenposten. Afhankelijk van de organisatievorm heb je meer of minder kaartjes nodig, zie bij speluitleg;
- een grote afbeelding van een dier bij elk groepje van vier activiteitenposten;
- de naam van elke post op een flap, stuk karton of strook papier;
- materialen voor de posten (zie de activiteitenbeschrijvingen);
- herinneringsbadges (zie het bestelformulier);
- voor elke activiteitenpost een zak met snoepjes in een mooi snoeppapiertje;
- een EHBO-does;
- limonade (bekers?) en wat snoep.



De activiteiten

Hieronder volgt een opsomming van de suggesties voor de activiteitenposten. In veel gevallen hoef je minder activiteiten te organiseren tijdens de Bever-Doe-Dag. Je kunt dus de leukste activiteiten uitkiezen. Natuurlijk kun je ook zelfbedachte activiteiten gebruiken en op een kaartje schrijven.

Sommige spelletjes duren kort en kun je, als de Bevers het leuk vinden, enkele keren herhalen.

Het Bever-Doe-Daglied kun je natuurlijk ook als activiteit opnemen, zodat de Bevers het in kleine groepjes kunnen oefenen, voordat het bij de afronding gezamenlijk wordt gezongen.

De Bevers kiezen uit drie verschillende spelletjes rondom negen dieren in de tuin van Lange Doener. Ook bij Lange Doener kunnen ze drie spelletjes doen.

LANGE DOENER

1. In Hotsjietonia wordt nog eens lekker gedweild waarbij de Bevers mogen helpen! Dat wordt spetteren en plonzen. Verdeel de Bevers in twee groepjes. In de lege emmer ligt een dweil. De eerste Bever pakt de dweil, rent naar de volle emmer, maakt de dweil nat, rent weer terug en knijpt de dweil uit in de lege emmer. Vervolgens gaat de tweede Bever, enz.

Nodig: twee volle en twee lege emmers, twee dweilen.
Je kunt eventueel ook sponzen gebruiken.

2. Er ligt nog een hoop rommel op de grond. Kunnen de Bevers het in de juiste prullenbak gooien? Wie krijgt de meeste punten?

Nodig: rommel, bijvoorbeeld lege drinkflesjes, snoepzakken, doosjes, kroonkurken. Diverse prullenbakken waarop je getallen schrijft.

3. Lange Doener zoekt zijn snoepje. Ergens ligt toch zijn snoepje verstopt? Maar ja, met een blinddoek voor wordt het wat moeilijk. Het snoepje ligt ergens onder het blik verstopt. Met de vinger in de hand

ga je geblinddoekt en kloppend op de grond op zoek naar het blik. Als je het gevonden hebt, mag je het snoepje natuurlijk lekker opeten!

Nodig: blinddoek (theedoek), snoepjes, stoffer en blik.

SANDER DE POES

1. Sander springt naar alle papiertjes die door de lucht vliegen. Dat vindt hij een leuk spel hoor. Hier hangen de papiertjes aan een lijntje. Kunnen de Bevers ze eraf plukken terwijl ze op een skippybal rondspringen?

Je kunt het spel spelen in estafettevorm, of de Bevers een leuke route (slingerdeslang) laten afleggen.

Nodig: een of meer skippyballen. Lijntjes in de lucht spannen waaraan snoeppapiertjes hangen die de Bevers er gemakkelijk kunnen aftrekken.

2. Sander is heerlijk aan het klimmen en klauteren over de ladder die Lange Doener heeft gebruikt met het ramen wassen. Bevers zijn vast ook zo lenig. Probeer een ladder tussen bomen vast te pionieren waarover de Bevers kunnen klimmen. Wat ook spannend is? Je hangend aan je handen langs de ladder verplaatsen.

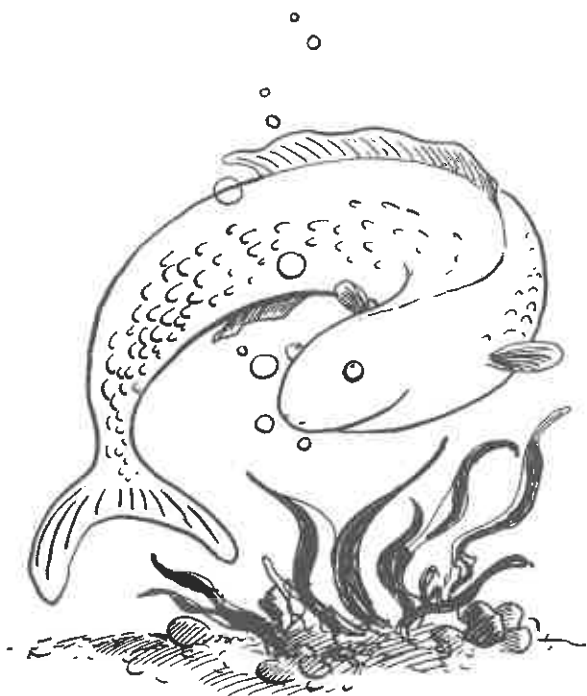
Nodig: een of meer ladders en bomen.
Eventueel pionier je de ladder.

3. Sander is aan het spelen met wat bolletjes wol die liggen te slingeren. Er blijven ook nog wat snoeppapiertjes aan hangen. Daardoor lijkt het net of hij een snoepketting heeft.
Bevers maken van lege of zelfgemaakte snoepverpakkingen een leuke ketting of armband.

Nodig: wol of katoen, lege snoepverpakkingen. Zelf snoeppapiertjes maken, kan ook. Maak je eigen ontwerp op papier, folie of rubber. Dan heb je ook plakband, lijm, naald en draad, stiften en potloden nodig.

Je kunt er ook echte kralen tussen doen, bijvoorbeeld van een oud kralengordijn.

Tip: In plaats van deze activiteit kunnen de Bevers ook een boom volplakken met lege of eigen ontwerp snoepverpakkingen. Dat kan een grote zelfgemaakte boom zijn die in het midden van het terrein staat waarop de groepjes om de beurt hun bijdragen plakken.



BENNO DE VIS

1. Benno zwemt natuurlijk altijd in het water. Af en toe belandt er iets in het water wat er niet in hoort! Sommige dingen blijven drijven en sommige dingen zinken. Kunnen de Bevers dit eens bekijken?

Ga in een kring rond een bak water zitten. Een Bever pakt een voorwerp en zegt of het blijft drijven of niet. Vervolgens legt de Bever het voorwerp in het water en kijkt of het klopt.

Nodig: bak met water, een aantal voorwerpen die zinken en drijven, zoals een filmdoosje, steen, dennenappel, kurk, sleutel.

2. Benno ziet tussen de snoeppapiertjes ook een lekker hapje drijven. Zie jij het ook? Probeer het met je handen op je rug uit de bak te happen.

Nodig: bak met water, jerrycan met vers water, snoepjes en een paar droge handdoeken. Plak op de bodem van de bak wat snoeppapiertjes.

3. Er zwemmen heel wat vissen in de vijver! Kijk uit voor het visnet. Ben je gevangen, dan vorm je samen met een andere Bever een tweede visnet. Dat gaat door tot er niemand meer over is. Bij dit tikspel kunnen alle Bevers tegelijk meedoen.

Nodig: een afgebakend stukje grond, de vijver. Twee Bevers vormen samen een visnet door elkaars handen vast te houden. Kinderen die gevangen zijn, mogen weer meedoen door twee aan twee een nieuw visnet te maken.

BILLIE DE HOND

1. Billie heeft het tuinhekje van Lange Doener kapotgemaakt toen hij achter een papiertje aanrende. Nu loopt hij steeds weg natuurlijk. Kunnen de Bevers een nieuw hekje maken?

Van afvalhout kun je een heel mooi hekje timmeren. De Bevers kunnen het ook schilderen op stevig karton. O ja, Lange Doener houdt niet van saaie hekjes.

Nodig: afvalhout, lichte hamers en spijkers of stevig karton en verf.

2. Billie heeft een hele goede neus. Hij is op zoek naar een aantal verstopte papiertjes of voorwerpen. Verdeel de groep in tweeën. De ene helft verstopt voor de andere helft. Het is leuk om de Bevers een geschminkte hondenneus te geven of hondenoren van papier.

Nodig: voorwerpen of snoepverpakkingen om te verstoppen, schmink en/of hondenoren van papier, een afgebakend stukje omgeving of clubhuis waar verstopt en gezocht mag worden.

3. Nu heeft Billy weer een krant van Lange Doener te pakken! Hij haalt hem altijd uit de brievenbus maar hoe doet hij dat? Probeer de kranten naar de overkant te brengen zonder ze met de handen aan te raken. Geef iedere Bever een krantenpagina en laat ze die tegen hun

lichaam houden. Na een signaal rennen de kinderen naar de overkant met de handen op de rug. Lukt het in één keer? Zo niet, dan nog een keer.

Nodig: kranten

MARY DE MOL

1. Een mol ziet eigenlijk niets. Toch probeert Mary van de ene kant van de tuin naar de andere te komen. Pas op! Er liggen allerlei autobanden op het pad! Kunnen de Bevers dit ook? Maar dan wel geblinddoekt natuurlijk!

Nodig: theedoeken als blinddoek, autobanden of pionnen. Eventueel vormen andere Bevers de obstakels.

2. Dit keer kruipt Mary door allerlei gangen boven de grond. Bevers zijn vast ook zo handig. Laat de Bevers iets vinden in de gangen of laat ze zand vervoeren.

Nodig: voorwerpen die gevonden worden of zakjes zand.

Kruiptunnel gemaakt van hoepels en landbouwplastic, zeil over tafels en stoelen heen. Je kunt er ook een soort doolhof van maken door pionierpalen in de grond te slaan en daar plastic overheen te spannen.

3. Mary de mol is vaak onder de grond aan het graven. Zij kan dus heel goed dingen voelen in het donker en ze herkennen. Dit is ook leuk om in een donkere tent te doen. Om de beurt proberen Bevers geblinddoekt een voorwerp te raden. In plaats van voorwerpen is het ook leuk om te raden van welke andere Bever ze het gezicht betasten.

Nodig: diverse gemakkelijk te herkennen voorwerpen zoals groepsdas, snoepje, boterham, takje, tennisbal.



OLIVIER DE HAMSTER

1. Olivier wil zijn voorraad goed opbergen. Het is niet gemakkelijk om van de ene naar de andere kant te komen. Via een hindernisbaan probeert hij wat pelpinda's over te brengen. Welk groepje is het snelst?

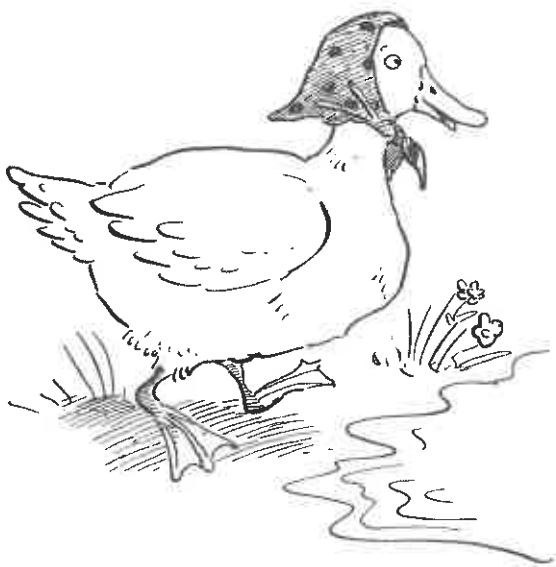
Nodig: pelpinda's, planken (misschien kun je er een wipplank van maken), hoepels, takken, struiken (echt of nagemaakt) waar je doorheen kunt kruipen, een sloot waar je overheen moet, kokers waar je de pinda's doorheen laat rollen.

2. Olivier mist een aantal lekkernijen uit zijn voorraad! Wie heeft er wat weggenomen?
De Bevers zitten in een kring om Olivier heen. Als Olivier even ingedut is, pakken enkele Bevers iets uit zijn voorraad weg. Wie deed het en wat is er weg?

Nodig: voorraad, bijvoorbeeld noten of andere lekkernijen voor een hamster.

3. O jee! De hele voorraad van Olivier ligt door elkaar! Kunnen jullie Olivier helpen zijn voorraad netjes te sorteren? Wie kan dat het snelst?

Nodig: voorraad van een hamster, zoals noten, vruchten, snoepjes. Als je de tijd wil opnemen: een stopwatch. Je kunt ook twee groepjes tegen elkaar laten spelen.



FRANÇOISE DE EEND

1. Françoise gaat met haar kuikentjes een eindje wandelen. Opeens is ze haar kuikentjes kwijt. Ze zitten vast nog in het riet. Françoise gaat ze zoeken, anders raken ze nog verdwaald. Voordat de Bevers gaan helpen zoeken, kunnen ze het volgende versje opzeggen: De moedereend liep door de wei Kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak
Waar zijn toch al die kuikentjes van mij?
Kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak
Kwak, kwak, wiedewiet, wiedewiet
En er zit er nog één in het riet!

Nodig: een afgebakend gebied waar de Bevers zich kunnen verstoppen.

Het is leuk om voor de moedereend een schuimrubber snavel te maken. Je kunt het spel ook in de kring laten spelen waarbij de moedereend een blinddoek of een masker voor heeft. Een aantal Bevers verstopt zich ergens in de kring. Moedereend moet haar kuikentjes op de tast terugvinden.

2. Françoise wil een rondje zwemmen in de vijver. Wat is het er een troep vandaag! Wie kan hem schoonmaken? Wat hoort wel en wat hoort niet in de vijver thuis? Een blauw zeil fungeert als vijver. Leg hierop diverse voorwerpen. Laat de Bevers met hengels opvissen wat niet in de vijver thuishoort. Let erop dat ze niet in de vijver lopen. Om dit te voorkomen, kun je de vijver afbakenen met touw. In plaats van blauw zeil kun je ook een echte teil gebruiken die je vult met water.

Nodig: blauw zeil, een teil of een kinderbadje, een of meer hengels met stevige haak, diverse voorwerpen die wel of niet in een vijver thuishoren, voorzien van een oogje om ze te kunnen opvissen. Bijvoorbeeld: blikjes, hout, schoen, waterplanten, vissen en kledingstukken.

3. Françoise leert haar kinderen netjes in een rijtje achter haar aan te waggelen. Bevers kunnen dat proberen door een slalom te lopen met zwemvliezen aan of op skilatten. *Nodig:* zwemvliezen of skilatten. Het is leuk om de route uit te zetten met zogenaamde rietpluimen. Teken ze eerst op grote stukken karton, snij ze daarna uit.

PEEN HET KONIJN

1. Peen het konijn begroet zijn familie altijd op een speciale manier. Hij flappert eerst met zijn linkeroor, dan met zijn rechteroor, dan met allebei z'n oren tot slot met zijn staartje.

Hij zingt daarbij:
En flap en flap en
flapperdeflapperdeflap (2x)
De konijntjes gingen dansen in het
grote donkere bos (2x)
De konijntjes gingen dansen op het
zachte warme mos

Je kunt het spelen in de kring, vrij in
de ruimte, twee aan twee of met
viertallen.

Nodig: De konijnenpolka. De muziek
staat ook op een volksdansplaat. Je
kunt voor de Bevers een kroon
maken met konijnenoren.

2. Peen het konijn bewaakt zijn
wortelveld goed, maar er zijn Bevers
in de buurt die ook zin hebben in een
wortel. Pas op Peen!

Bevers roven wortels bij Peen. Ze
kunnen afgetikt worden door vader
of moeder Konijn. Dan zijn ze hun
wortel weer kwijt.

Je kunt ook twee groepen bij elkaar
laten roven. Wie heeft de meeste
wortels na ongeveer vijf minuten?
Nog een speelwijze is om de Bevers
in een kring om het konijn heen te
laten zitten. Wijs een Bever aan die
mag gaan roven. Het konijn weet
natuurlijk niet wie dat zal zijn. Door
een duidelijke opening in de kring
moet de rover wegrekken met de
geroofde wortel. Als het konijn hem
niet te pakken krijgt, mag de rover
de wortel houden. Is de rover
afgetikt, dan geeft hij de wortel terug
aan het konijn.

Nodig: grote wortels. Je kunt echte
winterwortels gebruiken of zelf
wortels maken van stof, karton of
schuimrubber.

3. Peen is wat vergeetachtig aan het
worden. Hij heeft hulp nodig van de
Bevers met het volgende spel:

Leg kaarten met afbeeldingen van
snoepverpakkingen door elkaar op
de grond. Ga er met de Bevers
omheen zitten en laat ze om de
beurt twee kaartjes omdraaien. Zijn
ze hetzelfde? Dan mag die Bever ze
houden en er nog twee omdraaien.

Nodig: kaarten met afbeeldingen van
snoepverpakkingen in tweetallen.

SNABEL EN BABEL, TWEE VOGELTJES

1. Snabbel en Babel hebben zin om
een nieuw nest te maken. Het nest
wordt heel groot of juist piepklein.
De Bevers kunnen dit vast ook wel
binnen vijf minuten.

Het is ook leuk om het in
estafettevorm te spelen. De Bevers
brengen bijvoorbeeld blokken van de
ene naar de andere kant van het
speelveld en bouwen daar het nest.

Nodig: materiaal om een nest van te
bouwen, zoals grote palen, blokken
en/of hele kleine dozen.

2. 's Nachts horen Snabbel en
Babel heel veel dierengeluiden.
Kunnen de Bevers die ook
herkennen?

Je kunt dierengeluiden opnemen op
een cassettebandje. Je kunt ook het
spel 'De nachtwacht' spelen.
Dat doe je in een donker lokaal, een
donkere tent of in een stuk
dichtbegroeid bos.

Eén Bever is de nachtwacht en
verlaat het lokaal. De andere Bevers
krijgen een nummer en moeten een
dierengeluid verzinnen. Vervolgens
gaan de Bevers zich verstoppen in
het lokaal. Als het zover is, komt de
nachtwacht het lokaal binnen en
zeigt: "Ik ben de nachtwacht en de
klok slaat XX uur." De Bever met het
genoemde nummer maakt dan het
dierengeluid waarop de nachtwacht
het dier gaat zoeken.

Nodig: eventueel een
cassetterecorder met
dierengeluiden.

3. Er hangt in de tuin een waslijn met
lekkere koeken of spekkies. Snabbel
en Babel vliegen eropaf net zoals
de Bevers trouwens. Laat de
kinderen het lekkers van de lijn
happen met de handen op de rug.
Wie is er het eerste klaar?

Nodig: lijn met ontbijtkoek of spekkies eraan, theedoeken als blinddoeken.

FLADDERTJE DE VLINDER

1. Eens was Fladdertje de vlinder een rups met heel veel honger. Probeer bij de bibliotheek het reuzevoorleesboek van Rupsje Nooitgenoeg te reserveren. Dit kun je dan met een 'echt' rupsje voorlezen. Na het voorlezen kun je nog een geheugenspelletje spelen. De spelleider begint en zegt: "De rups gaat aan de wandel en eet een ijsje." De volgende Bever herhaalt deze zin en voegt er iets aan toe, bijvoorbeeld: "De rups gaat aan de wandel en eet een ijsje en een bloemkool." Zo voegt iedere Bever er op zijn beurt iets aan toe. Wie kan de meeste etenswaren onthouden?

Nodig: Het boek Rupsje Nooitgenoeg.

2. Fladdertje is erg gesteld op mooie bloemen. In de tuin van Hotsjietonia zijn al veel mooie bloemen maar er kunnen er nog meer bij. Knip bloemkelken van eierdozen. Prik er voorzichtig een satéprikker doorheen. Dat is de stengel. Laat de kinderen de bloem nu versieren door hem een mooie kleur te geven en er blaadjes aan vast te maken. Mocht de bloem losraken, dan kun je hem met plakband weer vastzetten.

Nodig: Lege eierdozen, satéprikkers, verf, stiften, kleurpotloden, plakband, papier en karton.

3. Fladdertje is dol op de bloemen in de tuin van Lange Doener omdat ze altijd zo lekker ruiken! Welke geurtjes zijn er nog meer? Kunnen de Bevers de geuren herkennen? De Bevers zitten op een rij. De eerste Bever begint met ruiken maar zegt wat niet welke geur het is. Als iedereen aan de beurt is geweest, kijken we of we allemaal hetzelfde

hebben geroken. Oei, er zitten lekkere en vieze geurtjes bij hoor!

Nodig: diverse herkenbare geuren in plastic kokertjes van fotorolletjes, eventueel een blinddoek.

Tips voor planning en organisatie

- Op bladzijde 55 van Bestuursmodule nr. 4 'Organiseren van activiteiten' staat een uitgebreide checklist voor de voorbereiding en organisatie van grote(re) activiteiten.
- Op blz. 43 en 44 van het Handboek Leiding Bevers staan tips voor het organiseren van grote activiteiten. Dat gaat over zaken als de EHBO-doos en een veilige en schone omgeving.
- Ook op pagina 13 en 14 van de spelbrochure Bever-Doe-Dag 2002 staat een uitgebreide checklist. Deze spelbrochure is nog steeds beschikbaar via de internetsite van Scouting Nederland.
- 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 meedoen, is dat bij de meeste spelletjes ook niet zo'n probleem.
- Heb je vragen, opmerkingen of suggesties naar aanleiding van deze spelbrochure, mail ze dan naar: bevers@scouting.nl

Bijlage: Tekst en muziek van de Konijnenpolka

1. KONIJNENPOLKA (POLKA DU LAPIN)

de ko - nij - tjes gingen dansen [in het gro te - donk're bos op het war me zachte mos]

Opstelling: Frontcirkel.
Met de duim tegen de slapen gedrukt, worden de rechtopstaande oren van een konijn nagebootst.

- Passen:** Galoppas.
- A. Op het accent in de muziek klapt het rechter konijnenoor naar voren (tweemaal langzaam, driemaal snel).
 - B. Handen vast in de kring en met 16 galoppassen naar rechts.
In het tweede figuur klapt het linker oor naar voren, daarna beide oren en tenslotte klapt de staart (één hand op de rug) omhoog.

Bijlage: Boekenlijst

Informatief

Kijkdoos De regenworm
De Ruiter's documentatiecentrum
Uitgeverij Wolters-Noordhoff
ISBN 90-01-14876-x

Groene vingers
Maarten de Jongh & Guida Joseph
Uitgeverij Ploegsma
ISBN 90-21-617854

Het Natuurboek voor kinderen
Bas van Lier & Henk Kneepkens
(Vereniging Natuurmonumenten)
Uitgeverij Ploegsma
ISBN 90-21-610493

Wat zit eronder...?
Een informatief boek voor jonge kinderen
Mick Manning & Brita Granström
Uitgeverij Ploegsma
ISBN 90-21-61691-2

Oude rommel, nieuwe dingen
Een informatief boek voor jonge kinderen
Mick Manning & Brita Granström
Uitgeverij Ploegsma, 1998
ISBN 90-21-61512-6

Praktische natuurgids voor de jeugd
Son Tyberg
Uitgeverij Deltas, 2002
ISBN 90-24-38162-2
Deze gids bevat informatie die je nodig hebt om de natuur beter te leren kennen. Praktische tips over natuur-tochten, kleding, hulpmiddelen, camouflage-technieken, voedselsporen en geuren. Vervolgens leer je dieren observeren en herkennen en planten te onderzoeken. Er wordt ook raad gegeven om voedsel uit de natuur te halen en lekker klaar te maken.

Kinderen ontdekken...insecten
Winston S. Prest
Uitgeverij Time-Life (Amsterdam), 1991
ISBN 90-61-82707-8
In korte teksten en op grote gekleurde tekeningen en foto's vind je hier informatie over insecten en andere ongewervelde dieren.

Insecten en andere beestjes - Vraag maar raak

Jim Bruce
Uitgeverij Corona (Harmelen), 2002
ISBN 90-54-95676-3
Aan de hand van veel gekleurde illustraties, voorzien van korte teksten, wordt allerlei informatie gegeven over insecten. Met opdrachten.

Ben jij een slak?
Judy Allen
Uitgeverij Gottmer, 2000
ISBN 90-25-73443-x

Ben jij een mier?
Judy Allen
Uitgeverij Gottmer, 2002
ISBN 90-25-73442-1

Spelletjes en knutselen

200 spelletjes voor de lente en zomer
J.M. Allue
Uitgeverij Cantecler
ISBN 9021331594

Bezig met buiten; spelen en knutselen in de natuur
Anne Pieper
Uitgeverij Forte
ISBN 90-5877-045-1

Verhalen-/prentenboeken

Over de kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft
Werner Holzwarth & Wolf Erlbruch
Uitgeverij Cyclone
ISBN: 9061745829

Rupsje Nooitgenoeg
Eric Carle
Uitgeverij Gottmer / H.J.W. Becht B.V.
ISBN 9025729606

De krekel die niet sjirpen kon

Eric Carle

Uitgeverij Gottmer / H.J.W. Becht B.V.
ISBN 902572888X/ 9025722873

De spin die het te druk had

Eric Carle

Uitgeverij Gottmer / H.J.W. Becht B.V.
9025730175/ 902571899X

Het vervelende lieveheersbeestje

Eric Carle

Uitgeverij Gottmer / H.J.W. Becht B.V.,
1999
ISBN 90-257-0979-6

Kikkervisjes

Vivian French

Uitgeverij Van Holkema & Warendorf
(Houten), 2001

ISBN 90-269-9465-6

Rosa gaat met haar moeder kikkerdril halen uit het meertje. Eerst vindt Rosa dat glibberspul met zwarte puntjes maar eng. Dat verandert snel als ze ziet hoe uit de puntjes komma's, uit de komma's donderkopjes en daaruit echte kikkertjes groeien.

Rare vrienden - Een haai voor Jasper

Andrew Griffin

Uitgeverij Standaard, 1999

ISBN 90-0220860-X

Volg Jasper op zijn ontdekkingsreis. Leer alles over de vreemde band tussen de goudvis Dennis en zijn wilde neef met vlijmscherpe tanden. Met Cd-rom.

Ijsberen en andere draaikonten in de dierentuin

Ditte Merle

Uitgeverij Van Reemst, 1997

ISBN 90 410 9024 X

Waarom staan ijsberen te ijsberen?

Hoeveel eet een giraf? Hoe krijg je een

zieke leeuw op de operatietafel? Hoeveel

poept een olifant? Moeten nijlpaarden

naar de tandarts? Lees dit kleurrijke boek

en je weet alles over het leven in de

dierentuin.

Van kop tot staart

Hans Post

Uitgeverij Lemniscaat, 2002

ISBN 90-5637-409-5

Wist je dat een giraf net zoveel

halswervels heeft als een muis? En dat

vogels dronken kunnen worden? En dat

een jachtluipaard een auto op de snelweg

gemakkelijk kan bijhouden?

Van mug tot olifant

Ingrid en Dieter Schubert

Uitgeverij Lemniscaat, 1994

ISBN 90-6069-939-4

Op grote gekleurde tekeningen staan

dieren uit de hele wereld in gelijksoortige

situaties afgebeeld. De korte teksten

leveren informatie.

De vlijtige nietsnut

Catherine Louis

Uitgeverij De Vier Windstreken

ISBN 9055794791

De beverburcht moet na een lange winter

weer opgeknapt worden. De bevers

knagen ijverig aan het hout. Maar een

bever doet helemaal niets, hij heeft er

gewoon geen zin in. Hij gaat een

wandeling in het bos maken en ontdekt

een boom met een gat erin. En opeens

heeft Nietsnut wel zin om te knagen. Het

resultaat is heel verrassend.

Joris de gelukkige egel

Marcus Pfister

Uitgeverij De vier windstreken

ISBN

De kleine egel Joris ligt de hele dag te

dromen in zijn tuin. Opa Midas vindt dat

Joris maar eens moet kijken wat de

andere dieren allemaal doen om gelukkig

te worden Joris trekt eropuit. Hij komt een

heleboel dieren tegen die op allerlei

manieren druk bezig zijn om gelukkig te

worden. Maar Joris ontdekt dat hun leven

ook niet zo geweldig is en dat hij gelukkig

is met zijn leven zoals het is.

Zelf lezen

Drijven en zinken Avi 5

Ik snap het (Maria Gordon)

Uitgeverij Bekadidact

ISBN 9026253958

Zintuigen; Ik kan ruiken Avi 4

Uitgeverij Bekadidact

ISBN: 90-2625404-0

BuitenGewoonActief

Over de hele wereld zijn miljoenen Scouts van jong tot oud actief. Kenmerkend voor Scouting is het samen met anderen veelzijdige, uitdagende en leuke activiteiten doen waar je nog wat van kunt opsteken ook! Het in de buitenlucht en in de natuur actief zijn, ook wel 'buitenleven' genoemd, is daarbij een belangrijk onderdeel van het activiteitenprogramma. In het seizoen 2003 – 2004 besteden we extra aandacht aan activiteiten op het gebied van buitenleven, natuur en milieu, onder de noemer **BuitenGewoonActief**.



Welke BuitenGewoonActief activiteiten kun je in het seizoen 2003 - 2004 verwachten?

- De jaarplanner natuurlijk! Ideaal om alle groepsactiviteiten en andere belangrijke data in te vermelden. Gemakkelijk op te hangen in de hal of het staflokaal en te gebruiken tijdens de groepsraad.
- Een zakboekje Kamperen, met allerlei handige tips voor kamperende Scouts, verkrijgbaar bij de ScoutShop.
- Twee spelprogramma's voor Welpen, Kabouters, Esta's en Dolfijnen om de natuur rondom het clubhuis te ontdekken.
- Een handleiding voor Waterscouts voor het verantwoord verblijven en overnachten op en rond het water.
- Een Water-doe-boek met allerlei spelideeën in en om het water.
- Individueel, met je speltak of met de hele groep gaan werken in de natuur door mee te doen aan de Natuurwerkdag of op een ander moment, onder deskundige begeleiding van Landschapsbeheer Nederland.
- Een stappenplan om, in navolging van de succesvolle actie tijdens de Nationale Scoutingdag op 29 maart 2003, met je

eigen groep een schoonmaakactie te organiseren op een moment dat het jou en je groep het beste uitkomt.

- Een wedstrijd om een goed en goedkoop afvalbakkensysteem in of rond het clubhuis te ontwerpen. De winnaars krijgen een startsubsidie om het systeem bij hun clubhuis te realiseren!
- Een activiteitenbank op internet, waarmee je interactief allerlei activiteiten op het gebied van buitenleven, natuur en milieu kunt zoeken, plaatsen of van commentaar kan voorzien.
- De thema's van de spelbrochures voor de Bever-Doe-Dag, het DWEK-regiospel en het thema van de RSW/LSW staan in het licht van buitenleven.
- Het zondagochtendprogramma tijdens de Scout-In 2003: een grote BuitenGewoonActief- markt, met allerlei activiteiten op het gebied van buitenleven, natuur en milieu.
- Tijdens de Nationale Jamboree 2004 zal het BuitenGewoonActief-seizoen weer worden afgesloten met diverse activiteiten en presentaties.
- Een speciale BuitenGewoonActief-badje, die onder andere tijdens de Scout-In en Nationale Jamboree is te verdienen.

BuitenGewoonActief is een samenwerkingsverband tussen Scouting Nederland, Nederland Schoon, KNHM (Koninklijke Nederlandsche Heidemaatschappij), IBAS groep BV Stichting en het VSBfonds.

Meer informatie over BuitenGewoonActief? Kijk op www.buitengewoonactief.scouting.nl, e-mail naar buitengewoonactief@scouting.nl of bel met het infocentrum: (033) – 496 02 60.

Met hetzelfde gemak gooi je 't in de afvalbak.



www.nederschoon.nl

Scouting Nederland ontwikkelt het project BuitenGewoonActief in samenwerking met de volgende organisaties:



KNHM (Koninklijke Nederlandsche Heidemaatschappij) is een vereniging die een positieve bijdrage wil leveren aan de kwaliteit van de leefomgeving. KNHM doet dit door zowel inhoudelijk als financieel te participeren in projecten van andere organisaties. Ook initieert KNHM zelf projecten die de leefomgeving versterken. Meer informatie: www.knhm.nl



Met hetzelfde gemak gooi je 't in de afvalbak.



NederlandSchoon

De Stichting Nederland Schoon houdt zich bezig met het voorkomen en bestrijden van zwerfafval, zoals blikjes, plastic flesjes, peuken, kauwgom en snoepwikkels. Bijna iedereen ergert zich er aan! Hoog tijd dus om daar iets aan te doen. Nederland Schoon is de afzender van landelijke campagnes over zwerfafval en initieert overal in het land projecten met andere organisaties, zoals Scouting Nederland. De achterban van de Stichting bestaat uit de overheid, het bedrijfsleven en belangenorganisaties als de ANWB. Een breed draagvlak, dat hard nodig is om alle Nederlanders ervan te overtuigen dat je afval met hetzelfde gemak in de afvalbak gooit. Alleen zo wordt Nederland steeds schoner! Meer informatie: www.nederlandschoon.nl



IBAS groep b.v.

Sinds 1986 is de IBAS Groep actief op het gebied van organisatieadvies, ICT-oplossingen, nieuwe media en interim-management. Onze kenmerken zijn:

- Adviseren en implementeren.
- Maatwerk in samenwerking met de klant.
- Wisselwerking tussen Consultancy en ICT.
- Ervaring met complexe omgevingen.
- Teamspelers op de werkvloer.
- Creëren van draagvlak en inbedding in de organisatie.

Meer informatie: www.ibas.nl



Het VSBfonds wil bijdragen aan het behoud en de verbetering van een leefbare Nederlandse samenleving met het oog op een duurzame toekomst. Het VSBfonds doet dit door projecten te steunen die ervoor zorgen dat mensen kunnen deelnemen aan de samenleving en zich kunnen ontplooiën. Het fonds wil - waar mogelijk in samenwerking met externe partijen - kunnen inspringen op behoeften en ideeën die binnen de Nederlandse maatschappij leven. Hierbij wordt een brede blik gehanteerd: zorg & welzijn, natuur & milieu, kunst & cultuur en sport & vrije tijd. Inspiratiebron in dit kader blijft de oorsprong van het VSBfonds: de spaarbanken. Banken die vanaf het begin van de 19de eeuw niet alleen de spaarzin bevorderden, maar ook geld beschikbaar stelden voor maatschappelijke doelen.

Meer informatie: www.vsbfonds.nl



Scouting

- Landelijk servicecentrum Scouting Nederland
- 3833 AM Leusden • Telefoon (033) 496 09

