

Feest... feest... feest...



Twintig jaar Bevers in Nederland
1985 - 2005



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.
januari 2005

Samenstellers

Paula Boonzaaijer
Erica Delrue
Hennieta Dijkhuis
Riet Franssen
Alexander van Holstein
Nannike Obdeijn
Michiel Visser

Tekstbewerking

Frank van Geffen
Hans de Groot

Eindredactie

Hennieta Dijkhuis
Frank van Geffen

Illustraties

Els Vermeltfoort

Vormgeving

Rosaly Tijmensen
Rachel van der Ruyt

Druk

Ted Gigaprint



Inhoudsopgave

We vieren feest!	blz. 1
-------------------------------	--------

Twintig jaar Bevers in Nederland

Introductie spelfiguren Karo Kunst en Vlerk Speurwerk

Voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag	blz. 2
--	--------

Het themaverhaal

De opkomsten vooraf

- Brief Lange Doener
- De opdracht vooraf
- Enkele suggesties

Bever-Doe-Dag 2005	blz. 7
---------------------------------	--------

Verloop van de dag

De aankomst

- De opening
- Het verloop van het speurspel
- De vragen en antwoorden bij de activiteiten
- Verder spelverloop
- De sluiting
- Herinneringsbadge

De activiteiten van het speurspel	blz. 9
---	--------

- Activiteitsveld *WIE* heeft het gedaan?
- Activiteitsveld *HOE* is het gebeurd?
- Activiteitsveld *WAAR* is het beeld gebleven?
- Activiteitsveld *WAAROM* is het verdwenen?

Tips voor planning en organisatie	blz. 17
--	---------

Dit nog even

Bijlagen

- Bijlage 2 handige checklist
- Boeken en muziektips
- Tekst Zoeklied + Feestlied
- Kleurplaten
- Mandalaplaat
- Smilekaarten
- Doolhoftekening
- Zoek de tien verschillen
- Speurkaart speurspel



We vieren feest!



Twintig jaar Bevers in Nederland

Hoera, we vieren feest!

Vieren we feest? Hoezo?

Het is twintig jaar geleden dat de Beverspeltak officieel ging meedoen bij Scouting Nederland. Dat is dus een reden voor een feest! Bij sommige Scoutinggroepen is zelfs al langer een Beverspeltak, maar wij houden het jaar van de officiële oprichting aan: 1985.

Voor het jubileumjaar 2005 maakten we deze feestelijke en spannende spelbrochure voor de Bever-Doe-Dag. Natuurlijk zijn veel bekende figuren uit Hotsjietonia uitgenodigd voor het feest. Maar je kunt ook oude figuren weer eens laten meedoen, zoals Willem Wereldwijd, Tilt, Zeeline. Je kunt ze vinden in de oude Bever-Doe-Dagmappen.

Introductie spelfiguren Karo Kunst en Vlerk Speurwerk

In deze uitgave introduceren we twee nieuwe spelfiguren:



Karo Kunst

Met Karo Kunst kun je de kunst wat meer uitdiepen. Maak eens schilderijen, bezoek een museum, maak kennis met een beeldhouwer, een schilder of een pottenbakker.

Karo kan zowel

een man als een vrouw zijn. Hij of zij heeft een overall aan met allerlei verflodders erop, kwasten en een hamer in de zakken, potlood of penseel achter de oren en een palet in de handen. In dit spel doet Karo mee maar je kunt deze spelfiguur natuurlijk ook eens vaker op visite laten komen.

Vlerk Speurwerk

Een aantal leidinggevendenden vroeg geregeld om de introductie van een echte speurfiguur. Hier is-ie dan: Vlerk Speurwerk. Vlerk is een superdetective die, net als Sherlock Holmes, heel goed raadsels kan oplossen.



Hij kan ons vaak meenemen naar buiten en mooie speurtochten uitzetten voor de Bevers. Ook kun je hem inzetten als er iets zoek is, of bij een programma laten opduiken waar politie aan te pas komt. Verder kan hij met zijn vergrootglas samen met de Bevers planten en dieren goed bekijken. Hij kan de Bevers leren natuurlijke sporen te volgen.

Je kunt er in je regio voor kiezen om Vlerk Speurwerk te laten meedoen als een grote Bever door hem te schminken en een pluchen staart aan zijn broek te knopen. Hij kan in een Sherlock-Holmespak rondlopen. Ook Vlerk Speurwerk kan zowel door een man als door een vrouw worden gespeeld. Vlerk heeft een vergrootglas en opschrijfboekje in de hand, misschien handboeien, een mobieltje om versterking te vragen, enz.

Dit regiospel wordt verspreid onder alle geregistreerde organisatoren en coördinatoren voor het programma 5-7-jarigen. Wil je de brochure doorsturen aan de juiste persoon als hij bij jou aan het verkeerde adres is?

Op de webpagina van Scouting Nederland kun je deze brochure downloaden. Kijk op www.scouting.nl en klik op 5-8 jr. We wensen je heel veel plezier met het spelen van de Bever-Doe-Dag rondom het twintigjarig bestaan in 2005!

De samenstellers



Voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag

Het themaverhaal

Rrrring... Rrrring... Rrrring...

Ergens in Hotsjietonia gaat een wekker af. Het geluid komt uit de kamer van Lange Doener. Hij ligt nog lekker te slapen, als hij opeens de wekker hoort. Half wakker geworden, zoekt hij met zijn hand naar de wekker om die een mep te verkopen. Vandaag hoeft hij helemaal niet vroeg zijn bed uit. Opa Doener zal vandaag komen voor een kopje thee, maar dat is pas om twaalf uur.

Lange Doener wil zich nog eens lekker omdraaien. Maar dan kietelt er iets in zijn gezicht. Hij ziet opeens een streepje zon onder de gordijnen vandaan komen. Blijkbaar is het ook vandaag weer prachtig weer. En meteen is hij wakker. "Als de zon ook al wakker is, dan moet ik ook maar opstaan" denkt hij bij zichzelf. Hij springt uit bed en gluurt door de gordijnen om te kijken hoe het er vandaag buiten uit ziet.

Beneden in de tuin ziet hij Hippe staan. Die gaat joggen, zoals hij wel vaker zo vroeg doet. Lange Doener doet het raam open om te voelen of het al een beetje warm wordt. Hippe hoort het raam opengaan. En meteen kijkt hij omhoog om te zien wie er nog meer wakker is. Hij ziet Lange Doener door het raam naar buiten kijken.

"Hé, Lange Doener, ga je ook mee een rondje lopen? De zon schijnt lekker en de vogeltjes fluiten al!" roept hij hard. Lange Doener moet er even over nadenken, maar hij heeft al snel een besluit genomen. Als hij nu toch vroeg wakker is kan hij dat best doen.

"Oké, ik kom er aan!" roept hij terug.

Zo snel als hij kan, trekt Lange Doener zijn kleren aan: een korte broek en een mooi Bever-T-shirt. Daarna loopt hij naar beneden om in de keuken nog even een bekertje melk te drinken. Want lopen zonder eerst even iets gedronken te

hebben, dat kan natuurlijk niet. Hippe klopt op het raam van de keuken: tik, tik, tik.

Lange Doener ziet hem staan, daarbuiten. Hippe staat maar te zwaaien met zijn armen. Op en neer, heen weer. Weer op en neer en nog eens heen en weer. Lange Doener zwaait terug, drinkt zijn beker leeg en loopt naar buiten.

"Waarom sta je zo te zwaaien, Hippe? Ik ben er al hoor."

"Dat zijn opwarm oefeningen", krijgt hij als antwoord. "Dat is goed om te doen voordat je gaat lopen, want dan zijn je spieren lekker losgemaakt. Doe maar mee."

Hippe begint te zingen:

*Hup met de beentjes, hup met de beentjes
Een, twee, drie en nog een keer
Draai nu helemaal in het rond
Armen hoog, dan naar de grond
Hup met de beentjes, hup met de beentjes
Een, twee, drie uit!*

Het valt niet mee, maar Lange Doener doet erg zijn best. Zo lenig als Hippe zal hij wel nooit worden. Na de oefeningen gaan ze samen op weg. Ze lopen het bos in en er weer uit. De brug op en er weer af. En dan het park in, langs de grote bomen die er al heel lang staan. Onder het lopen kijkt Lange Doener ineens naar rechts. Iets heeft zijn aandacht getrokken. Iets wat hij nog niet eerder in het park heeft gezien. "Moet je daar eens kijken, Hippe," zegt hij, "wat is dat daar in het gras?"

In het gras staat een groot glimmend ding. Het lijkt wel een beeld.

"Mooi zeg", roept Lange Doener uit.

"Kijk!" schreeuwt Hippe, "daar staat er nog één! En daar ook nog meer!"

Het park lijkt wel omgetoverd tot een beeldentuin of zo iets.

Samen bekijken ze de beelden stuk voor stuk. Het ene beeld is gemaakt van metaal en glimt heel erg mooi. Een ander is gemaakt van plastic en heeft de prachtigste kleuren. En dat daar is van koper, het lijkt haast wel goud...

"Wat knap zijn die dingen toch gemaakt...," zucht Lange Doener, "ik zou best eens willen zien hoe iemand zo'n mooi beeld maakt."

Intussen is er al aardig wat tijd voorbijgegaan. Opeens kijkt Lange Doener op zijn horloge. Hij schrikt zich een hoedje. Het is al bijna twaalf uur! Oei, dan moet hij nu toch snel naar huis, want opa Doener zou om twaalf uur langskomen voor de thee.

"Kom, Hippe, we moeten snel naar huis. Anders staat opa Doener voor een dichte deur omdat ik er niet ben."

Gelukkig is de thee net klaar als opa Doener binnenstapt. Hij gaat lekker zitten in de grote stoel die Lange Doener speciaal voor opa heeft staan. Die stoel staat er al heel erg lang en Opa zit er altijd in als hij op bezoek komt. Hij krijgt een beker thee van Lange Doener.

"Sorry," zegt Lange Doener erbij, "ik heb er dit keer geen lekkere taartjes bij, want ik ben de hele ochtend op pad geweest met Hippe. We hebben in het park zulke mooie beelden gezien dat ik helemaal niet op de tijd heb gelet."

"Ach ja, beelden" zegt opa Doener. En hij kijkt opeens wel erg dromerig uit zijn ogen. "Toen ik Hotsjietonia liet bouwen, wilde ik ook een beeld in de tuin zetten. Maar het was veel te duur." Opa denkt diep na. 'Hoe lang is dat ook al weer geleden? Is het tien of vijftien jaar? Of was het toch al weer twintig jaar geleden? Ik weet het niet meer zo precies. Laat het fotoboek eens zien, Lange Doener."

Lange Doener pakt het grote album met alle verjaardagsfoto's en samen bladeren ze het door. Iedereen staat wel een keer op de foto. Pompedomp met de grote feesttaart die ze speciaal voor de opening had gebakken. De Bevers mochten die toen met hun handen opeten. Tilt de robot die langskwam toen het zo heel erg warm was. Zeeline die kwam aanvaren met haar boot toen Hippe jarig was. Lappezak tussen heel veel tenten van oude lapjes in de tuin. En natuurlijk de foto's van vorig jaar, toen de hele tuin vol lag met allemaal snoeppapiertjes van Frederik.

"Weet je, opa. Als ik zo kijk, is het inderdaad al weer twintig jaar geleden dat Hotsjietonia gebouwd werd. En er komen nog steeds elke week Bevers spelen", zegt Lange Doener. "Dat is eigenlijk wel

reden voor een feestje, vind ik. We zouden iedereen kunnen uitnodigen en er een gezellig superfeest van maken."

Opa Doener ziet het wel zitten. Op die manier zou hij al zijn oude vrienden weer eens te zien krijgen.

Stiekem is Lange Doener intussen al aan het nadenken: "Dan ga ik morgen langs een kunstenaar om als verrassing een beeld te laten maken voor in de tuin van Hotsjietonia. Dat is immers wat opa twintig jaar geleden al graag wilde. Ik geloof dat Karo Kunst laatst in de krant stond met een prachtig kunstwerk. Die zal ik eens opbellen."

En zo komt het dat Lange Doener de volgende morgen in het atelier van Karo staat. Hij vertelt haar wat hij graag wil hebben: een mooi beeld voor in de tuin van Hotsjietonia. Iets wat daar goed in past, iets dat met de Bevers te maken heeft. Karo heeft een ideeetje: "Wat zou je denken van een beeld van een Bever? En dan mag jij meehelpen om het te maken."

Dat lijkt Lange Doener een uitstekend plan. Dan kan hij meteen zien hoe zo'n beeld gemaakt wordt. Als hij gisteren al had geweten dat hij ook een beeld zou maken...

Intussen heeft Karo een mooie grote steen uitgezocht en geeft ze Lange Doener een hamer en een beitel. Hij mag alvast beginnen om van de steen een mooi beeld te maken. Ze komt hem dan straks helpen, maar ze moet eerst nog even wat andere dingen bij elkaar zoeken.

Lange Doener gaat aan het werk. Eerst nog voorzichtig maar daarna steeds sneller. En het beeld begint al vorm te krijgen. Maar dan... Lange Doener maakt een verkeerde beweging met de hamer en daar gaat de hele steen doormidden. De stukken vallen op de grond. O, nee. Wat nu? Lange Doener wankelt en valt ineens achterover tegen een schilderij aan. Boem, knots! Een heleboel kunstwerken en schilderijen vallen op de grond, midden tussen de potten met verf die daar staan.

Voorzichtig gaat Lange Doener weer staan en kijkt eens goed om zich heen. Het atelier ziet er niet uit. Overal liggen verflodders en stukjes steen en schilderij. Hij wil snel weglopen maar botst dan tegen Karo aan. Die is op het lawaai afgekomen en komt kijken wat er allemaal gebeurt. Langs Lange Doener heen ziet ze de puinhoop. "Wat heb je gedaan?" vraagt ze boos aan Lange Doener. "Alles ligt op de grond en is kapot. Al mijn mooie kunstwerken naar de maan!"

Lange Doener probeert het uit te leggen: "Sorry, het was een ongelukje. Ik..."

Maar Karo luistert niet en laat hem ook niet uitpraten. "Eruit jij, ga maar ergens anders een beeld maken!"

Daar gaat dan mijn verrassing voor opa, denkt Lange Doener.

Lange Doener loopt naar het park en gaat op een bankje tussen de beelden zitten. Hij probeert eens goed na te denken. Wat nu te doen? Hoe komt hij nu nog aan een beeld voor de tuin? Er moet toch wel een andere mogelijkheid zijn om iets moois te maken. Dan ziet hij opeens een aantal Bevers in het park rondlopen. Ze zijn blijkbaar bezig met een speurtocht of zoiets. Meteen gaat er een lichtje bij hem op. Bevers? Ja natuurlijk! Dat is het! Hij vraagt gewoon alle Bevers om hem te helpen een beeld te maken. Dat kunnen ze vast wel. En misschien dat Karo toch nog wel wil helpen, als ze niet meer boos is.

Snel loopt hij terug naar Hotsjietonia en gaat aan zijn bureau zitten. Hij schrijft een brief aan alle Bevers. Zouden ze hem alsjeblieft willen helpen om met zijn allen een groot beeld te maken dat ze dan in de tuin van het huis kunnen zetten? Natuurlijk mogen ze dan ook met zijn allen op het feest komen als het beeld onthuld wordt. Want met zijn allen zijn zij immers de echte kunstenaars van het beeld. Het wordt vast een mooi feest, met veel muziek en leuke spelletjes. Wat zal dat een grote verrassing voor opa Doener zijn...



De opkomsten vooraf

De opdracht vooraf

Lange Doener wil alle Bevers in de regio uitnodigen om in de tuin van Hotsjietonia een verjaardagsfeest te vieren: twintig jaar Bevers! Maar voordat het feestje gehouden kan worden, wil hij eerst het standbeeld voor de tuin afhebben. En omdat hij graag wil dat alle Bevers daaraan meewerken, kan elke Beverspeltak een stukje van het beeld maken. Daarna zal Karo Kunst alle stukken samenvoegen tot een groot kunstwerk.

Lange Doener schrijft alle Beverspeltakken een brief om ze dat te vragen. Zie hiervoor de voorbeeldbrief.

Brief van Lange Doener

Aan alle Bevers

Beste Bevers,

Wat doe je als je jarig bent? Juist: feest vieren! Je hangt slingers op en bakt een taart. Op die taart zet je kaarsjes. Word je zes jaar, dan staan er zes kaarsjes op de taart. In Hotsjietonia vieren we ook feest. Op de taart staan wel twintig kaarsjes! We vieren dat er al twintig jaar Bevers in Nederland zijn. Twintig jaar! Dat is al heel lang. Hotsjietonia bestaat dus ook twintig jaar. Weet je hoe veel twintig is? Dan moet te al je vingers en al je tenen bij elkaar tellen. Tel dat maar eens na.

Maar nu over het feest. Omdat we feest willen vieren, lijkt het ons leuk dat alle Bevers ook komen. Natuurlijk is Pompedomp er ook, en Frederik Scheuremaar en Hippe Springveer en alle anderen. Maar omdat het een groot feest is, willen we graag dat er heel veel visite komt. We vieren het feest op [*datum invullen*]. Komen jullie ook?

Ik heb nog een vraag. Op het feest wil ik opa Doener als verrassing een kunstwerk geven. Ik heb al een beetje geprobeerd een kunstwerk te maken, maar dat ging mis. Als jullie allemaal helpen, moet het toch wel lukken. Misschien is het handig als iedereen een klein stukje van het kunstwerk maakt. Neem dat stuk dan mee naar het feest, dan maken we er samen één groot kunstwerk van. Daar doen we dan een grote doek overheen. Dan is het een echte verrassing voor opa Doener. Op het feest gaan we dan het doek weg trekken: Verrassing!

Op het feest gaan we natuurlijk ook muziek maken, limonade drinken en allerlei leuke spelletjes doen. Ik weet zeker dat het heel erg leuk gaat worden.

Hartelijke feestgroeten van Lange Doener

Voor de Bevers naar het feest gaan, ontvangen ze natuurlijk een uitnodiging. Je kunt de brief van Lange Doener extra groot uitprinten of overschrijven met mooie sierletters. In dat laatste geval maakt zo'n brief natuurlijk veel meer indruk op de Bevers. Versier de brief eventueel met afbeeldingen van Lange Doener of andere themafiguren.

Zorg dat de deelnemende Scoutinggroepen ruim op tijd geïnformeerd zijn over deze gebeurtenis. De brief hoeft niet zo lang van tevoren bij de Bevers aan te komen. Als er eerst nog twee maanden overheen gaan, zijn ze het hele feest misschien al weer vergeten. Vraag de Beverleiding de brief voor te lezen in de week voorafgaand aan het grote feest. De tekst van de brief luidt als volgt:

Enkele suggesties

Hoe kan een beeld er uitzien? Dat kun je helemaal zelf bepalen. Alle Beverspeltakken kunnen een onderdeel van het kunstwerk maken. Het verstandigste is om van tevoren af te spreken hoe groot je elk onderdeel maakt zodat het geheel aan het einde ook in elkaar past.

Alle onderdelen moeten voor het begin van de Bever-Doe-Dag ingeleverd worden om het beeld voor opa Doener in elkaar te kunnen zetten voor het begin van het feest.

Je kunt bijvoorbeeld vier of meer grote schilderijen op een sokkel zetten. Iedere Beverspeltak werkt dan aan een eigen schilderij. Daarbij kunnen ze alle denkbare materialen gebruiken: verf, lapjes, metalen voorwerpen, klei, papier, lijm, tijdschriften enz. Natuurlijk hoeft het geen plat geheel te worden!

Tip: Ga eens met de Bevers op bezoek bij een echte kunstenaar in de buurt of bij een museum. Het is leuk om te gaan kijken hoe je een beeld maakt of een schilderij of om eens te gaan pottenbakken.



Bever-Doe-Dag 2005



Verloop van de dag

De aankomst

Alle Bevers zijn uitgenodigd om het beeld ter ere van twintig jaar Bevers te onthullen. De tuin is feestelijk aangekleed en er klinkt gezellige muziek. Bij aankomst in de tuin kun je de Bevers hun naam laten zetten in een receptieboek. Het kan een grote bladzijde zijn waarop iedereen per groep zijn of haar zet of een 'handtekening'. Je kunt ook van alle speltakken een foto maken.

Tip: Laat de Bevers samen in een lege schilderijlijst staan. Zo'n lijst kun je maken door van vier latten een grote rechthoek te timmeren en deze met porschuim - verkrijgbaar in bouwmarkt - te bespuiten. Verf die rand goudkleurig en je hebt een pracht van een lijst. (Zie ook bij activiteiten, het spel 'de fotograaf')

Tip: Laat de foto's bij een 1-uur-service afdrukken, zodat je ze kunt meegeven als herinnering. Je kunt ook digitale foto's maken die je na de dag op de website van de regio plaatst.

De opening

Middenin de tuin staat het kunstwerk dat alle Bevers hebben gemaakt. Het is natuurlijk nog bedekt met een groot doek. Tijdens de opening wil Lange Doener het beeld onthullen. Hij vertelt er dan bij dat hij samen met alle Bevers de onderdelen van het kunstwerk heeft gemaakt en dat daarna Karo Kunst, die gelukkig niet meer boos op hem is, die onderdelen tot een groot geheel heeft samengevoegd.

Tromgeroffel klinkt... Opa Doener trekt het doek van het kunstwerk. En meteen kijkt iedereen erg verbaasd: het kunstwerk is weg! Alleen de sokkel waarop het stond, is er nog. Wat nu?

Gelukkig kunnen we de hulp inroepen van Vlerk Speurwerk. Lange Doener belt hem op waar alle Bevers bij zijn. Vlerk komt vrij snel, want hij was toevallig toch in de buurt. Hij heeft een aantal grote vellen

papier bij zich. Vlerk wil van alles weten over wat er is gebeurd. Het blijkt dat hij alvast wat zaken op de papieren heeft geschreven, maar de Bevers zullen moeten helpen om de antwoorden te vinden op de vragen die hij heeft bedacht:

- Wie heeft het gedaan?
- Hoe is het gebeurd?
- Waar is het beeld gebleven?
- Waarom heeft de dader het gedaan?

Opa Doener stelt voor om met zijn allen spelletjes te gaan spelen, waarmee ze de antwoorden op de vragen van Vlerk vast kunnen vinden. Vlerk zal helpen, zegt hij. Maar eerst moet iedereen het zoeklied maar even zingen. Dat zoekt daarna immers veel lekkerder. Zie de bijlage voor de tekst van het zoeklied.

Het verloop van het speurspel

Het spel is verdeeld in vier speelvelden: WIE, HOE, WAAR en WAAROM. Zie hiervoor ook het hoofdstuk 'De activiteiten van het speurspel'.

Op elk veld kunnen de Bevers acht spelletjes doen. Per spel kunnen de groepjes een antwoord krijgen van iemand die het niet gedaan heeft. Deze antwoorden kunnen ze op de lijst van Vlerk afstrepen. Elk groepje krijgt daartoe een speurkaart mee (zie voorbeeld in de bijlage) waarop alle mogelijke antwoorden staan. Bij de sluiting combineert Vlerk alle antwoorden. Omdat er acht spelletjes per veld zijn en ook acht mogelijke antwoorden, is er één spel dat geen antwoord bevat. Dit is het antwoord dat overblijft en aan het eind dus NIET wordt weggestreept door Vlerk Speurwerk.

Verdeel de Beverspeltakken over de vier speelvelden en spreek een speeltijd per veld af zodat alle groepjes de vier speelvelden bezoeken.

De groepjes hoeven niet alle activiteiten op een speelveld te spelen maar let er wel op dat alle spelletjes ten minste door één groepje zijn bezocht. Dit is nodig voor de combinaties van alle antwoorden die Vlerk Speurwerk aan het eind maakt.

De vragen en antwoorden bij de activiteiten

De volgende antwoorden zitten in de spelletjes verwerkt

1. Wie heeft het gedaan?

De fotograaf
Hippe Springveer
Frederik Scheuremaar
Karo Kunst
De ober
Vlerk Speurwerk
Jijzelf
Pompedomp

2. Hoe is het gebeurd?

De dader heeft een levend kunstwerk gemaakt
De dader heeft het met de aanhangwagen opgehaald
De dader heeft het laten wegvliegen
De dader heeft het laten verdwijnen
De dader heeft het uit elkaar laten vallen
De dader heeft het met toververf weggeschilderd
De dader heeft een goocheltruc gedaan
De dader heeft het vermomd of verkleed

3. Waar is het gebleven?

In de kast op de speelzolder
In de natuur
In het atelier van Karo Kunst
In de muziekkamer van Hotsjietonia
In de vijver van Benno de Vis
In Verwegistan bij Willem Wereldwijd
In het bos met Billy de Hond
In de doolhof van Mary de Mol

4. Waarom is het gebeurd?

Dat weet de dader niet
De dader is het vergeten
De dader wilde er zelf van genieten
De dader wilde graag bij de Bevers horen
De dader was jaloers
De dader had nog geen tijd voor het feest
De dader was bang dat het nat zou worden
De dader wilde het nog versieren

In bovenstaande tabel zijn vier antwoorden vetgedrukt. Samen vormen zij de oplossing die na de spelletjes overblijft: **Pompedomp heeft het kunstwerk met toververf weggeschilderd in de kast op de speelzolder omdat zij jaloers was.**

Je kunt natuurlijk ook andere antwoorden verzinnen met bijpassende activiteiten. Dit voorbeeld is in deze uitgave uitgewerkt met de activiteiten.

Verder spelverloop

Waarom heeft Pompedomp het gedaan? Pompedomp zag dat Lange Doener en alle Bevers bezig waren om een heel groot kunstwerk te bouwen. En Karo Kunst kwam later nog helpen om het in elkaar te zetten. Pompedomp snapt het niet. Tot nu toe was zij altijd erg creatief bezig met de Bevers. En Lange Doener heeft haar dit

keer niet eens gevraagd! Wat heeft die Karo Kunst wat zij niet heeft? Het is duidelijk dat ze erg jaloers is. Blijkbaar zijn er dus mensen die een mooier kunstwerk kunnen maken dan Pompedomp.

Hoewel het niet in haar aard ligt, zint Pompedomp op iets van wraak. Ze zal het kunstwerk laten verdwijnen. Hiervoor gebruikt ze de toververf van Lange Doener. Deze verf heeft de eigenschap dingen te laten verdwijnen als hij droog is. De avond voor Bever-Doe-Dag heeft ze het kunstwerk beschilderd met de toververf. De verf droogt niet zo snel, maar de volgende morgen is het kunstwerk wel verdwenen. Ze heeft met haar beschildering aangegeven dat het kunstwerk in de kast op de speelzolder terechtkomt. Daar zal namelijk vast niemand komen die dag, iedereen is immers in de tuin.

De sluiting

Bij de sluiting heeft Vlerk alle grote vellen papier met de mogelijke antwoorden opgehangen. Samen met de Bevers gaat hij ze allemaal langs om te kijken wat het goede antwoord is. Hij kan dat aan de Bevers vragen, want die hebben immers op hun groepsvel de foute antwoorden afgestreept. Met een dikke stift streept hij dan om de beurt de foute antwoorden weg. Aan het eind weten we wie het beeld gestolen heeft en waarom.

Uiteindelijk blijkt Pompedomp de dader te zijn. Zij vertelt dan waarom ze het gedaan heeft en dat ze er inmiddels heel veel spijt van heeft. Ze wilde niemand verdrietig maken, maar zelf is ze wel een beetje verdrietig dat ze niet aan het kunstwerk heeft meegewerkt. Lange Doener kan haar dan troosten: natuurlijk maakt ook zij prachtige dingen, maar dit keer moest alles een echte verrassing blijven. En dat helpt.

Pompedomp vertelt dan waar het kunstwerk is gebleven. Alle bevers - of een kleine groep - kunnen het ophalen. Gelukkig zit er nog steeds een doek overheen zodat niemand het gezien heeft.

Opa Doener en Lange Doener trekken het doek er nog een keer af en dan staat het kunstwerk in volle glorie in de tuin. Tijd voor feest! Met alle kinderen kan het feestlied gezongen worden.

Wanneer je tijdens de activiteiten muziekinstrumenten hebt laten maken (Zie activiteiten 'Pompedomp') gaat het grote feestorkest van alle Bevers dit lied natuurlijk begeleiden.

Zie de bijlage voor de tekst van het feestlied.

Herinneringsbadge

Opa Doener is er erg blij mee en trakteert iedereen op iets lekkers.

Als herinnering kun je de Bevers ook de jubileumbadge geven. Deze badge kun je bestellen via www.scoutshop.nl !

De prijs is :

Van 1 t/m 50 stuks : € 1,95 p.s.

Bij 51 en meer badges : € 1,00 p.s.

Graag vier weken voor aanvang van de Bever-Doe-Dag bestellen via de website, zodat de ScoutShop genoeg tijd heeft om de voorraad aan te vullen.

NB. De gekochte badges kunnen niet retour!



De activiteiten van het speurspel

De vier speelvelden zijn ingedeeld naar aanleiding van de vragen WIE, HOE, WAAR en WAAROM.

Op elk veld kunnen de Bevers acht spelletjes spelen. Bij elk spel krijgen ze te horen welk antwoord ze kunnen wegstrepen op de speurkaart die ze per groepje krijgen. Een van de acht antwoorden zal niet worden weggestreept. Dat is dus het juiste antwoord.

De spelletjes in deze uitgave zijn maar suggesties. Hert staat iedereen natuurlijk vrij om andere activiteiten te doen. Wel is geprobeerd de spelen te laten aansluiten bij de antwoorden die de Bevers moeten uitzoeken in het speurspel.

Ieder groepje houdt zijn antwoorden geheim tot Vlerk Speurwerk er aan het eind van het spel naar vraagt.

Activiteitenveld **WIE** heeft het gedaan?

1. De fotograaf

Nodig: fototoestel, plaat met een of meer gaten erin. Teken op de plaat een leuke afbeelding van bijvoorbeeld een stripfiguur, een themafiguur uit Hotsjietonia, een bever of ander dier.

Spel: De Bevers steken hun hoofd en eventueel armen en benen door de gaten. De fotograaf maakt nu een foto.

Tip: Gebruik je een digitale camera, dan kun je alle foto's op de regiowebsite plaatsen.

Tip: Laat de kinderen zelf een tekening maken met wasco of verf op stuk behang waarin al gaten zijn gemaakt. Plak deze telkens op de plaat voor hun eigen foto.

2. Hippe Springveer

Nodig: warming-up-muziek + cd-speler met het lied: 'Hup met de beentjes' (zie themaverhaal en Bevermap)

Spel: De Bevers gaan met Hippe Springveer een eindje joggen.

Doe eerst wat oefeningen om de spieren los te maken. Hierbij kun je het lied 'Hup met de beentjes' zingen. Verder kun je koprollen op een matras, met gewichtjes oefenen, door een hoepel heen kruipen of touwtje springen.

3. Frederik Scheuremaar

Nodig: een aantal grote puzzels met de afbeelding van Frederik Scheuremaar of Hotsjietonia erop. Je kunt deze zelf maken door een vergrote kleurplaat of tekening op hardboard te plakken en hiervan een puzzel te zagen.

Spel: Verdeel de kinderen in zoveel groepjes als je puzzels hebt. Ieder groepje maakt een puzzel. Beschik je over verschillende puzzels, dan kun je laten wisselen.

Tip: Geef de Bevers de tekening in het klein en laat ze nu een puzzel maken door de tekening in stukjes te knippen en op hard karton te plakken.

Je kunt de kinderen ook eerst zelf een tekening laten maken, waarvan je een puzzel maakt.

4. Karo Kunst

Nodig: twee grote schilderijen die op onderdelen van elkaar verschillen. (zie bijlage)

Spel: Karo Kunst is de kunstenares uit het verhaal. Ze is altijd bezig met het maken van kunst. Maar heeft ze wel twee dezelfde schilderijen gemaakt? De Bevers zoeken de verschillen. Wie heeft ze het eerst gevonden?

5. De ober

Nodig: twee tafels, twee deftige tafelkleden, van alles om de tafels te dekken, verkleedkleden, stoelen.

Spel: Verdeel de groep in tweeën. Iedere groep dekt zijn tafel keurig netjes en kleedt zich keurig aan. De leiding gaat natuurlijk de Bevers als ober bedienen. Je kunt hier dan meteen een limonadepost van maken.

6. Vlerk Speurwerk

Nodig: vingerverf of inkt, papier/behangrollen of kleine velletjes met hierop invulruimte voor naam - groep - leeftijd en een vierkant vakje voor de vingerafdruk.

Spel: Vlerk Speurwerk is een speurneus. Hij is op zoek naar bewijsmateriaal om de dader te vinden. Of zou hij het zelf gedaan hebben? Laat alle Bevers een handafdruk maken van vingerverf op een stuk behangrol en zet de naam erbij. Je kunt ook kiezen voor een vingerafdruk op een velletje met naam, groep, leeftijd en een vierkant vakje voor de afdruk, waarvan je kopieën hebt gemaakt.

7. Jijzelf

Nodig: een grote lijst van een spiegel. Je kunt deze op dezelfde manier maken als de schilderijlijst van de fotograaf: met latten, porschuim en goudverf.

Spel: Twee Bevers gaan tegenover elkaar staan. Er wordt afgesproken wie er begint. De beginnende Bever maakt allerlei bewegingen. De andere Bever probeert ze zo snel mogelijk na te doen. Na een poosje gaan ze wisselen. Het spel kan door het hele groepje tegelijk gespeeld worden.

8. Pompedomp

Nodig: allerlei wegwerpmaterialen, papier, scharen, vulmaterialen als rijst, erwten, bonen, zand, steentjes, water enz. Dit is afhankelijk van welk soort muziekinstrumenten je laat maken.

Spel: De Bevers maken samen met Pompedomp muziekinstrumenten maken voor het feest van opa Doener.

Enkele suggesties voor muziekinstrumenten:

- ❖ lege fotorolletjesdoosjes vullen met rijst en versieren;
- ❖ wc-rollen vullen met erwten of bonen, versieren en dichtmaken met een rondje papier;
- ❖ plastic drinkflesjes vullen met steentjes of zand;
- ❖ gaatjes in kroonkurken maken en deze op een stukje ijzerdraad of touw laten rijgen of aan weersijden van een latje spijkeren;
- ❖ belletjes aan touwtje of stukje ijzerdraad maken; je kunt ze kopen in een feest-, hobby- of furniturenwinkel;
- ❖ trommels maken van grote blikken of dozen;
- ❖ muziek maken door te strijken over de ribbels van een plastic bekertje, sommige blikken, golfplaat, plastic deurmat, stuk gaas enz.;
- ❖ oude kopjes, schoteltjes, pannen, deksels enz. gebruiken om muziek te maken;
- ❖ maak een flessenorgel door flessen met verschillende hoeveelheden water erin op te hangen en er met een stokje tegen te slaan.

Tip: Je kunt de Bevers al een orkestje laten vormen en muziek laten maken bij het feestlied. Gebruik hierbij een cd-speler met de cd van het feestlied.

Tip: Vorm aan het eind van de Bever-Doe-Dag een groot feestorkest voor opa Doener.

Tip: In de brochure Haya Nathi staat ook een hoofdstuk over het maken van muziekinstrumenten. Deze brochure is te koop bij de ScoutShop.

Activiteitenveld: **HOE** is het gebeurd?

1. De dader heeft een levend kunstwerk gemaakt

Nodig: -

Spel: De Bevers maken met elkaar een levend standbeeld door op en naast elkaar te gaan staan. Je kunt ook een Bever de kunstenaar laten zijn. Deze Bever zet de andere Bevers om de beurt neer als beeld. Daarna komt iemand het mooiste beeld kopen.

Tip: Je kunt ook beeldentikkertje spelen. Wie getikt is verandert in een standbeeld en kan pas weer bewegen als iemand tussen de benen doorkruipt.

2. De dader heeft het met de aanhangwagen opgehaald

Nodig: verschillende afdrukken in het zand of op papier/foto van manieren van vervoeren. Denk aan fietsbandspoor, autobandspoor, voetafdrukken, tractorbandspoor, drielieferspoor, afdrukken van hoefijzers, schuifsporen van en kist, sleesporen, aanhangwagensporen

Spel: Laat de Bevers raden welke afdruk bij welke manier van vervoeren hoort.

Tip: Wanneer het te moeilijk is, kun je ook plaatjes, tekeningen of foto's van de manieren van vervoeren laten zien.

3. De dader heeft het laten wegvliegen

Nodig: ballonnen, muziekinstallatie, dansmuziek

Spel: Laat de Bevers een ballon opblazen, help eventueel de ballon dicht te knopen. Nu kan het spel beginnen: zolang de

muziek speelt, moet de ballon in de lucht blijven. Stopt de muziek, dan houden de Bevers hun ballon vast. Wie zijn ballon op de grond laat vallen, is af en gaat aan de kant zitten.

Je kunt dit spel een aantal keren spelen. Laat de Bevers niet te lang aan de kant zitten.

4. De dader heeft het laten verdwijnen

Nodig: twee brillen die alles vervormen, te koop in de feestwinkel. Je kunt ook twee brillen gebruiken waarvan je de glazen zwart maakt met een klein zichtgat erin. De gebruikers kijken dan door een kokertje. Een kokerbril kun je ook maken van twee wc-rollen. Verder nog pionnen of krukjes o.i.d. voor het parcours.

Spel: Maak twee groepjes en stel ze in twee rijen op voor hun parcours. Om de beurt leggen de Bevers het parcours af met de 'verdwijsbril' op hun neus. Welk groepje doet dit het snelst?

5. De dader heeft het uit elkaar laten vallen

Nodig: houtblok of dikke balk, spijkers, hamers, nijptang, stopwatch, meetlint; eventueel verschillende soorten schroeven en schroevendraaiers.

Spel: Dit spel kunnen de Bevers individueel of in groepsverband spelen. Ze moeten proberen in een vastgestelde tijd zoveel mogelijk spijkers in een blok te timmeren. Zorg er wel voor dat de spijkers al een stukje in het blok getimmerd zijn! Je kunt de Bevers ook steeds een zwaardere hamer en grotere spijkers laten gebruiken.

Tip: Dit spel kan ook met schroeven worden gedaan met verschillende koppen en bijpassende schroevendraaiers.

6. De dader heeft het met toververf weggeschilderd

Nodig: vingerverf of schoolverf, glitters, verfwasten, papier/behangrollen/lakens, water voor het wassen van de handen en kwasten, afwasbakken voor handen wassen en handdoeken. Eventueel grote injectiespuiten en dunne verf in bakken.

Spel: De Bevers maken een mooi toverschilderij met verf en glitters.

Tip: Je kunt de Bevers ook laten verven met de kwast in de mond, met de handen of met de blote voeten. Dat laatste doen ze door over het papier te lopen en er samen een mooie voorstelling van te maken.

Tip: Je kunt ook lakens, grote vellen papier of behangrollen laten bespuiten met (grote) injectiespuiten met dunne verf. Iedere Bever krijgt een injectiespuit om mee te verven en er staan bakjes met dunne verf. Om de beurt gaat een Bever naar het doek en spuit met een kleur die hij mooi vindt zijn verfspuit leeg op het doek.

Andere spelsuggestie: Pak de toververf

Nodig: rond dik touw waarvan de uiteinden aan elkaar zijn vastgeknoopt, verkwasten en lege potten.

Speel dit spel in een kring. De Bevers vormen een kring rondom het touw. Buiten die kring, ongeveer 1 m achter elke Bever, ligt een verkwast en staat een verfpot met toververf. De Bevers proberen het touw vast te houden en hun eigen verfpot en kwast te pakken.

7. De dader heeft een goocheltruc gedaan

Nodig: enkele goocheldozen voor beginners.

Spel: Leer de Bevers een aantal goocheltrucs. Je kunt ze daarna voor elkaar laten optreden!

8. De dader heeft het vermomd of verkleed

Nodig: maskers. Je kunt ze kant-en-klaar kopen of zelf maken. Verder nog elastiekjes, plakband, kleurpotloden, scharen.

Spel: De Bevers vermommen zich met een masker, bijvoorbeeld als Sander de Poes, Peen het konijn, Billy de Hond, Olivier de Hamster, Fladdertje de Vlinder of Snabbel en Babbel de Vogels.

Tip: Leg ook verkleedkleden en lappen neer, zodat de Bevers zich echt kunnen vermommen.

Tip: In plaats van maskers te gebruiken, kun je de Bevers ook schminken.

Activiteitsveld **WAAR** is het gebeven?

1. In de kast op de speelzolder

Nodig: twee bossen sleutels en een aantal sloten waarop de sleutels passen, fluitje.

Spel: De Bevers zitten in een kring, twee Bevers hebben een bos met sleutels in hun hand. Op een teken geven ze de sleutelbos door aan de anderen, in de richting van de wijzers van de klok. Als het fluitsignaal gaat, rennen de Bevers die de sleutels op dat moment hebben naar het midden van de kring waar twee of meer sloten liggen. Wie heeft het eerst een slot open? Je kunt ook iedere keer slechts één sleutel laten proberen.

2. In de natuur

Nodig: twee (sisal)touwen, zakjes met 'natuur-voel-inhoud' erin zoals zand, eikels, dennenappels, een stokje, steentjes, blinddoeken (dassen).

Spel: De Bevers lopen geblinddoekt langs het touw (wel begeleiden!) en voelen aan de zakjes die eraan hangen. Aan het eind noemen ze op wat er allemaal in zat.

3. In het atelier van Karo Kunst

Nodig: mandalakeurplaat met de figuren uit Hotsjietonia (zie bijlage), kleurpotloden.

Spel: Alle Bevers mogen een prachtige mandalatekening kleuren. Zorg dat je voor iedereen een kleurplaat hebt.

Tip: Vergroot de tekening en laat hem per groepje gezamenlijk inkleuren, bijvoorbeeld met vetkrijt. Je hebt dan voor ieder groepje een vergroting nodig.

4. In de muziekkamer van Hotsjietonia

Nodig: muziekinstallatie, cassettebandje of cd met geluiden. Haal hiervoor een cd uit de bibliotheek of neem ze zelf op.

Spel: De Bevers luisteren samen naar geluiden van verschillende plaatsen waar het beeld zou kunnen zijn. Enkele voorbeelden van geluiden: doortrekken van de wc, vogelgetjilp, ruisen van bomen, toetsenbord, telefoon, zwemmende en in het water spelende kinderen, golven, meeuwen, timmeren, zagen, auto's. Je kunt dit samen doen en meteen laten raden of de Bevers laten onthouden wat ze hebben gehoord en het achteraf vragen. Kunnen ze de geluiden ook nadoen?

5. In de vijver van Benno de Vis

Nodig: hengels of stokken met draad en haakje, grote stevige kartonnen vissen met een oogje eraan zodat je ze kunt opvissen, andere voorwerpen van stevig karton met een oogje eraan. Je kunt ook echte voorwerpen gebruiken die je in een vijver kun vinden, zoals een laars, een fietswiel, een kopje, een blikje enz. Maak een stevige rand rond de vijver zodat de Bevers voldoende afstand houden bij het vissen. Je kunt hiervoor lage houten bankjes gebruiken of pionierpalen.

Spel: De Bevers proberen de vissen en voorwerpen uit de vijver te vissen.

Tip: Je kunt dit spel ook in het klein laten spelen. Het is te koop bij speelgoedzaken.



Andere spelsuggestie: Twee Bevers vormen samen een visnet door elkaars handen vast te houden. Ze kunnen andere Bevers vangen door hun visnet over ze heen te leggen. Bevers die gevangen zijn, gaan naar de spelleider. Zodra er twee Bevers af zijn, vormen ze een nieuw

visnet, net zo lang tot er niemand meer over is. Bakken het speelveld - de vijver - af, anders gaan de Bevers heel ver weg om niet gevangen te worden.

6. In Verwegistan bij Willem Wereldwijd

Nodig: verrekijker(s) en diverse voorwerpen die je in de boom of op palen een eindje verderop hangt of zet. Groepeer die voorwerpen bij elkaar of juist in een cirkel om het 'kijkpunt' heen. De voorwerpen moeten eigenlijk niet zichtbaar zijn als je het spel niet speelt.

Spel: De Bevers speuren met de verrekijker(s) vanaf het 'kijkpunt' en vertellen wat ze allemaal zien in Verwegistan.

7. In het bos met Billy de Hond

Nodig: kaartjes met afbeeldingen van diverse dieren en kaartjes met hun pootafdrukken. Deze kun je kopiëren uit een natuurboek.

Spel: Verdeel de Bevers in twee groepjes en zet ze in twee rijen. Elke Bever krijgt een dierkaartje. In estafettevorm rennen ze om de beurt naar de plaats waar de sporenkaartjes liggen en zoeken ze het spoor van hun eigen dier. Welk groepje heeft het eerst alle combinaties gevonden?

Je kunt de Bevers ook zonder die estafette de combinaties laten maken.

Een andere variant is pootafdrukkendomino. Plak hiervoor van zes verschillende pootafdrukken combinaties op grote dominostenen.

Andere spelsuggesties:

Sporenbingo

De kinderen ontvangen allemaal een bingopapier met pootafdrukken en dierenplaatjes. De leiding leest een verhaal voor waarin de dieren aan de beurt komen. Wanneer de Bevers op hun bingopapier een dier herkennen, leggen ze er een fiche op. Ook leggen ze een fiche op de bijbehorende pootafdruk. Wie heeft het eerst een goede bingo?

Sporenspoor

Leg verschillende diersporen op kartonnen kaartjes door elkaar heen. Als de Bevers een spoor goed volgen, komen ze uit bij een tekening of foto van het dier dat dit spoor heeft gemaakt. Natuurlijk is het dier enigszins verstopt achter een boom of struik.

8. In de doolhof van Mary de Mol

Nodig: kopieën van het doolhofspel (zie bijlage), potloden.

Spel: Mary de Mol heeft een plattegrond gemaakt van een



gangenstelsel. De Bevers zoeken de weg door deze doolhof en brengen Mary de Mol weer thuis. Ze tekenen de route op hun eigen papier.

Activiteitsveld WAAROM is het verdwenen?

1. Dat weet de dader niet

Nodig: grote borden met: JA, NEE en WEET NIET, lijst met vragen die je kunt beantwoorden met Ja of Nee.

Spel: De Bevers staan allemaal achter een lijn, op ongeveer 10 m afstand van de grote borden. De spelleider stelt een vraag en roept: "Ren je rot!" De Bevers rennen nu naar het bord met het antwoord waarvan ze denken dat het juist is. Wie het niet weet, gaat naar het bord WEET NIET.

2. De vader is het vergeten

Nodig: foto's uit het fotoboek van opa Doener. Toevallig zijn er overal twee van.

Spel: Speel memory met de foto's uit het fotoboek van opa Doener.

Tip: Gebruik de Bever-Doe-Dagmap van opa Doener (Toveren met verhalen uit 1997), plaatjes uit de Beverpost of het Handboek Beverleiding.

3. De vader wilde er zelf van genieten

Nodig: cake, ontbijtkoek, beschuit, eierkoek o.i.d., eetbaar versiermateriaal zoals smarties, gekleurde hagelslag, slagroom, vlokken; schaalpjes en bakjes, tafellaken, tafel of omgekeerde kist.

Spel: De Bevers mogen een eigen taartje maken en er dan lekker van genieten.

Tip: Hou rekening met kinderen met allergie. Haal voor de zekerheid wat etenswaren in de reformwinkel zonder suiker, smaak- en kleurstof.

Tip: Schud het tafellaken steeds boven een vuilniszak uit, zodat ieder nieuw groepje een opgeruimde tafel heeft.

Tip: Zet allerlei schaalpjes met versierspul op tafel, voor ieder groepje evenveel.

4. De vader wilde graag bij de Bevers horen

Nodig: een luisterkleed of een gezellig 'snoezelhoekje' met bijvoorbeeld kussens, een matras en knuffels waarop je even lekker rustig kunt zitten of liggen; voorleesboek, eventueel poppenkast poppen en poppenkast.

Spel: Lees een verhaal voor met als thema 'Erbij horen', bijvoorbeeld Kikker en de vreemdeling van Max Velthuis, uitgeverij Leopold, ISBN: 90-258-4766-8. Je kunt de Bevers hierna vragen hoe zij dat ervaren en of ze het wel eens meemaken.

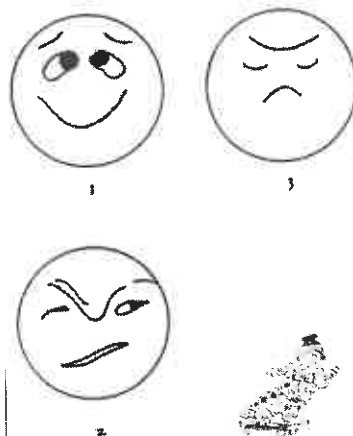
Tip: Je kunt er ook een korte poppenkastvoorstelling van maken en de Bevers eventueel zelf een verhaaltje over 'erbij horen' laten spelen.

5. De vader was jaloers

Nodig: een kaartenset bestaande uit een aantal smilekaarten (zie bijlage) en evenveel kaarten met een gevoel. (zie hieronder)

Spel: De Bevers krijgen een setje van beide kaarten: een smilekaart en een gevoelskaart. Op ieder gevoelskaartje staat een woord:

1. verliefd
2. achterdochtig
3. koppig
4. ellendig
5. bedeesd
6. verveeld
7. jaloers (dit kaartje in elk geval uitdelen!)
8. bang
9. verbaasd
10. gelukkig
11. vies
12. verwaand
13. vrolijk
14. woedend
15. warm



De opdracht luidt: kun je de gevoelskaartjes bij het juiste smilekaartje leggen? De Bevers moeten dit samen beslissen! Bespreek na afloop ook

Maak je anderen wel eens bedroefd, jaloers, vrolijk, boos,? enz.

Spelvariatie: De Bevers staan verspreid voor de spelleider. Deze houdt een smilekaartje omhoog. Alle Bevers proberen nu datzelfde gezicht te trekken. Vervolgens moeten ze iets doen wat bij dat gezicht past: huppelen, stampvoeten, lachen, plechtig lopen, in elkaar kruipen, enz. Vraag de Bevers te zeggen hoe ze zich voelen. Pak het gevoelskaartje erbij.

Tip: Help kinderen die nog niet kunnen lezen door de teksten van de kaartjes voor te (laten) lezen.

6. De dader had nog geen tijd voor het feest

Nodig: twee à drie wasmanden of emmers met kledingstukken, wasknijpers (= aantal kledingstukken x 2), waslijn of wasrek voor ieder groepje.

Spel: Verdeel de Bevers in twee of drie gelijke groepjes. Ieder groepje staat achter de streep en beschikt over een wasmand of emmer met hierin een aantal kledingstukken en een bakje met wasknijpers. Een eindje verder hangt een lange waslijn of staan de droogrekken. Op het startsein rennen de eersten van de groepjes met een kledingstuk naar de waslijn, hangen het op en rennen terug. Wanneer de volgende Bever is aangetikt, mag deze het volgende kledingstuk gaan ophangen. Welk groepje heeft de was het eerst opgehangen?

7. De dader was bang dat het nat zou worden

Nodig: twee à drie emmers met water, twee à drie lege flessen, plastic bekertjes.

Spel: Verdeel de Bevers in twee of drie groepjes. Ieder groepje krijgt een emmer met water en een plastic bekertje. Voor elk groepje is een parcours uitgezet met aan het einde een lege fles. De Bevers leggen

om de beurt hun parcours af; ze vullen bij de start het bekertje met water en proberen zo snel mogelijk, zo veel mogelijk water over te brengen naar de fles aan het eind van het parcours. Welk groepje is het snelst en welk groepje heeft het meeste water overgehouden?

Tip: Je kunt ook gaatjes onderin het bekertje prikken om het moeilijker te maken.

8. De dader wilde het nog versieren

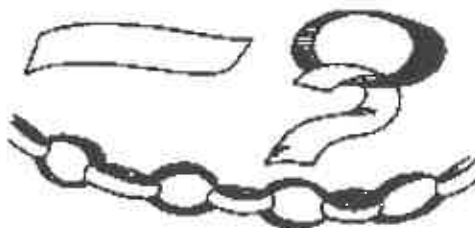
Nodig: oude tijdschriften, kranten of gekleurd karton, scharen, nietmachines, plakband, sisaltouw.

Spel: De Bevers maken een heel mooie, lange schakelslinger voor het feest van opa Doener om het beeld en feestplek te versieren.

De Bevers knippen stroken van het papier van 3 of 4 cm breed. Van de eerste strook maken ze een schakel. Daar steken ze de volgende strook doorheen en maken daarvan de tweede schakel. Dan volgt de derde enz. totdat ze een lange slinger hebben die ze kunnen ophangen.

Tip: Iedereen maakt eerst een eigen stukje slinger. Plak ze later aan elkaar zodat je per groepje een lange slinger krijgt.

Tip: Je kunt ook vlaggetjes uit oude plastic tassen of oude tijdschriften laten knippen. Knip de gewenste vorm uit en vouw aan de bovenkant een rand van 1,5 cm om. Zo kun je de vlaggetjes om een touw bevestigen door de rand dicht te nieten.



Tips voor planning en organisatie



In de bijlage vind je 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 EHBO en een veilige en schone omgeving.

Ook op de pagina's 13 en 14 van de spelbrochure Bever-Doe-Dag 2002 staat een uitgebreide checklist. Deze spelbrochure is nog steeds beschikbaar via www.scouting.nl

De opzet van het spel is zodanig dat de Bevers de activiteiten ook in hun eigen tempo kunnen doen. Wanneer ze een spel leuk vinden, kunnen ze dat gewoon nog een keer doen zonder dat de totale activiteit 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.

Dit nog even...

Omdat het jaar 2005 een jubileumjaar is, zijn er nog meer activiteiten. Hou Beverpost goed in de gaten want daarin komt nog een verhaal over Vlerk Speurwerk. Let ook goed op de site van de ScoutShop voor de jubileumbadge!

Heb je vragen, opmerkingen of suggesties naar aanleiding van deze spelbrochure of voor volgende Bever-Doe-Daguitgaven, mail die dan naar: bevers@scouting.nl

Veel plezier bij het organiseren van het feest!

BIJLAGE 2

HANDIGE CHECKLIST

De activiteiten die in het stappenplan aan de orde komen, hebben betrekking op de periode voorafgaand, tijdens en na de activiteit. In dit hoofdstuk brengen we alle voorkomende activiteiten onder in vier onderdelen: interne organisatie, externe organisatie, financiën en publiciteit.

Het kan zijn dat deze checklist veel te uitgebreid is voor de activiteit die jij wilt organiseren. Gebruik deze lijst dan om een goede, alles omvattende checklist voor jouw activiteit samen te stellen. Het invullen van deze praktische checklist kun je beschouwen als een controle op de voortgang van de organisatie van de activiteit. Alle vragen die je met 'nee' beantwoordt, vormen samen telkens weer een actielijst voor nog uit te voeren activiteiten.

1 INTERNE ORGANISATIE

	JA	NEE	NVT.
VOORAF:			
• Is vastgesteld wie of welk rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie (groep/regio)?	☐	☐	☐
• Is er een lijst opgesteld van de leden van de kerngroep?	☐	☐	☐
• Is er een voorzitter van de kerngroep aangesteld?	☐	☐	☐
• Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?	☐	☐	☐
• Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de publiciteit?	☐	☐	☐
• Is de manier van besluitvorming vastgesteld?	☐	☐	☐
VERGADEREN:			
• Is er een agenda opgesteld?	☐	☐	☐
• Zijn alle deelnemers tijdig ingelicht over de te behandelen onderwerpen (agenda tijdig verstuurd)?	☐	☐	☐
• Is vooraf vastgesteld hoe de verslaglegging wordt gedaan (notulen of besluitenlijst)?	☐	☐	☐
• Is er iemand aangewezen voor de verslaglegging?	☐	☐	☐
AGENDAPUNTEN:			
• Staan alle punten op de agenda?	☐	☐	☐
- De opening (eventuele mededelingen door de voorzitter);	☐	☐	☐
- De stand van zaken: door ieder kerngroepslid per onderdeel, financiën, publiciteit enzovoort;	☐	☐	☐
- Het verloop van de planning: bespreken notulen/besluitenlijst, eventuele knelpunten;	☐	☐	☐
- Het verloop van de samenwerking: eventuele dringende problemen;	☐	☐	☐
- De planning voor de komende periode;	☐	☐	☐
- De rondvraag;	☐	☐	☐
- De afsluiting (door de voorzitter) en de datum en plaats voor de volgende bijeenkomst.	☐	☐	☐

	JA	NEE	NVT.
TAAKVERDELING:			
• Is er een overzicht gemaakt van alle taken?	☐	☐	☐
• Zijn alle taken voorzien van een verantwoordelijke persoon?	☐	☐	☐
• Is er een overzicht van hoeveel medewerkers voor deze taken nodig zijn?	☐	☐	☐
• Is de interne deskundigheid bekend en is vastgesteld welke nog ontbreekt?	☐	☐	☐
• Is er een overzicht van de taken die uitbesteed worden?	☐	☐	☐
• Is er iemand aangesteld die het uitbesteden regelt?	☐	☐	☐
• Zijn er sluitende afspraken gemaakt met bedrijven en instanties die uitbestede taken op zich nemen?	☐	☐	☐
MEDEWERKERS:			
• Is er iemand aangesteld voor het werven en begeleiden van de medewerkers?	☐	☐	☐
• Is er vastgesteld hoeveel medewerkers er nodig zijn?	☐	☐	☐
• Is er een taakstelling voor de medewerkers opgesteld?	☐	☐	☐
• Zijn de potentiële medewerkers benaderd?	☐	☐	☐
- Zijn de groepen benaderd?	☐	☐	☐
- Zijn andere verenigingen en clubs benaderd?	☐	☐	☐
- Zijn er oproepen geplaatst in Scouting- en andere bladen?	☐	☐	☐
- Zijn er affiches en posters opgehangen?	☐	☐	☐
- Zijn er mensen persoonlijk benaderd?	☐	☐	☐
• Is de introductie en begeleiding van de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐
• Is er eventueel een training voor de medewerkers georganiseerd?	☐	☐	☐
• Is er een lijst aangelegd met de persoonlijke gegevens van de medewerkers?	☐	☐	☐
• Is de verzekering van de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐
• Is er een alternatief als medewerkers, bijvoorbeeld door ziekte, op het laatste moment uitvallen?	☐	☐	☐
VOORBEREIDING:			
• Is duidelijk vastgesteld wat de organisatie met de activiteit wil bereiken (de doelstelling)?	☐	☐	☐
• Is vastgesteld op hoeveel bezoekers gerekend moet worden?	☐	☐	☐
• Is vastgesteld wat het nut van de activiteit is voor de doelgroep?	☐	☐	☐
• Is er een doelgroepanalyse gemaakt?	☐	☐	☐
- Zijn de doelgroepkenmerken omschreven?	☐	☐	☐
- Is vastgesteld van welke communicatiekanalen de doelgroep(en) gebruik maken?	☐	☐	☐
- Is vastgesteld waar en hoe de doelgroep te bereiken is?	☐	☐	☐
- Is bepaald wat er geregeld moet worden voor de 'bijzondere' groepen (bijvoorbeeld invaliden)?	☐	☐	☐
• Is het draaiboek al klaar?	☐	☐	☐
• Zijn er alternatieven voor onvoorziene omstandigheden zoals slecht weer en uitvallende apparatuur?	☐	☐	☐

B E S T U U R S W E R K B I N N E N S C O U T I N G

	JA	NEE	NVT.
TIJDENS:			
• Is er een verantwoordelijke aangesteld voor de coördinatie van de medewerkers?	☐	☐	☐
• Zijn de medewerkers duidelijk als zodanig te herkennen (T-shirt, button)?	☐	☐	☐
NA AFLOOP:			
• Zijn de medewerkers bedankt?	☐	☐	☐
• Is er een evaluatiemethode vastgesteld?	☐	☐	☐
• Is de interne organisatie geëvalueerd?	☐	☐	☐
• Is de voorbereiding naar wens verlopen?	☐	☐	☐
• Zijn de doelstellingen geëvalueerd?	☐	☐	☐
• Zijn de doelgroepen geëvalueerd?	☐	☐	☐
• Is de tijdsplanning aangehouden?	☐	☐	☐
• Is het onderdeel medewerkers geëvalueerd?	☐	☐	☐

2 EXTERNE ORGANISATIE

VOORAF:			
• Is de datum waarop de activiteit plaatsvindt, vastgesteld en gecontroleerd (op overlappende activiteiten, schoolvakanties en dergelijke)?	☐	☐	☐
• Is de datum doorgegeven binnen de regio, het land en aan eventuele andere organisaties als VVV en ANWB?	☐	☐	☐
• Is de locatie geregeld, staan de afspraken hierover op papier?	☐	☐	☐
• Is de bewegwijzering naar de locatie in orde?	☐	☐	☐
• Is de accommodatie bezocht en is er een inventarisatie gemaakt van de aanwezige voorzieningen en faciliteiten?	☐	☐	☐
- Is de accommodatie gemakkelijk bereikbaar?	☐	☐	☐
- Is er voldoende parkeergelegenheid?	☐	☐	☐
- Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen?	☐	☐	☐
- Zijn er kleedkamers voor eventuele artiesten?	☐	☐	☐
- Zijn er horecafaciliteiten?	☐	☐	☐
- Zijn er energievoorzieningen?	☐	☐	☐
- Is er telefoon?	☐	☐	☐
- Is het draaiboek al klaar?	☐	☐	☐
- Zijn er per taak verantwoordelijken aangesteld?	☐	☐	☐
- Zijn de activiteiten verdeeld?	☐	☐	☐
- Is de programmering van de activiteit gereed?	☐	☐	☐
- Is de programmering in thema, uitdagend en actief?	☐	☐	☐
• Is er een materiaallijst opgesteld?	☐	☐	☐
• Is er een verantwoordelijke aangesteld voor het bijeenbrengen en aanschaffen van het materiaal?	☐	☐	☐
• Is de verkoop van producten tijdens de activiteit geregeld?	☐	☐	☐
• Is de koffie- en theevoorziening voor de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐
• Is er een rampenplan gemaakt?	☐	☐	☐

	JA	NEE	NVT.
• Is er een duidelijk communicatieschema?	☐	☐	☐
• Is de coördinatie tijdens de activiteit geregeld?	☐	☐	☐
VERGUNNINGEN EN DERGELIJKE:			
• Is vastgesteld voor welke activiteiten of voorzieningen vergunningen zijn vereist?	☐	☐	☐
• Zijn deze aangevraagd?	☐	☐	☐
• Is er een lijst opgesteld met de noodzakelijke verzekeringen? Zijn deze afgesloten?	☐	☐	☐
• Zijn artiesten, standhouders en anderen benaderd?	☐	☐	☐
• Moeten er contracten met hen worden afgesloten?	☐	☐	☐
• Is dat gebeurd?	☐	☐	☐
• Zijn de medische zorg en de EHBO geregeld?	☐	☐	☐
• Zijn er veiligheidsvoorschriften opgesteld?	☐	☐	☐
• Zijn er veiligheidsmaatregelen getroffen?	☐	☐	☐
• Is de bewaking geregeld?	☐	☐	☐
• Zijn de brandweer en de politie op de hoogte gebracht?	☐	☐	☐
• Heeft de dienst Bouw- en Woningtoezicht van de gemeente de bouwwerken (bijvoorbeeld tribunes en gepioneerde torens) goedgekeurd?	☐	☐	☐
TIJDENS:			
• Is vastgesteld wie, wanneer, wat controleert net voor en tijdens de activiteit?	☐	☐	☐
• Is de registratie van klachten geregeld?	☐	☐	☐
NA AFLOOP:			
• Is het draaiboek geëvalueerd?	☐	☐	☐
• Zijn de programma-onderdelen geëvalueerd?	☐	☐	☐
- De locatie;	☐	☐	☐
- De medewerkers;	☐	☐	☐
- De artiesten, standhouders en anderen;	☐	☐	☐
- De horecafaciliteiten;	☐	☐	☐
- De verkoop van producten;	☐	☐	☐
- De accommodatie en de materiële voorzieningen.	☐	☐	☐
• Zijn de klachten afgehandeld?	☐	☐	☐

3 FINANCIËN

VOORAF:

• Is er een verantwoordelijke voor de financiën aangesteld?	☐	☐	☐
• Is de begroting sluitend?	☐	☐	☐
• Is de begroting goedgekeurd?	☐	☐	☐
• Zijn er duidelijke afspraken gemaakt over de budgetbewaking?	☐	☐	☐

BESTUURSWERK BINNEN SCOUTING

	JA	NEE	NVT.
• Moeten er offertes worden aangevraagd?	☐	☐	☐
• Is dat gebeurd?	☐	☐	☐
• Moeten er opdrachten worden verstrekt?	☐	☐	☐
• Is dat gedaan?	☐	☐	☐
• Moeten er afspraken met de fiscus en BUMA gemaakt worden? (Op geluidsmateriaal - muziek - rusten BUMA-rechten. Als je grootschalig gebruik maakt van materiaal waar BUMA-rechten op rusten, moet je daarvoor betalen.);	☐	☐	☐
• Zijn deze gemaakt?	☐	☐	☐
• Zijn de potentiële donateurs benaderd?	☐	☐	☐
• Zijn er fondsen benaderd?	☐	☐	☐
• Zijn er subsidies aangevraagd?	☐	☐	☐
• Zijn er geldverwervende acties geregeld?	☐	☐	☐
• Zijn de financiële afspraken met de standhouders, artiesten en anderen geregeld?	☐	☐	☐
• Is het draaiboek al klaar?	☐	☐	☐
SPONSORING:			
• Is er een verantwoordelijke persoon aangesteld voor de sponsoring?	☐	☐	☐
• Is er een lijst opgesteld van de mogelijke sponsors?	☐	☐	☐
• Is er een lijst met tegenprestaties die je de sponsor kunt bieden?	☐	☐	☐
• Zijn er sponsorvoorstellen gemaakt?	☐	☐	☐
• Zijn de potentiële sponsors benaderd?	☐	☐	☐
• Is de nabehandeling (opbellen/bezoeken) gestart?	☐	☐	☐
TIJDENS:			
• Is de opvang en begeleiding van sponsors en subsidiegevers geregeld?	☐	☐	☐
• Is de verslaglegging voor sponsors en subsidiegevers geregeld?	☐	☐	☐
• Is er voldoende kasgeld?	☐	☐	☐
• Is het beheer van het kasgeld geregeld?	☐	☐	☐
NA AFLOOP:			
• Zijn de sponsors en subsidiegevers bedankt?	☐	☐	☐
• Zijn de financiën afgerond?	☐	☐	☐
• Is het onderdeel financiën geëvalueerd?	☐	☐	☐
• Is de financiële doelstelling gerealiseerd?	☐	☐	☐
• Zijn de contacten met de sponsors en subsidiegevers naar wens verlopen?	☐	☐	☐
• Zijn de doelstellingen van de sponsor gerealiseerd?	☐	☐	☐
• Is er verantwoording afgelegd aan de sponsors en subsidiegevers?	☐	☐	☐

JA NEE NVT.

4 PUBLICITEIT

VOORAF:

- | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| • Is de doelgroep in kaart gebracht? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is vastgesteld hoe en wanneer de doelgroepen moeten worden bereikt? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is de boodschap die naar buiten wordt gebracht, vastgesteld? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is het publiciteitsplan gereed? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is de planning van het te ontwikkelen drukwerk gemaakt? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn de uitnodigingen voor de deelnemers verzonden? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn de opgaven van de deelnemers op tijd binnen? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is de lijst van in te schakelen media opgesteld? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn de deadlines vermeld in deze medialijst? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn de verschillende communicatiemiddelen verzonden, verspreid en/of opgehangen? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn de persberichten gereed en verstuurd? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Moeten er een persbijeenkomst en persmappen komen? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn deze gereed? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn de uitnodigingen voor de pers verzonden? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn er afspraken gemaakt voor het geven van interviews? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Zijn er afspraken gemaakt voor promotionele activiteiten? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is de registratie van de activiteit geregeld: foto's, video? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Staat dit onderdeel uitvoerig in het draaiboek? | ☐ | ☐ | ☐ |

TIJDENS:

- | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| • Is de opvang van journalisten en fotografen geregeld? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is er een perskamer ingericht? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is er iemand aangesteld als woordvoerder voor de pers? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Wordt er een knipselkrant bijgehouden? | ☐ | ☐ | ☐ |

NA AFLOOP:

- | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| • Is er een afrondend persbericht (aantal bezoekers en dergelijke) verstuurd? | ☐ | ☐ | ☐ |
| • Is het onderdeel publiciteit geëvalueerd? | ☐ | ☐ | ☐ |

Boeken- en muziektips



- ❖ Hoe word ik spion?
Alles over geheimspraak, vermommingen, ontcijfercodes en ontmaskeren van vijandelijke spionnen
ISBN 9024337763
- ❖ Grimas
Make-up voor professional en hobby
ISBN 9071269051
Ook www.grimas.nl
- ❖ Kindergezichten grimeren
Prachtig voorbeeldenboek in kleur
ISBN 2249277060
- ❖ Kriebelende kruipertjes
Nick Arnold
Waanzinig om te weten, veel doe-, kijk- en weetdingen uit de natuur
ISBN 9020605135
- ❖ Elseviers Diersporengids
Sporen en kentekens van zoogdieren en vogels - niet alleen pootafdrukken, maar ook poep- en vraatsporen; met veel platen
ISBN 9010011674
- ❖ Kikker en de vreemdeling
Max Velthuis
Voorleesverhaal met als thema 'erbij horen'
ISBN 9025847668
- ❖ Haya Nathi
Te koop bij de ScoutShop (www.scoutshop.nl)
Speel mee met activiteiten uit en over Zuid-Afrika met in hoofdstuk 3 - Muziek en dans - veel voorbeelden van muziekinstrumenten
- ❖ Met kinderen creatief de wereld rond
Knutselen, tekenen en schilderen op basis van volkskunst uit de hele wereld
ISBN 9076771316
- ❖ Kinderen ontdekken de grote kunstenaars
Tekenen en schilderen in de stijl van grote kunstenaars
ISBN 9076771030

Muziekideeën:

- ❖ muziek van K3
- ❖ House for Kids
- ❖ muziek downloaden van www.hotsjietonia.nl
- ❖ kinder-cd's uit de bibliotheek; laat je wel voorlichten over de dansbaarheid voor jonge kinderen. Dat wil zeggen: lekker stevig tempo voor kleine beentjes

Tekst Zoeklied



Melodie: Altijd is Kortjakje ziek

Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.
Weet je wie het heeft gedaan,
zeg me dan heel snel zijn naam.
Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.

Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.
Als je zegt hoe 't is gebeurd,
zal hij 't vinden, niet getreurd.
Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.

Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.
Als je zegt waar 't is gebleven,
duurt het zoeken nog maar even.
Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.

Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.
Weet je waarom 't is gedaan?
Is het kunstwerk naar de maan?
Vler-rek Speur-werk is op zoek
naar het kunstwerk in een hoek.



Tekst Feestlied

Melodie: Ik heb een tante in Marokko

Het is feest bij de Bevers, ja echt waar!
Het is feest bij de Bevers, ja echt waar!
Het is feest bij de Bevers, feest bij de Bevers,
Feest bij de Bevers, ja echt waar!

Refrein: Zing ik ajajippie-jippie-jee, ja echt waar!
Zing ik ajajippie-jippie-jee, ja echt waar!
Zing ik ajajippie, ajajippie, ajajippie-jippie-jee, ja echt waar!

En we drinken limonade in de tuin, klok klok!
En we drinken limonade in de tuin, klok, klok!
We drinken limonade, we drinken limonade,
We drinken limonade in de tuin, klok, klok!

Refrein:

En we smullen van een hele grote taart, jam, jam!
En we smullen van een hele grote taart, jam, jam!
En we smullen van een grote, we smullen van een grote,
We smullen van een hele grote taart, jam, jam!

Refrein:

Met ballonnen, slingers, vlaggen is het mooi! O jaaaa!
Met ballonnen, slingers, vlaggen is het mooi! O jaaaa!
Met ballonnen, slingers, vlaggen, ballonnen, slingers, vlaggen,
Met ballonnen, slingers, vlaggen is het mooi! O jaaaa!

Refrein:

En we dansen en we springen in het rond! Een, twee!
En we dansen en we springen in het rond! Drie, vier!
We dansen en we springen, we dansen en we springen,
We dansen en we springen in het rond! Vijf, zes!

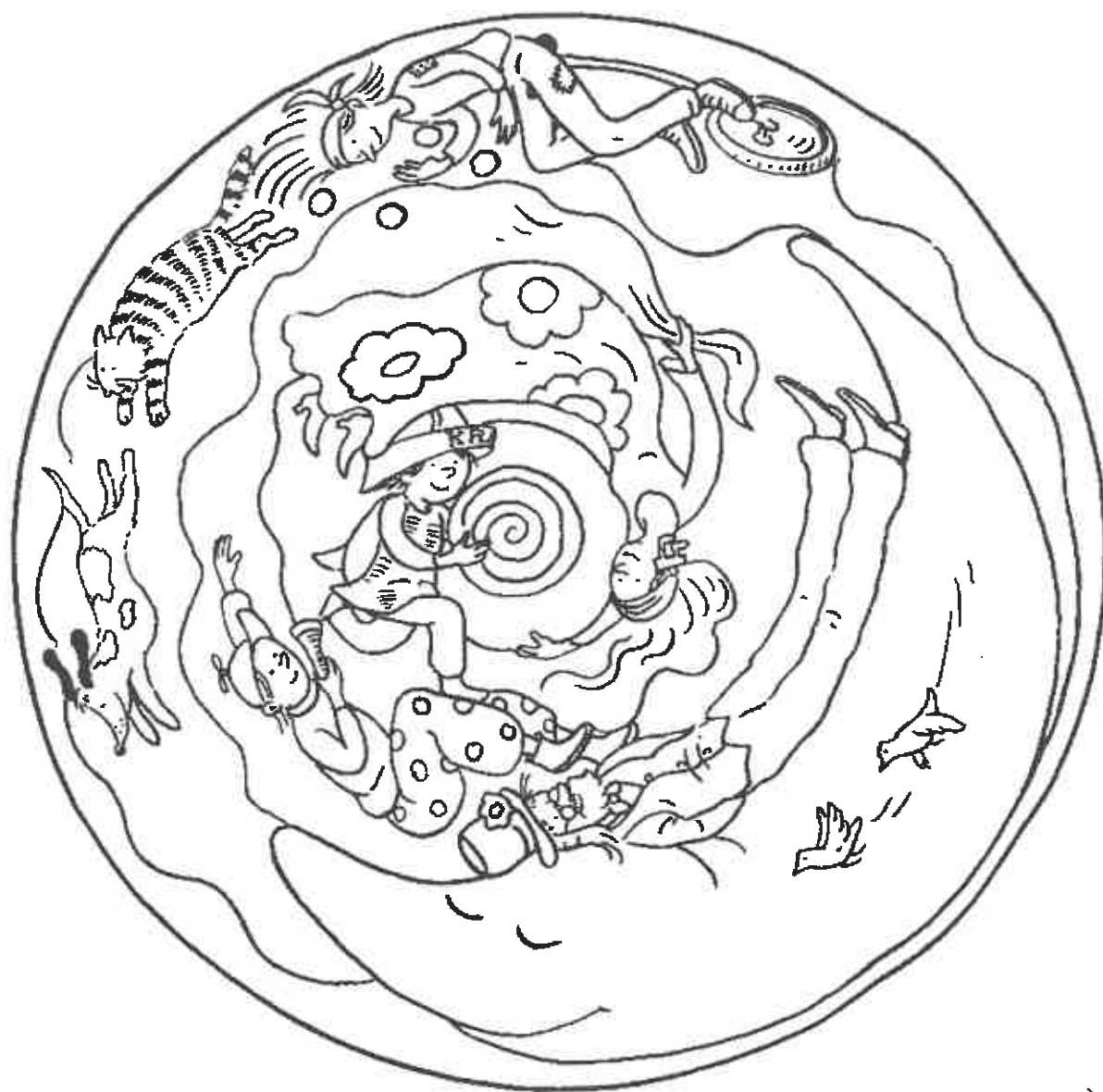
Refrein:

Dus we zingen met z'n allen: hiep hoera! Hiep hoera!
Dus we zingen met z'n allen: hiep hoera! Hiep hoera!
Dus we zingen met z'n allen, we zingen met z'n allen,
We zingen met z'n allen: hiep hoera! Hiep hoera!





Mandalaplaat



Smilekaarten



13



5



4



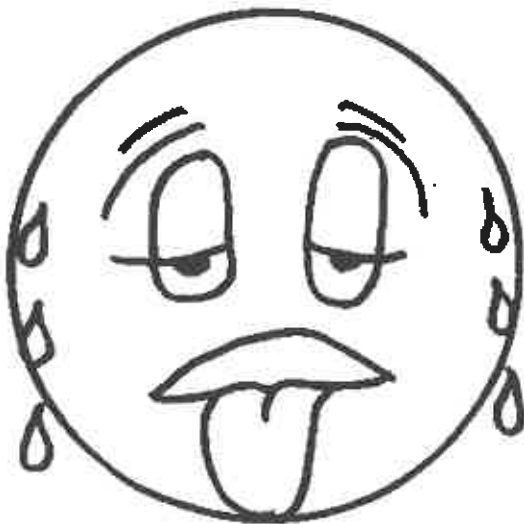
14



8



7



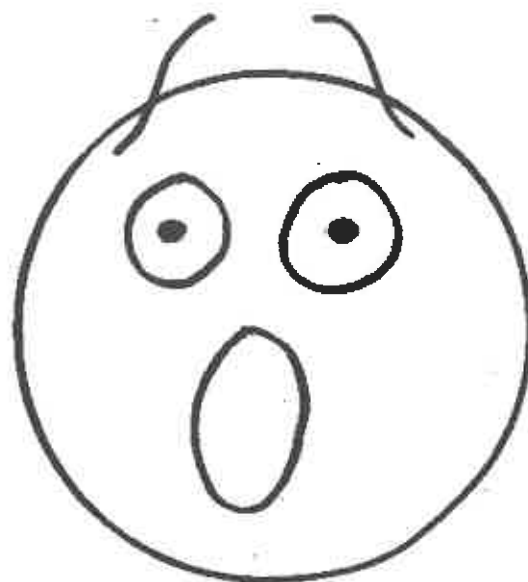
15



6



10



9



11



12



Speurkaart voor het speurspel



Neem de gegevens van de speurkaart op de volgende pagina over op een vel papier dat je op een stuk karton of hardboard plakt. Knip ook de tekening van Vlerk Speurwerk uit. Maak in de speurkaart en de tekening van Vlerk een gaatje waar een splitpen in past. Bevestig dan de tekening van Vlerk op de speurkaart. Je kunt dan iedere keer Vlerk naar het veld laten wijzen waarop de Bevers op dat moment actief zijn.

In iedere hoek van de speurkaart zie je acht mogelijkheden staan. Na het uitvoeren van een activiteit krijgen de Bevers te horen welke mogelijkheid ze mogen aankruisen. Laat de mogelijkheden niet doorstrepen, ze zijn dan aan het eind van het spel niet meer leesbaar.



Wie heeft het gedaan?

1. De fotograaf
2. Hippe Springveer
3. Frederik Scheuremaar
4. Karo Kunst
5. De ober
6. Vlerk Speurwerk
7. Jijzelf
8. Pompedomp



Waar is het gebeven?

1. In de kast op de speelzolder
2. In de natuur
3. In het atelier van Karo Kunst
4. In de muziekkamer van Hotsjietonia
5. In de vijver van Benno de Vis
6. In Verwegistan bij Willem Wereldwijd
7. In het bos met Billy de Hond
8. In de doolhof van Mary de Mol

Hoe is het gebeurd?

1. De dader heeft een levend kunstwerk gemaakt
2. De dader heeft het met de aanhangwagen opgehaald
3. De dader heeft het laten wegvliegen
4. De dader heeft het laten verdwijnen
5. De dader heeft het uit elkaar laten vallen
6. De dader heeft het met toververf weg geschilderd
7. De dader heeft een goocheltruc gedaan
8. De dader heeft het vermomd of verkleed

Waarom is het gebeurd?

1. Dat weet de dader niet
2. De dader is het vergeten
3. De dader wilde er zelf van genieten
4. De dader wilde graag bij de Bevers horen
5. De dader was jaloers
6. De dader had nog geen tijd voor het feest
7. De dader was bang dat het nat zou worden
8. De dader wilde het nog versieren.



Scouting

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