



Rachel



Aan: Teamleiders bevers en leden activiteitenteams
Betreft: Regiospel bevers 2007
Datum: Vrijdag 19 januari 2007, Leusden

- Scouting is een plezierige vrijetijdsbesteding die een bijdrage levert aan de vorming van de persoonlijkheid.
- 90.000 leden
- 30.000 kaderleden
- 32 miljoen leden wereldwijd
- 1.300 Scoutinggroepen
- Scoutshop met 19 filialen
- 23 Scouting Labelterreinen

Beste bevervrienden,

Het is dan zover; het nieuwe regiospel voor de bevers is klaar. Op 1 augustus 1907 blies Sir Robert Baden-Powell op een Kudu-hoorn uit Zuid-Afrika en zo startte het eerste scoutskamp, op Brownsea Island in Engeland. Het was tevens het startsein voor een snelgroeiende beweging, met inmiddels 38 miljoen leden, jongens en meisjes, in 166 landen. Dit jaar vieren wij dus het 100-jarig bestaan van Scouting wereldwijd, wat ook in dit regiospel aandacht krijgt. Het thema voor 2007 is Ridders van de Ronde Tafel. Om aan dit regiospel een bijzondere impuls te geven, hebben verschillende LBT's samengewerkt om het thema voor alle speltakken gelijk te houden, dus zowel voor bevers, DWEK als voor scouts.

In die 100 jaar hebben ruim 500 miljoen scouts wereldwijd hun verbindende belofte uitgesproken die een ideaal inhoudt dat alle scouts nastreven. Het is een moderne variant op de erecodes die overal in de wereld golden voor krijgers van Afrikaanse stammen, indianen, én voor de middeleeuwse Ridders van de Ronde Tafel. Samen werken en samen leven is de kern van die belofte die op beverniveau is verwerkt in dit regiospel. In ieder speelveld staat een figuur uit Hotsjietonia centraal, waaraan een thema of eigenschap uit de riddercode, c.q. belofte is verbonden.

Dit jaar is de spelbrochure bij wijze van uitzondering niet alleen naar de regio's, maar ook naar alle teamleiders van beversspeleenheden gestuurd. Dit om het 100-jarig bestaan van Scouting wereldwijd ook een beetje te vieren en alle groepen de mogelijkheid te bieden om met dit thema aan de slag te gaan. Niet in alle regio's wordt een Bever-Doe-Dag georganiseerd of wordt het centrale thema uit de brochure gebruikt. Groepen in deze regio's kunnen deze spelbrochure nu voor hun opkomsten gebruiken of eventueel samen met een andere bever- of DWEK-speleenheid een spel of activiteit organiseren. Het thema van de regio-spelbrochure DWEK 2007 is hetzelfde. Deze spelbrochure wordt naar verwachting uiterlijk eind volgende maand verstuurd.



- Website www.scouting.nl
- Telefoon (033) 496 09 11
- Telefax (033) 496 02 22
- E-mail info@scouting.nl
- Landelijk servicecentrum Scouting Nederland
Larijkslaan 5 Princenhof
3833 AM Leusden
- Postbus 210
3830 AE Leusden
- ING-bank Utrecht
66.69.36.218
- Postbank 2649400
- K.v.K. Gool- en Eemland
31024153
- Vragen? Raadsrots!
www.raadsrots.scouting.nl
- Beschermvrouwe:
H.K.H. Prinses Máxima
der Nederlanden

We hopen dat jullie veel plezier aan deze spelbrochure hebben en dat alle bevers er leuke en spannende ridderavonturen door beleven. Natuurlijk vinden we het leuk jullie foto's, verslagen, persberichten en dergelijke te ontvangen, zodat we die ook aan andere regio's en groepen kunnen laten zien. Stuur ze dus op naar onderstaand e-mailadres. Voor vragen over het programma of ideeën voor 2008 kun je natuurlijk ook altijd bij ons terecht.

Voor alle andere belangstellenden is de regiospelbrochure ook van internet te downloaden. Surf daarvoor naar www.scouting.nl en ga dan naar 'activiteiten', 'programmatips' en dan 'regiospelen'.

Met vriendelijke bevergroet,

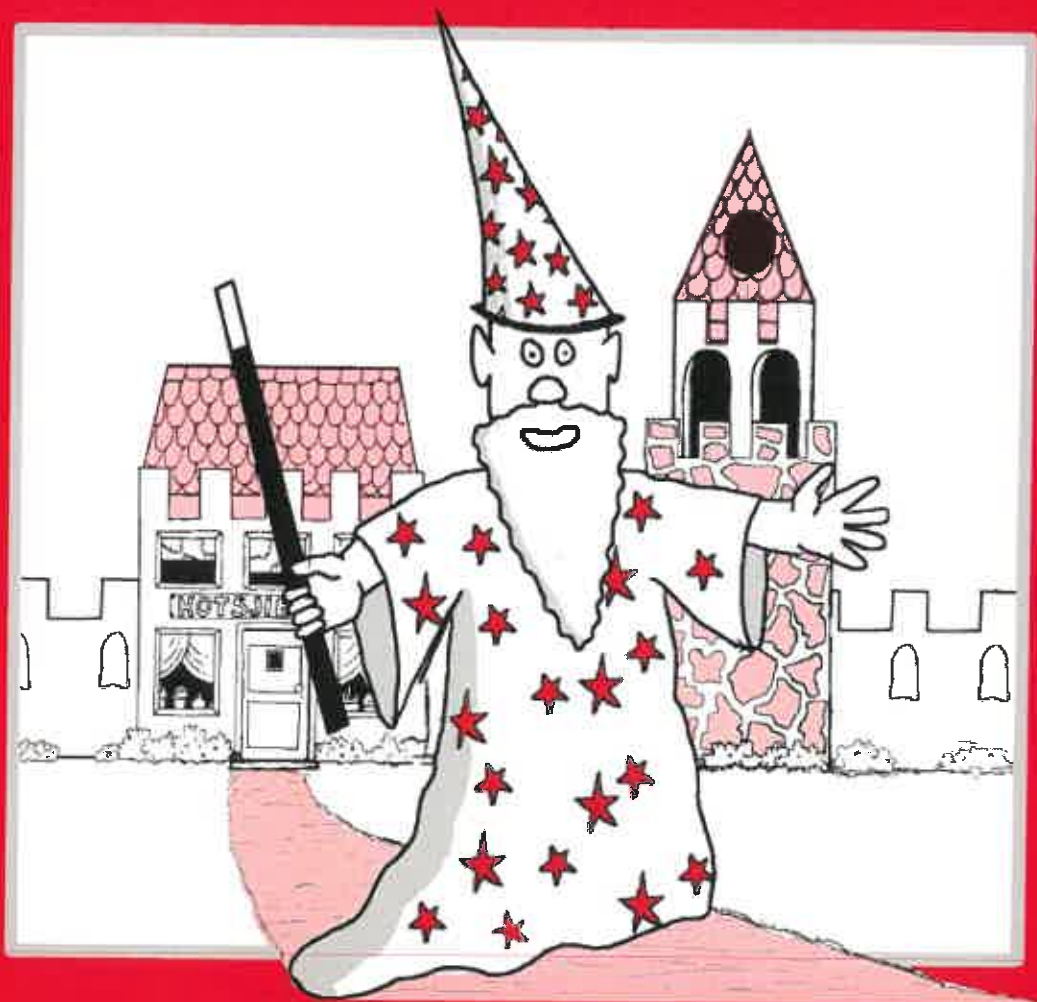
het LBT Bevers,

E-mail: bevers@scouting.nl

Website: www.bevers.scouting.nl

Ridders van de Ronde Tafel

Regiospel bevers 2007



Scouting
N E D E R L A N D

COLOFON

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

De brochure is tot stand gekomen in opdracht van de LBT Bevers, met medewerking van het LBT Leefstijl.

Aan deze uitgave werkten mee:

Spelbrochure Bevers:

Linda Baas

Linda Bruijns

Dorine Dorna

Saskia Glas

Wouter van Iersel

Jacintha Kok

Bijdrage Leefstijl:

Bernolf Kramer

Miranda Huis in 't Veld

Eindredactie:

Hennieta Dijkhuis

Tekstbewerking:

Frank van Geffen

Illustraties:

Sven van Nieuwenhoven

Els Vermeltfoort

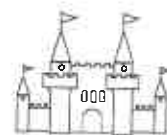
Vormgeving:

Marja Pronk

© 2007 Vereniging Scouting Nederland

Deze brochure wordt gratis verstuurd aan iedereen die volgens Akela ingeschreven staat als voorzitter/coördinator of lid van een regionaal activiteitenteam Bevers. In regio's zonder activiteitenteam Bevers ontvangt de regiosecretaris één exemplaar. Is deze brochure bij jou niet aan het juiste adres, dan verzoeken we je vriendelijk om hem door te sturen. Dit jaar wordt als uitzondering de brochure van het regiospel ook naar alle teamleiders verstuurd. Reden hiervoor is het honderdjarig bestaan van Scouting.

Andere leidinggevendenden kunnen de brochure raadplegen of downloaden via de website van het LBT-Bevers: www.bevers.scouting.nl of de website van Scouting Nederland www.scouting.nl



Inleiding



oor je ligt de spelbrochure voor de regiospelen 2007. Deze staat in het teken van de honderdste verjaardag van Scouting.

Deze brochure is bedoeld ter ondersteuning voor het voorbereiden en organiseren van de Bever-Doe-Dagen en het regiospel voor dolfinnen, welpen, esta's en kabouters.

Scouting is een wereldwijde organisatie. Of je 5 of 11 jaar bent en waar je ook woont, we zijn allemaal lid van dezelfde vereniging. Daarom willen we regio's met deze uitgave stimuleren om samen het regiospel te organiseren. Wij hopen dat deze brochure een eerste aanzet vormt. Dit organiseren kan op diverse manieren: de Bever-Doe-Dag, het Regiospel DWEK of de RSW kunnen op dezelfde dag of in hetzelfde weekend gehouden worden, zoals in enkele regio's al het geval is. De figuren en de aankleding kun je op de verschillende evenementen gebruiken.

De werkgroep Regiospelen 2007 hoopt dat iedereen met dit programma wordt uitgedaagd en kan ervaren dat je zowel alleen of als deel van een groep veel kunt bereiken. Wij wensen iedereen veel succes en vooral veel plezier bij het organiseren en deelnemen aan deze activiteit.

Hoe het begon

Baden-Powell had een koedoehoorn uit Zuid-Afrika. Op 1 augustus 1907 blies hij op die hoorn en zo startte het eerste scoutskamp, op Brownsea Island in Engeland.

Het was ook het startsein voor een snelgroeijende beweging, met vandaag de dag 32 miljoen leden, jongens en meisjes, in 166 verschillende landen.

Eén Wereld Eén Belofte

In 2007 vieren we honderd jaar Scouting. Het eeuwfeest wordt wereldwijd gevierd met het thema 'Eén Wereld Eén Belofte'. Zo gaan we wereldwijd met hetzelfde

jaarthema aan de slag. Vriendschap en vrede zijn daarbij de invalshoeken. Als grootste jeugdbeweging streeft Scouting ernaar kinderen te begeleiden tot betrokken en sociale mensen. Dat is precies waaraan tegenwoordig zo dringend behoefte is. Mensen die verder kijken dan hun neus lang is. Via dit regiospel Scouting dit zichtbaar, hoorbaar en voelbaar maken.

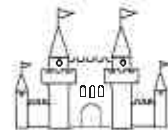
In honderd jaar hebben ruim 500.000.000 scouts wereldwijd dezelfde belofte uitgesproken bij de installatie. Die belofte verbindt alle scouts wereldwijd. Hij beschrijft een ideaal dat alle scouts wereldwijd nastreven. Het is een moderne variant op de vele erecodes die overal in de wereld golden voor verkenner en avonturiers zoals de Afrikaanse krijgers, indianen of, zoals in het thema van dit regiospel, de middeleeuwse Ridders van de Ronde Tafel. Samen werken en samen leven is de kern van al die beloften.



Thema 2007

Wereldwijd worden er activiteiten georganiseerd rondom het eeuwfeest van Scouting in 2007. Het hoogtepunt is de 21^e Wereld Jamboree. In Nederland wordt hier onder andere door middel van de regiospelen aandacht aan besteed. Als thema voor de regiospelen van de bevers, dolfinnen/welpen/esta's/kabouters en scouts is gekozen voor het speelse en fantasierijke thema 'Koning Arthur'. Met dit thema is een programma samengesteld waarin iedereen op een praktische manier en aangepast aan de belevingswereld van de doelgroep aan de slag kan met de





waarden die in de scoutsbelofte en in de erecode van de ridders van de ronde tafel beschreven worden. Het verhaal en de suggesties zijn zo concreet mogelijk uitgewerkt, maar bieden nog genoeg mogelijkheden om de eigen fantasie de vrije loop te laten.

Op de webpagina van Scouting Nederland is deze brochure in z'n geheel te downloaden. Kijk op www.scouting.nl en klik op Activiteiten - Programmatips - Regiospelen. Sinds 2005 worden hier ook aankondigingen en (foto)verslagen van regio's opgenomen. Het liefst doen we dat in de vorm van een link naar een eigen site, maar foto's insturen mag ook.

Herinneringsbadge

Als blijvende herinnering aan het regiospel is er een badge gemaakt. Deze is verkrijgbaar via www.schoutshop.nl. Bestel deze badges graag vier weken voor aanvang van de Bever-Doe-Dag via de website.
(Zie ook 'Herinnering', blz.14)

Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze brochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!
In het bijzonder danken we de leden van de werkgroep Regiospelen 2007 waarin diverse landelijk beleidsteams en andere geïnteresseerden waren vertegenwoordigd. Natuurlijk danken we ook de leden van de werkgroep die de spelbrochure voor de speltak bevers hebben uitgewerkt; Linda Baas, Linda Bruijns, Dorine Dorna, Saskia Glas, Wouter van Iersel, Jacintha Kok en Hennieta Dijkhuis voor haar aanvullingen en eindredactie. En ten slotte: Sven van Nieuwenhoven voor een deel van de illustraties en overige bijdragen, Frank van Geffen voor de tekstbewerking en Marja Pronk voor de vormgeving van de spelbrochures.

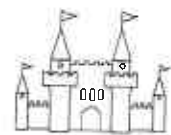
Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2007!

De werkgroep Regiospelen 2007
teamregiospel2007@scouting.nl of
regiospel@bevers.scouting.nl

Spelbrochure 2008

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het regiospel zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van het regiospel van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via bevers@scouting.nl





Inhoudsopgave

Inleiding Blz. 3

Deel 1. Spelbrochure bevers

Themaverhaal Ridders van de Ronde Tafel Blz. 7

Voorafgaand aan het regiospel Blz. 8

Uitleg van de speldag Blz. 10

- Introductie toneelstuk
- Spelverloop
- Slot toneelstuk
- Merlijn
- Aankleding
- Herinnering

De activiteiten Blz. 16

- Lange Doener
- Pompedomp
- Hippe Springveer
- Lappezak
- Frederik Scheuremaar

Bijlagen Blz. 28

- Uitnodiging
- Ridderlied
- Patroon
- Zoek de dieren
- Ridderbingo
- Boekentips
- Ren-Je-Rot-vragen
- Drakenprik

Deel 2. Aanvullingen

- Checklist grotere activiteiten
- Voorbeeld uitnodiging groepen
- Voorbeeld persbericht vooraf
- Voorbeeld persbericht achteraf





Themaverhaal: Ridders van de Ronde Tafel



Z

eg, Hippe ga je mee buitenspelen? vraagt Frederik Scheuremaar. "Natuurlijk, ik kom er aan" Hippe Springveer en Frederik Scheuremaar lopen samen

naar buiten om te gaan spelen.

"Wat zullen we gaan doen?" vraagt Frederik Scheuremaar.

"Tikkertje, tikkie jij bent hem!" zegt Hippe Springveer. Snel rent Frederik Scheuremaar achter haar aan om haar te tikken. Even later loopt Frederik Scheuremaar tegen een tafel aan en botst Hippe Springveer tegen hem op.

"Hé, "zegt Frederik Scheuremaar, " zie jij die tafel? Waar komt die vandaan?"

"Maar dat is een mooie ronde tafel. Zou Pompedomp het huis anders gaan inrichten?" vraagt Hippe Springveer.

"Nou ik vind het geen mooie tafel hoor, hij is veel te oud. Vind jij hem dan wel mooi?" "Dat valt toch wel mee? Zullen we Pompedomp gaan zoeken?" Dat vindt Frederik Scheuremaar wel een goed idee en hij loopt achter Hippe Springveer aan.

"Pompedomp, Pompedomp waar zit je?" roept Hippe Springveer.

"Nou, nou, wat is dat geroep toch allemaal?" vraagt Lange Doener.

"Er staat een ronde tafel in de tuin. Wij dachten dat Pompedomp die heeft meegenomen voor in het huis!" zegt Frederik Scheuremaar.

"Een ronde tafel zeg je. Kom we zullen eens gaan kijken." En ze lopen met zijn drieën naar buiten.

"Jullie hebben gelijk," zegt Lange Doener, "er staat een ronde tafel in de tuin. Ik denk niet dat Pompedomp die heeft meegenomen, anders zou ze dat wel verteld hebben."

Op dat moment komen Pompedomp en Lappezak aanlopen. "Pompedomp, heb jij die tafel meegenomen?" vraagt Frederik Scheuremaar.

"Nee hoor, we hebben toch al een tafel?", zegt Pompedomp.

"Ik kan me herinneren dat ik ooit eens heb gelezen over een ronde tafel" zegt Lange Doener. "Ik zal het boek eens gaan halen!" Hij loopt naar binnen.

"Ik vind het wel een leuke tafel" zegt Lappezak. "Jullie niet dan? Je kunt hier met zijn allen aan gaan zitten, ook met de bevers."

"En als je er een grote lap overheen gooit, dan wordt het een supergave tent. Ik ga meteen een grote lap zoeken!"

"Lappe, wacht daar maar even mee tot Lange Doener terug is, dan weten we van wie deze tafel is" zegt Pompedomp.

Lange Doener komt het huis uit rennen met een heel dik boek in zijn handen geklemd.

"Ik wist het, ik wist het wel" mompelt hij. "Het is de tafel van koning Arthur, van de Ridders van de Ronde Tafel!"

"Ridders van de ronde tafel? Ik zie helemaal geen ridders" zegt Frederik Scheuremaar.

"Nee, ik zie ze ook niet. Weet je wel zeker dat dat deze tafel is, Lange Doener?" vraagt Hippe Springveer.

"Ik geloof van wel, maar wat moeten we ermee doen? Hij is niet van ons", zegt Lange Doener. "We kunnen hem ook niet houden, die ridders zijn hem kwijt"

"Dan moeten ze hun spullen maar beter bij zich houden. Dit is de perfecte tafel voor de bevers", zegt Lappezak.

"Nee, dat gaat echt niet." schudt Lange Doener met zijn hoofd. "Laten we maar uitzoeken hoe we de tafel kunnen terugbrengen naar koning Arthur en zijn ridders. Misschien dat de bevers ons kunnen helpen"

"Waar woont die koning Arthur dan?" vraagt Pompedomp. "Laten we eens gaan kijken in het boek"

"Nee, nee, nee en nog eens nee. Die tafel houden we gewoon." Lappezak springt op de tafel en gaat erop staan. "Die tafel is nu hier en blijft ook hier.

Ik ga er lekker nooit

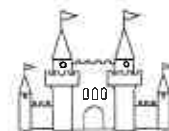
van af! Die ridders zoeken maar een nieuwe tafel"

Lange Doener schudt zijn hoofd en hoopt dat het ooit goed komt.

Samen met

Pompedomp gaat hij alle bevers uitnodigen om volgende week te helpen de tafel terug te brengen.





Voorafgaand aan het regiospel



De week/weken voor de Bever-Doe-Dag zijn geschikt om de bevers bekend te maken met het thema. Voor een deel van de bevers zal dit de eerste keer zijn; voor anderen is het toch best een beetje eng in zo'n grote groep. Dit kun je ondervangen door een of twee opkomsten in dit thema voor te bereiden. Je kunt het thema natuurlijk ook gebruiken als basis voor een logeerweekend. Zeker als jouw regio niet meedoet of dit thema niet gebruikt voor de Bever-Doe-Dag.

Om je een beetje op weg te helpen vind je hieronder een aantal spelsuggesties. Enkele elementen hiervan komen terug tijdens de Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit aanbod aanvullen met spelletjes uit de speelvelden. Door herhaling raken de bevers gewend aan het thema en spelletjes die wat ingewikkelder zijn. Vergeet niet om alvast groepjes van vier tot vijf bevers en een leidinggevende te maken. Aan het einde van de opkomst ontvangen de bevers een uitnodiging voor de Bever-Doe-Dag (zie Bijlage 1). Natuurlijk krijgen de beverouders ook een brief.

Handjesfestijn

Lange Doener vertelt de bevers dat kinderen in heel veel landen lid zijn van Scouting en dat Scouting dit jaar honderd jaar bestaat. In dat kader is in het wereldwijde thema Eén Wereld Eén Belofte (wens) het handjesfestijn opgezet. Iedere bever (scout) knipt de omtrek van zijn hand uit en schrijft (of tekent) daar een boodschap op voor iemand anders. Deze worden vervolgens uitgewisseld met andere bevers (scouts) die op hun beurt weer verder kunnen uitwisselen. Deze handjes kun je op de Bever-Doe-Dag perfect uitwisselen. Tip: Als bevers iets zelf gemaakt hebben, zijn ze er erg trots op en raken ze eraan gehecht. Vertel dan ook vanaf het begin dat ze iets voor een andere bever maken.

Introductie van het verhaal

Het voorgaande verhaal kun je tijdens de voorbereidende opkomst introduceren. Als alle bevers op Ssst liggen of zitten, leest iemand van de leiding het verhaal voor. Natuurlijk kan dit ook met poppenkast, drama of met een schimmenspel.

Het Ridderlied

In Bijlage 2 vind je het Ridderlied. Dit kun je gebruiken tijdens de Bever-Doe-Dag. Pompedomp vindt zingen altijd erg leuk en wil dit lied graag aan de bevers leren. Voor kinderen van beverleeftijd geldt dat je zo iets nooit te vaak herhaalt. Je kunt het lied zingen tijdens een aantal opkomsten of tijdens een opkomst op verschillende momenten.

Vlag ontwerpen

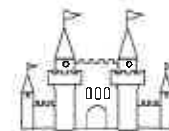
Iedere ridder had vroeger zijn eigen wapen op zijn vlag staan. Tijdens de Bever-Doe-Dag kunnen de bevers aan andere groepen hun eigen vlag laten zien. Lappezak laat zien hoe je van een oud kussensloop en wat verf een uitstekende vlag kunt maken. Door in een vuilniszak drie gaten te knippen en ze die over hun trui te laten aantrekken, bescherm je de bevers tegen verfspatten. Het beste is om verf op waterbasis te gebruiken, die is uitwasbaar.

Kringgesprek

Als de bevers bij elkaar komen, hebben ze natuurlijk een hoop te vertellen. Nadat iedereen uitgekletst is, kun je een gesprek op gang brengen over hoe ridders vroeger leefden. Daarna kun je met de bevers bespreken welke regels je nu gebruikt, zoals niet door elkaar praten, iemand anders helpen, enz. Eventueel kun je huisregels opstellen. Tip: deel limonade en een snoepje uit zodat de bevers niet door elkaar gaan praten.







Uitleg van de speldag



is oppervrolijk.

n dan is het eindelijk zover: de Bever-Doe-Dag begint. Bijna alle groepen uit de regio doen mee, de vlag hangt uit en iedereen

Introductie toneelstuk

Een voor een komen de bevers binnen, in het midden van de ruimte staat Lappezak nog steeds op de tafel. De kinderen gaan in een kring om de tafel heen zitten. Als alle kinderen er zijn, komt Pompedomp de kamer in om de tafel schoon te maken.

"Ik zal de tafel eens schoonmaken, hij staat hier nu al de hele week", zegt Pompedomp. Als ze bij een tafelpoot is, ziet ze er rare tekens in staan.

"Wat is dat nou?" "Ze poetst er nog eens goed op en dan gebeurt er iets, Het wordt mistig en uit de mist komt een oude man tevoorschijn.

"Waar ben ik?" vraagt de oude man.

"Je bent in Hotsjietonia", zegt Lange Doener.

"Weet u hoe deze tafel hier komt?" vraagt Pompedomp.

De man bekijkt de tafel eens goed, dan zegt hij: "Ik zou het echt niet weten. Maar weten jullie wel dat dit de tafel is van koning Arthur?"

De bevers roepen allemaal "Ja. "

"Ik wil eigenlijk wel weten wie je bent" zegt Frederik Scheuremaar brutaal.

"Mijn naam is Merlijn, ik ben een tovenaars en kom van heel lang geleden."

"Ik geloof niet in tovenaars" zegt Frederik Scheuremaar.

"En denk maar niet dat je die tafel weer terugtovert. Hij is nu van de bevers" zegt Lappezak.

"Nee, nee, de tafel is hier omdat hij weet dat jullie hem kunnen helpen om zijn ridders terug te vinden", denkt Merlijn hardop.

"De tafel is zijn ridders kwijt? Is het niet dat de ridders de tafel kwijt zijn?" vraagt Hippe Springveer.

Dan begint Merlijn te vertellen: "Op een dag waren alle ridders weg. Maar die tafel is er nog. Die tafel is waarschijnlijk al heel lang op zoek naar nieuwe ridders. Jullie kunnen,

denk ik, vast en zeker helpen om die ridders te vinden.

"Natuurlijk, met hulp van de bevers lukt alles" zegt Lange Doener. "Misschien dat de bevers zelf echte ridders kunnen worden ..."

"Maar wat is een echte ridder dan?" vraagt Frederik Scheuremaar. Dat is een moeilijke vraag. Iedereen begint door elkaar te praten en weet het wel ongeveer maar niemand weet het precies.

"Ze moeten dapper zijn, zodat ze tegen draken kunnen vechten" denkt Lappezak.

"En ze hebben van die mooie tenten en paarden"

"Ze zijn heel snel en sterk, anders kan je helemaal niet tegen draken vechten" zegt Hippe Springveer.

"Maar dan moeten ze ook goed kunnen samenwerken, want samen gaat het allemaal veel gemakkelijker" zegt Lange Doener.

"Merlijn, zouden de bevers de nieuwe Ridders van de Ronde Tafel kunnen worden?" vraagt Lange Doener.

"Nou, ik denk van wel," zegt Merlijn "maar dan moeten ze wel laten zien hoe goed ze zijn."

Lange Doener vraagt aan de bevers of ze dat wel willen: "Willen jullie dat, echte ridders worden?"

Natuurlijk willen de bevers dat wel.

"Daar ben ik echt zo blij mee", zegt Merlijn en hij kan weer een beetje lachen.

"Misschien kennen jullie ook het Ridderlied?"

"Ja, dat kennen we wel hoor Merlijn. Ja toch bevers?" vraagt Frederik. "De bevers kunnen het mooiste zingen van allemaal en ook het ridderlied kennen ze. Ja toch Pompedomp?"

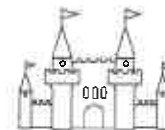
"Natuurlijk kennen de bevers dat lied. Ik tel af tot drie: een, twee, drie! "

En de bevers beginnen het lied te zingen.

Tijdens het zingen ziet Lappezak dat een van de bevers iets vasthoudt. "Hé, wat is dat?" vraagt hij, "wat heb jij daar vast? Laat het eens aan ons zien?"

De bever houdt een vlag in de lucht "Oh, ik vind die vlag echt mooi, Lange Doener mogen we die vlag hijsen?" vraagt Lappezak.





"Natuurlijk mag dat. Zo'n mooie vlag moet gezien worden" vindt Lange Doener. "Dan lijkt het meteen echt op vroeger." Merlijn vertelt dan dat hij toverstof nodig heeft. "Dat heb ik nodig om ridders van jullie te maken."

"Maar ik denk dat we nog wel wat toverstof hier hebben" zegt Lappezak.

"Wat vinden we ervan als de bevers nou eens spelletjes gaan doen om te kijken of ze wel goede ridders zijn" zegt Lange Doener.

"Ja, en als ze goed hun best doen, dan krijgen ze elke keer wat toverstof" zegt Frederik Scheuremaar.

"Dat kunnen we dan gebruiken om echte ridders te worden" zegt Hippe Springveer. "Ik vind dat een heel mooi plan" zegt Merlijn.

"Doe goed je best bevers, dan worden jullie Ridders van de Ronde Tafel!"

Spelverloop

Vooraf is er in de groepen aandacht besteed aan het thema van de Bever-Doe-Dag, zodat dit bij alle bevers bekend is en ze het spel goed kunnen meespelen. De groepjes zijn ook al ingedeeld, dit scheelt op de dag zelf tijd. Iedere bevergroep maakt groepjes van vier tot vijf bevers en een leidinggevende. Zij kennen het ridderlied, hebben een groepsvlag en hebben handjes gemaakt.

De dag begint wanneer alle bevers aankomen in Hotsjietonia. Bij binnenkomst worden ze opgevangen door hun eigen leiding. Als alle bevers aanwezig zijn, wordt er geopend en kan het inleidende spel gespeeld worden dat hiervoor beschreven staat. Hierin spelen zes figuren een rol: Lange Doener, Pompedomp, Hippe Springveer, Lappezak, Frederik Scheuremaar en natuurlijk Merlijn. Het is aan de regio om te beslissen welke figuren er gespeeld worden. Bij een tekort aan leiding is het mogelijk het verhaal aan te passen en met een figuur minder te spelen.

Na de inleiding vertelt Lange Doener wat de bedoeling van deze dag is. De bevers gaan vandaag kijken of ze echte ridders kunnen worden. Hiervoor moeten ze een aantal spelletjes doen om zo toverstof te verdienen. Voordat ze met de spelletjes beginnen, zingen ze met zijn allen het Ridderlied. Dit lied kan van tevoren ingezongen worden op een bandje, zodat de bevers (en de leiding natuurlijk ook) kunnen meezingen. Dan

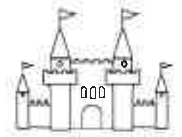
worden de groepjes ingedeeld: van twee groepjes wordt een groepje gevormd. In deze groepjes kunnen bevers ook de handjes uitwisselen. Ook krijgt iedere bever een zakje om het toverstof in te verzamelen, wat ze later zullen gebruiken.

Er zijn in totaal vijf speelvelden: Lange Doener, Pompedomp, Hippe Springveer, Lappezak en Frederik Scheuremaar. In ieder speelveld staan een andere figuur en ridderwaarde centraal. Zo staat het speelveld van Lange Doener in het teken van samenwerken, Pompedomp in het teken van hulp aan anderen, Hippe Springveer in het teken van snel en sterk, Lappezak in het teken van dapper en Frederik Scheuremaar is slim en creatief, oftewel goed in oplossingen bedenken. Op ieder speelveld kunnen de bevers een andere kleur toverstof verdienen. De speelvelden zijn ingericht op basis van vrij spel. Dit betekent dat er op ieder speelveld een speelkist staat met nummertjes en uitleg voor de spelletjes op dat veld. Ieder groepje pakt uit die kist een nummertje van het spel dat zij willen spelen. De groepjes beslissen zelf welk spelletje ze spelen, hoe lang zij bezig zijn en hoeveel spelletjes zij in totaal op dat speelveld doen. Na afloop van een spel moet het nummerbordje echter wel terug de kist in, voor een groepje een nieuw bordje krijgt.

Door de organisatie is een tijdsduur afgesproken om op een speelveld te spelen, bijvoorbeeld per speelveld drie kwartier. Als de tijd voorbij is, geeft de speelveldleiding een signaal en wordt het toverstof uitgedeeld. Alle bevers krijgen een beetje stof in hun zakje. Daarna gaan de groepjes naar het volgende speelveld. Per speelveld is er een leidinggevende nodig om het overzicht te bewaren. Het leukste is natuurlijk als dit de spelfiguren uit de introductie zijn. Na drie speelvelden kan er een centrale pauze ingepland worden.

Aan het eind van de dag komen de bevers weer bij elkaar voor het slottoneelstuk om tot echte ridders geslagen te worden. Hierin wordt gekeken of de bevers wel genoeg toverstof verdiend hebben. Dan slaat Merlijn Lange Doener tot ridder en gooien de bevers hun toverstof in de lucht. Merlijn verdwijnt en op de plaats waar hij stond, vinden de spelfiguren een pot met de aandenkens: badges van deze bijzondere Bever-Doe-





Dag. Die mogen de bevers een heel jaar op hun bevertrui dragen. Deze badges zijn te bestellen via de ScoutShop. Na afloop wordt de herinnering aan deze bijzondere dag natuurlijk vastgelegd op een groepsfoto van alle aanwezigen en/of per groep. We vinden het leuk om deze foto's te ontvangen en met een verslag op de website te plaatsen.

Slottoneelstuk

Aan het eind van de dag, nadat alle spelletjes gedaan zijn, komen de bevers weer bij elkaar rond de tafel zitten. Merlijn heeft de hele dag rondgelopen om te kijken of de bevers wel goed genoeg zijn om ridder te worden. Hier en daar heeft hij ook een handje geholpen.

"Ik heb vandaag gezien dat jullie echt goed jullie best hebben gedaan" zegt Merlijn.

"Jullie hebben allemaal toverstof verdiend. Ik denk dat we daarmee wel kunnen zorgen dat jullie echte ridders worden."

"Nou ik weet het wel zeker hoor Merlijn, die bevers zijn echt heel dapper" zegt Lappezak.

"Ze kunnen heel goed samenwerken, dat hebben we wel gezien vandaag", zegt Lange Doener.

"Ja, en net als echte ridders zijn ze snel en sterk", zegt Hippe Springveer. "Sommigen waren echt supersnel."

"Vandaag heb ik gezien dat de bevers ook slim zijn, ze kunnen heel goed raadsels en puzzels oplossen. Als we in de problemen zitten, dan lossen de bevers dat wel even op", zegt Frederik Scheuremaar.

"Niet alleen dat hadden we allemaal gezien, ik heb gezien dat jullie ook heel hulpvaardig zijn. En al die dingen die moet een ridder ook kunnen. Ik denk dan ook wel dat jullie echte ridders kunnen zijn", zegt Pompedomp.

"Jullie zien er allemaal ook uit als een ridder" zegt Lange Doener.

"Met het toverstof kunnen jullie een echte ridder worden", zegt Merlijn. "Als jullie allemaal je toverstof uit je zakje pakken en bij drie in de lucht gooien, komt dit op je neer en word je een echte ridder. Maar eerst moeten we nog een keer het Ridderlied zingen."

"Nee!" gilt Frederik Scheuremaar aan het einde van het lied. "Ik ben bang dat jij dan ook verdwijnt, want de Ronde Tafel heeft

dan weer Ridders en dan ben jij niet meer nodig."

"Dat zou best eens kunnen. Maar volgens mij vindt Merlijn dat helemaal niet zo erg", zegt Pompedomp.

"Nee hoor, dat vind ik helemaal niet erg want jullie hebben supergoed geholpen. Het probleem is opgelost en ik kan weer naar huis. Zo jong ben ik tenslotte niet meer" zegt Merlijn.

Dan pakt hij zijn zwaard en slaat Lange Doener tot ridder. Tegelijkertijd telt hij af:

"Een, twee, drie."

Het toverstof vliegt omhoog en landt op de bevers. Als de bevers naar de tafel kijken, zien ze allemaal rook en is Merlijn weg. Op de plaats waar hij voor het laatst gezien is, vinden de bevers een schaal met daarin allemaal aandenkens voor zichzelf en voor de groep.

"Omdat jullie echte ridders geworden zijn en jullie goed je best hebben gedaan, krijgen jullie allemaal een cadeautje", zegt Lange Doener en hij geeft de badges aan de leiding. "Maar eerst nog een groepsfoto."

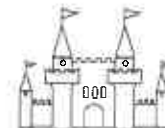
Dan wordt het tijd om naar huis te gaan. Sommige ouders staan al te wachten.

Merlijn



Naast de al bekende Hotsjietoniafiguren is Merlijn een van de hoofdrolspelers. Dit is een fantasiefiguur die sommige bevers al kennen uit de Disneyfilm 'Merlijn de tovenaars'. Merlijn is een wat oudere man, die ondanks zijn leeftijd nog erg vitaal is. Hij is altijd erg vrolijk en lacht veel, maar weet ook serieus te zijn wanneer dat nodig is. Wat dat betreft, lijkt hij wel een heel klein beetje op Lange Doener. Misschien is het wel zijn





achter-achter-achter-en-nog-verder-achterneef. Merlijn heeft een lange witte baard en een snor. Hij draagt altijd een hoge blauwe puntmuts met gele sterren erop. Van die stof is ook zijn mantel gemaakt. Onder zijn mantel draagt hij witte kleding.

Om Merlijn goed neer te zetten, moet je er rekening mee houden dat bevers al een beeld hebben bij Merlijn. Als dit beeld te veel afwijkt van de gespeelde Merlijn, zullen voornamelijk de wat oudere bevers hierover opmerkingen maken. Merlijn kan door iedereen gespeeld worden maar de voorkeur gaat uit naar een wat oudere man. Het beste kan hiervoor een leidinggevende van een andere speltak gevraagd worden zodat alle aanwezige beverleiding zich direct met de kinderen kunnen bezighouden.

Aankleding

De fantasie van bevers brengt ze al snel terug in de riddertijd. Met enkele eenvoudige attributen help je ze een eindje op weg.

- De weg naar het terrein wordt een oprit, inclusief toegangspoort en/of ophaalbrug. Langs de oprit kunnen vlaggen opgehangen worden, bijvoorbeeld de vlaggen die de groepen ter voorbereiding gemaakt hebben. Een portier die naast de poort staat, maakt het helemaal echt en brengt de bevers vanaf binnenkomst al in de stemming. Deze portier kan dan meteen aan alle bevers een etiket/badge overhandigen met hun naam en groep erop.
- De zakjes voor het toverstof maak je van lapjes waarvan de punten aan elkaar vastgebonden zijn. Het touw is iets langer, zodat de bevers dit kunnen vasthouden. Zie Bijlage 3.
- Voor een groot deel van de bevers zal het terrein onbekend zijn. Door borden op te hangen met latrine (toilet), gelag (keuken/eetzaal), troonzaal (voor het openen) en binnenplaats (buiten) kun je ze een handje helpen. Voor de bevers die niet kunnen lezen, los je dit op met een aantal basistekeningen.
- In de ridderzaal, de ruimte waarin opening en sluiting plaatsvinden,

plaats je een ronde tafel. Deze tafel speelt een belangrijke rol in het verhaal van de Bever-Doe-Dag. Een ronde tafel kun je heel gemakkelijk maken door twee langwerpige tafels naast elkaar te plaatsen en er een ronde vorm er van karton of hout op te leggen.

- De binnenplaats kun je versieren met het zwaard Excalibur, natuurlijk geplaatst in een steen of rots. Een rots kan je vormgeven door een enorme meloen of pompoen aan te kleden met zilverfolie die je vervolgens verft met wit/grijze sprayverf. In deze rots kan je dan een zwaard steken.
- De verschillende speelvelden kun je aankleden door uit karton levensgrote figuren te snijden. Deze kan je aankleden met echte kledingstukken of beplakken met gekleurd papier. Door aan de achterkant van de figuur een stok te plaatsen, blijven ze rechtop staan. Als het regent, wordt karton echter slap. Een andere mogelijkheid is dat je ieder speelveld met afzetlint aangeeft. Dit kan op de grond of op 50 cm hoogte met aan een kant een ingang. Op deze poort kun je dan heel groot Lange Doener of Hippe Springveer schrijven. Als er maar weinig ruimte is, kun je voor ieder speelveld een vlag maken met de beeltenis van een van de figuren erop en deze in het midden van het speelveld plaatsen. Bij deze vlag plaats je dan de speelkist met spelmateriaal van dat veld.





Herinnering

Aan het einde van de Bever-Doe-Dag is het leuk als de bevers een cadeautje krijgen. Het leukste is als het een blijvende herinnering is, waar ze later ook nog wat aan hebben of waardoor ze zich deze dag kunnen herinneren. Als herinnering kun je de bevers ook de badge geven. Deze badge kun je bestellen via www.scoutshop.nl. Doe dit het liefst vier weken voor de Bever-Doe-Dag via de website, zodat de ScoutShop genoeg tijd heeft om de voorraad aan te vullen. NB: De gekochte badges kunnen niet retour!

De prijs is:

van 1 t/m 50 stuks: € 1,95 p.s.

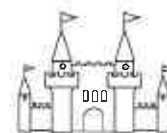
bij 51 en meer badges: € 1,00 p.s.

Met een beetje creativiteit kom je ook op andere (lekkere) ideeën. Bijvoorbeeld een schatkistje (ijs) voor op een warme zomerdag of schatkistjes met snoepjes erin. De zakjes mogen de bevers natuurlijk ook meenemen naar huis.

Voor de groepen kan je een simpel kistje kopen met een glazen voorkant waar je voorwerpen in stopt, bijvoorbeeld een badge, een ster, een zakje met toverstof enz. Aan het begin van de opkomst kun je ook een groepsfoto maken, deze vervolgens bij de dichtstbijzijnde fotowinkel laten afdrukken en aan het einde van de dag uitdelen.







Activiteiten



er speelveld staan de spelletjes uitgewerkt. De spelletjes zijn in het thema ridders. Het beste kun je per speelveld een aantal

spelletjes selecteren die voor de leiding duidelijk zijn en goed voorbereid kunnen worden. We raden aan om per speelveld van ieder activiteitengebied minstens een spel te kiezen.

Speelveld Lange Doener - Samenwerken



Volgens Lange Doener is het erg belangrijk dat ridders kunnen samenwerken en anderen helpen. Lange Doener probeert dat altijd zo veel mogelijk te doen. Bevers spelen en delen natuurlijk altijd ook samen. Verder weet Lange Doener ontzettend veel. Hij heeft veel gereisd en kan daarover mooie verhalen vertellen. Af en toe tovert hij de leukste en mooiste dingen tevoorschijn.

1. Zoek de dieren

Materiaal:

- ☐ 8 afbeeldingen (zie Bijlage 4)
- ☐ bel
- ☐ afzetlint
- ☐ grondpennen

Uitleg: In het bos is een aantal afbeeldingen van dieren verstopt. De bevers worden in tweetallen verdeeld. Een van elk tweetal zoekt een dier; als hij dat gevonden heeft, moet hij terugrennen en bellen. Dan mag de andere bever gaan zoeken. Welk tweetal heeft op het eind de meeste dieren gevonden?

2. Ridderverhaal bedenken

Materiaal: geen

Uitleg: De bevers zitten in een kring. De spelleider legt uit dat de bevers zelf een verhaal moeten verzinnen. Om de beurt mogen ze zeggen wat er gaat gebeuren. De spelleider doet het voor en begint. Natuurlijk gaat het verhaal over ridders!

Bijvoorbeeld: Twee ridders komen elkaar tegen in het bos. De ene ridder heeft een groot pakket bij zich. Het zit achter op zijn paard gebonden.

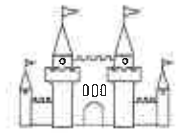
"Wat heb jij daar?" vraagt de ene ridder.
"Nou," zegt de andere ridder, "het is ..."

3. Rammelende harnassen

Materiaal:

- ☐ sleutelbossen of iets dergelijks

Uitleg: De harnassen die ridders droegen, maken altijd veel lawaai. Maar als je iemand wil verrassen, moet je juist heel stil zijn. Kunnen de bevers ook zo stil zijn? De bevers zitten in een grote kring. Alle bevers krijgen een sleutelbos of iets anders dat rammelt. In het midden zit een bever met de ogen dicht. De spelleider wijst steeds een bever aan die achter de bever in het midden mag gaan zitten. Deze moet proberen zijn sleutelbos zo stil mogelijk te houden. Wanneer er een aantal bevers achter de bever in het midden zit, moet deze raden hoeveel er achter hem zitten.



4. Wat is weggetoverd?

Materiaal: geen

Uitleg: Alle bevers zitten in een kring. Een bever gaat uit de kring en mag niet kijken. Dan wordt er iets bij een van de andere bevers veranderd. Deze bever doet bijvoorbeeld zijn schoenen uit. Dan mag de bever die uit de kring was, terugkomen en raden wat er is weggetoverd.

5. Ridderbingo

Materiaal:

- ☐ bingokaarten (Bijlage 5)
- ☐ kleine voorwerpen

Uitleg: Iedere bever krijgt een bingokaart en een potlood. De bingokaarten verschillen allemaal. De spelleider noemt een voor een de voorwerpen op die op de bingokaarten staan. De bevers die dat voorwerp op hun vel hebben staan, mogen dat doorstrepen. De spelleider gaat net zo lang door totdat een bever alles op zijn kaart heeft doorgestreept en dus bingo heeft. Bij een valse bingo moet de bever (met hulp) een liedje zingen.

6. Scherpe zwaarden

Materiaal:

- ☐ 40 wasknijpers
- ☐ bierviltje met afbeelding van een zwaard

Uitleg: De bevers gaan in een kring staan of zitten. Iedere bever krijgt een wasknijper en stopt deze met de lange kant in zijn mond. Nu is het de bedoeling dat een bierviltje via de knijper door de kring gaat, zonder er met je handen aan te komen. Zwaarden zijn namelijk erg scherp, dus mag je ze niet aanraken. Als dit erg gemakkelijk gaat, kan de spelleider een tweede bierviltje in de kring halen. Misschien kan dit zwaard het andere zwaard inhalen?

7. Tovertekeningen

Materiaal:

- ☐ kaarsen
- ☐ vetkrijt
- ☐ grote vellen papier of een behangrol

Uitleg: Elke bever krijgt een kaars. Met de kaarsen gaan ze samen een tekening maken op een groot vel papier. Als dat klaar is, moeten ze met vetkrijt over de tekening krassen. Daar waar met de kaars is getekend, blijft geen vetkrijt kleven. Zo zie je pas wat je hebt getekend.

8. Explosief buskruit

Materiaal:

- ☐ ballonnen
- ☐ afzetlint
- ☐ haringen

Uitleg: In de middeleeuwen hadden ze buskruit nodig om wegen te bouwen. Dit is echter zeer explosief en mag dus niet op de grond komen. De bevers worden verdeeld in tweetallen en ieder tweetal krijgt een ballon. Ieder tweetal staat achter een lijn. Op een teken lopen alle tweetallen tegelijkertijd naar de overkant met de ballon tussen twee hoofden geklemd. Als de ballon valt, moet het tweetal weer bij de startlijn beginnen.

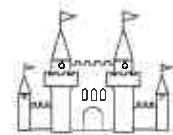
9. Wie niet sterk is, moet slim zijn

Materiaal:

- ☐ een grote paal of iets dergelijks

Uitleg: De spelleider vertelt dat de paal (of een ander zwaar voorwerp) naar de andere kant van de rivier moet. De paal mag daarbij echter niet in het water (de grond) vallen. De bevers mogen zelf bedenken hoe ze het gaan aanpakken. Het zijn tenslotte sterke bevers. Laat ze samen tot een oplossing komen en stuur bij als ze willen slepen.





10. Puzzelen

Materiaal:

- ☐ puzzel (Bijlage 6)
- ☐ potloden of krijt

Uitleg: Op een stuk karton staat een kasteel getekend. Vervolgens is dit karton in stukjes geknipt. De bevers mogen ieder een stukje puzzel inkleuren. Aan het einde wordt de puzzel eventueel met hulp van de leiding in elkaar gelegd en vastgeplakt. Dit kan dan een cadeau zijn voor Merlijn.

11. Ridderambulance

Materiaal:

- ☐ 2 grote lakens
- ☐ afzetlint
- ☐ grondpennen

Uitleg: Als een ridder gewond is geraakt op het slagveld, moet hij naar het hospitaal. Een bever gaat op een laken liggen en vier andere bevers pakken ieder een hoek van het laken vast en proberen zo naar de eindstreep te lopen. Dit herhalen ze tot alle bevers zijn geweest.

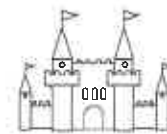
12. Blind parcours

Materiaal:

- ☐ pionnen
- ☐ obstakels zoals touw of tafel
- ☐ voorwerp
- ☐ blinddoeken

Uitleg: In een ruimte staan heel veel pionnen. Onder een van de pionnen ligt een voorwerp. De bevers worden in twee groepjes ingedeeld en geblinddoekt. Een bever wordt niet geblinddoekt en leidt de bevers naar de pionnen. Wie vindt als eerste het voorwerp? De twee groepjes spelen dit spel na elkaar.





Speelveld Pompedomp – Hulp aan anderen



Pompedomp is van mening dat ridders anderen moeten willen helpen. Ze komen op voor de mensen die in de buurt van hun kasteel wonen, en proberen de wereld om zich heen een beetje beter te maken. Ze zorgen goed voor de natuur en de dieren die daar wonen. Natuurlijk is er ook tijd om een feestje te vieren met muziek en heel veel lekker eten voor iedereen.

13. Tafeldek-estafette

Materiaal:

- ☐ twee tafels
- ☐ bestek
- ☐ servetten
- ☐ tafelkleden / placemats
- ☐ borden
- ☐ bekertjes / glazen (alles van plastic)

Uitleg: De ridders hebben hard gewerkt en zijn hongerig. De bevers gaan ze helpen door eten voor ze te maken. Als ridders gaan eten, maken ze er meteen een groot feest van met gasten en muziek. Kunnen de bevers de tafel voor de ridders dekken? Aan een kant van het veld staat een tafel, aan de andere kant liggen twee setjes spullen klaar die nodig zijn om de tafel te dekken. Verdeel de bevers in twee groepjes. De bedoeling is dat elk groepje, in de vorm van estafette, zo snel mogelijk de tafel dekt. Het groepje dat dit het eerst klaar heeft, heeft gewonnen. Zorg ervoor dat er van tevoren een plek gedekt is op beide tafels, zodat ze kunnen kijken hoe het moet. Dan voorkom je discussies over of een vork links of rechts moet liggen.

14. Zoek het tromgeroffel

Materiaal:

- ☐ blinddoeken
- ☐ trommel of ander muziekinstrument
- ☐ pionnen
- ☐ afzetlint
- ☐ grondpennen

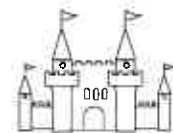
Uitleg: De bevers worden in tweetallen gedeeld; de een is geblinddoekt en de ander niet. De spelleider heeft een trommel en maakt geluid. De ziende bever moet de geblinddoekte bever helpen naar de spelleider te lopen. Dit mag alleen door middel van woorden en niet door aan te raken. Als het gelukt is, kan de blinddoek af en mag de andere bever het proberen. De spelleider kan eventueel helpen met het geven van aanwijzingen.

15. Kasteeltjes van cake maken

Materiaal:

- ☐ tafel
- ☐ plastic tafelkleed
- ☐ plastic bordjes
- ☐ cake of ontbijtkoek
- ☐ snoepjes om te versieren, bijvoorbeeld M&M's, skittels, Mentos, hagelslag
- ☐ slagroom of suikerlijm
- ☐ messen
- ☐ kommen water
- ☐ handdoeken

Uitleg: Dek de tafel met een tafelkleed om knoeien te voorkomen. Snij vooraf met het mes kleine kasteeltjes uit plakjes cake. Met poedersuiker en een beetje water kun je suikerlijm maken als alternatief voor slagroom. Zorg dat je voor iedere bever een kasteeltje hebt. Op ieder plakje cake krijgen ze van de spelleider slagroom of suikerlijm. De bevers mogen hun kasteeltje gaan versieren en daarna lekker opsmikkelen. Water en handdoeken zijn er om na afloop de bevers hun handen te laten wassen.



16. Ridderverhaal met gebaren

Materiaal:

- ☐ verhaal Koning Arthur (voor boekentips Bijlage 7)
- ☐ kussens
- ☐ eventueel bekers en kannen met limonade

Uitleg: De bevers moeten helpen het verhaal goed te maken. De spelleider leest het verhaal voor en laat woorden weg. De andere leider fluistert een weggelaten woord in het oor van de bever die aan de beurt is om dit woord uit te beelden. De andere bevers moeten dit woord raden en helpen zo het verhaal af te maken. Eventueel kunnen de bevers limonade drinken tijdens het voorlezen.

17. De troubadour

Materiaal:

- ☐ eventueel muziekinstallatie

Uitleg: De bevers staan in een lange rij. De bever die voorop staat, is de dirigent en doet een beweging voor, de anderen doen deze na. Vervolgens sluit de voorste bever achteraan en is de volgende bever aan de beurt. Je kunt bijvoorbeeld je armen omhoog, omlaag en zijwaarts bewegen, rondjes draaien, in je handen klappen, grote passen maken, enz. Zo marcheren de bevers het speelveld rond. Eventueel kun je op de achtergrond muziek afspelen.

18. Ridderdans

Materiaal:

- ☐ muziekinstallatie

Uitleg: Ridders kunnen door hun kleding niet goed bewegen. Kunnen de bevers op de muziek als ridders dansen? Na even geoefend te hebben, kunnen de bevers door de ruimte bewegen op de muziek. Vooraf wordt er een bever aangewezen als koning(in). Wordt deze stilgezet, dan staan ook alle bevers stil. De koning(in) loopt langs alle bevers en zet ze in een andere houding. Als de muziek verder gaat, dansen de bevers verder.

19. Paardenvangen

Materiaal:

- ☐ linten
- ☐ afzetlint
- ☐ grondpennen

Uitleg: Alle bevers zijn paard. Uit hun broekband hangt een lintje of das bij wijze van staart. Een of enkele jagers krijgen een bepaalde tijd om zoveel mogelijk paarden te vangen. Een bever zonder lintje is gevangen en gaat naar de spelleider. Met afzetlint en grondpennen is een speelveld uitgezet. Wie buiten het veld komt, raakt zijn staart kwijt. Een bever is de stalknecht; deze deelt levens (lintjes) uit. Krijgt een bever weer een lintje, dan mag hij weer meedoen met het spel.

20. Vruchten plukken

Materiaal:

- ☐ diverse plastic vruchten
- ☐ blinddoeken
- ☐ mandjes

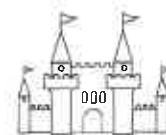
Uitleg: In een bos hangen diverse vruchten. De bevers gaan in tweetallen het bos in om die te zoeken. De geblinddoekte bever moet eerst voelen welke vrucht het is. Als de bever het goed raadt, mogen ze de vrucht in een mandje doen. Welk tweetal heeft de meeste vruchten? Na afloop mogen ze zelf de vruchten weer ophangen. Daarna wisselen de bevers van beurt.

21. Ridder, ridder we zitten in de knoop

Materiaal: geen.

Uitleg: Een bever is de ridder die een groep burgers moet helpen. De andere bevers steken hun handen omhoog en lopen naar elkaar toe. Ze pakken willekeurig twee handen vast, zodat een mooie chaos ontstaat. De knoop wordt op een punt door de leiding losgehaald. Nu mag de ridder proberen de knoop uit elkaar te halen. De bevers mogen geen handen loslaten.





22. Muziekinstrumenten maken

Materiaal:

- ☐ scharen
- ☐ lijm en/of plakband
- ☐ nietmachine en nietjes
- ☐ gekleurd papier
- ☐ wc-rolletjes
- ☐ touw
- ☐ elastiekjes
- ☐ luciferdoosjes of andere kleine lege doosjes
- ☐ eierdozen
- ☐ ongekoekte rijst
- ☐ kleine potjes
- ☐ Evt. verf, stiften en kleurpotloden

Uitleg: De bevers kunnen de volgende instrumenten maken:

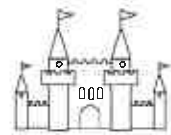
- Rammelaars: Stop een paar steentjes of wat rijst in een eierdoos of lege wc-rol. Maak van de wc-rol beide uiteinden dicht of lijm de eierdoos dicht. Versier de wc-rol of eierdoos en rammelen maar.
- Trommels: Haal het deksel van een leeg potje en bedek dit met stevig papier. Vastmaken met behulp van een elastiekje. Dan kan het potje versierd worden. Daarna twee stokjes zoeken en ook die versieren en dan trommelen maar. Variatie: deksels laten zitten.
- Snaarinstrument: Versier eerst een klein doosje of luciferdoosje. Doe er daarna elastiekjes omheen (wel allemaal op dezelfde manier) en pingelen maar.

23. Help de prinses

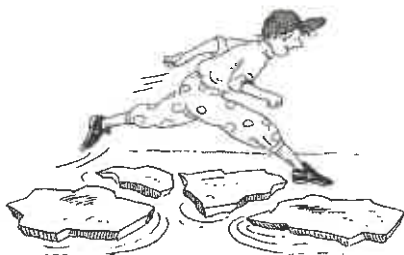
Materiaal:

- ☐ gekleurde dobbelsteen
- ☐ prinsessenjurk (zie Bijlage 8)
- ☐ gekleurde stroken

Uitleg: De prinses heeft hulp nodig want ze is de kleuren van haar jurk kwijt. De bevers gaan helpen de kleuren terug te vinden en dobbelen om beurten met de kleurendobbelsteen. Als ze op een kleur komen, moeten ze zo snel mogelijk vijf dingen verzinnen of aanwijzen met die kleur. Ze moeten elkaar helpen. Lukt het ze dan krijgen ze een strook van die kleur en mogen ze die op de jurk van de prinses plakken.



Speelveld Hippe Springveer – Snel, sterk en handig



Hippe Springveer kan nooit stilzitten. Springen, lopen, rennen vindt ze heerlijk om te doen. En als ridder moet je ook erg snel en sterk zijn, dus deze spelletjes zullen de bevers helpen goede ridders te worden. Daarnaast zullen ze als bever trouw leren zijn en moeten doorzetten.

24. Grachtspringen

Materiaal:

- ☐ afzetlint
- ☐ grondpennen
- ☐ ridderhelm
- ☐ eventueel een lange stok

Uitleg: Met lint is er een gracht uitgezet. De bevers krijgen een ridderhelm op. Nu ze echte ridders zijn, proberen ze over de gracht te springen. Als iedereen is geweest, leg je de linten verder uit elkaar. Kijk eens hoe ver de bevers kunnen springen.

25. Verkleden

Materiaal:

- ☐ helm
- ☐ zwaard
- ☐ maliënkolder of harnas
- ☐ grote dobbelsteen
- ☐ ontbijtkoek

Uitleg: De bevers gaan in een kring zitten. Dan mogen ze om beurten met de dobbelsteen gooien. Wie een 6 of 3 gooit, kleedt zich vlug aan met de attributen en begint de ontbijtkoek te snijden en te eten. Gooit een andere bever 6 of 3, dan moet de eerste bever vlug alles uitdoen en kleedt de andere bever zich vlug aan. Welke bever neemt de laatste hap van de ontbijtkoek?

26. Harnas passen

Materiaal:

- ☐ wc-papier
- ☐ vuilniszak

Uitleg: De bevers maken tweetallen. Dan mag de ene bever de andere inrollen met wc-papier. Als die helemaal ingerold is, laat hij zien hoe sterk hij is door het papier kapot te trekken. Na afloop moet het wc-papier verzameld worden in een vuilniszak.

27. Van Hippe Springveer naar de ridder

Materiaal: geen

Uitleg: Dit spel lijkt op 'Ridder mag ik overvaren'. De ene kant van het veld staat voor Hippe Springveer, de andere kant voor de ridder. De bevers moeten zo snel mogelijk naar een van de twee. Als er "Water" geroepen wordt, moeten de bevers zwemmend verder. Bij "Paard" hinnikend, enz.

28. Ringsteken

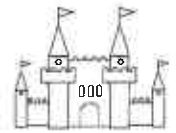
Materiaal:

- ☐ 2 stokken
- ☐ 2 plastic ringen
- ☐ 2 stoelen
- ☐ 1 stok
- ☐ touw
- ☐ 2 bommen

Uitleg: De bevers proberen met een stok de ring van het touw te steken. Ze lopen naar de ring met de stok in hun hand. Bij de ring aangekomen halen ze die eraf met de stok. Dan lopen ze door naar de stoel, daar lopen ze omheen en ze komen weer terug. De volgende bever mag het dan proberen. Dit is geen wedstrijd!

Variatie: Als alle bevers zijn geweest, kan een bever op handen en voeten het paard spelen. Een andere bever kan op zijn rug zittend gaan ringsteken. De ringen moeten hiervoor wel wat lager hangen.





29. Blind tekenen

Materiaal:

- ☐ tekenpapier
- ☐ potloden of stiften
- ☐ gummen
- ☐ blinddoeken

Uitleg: De geneeskunde was in de riddertijd nog niet ontwikkeld. Als je in een gevecht je oog was kwijtgeraakt konden ze er niets aan doen. Elke bever krijgt een vel papier en een potlood of stift en wordt geblinddoekt. De spelleider noemt een vorm die de bevers dan moeten tekenen. Lukt het om alles op de juiste plek te tekenen?

30. Paardenren

Materiaal:

- ☐ 2 stokpaarden
- ☐ 6 pionnen
- ☐ afzetlint
- ☐ grondpennen

Uitleg: Maak twee groepen die in een rijtje achter de startlijn gaan staan. De voorste bevers van de groepjes lopen met hun stokpaard het parcours, zigzaggend om de pionnen heen. Zodra een bever terug is, geeft hij zijn stokpaard aan de volgende bever.

31. Ren je rot

Materiaal:

- ☐ vragen (Bijlage 9)
- ☐ bordjes met 1, 2 of 3 of met themafiguren

Uitleg: Er hangen drie bordjes met 1, 2 en 3 of met drie themafiguren. De spelleider leest een voor een de vragen op, de bevers rennen naar het juiste antwoord. Als alle bevers bij het juiste antwoord staan, gaat het spel verder. Er kunnen punten gegeven worden voor het juiste antwoord. De vragen gaan natuurlijk allemaal over ridders.

32. Drakenprik

Materiaal:

- ☐ punaises
- ☐ blinddoek
- ☐ draak en drakenonderdelen (Bijlage 10)

Uitleg: Op een groot A3-vel is een draak getekend. De draak mist echter een staart, een tong, vuur, vleugels, poten, enz. Deze staan op een los vel. Om beurten mogen de bevers proberen om een onderdeel op de juiste plaats te prikken. Ze moeten dit echter wel geblinddoekt doen. Als het niet lukt, mag een andere bever aanwijzingen geven.

33. Vaandel zwaaien

Materiaal:

- ☐ 8 stokken met lint
- ☐ 1 stok met vlag

Uitleg: De spelleiding pakt de stok met de vlag en deelt de stokken met lint aan de bevers uit. De spelleider laat dan allerlei bewegingen zien, die de bevers moeten proberen na te doen. In het begin zijn de bewegingen natuurlijk heel gemakkelijk, daarna wordt het steeds moeilijker.

34. Touwtrekken

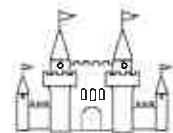
Materiaal:

- ☐ lappen of dassen
- ☐ dik touw

Uitleg: Op de grond liggen op enige afstand van elkaar twee lappen of dassen. De bevers staan in twee groepjes tussen die lappen of dassen. Beide groepjes houden het dikke touw vast. Op een teken moeten ze proberen zo hard aan het touw te trekken, dat de achterste bever de lap of das van de grond kan tillen, zonder het touw los te laten. Zorg ervoor dat de twee groepjes gemengd zijn: jongens en meisjes, jonge en oudere bevers.

Variant: Laat de twee groepjes niet naar elkaar kijken, maar zet ze met hun neus naar de lap toe.





Speelveld Lappezak – Dapper en slim



Lappezak is heel dapper. Dat moet ook wel want het is best eng om 's avonds in een tent te slapen. Ook ridders slapen in tenten, als ze lang van huis zijn. Ze zijn dus ook erg dapper als ze een lange tijd weg zijn van huis.

Beyers zijn ook wel eens van huis om de wereld om hen heen te ontdekken.

Lappezak vindt het geweldig om zelf tenten te maken met lappen stof, net zoals hij verkleden leuk vindt om te doen.

35. Voelspel

Materiaal:

- ☐ schoenendoos
- ☐ oude mouw
- ☐ materialen uit de natuur

Uitleg: Ridders weten veel van de natuur. De bevers moeten door middel van voelen dingen uit de natuur herkennen. Verwijder de achterkant van de doos en maak aan de voorkant een rond gat waaraan je de mouw vastniet. Leg via de achterkant verschillende materialen in de doos. De bevers moeten voelen wat er in de doos zit. Zijn de bevers dapper genoeg om dit te durven?

36. Griezeliĝ verhaal

Materiaal:

- ☐ voorleesverhaal (zie Bijlage 7)

Uitleg: Als de ridders van huis zijn, worden hun kinderen vermaakt met spannende verhalen over de avonturen van hun vaders. De bevers krijgen ook zo'n verhaal te horen.

37. Ridder kom uit je tent!

Materiaal:

- ☐ tent
- ☐ krijt of touw

Uitleg: Dit spel is een variant op 'Lappezak kom uit je tent'. De bevers staan achter een streep, een eind verderop zit een ridder in een tent. De bevers lopen in de richting van de tent en roepen: "Ridder, kom uit je tent!" Plotseling komt de ridder naar buiten en probeert zoveel mogelijk bevers te tikken. De bevers vluchten achter de streep. Wie getikt is, moet in de tent van de ridder wachten tot er nog maar één bever over is. Die mag in het volgende spel de ridder zijn.

38. Proefkim

Materiaal:

- ☐ boterhamzakjes
- ☐ wegwerplepels
- ☐ blinddoeken
- ☐ verschillende etenswaren, bijvoorbeeld drop, suiker, zout, hagelslag, beschnitkruimels, enz.

Uitleg: De bevers spelen dit spel in tweetallen. De ene bever wordt geblinddoekt, de andere bever krijgt een zakje en een lepel. De ene bever voert de andere bever die moet proeven wat hij eet. Let op: Vraag van tevoren waarvoor bevers allergisch zijn!

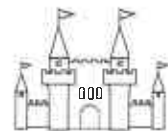
39. Spingooien

Materiaal:

- ☐ wol
- ☐ klittenband
- ☐ ballen

Uitleg: Zijn de bevers dapper genoeg om met spinnen te gooien? Spin een groot web van wol en bevestig klittenband aan de balletjes. De bevers moeten deze spinnen proberen in hun web te gooien.





40. Water halen

Materiaal:

- ☐ lege flessen
- ☐ 2 emmers
- ☐ water
- ☐ bekertjes

Uitleg: Verdeel de bevers in twee groepjes. Elk groepje gaat in een rij achter elkaar staan. Voor de rij staat een lege fles en achter de rij een emmer met water. De emmer staat voor de sloot en de fles voor de put. De achterste bevers van elk groepje hebben een lege beker. Op het startsein moet de achterste bever het bekertje vullen met water en over zijn hoofd doorgeven aan de bever voor hem. Ook deze moet de beker over het hoofd doorgeven. Als het bekertje bij de voorste bever is gekomen, moet deze het water in de fles gieten. Daarna moet het bekertje weer snel terug naar achteren doorgegeven worden, zodat ze weer opnieuw kunnen beginnen. Het groepje dat het eerst de fles vol heeft, wint.

41. Kasteel bouwen

Materiaal:

- ☐ lappen
- ☐ dozen
- ☐ eventueel ander materiaal

Uitleg: De bevers mogen met lappen, dozen, enz. een kasteel bouwen. Als het heel groot wordt, passen alle bevers erin. Aan het einde van het spel moeten ze het kasteel weer afbreken, zodat het volgende groepje aan de slag kan.

42. De riddertest

Materiaal:

- ☐ banden
- ☐ zeil
- ☐ touw
- ☐ ander materiaal

Uitleg: Maak met behulp van diverse materialen een hindernisbaan. De bevers moeten zo snel mogelijk door of over de hindernisbaan heen.

43. Gekleurde-lapjesspel

Materiaal:

- ☐ 5 verschillende gekleurde lapjes
- ☐ 5 bakken

Uitleg: De bevers staan aan een kant van een veld. Een bever staat in het midden. Alle andere bevers pakken een lapje. De bever in het midden roept een kleur en probeert de bevers te tikken. De bevers die de genoemde kleur hebben, moeten naar de overkant rennen. De bevers die de kleur niet hebben, mogen vrij overlopen. Word je getikt, dan kom je bij de tikker staan en mag je meetikken. Als alle bevers getikt zijn, kun je opnieuw beginnen en mogen ze nieuwe lapjes kiezen.

44. Ridderpak maken

Materiaal:

- ☐ vuilniszakken
- ☐ scharen
- ☐ plakband
- ☐ aluminiumfolie

Uitleg: Alle bevers krijgen een vuilniszak. Knip de bovenkant een klein stukje open, zodat het hoofd van de bever erdoorheen past. Aan de zijkant knip je twee gaten voor de armen. Daarna laat je de bevers de vuilniszak uittrekken. De bevers mogen de zak versieren met repen papier en stroken aluminiumfolie.

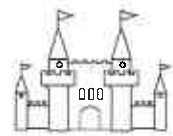
45. Vuur maken

Materiaal:

- ☐ blikjes (zie Bijlage 11)
- ☐ lucifers

Uitleg: Vroeger hadden ze geen verwarming dus moesten ze zich met vuur warm houden. Prik in conservenblikken twee gaten en graaf ze vervolgens in in het zand. De bevers zoeken kleine takjes en gooien deze in het blikje. Vervolgens houdt de spelleider er een lucifer bij en kunnen de bevers zien hoe hun eigen vuurtje brandt.





Speelveld Frederik Scheuremaars – Oplossen en creatief



Frederik Scheuremaars is erg slim; doordat hij zo creatief is weet hij voor elk probleem wel een oplossing. Ridders moeten dat natuurlijk ook kunnen. Zij lossen vaak ruzies op tussen de mensen die voor ze werken. Een andere eigenschap van Frederik is dat hij graag kattenkwaad uithaalt. Net als de bevers is hij daar altijd wel heel eerlijk over.

46. Zwaardendans

Materiaal:

- ☐ 10 grote zwaarden van karton
- ☐ muziekinstallatie

Uitleg: Dit spel is hetzelfde als stoelendans. In plaats van stoelen liggen echter kartonnen zwaarden op de grond. Als de muziek stopt, moeten de bevers zo snel mogelijk een zwaard pakken.

Variatie: je hebt een afgebakend gebied waarin alle bevers vrij mogen rondlopen. Een van de bevers heeft een zwaard. Als de muziek stopt, is de bever die het zwaard heeft af. De bevers moeten dus de hele tijd het zwaard doorgeven.

47. Ridderstandbeeld

Materiaal: geen

Uitleg: Alle bevers gaan staan als een ridderstandbeeld. Een bever moet echter de standbeelden aan het lachen maken door gekke bekken te trekken. Wie beweegt, is af. De bever die als laatste overblijft, mag dan gekke bekken trekken.

48. Verstopt

Materiaal:

- ☐ bladeren (papier of boom)
- ☐ balletje

Uitleg: Alle bevers op een na gaan met de rug naar de stapel staan. De spelleider controleert of niemand spiekt. Een bever verstopt een bal in de stapel met bladeren (of kranten) en roept de andere bevers. Zij gaan op zoek naar het balletje. De bever die hem als eerste vindt mag hem dan verstoppen.

49. Schildenloop

Materiaal:

- ☐ kranten
- ☐ pionnen
- ☐ tafel
- ☐ bank
- ☐ andere hindernissen

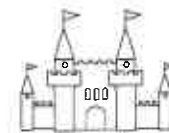
Uitleg: De bevers gaan een parcours lopen met een krant die ze als schild voor zich houden. Eventueel kan een ander groepje met waterballonnen proberen deze bevers te raken.

50. Narren maken

Materiaal:

- ☐ luciferdoosjes
- ☐ kleurpotloden
- ☐ diverse soorten papier
- ☐ plakband / lijm

Uitleg: De bevers maken een nar van het binnenste doosje van een luciferdoosje. Aan de ene kant tekenen ze een lachend gezichtje en de andere kant een huilend gezichtje. Het luciferdoosje kunnen ze eventueel nog versieren met het papier. Daarna stelt de leiding vragen over wat bevers wel of niet leuk vinden. Bijvoorbeeld: Is vakantie leuk? De bevers geven een antwoord op de vraag door het lachende of huilende gezichtje naar boven te schuiven.



51. Eilandenspel

Materiaal:

- ☐ touw of lint
- ☐ stopwatch

Uitleg: De bevers lopen om een eiland heen dat je met lint of touw op de grond hebt aangegeven. Het eiland is erg krap voor de alle bevers. Op een bepaald signaal roept de speelleider "Draken!" Dan krijgen de bevers tien seconden om op het eiland te gaan staan. Wie dat niet lukt, is af. Na elke ronde wordt het eiland kleiner en kleiner. Bevers mogen elkaar wel helpen om op het eiland te komen.

52. Ridderraadsels

Materiaal:

- ☐ raadsels (zie Bijlage 12)

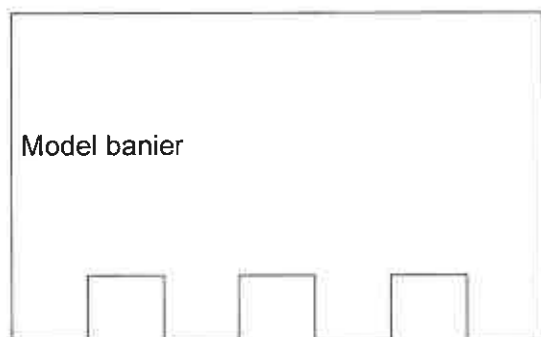
Uitleg: De bevers zitten in een kring rond de speelleider. De leider geeft steeds een raadsel op. De bevers moeten samen antwoorden bedenken.

53. Banieren maken

Materiaal:

- ☐ behang
- ☐ scharen
- ☐ plakband / schilderstape
- ☐ vetkrijt
- ☐ tafel

Uitleg: De speelleider knipt een banier uit een behangrol. De bevers mogen deze dan versieren met vetkrijt. De banieren kun je ophangen in de buurt van het toneel.



54. Zwaard knutselen

Materiaal:

- ☐ isolatiemateriaal voor waterleidingen
- ☐ plakband of nietmachine
- ☐ watervaste stiften

Uitleg: Alle bevers gaan een zwaard knutselen van isolatiemateriaal. Een klein stuk maak je met plakband of nietmachine kruislings vast aan het lange stuk. Maak het isolatiemateriaal ook dicht met een nietje. Het is handig als dit van tevoren gebeurt, zodat de bevers meteen kunnen beginnen. De bevers kunnen met stift hun zwaard versieren.

55. Hopspel

Materiaal:

- ☐ kranten
- ☐ 2 pionnen

Uitleg: Een bever probeert met twee stukken krant van de ene plek naar de andere plek te komen, zonder de grond aan te raken. De start en finish zijn aangegeven met een pion. Dit is geen spel voor een wedstrijd; hierbij scheuren de kranten. Het gaat erom dat de kranten heel zijn aan de overkant en niet wie het snelst is.

56. Rotten tomaten

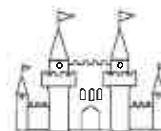
Materiaal:

- ☐ prikpen
- ☐ ballonnen
- ☐ waterverf
- ☐ grote vellen papier

Uitleg: Boven een groot vel papier hangen diverse ballonnen, gevuld met waterverf. In plaats van dat de bevers met rotten tomaten en eieren gooien naar mensen in een schandpaal, proberen ze met een prikpen de ballonnen kapot te prikken en zo een kunstwerk te creëren.







Bijlage 1. Uitnodiging

Uitnodiging Bever-Doe-Dag 2007



Beste bevers,

Zoals jullie gehoord hebben, is er een tafel in de tuin van Hotsjietonia gevonden. Lange Doener heeft in een boek over ridders gelezen dat het de Ronde Tafel is van Koning Arthur. Lange Doener vraagt alle bevers mee te gaan naar de riddertijd. Dan kunnen we met draken vechten, grachtje springen, ringsteken, paardrijden en Ridders van de Ronde Tafel worden. Misschien kan de leiding jullie het ridderlied wel leren, dan kunnen we dit met alle bevers gaan zingen.

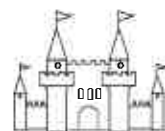
In de riddertijd had iedere groep een eigen vlag. Daarom zouden we het leuk vinden als jullie in je groep ook een vlag maken.

Om te vieren dat scouting wereldwijd honderd jaar bestaat, vragen we ook alle bevers om een tekening van hun eigen hand te maken met een boodschap erop. Die kun je dan meenemen om aan een andere bever te geven.

We verwachten jullie op zaterdag ...
..... om bij het clubhuis van Scouting We hopen dat jullie allemaal komen. Als je het leuk vindt mag je je natuurlijk als ridder of prinses verkleeden.

Met vriendelijke groet,

De bewoners van Hotsjietonia



Bijlage 2. Ridderlied

Melodie van het ridderlied is Opa Bakkebaard.



Frederik Scheuremaar vond een tafel in de tuin van Hotsjietonia
En die tafel is bijzonder, let maar op en ga maar na
De tafel zoekt, zijn ridders, zijn ridders
De tafel zoekt, let maar op hoe hij zoekt.

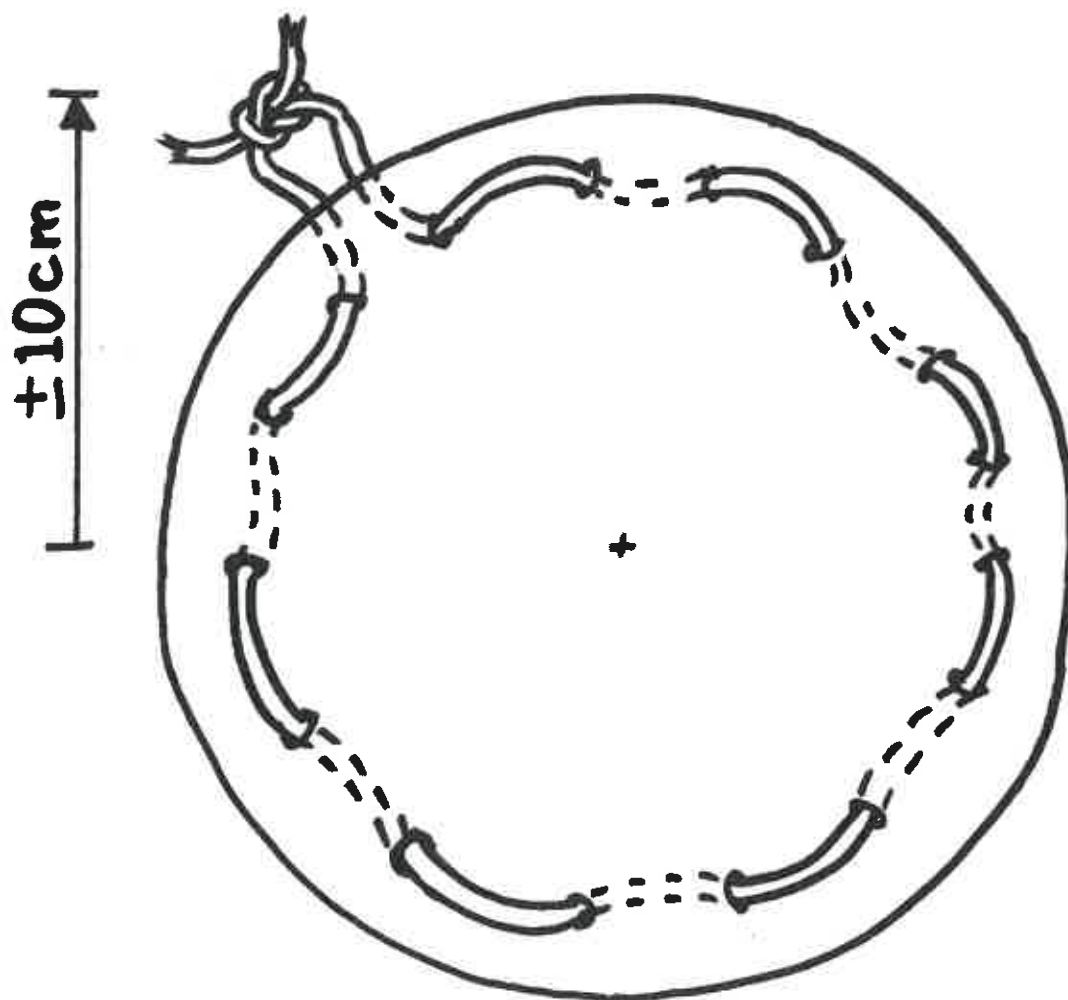
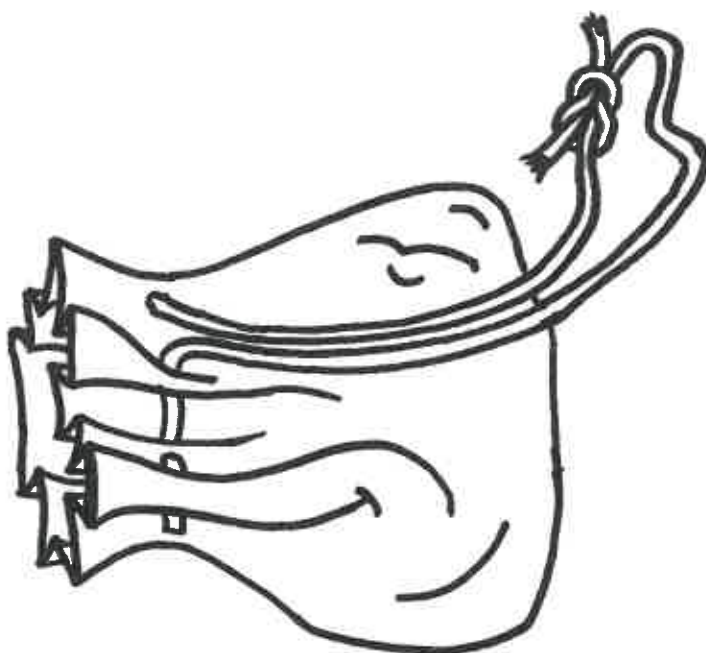
Merlijn dat is een tovenaar uit een land hier ver vandaan
Merlijn die is gekomen want de ridders zijn weggegaan
Hij zoekt de ridders, die heel sterk en heel slim zijn
Hij zoekt de ridders, let maar op hoe hij zoekt.

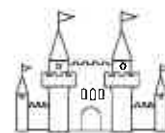
Alle bevers worden ridders en zo helpen zij Merlijn
Alle bevers worden ridders, stoer en sterk zullen ze zijn
We gaan ervoor, we worden ridders, worden ridders
We gaan ervoor, zo gaan we ervoor.



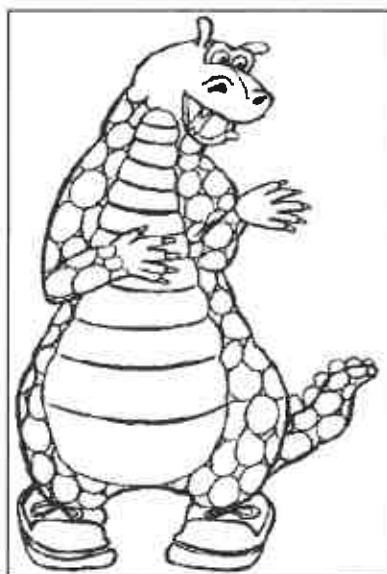
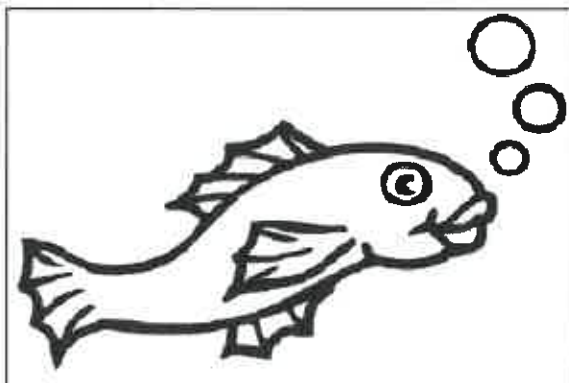
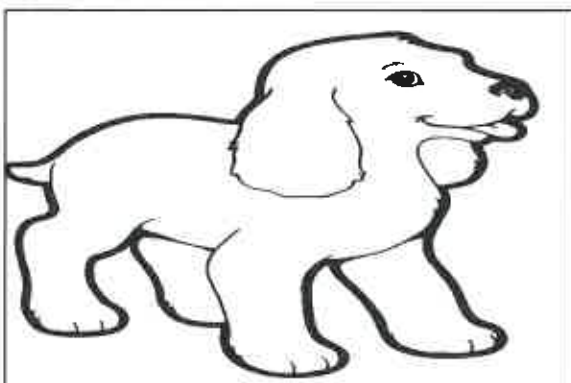
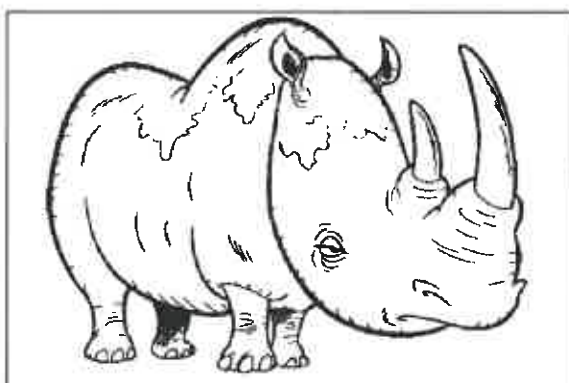
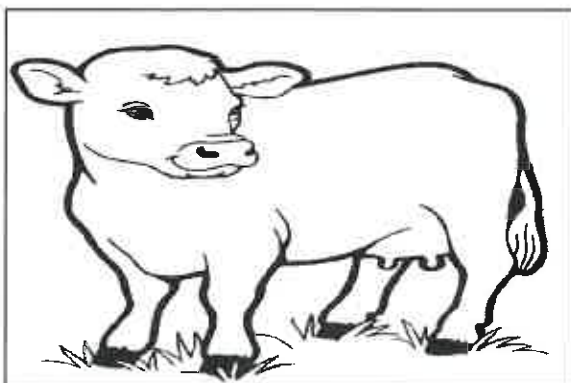
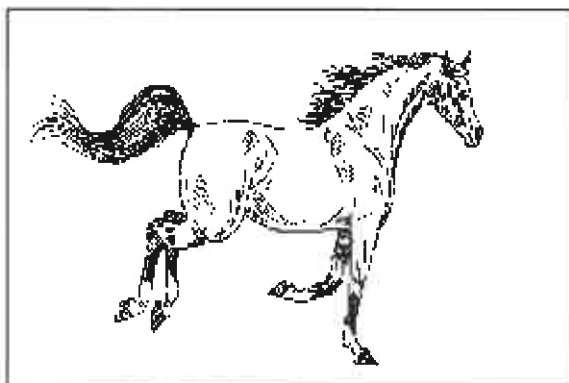
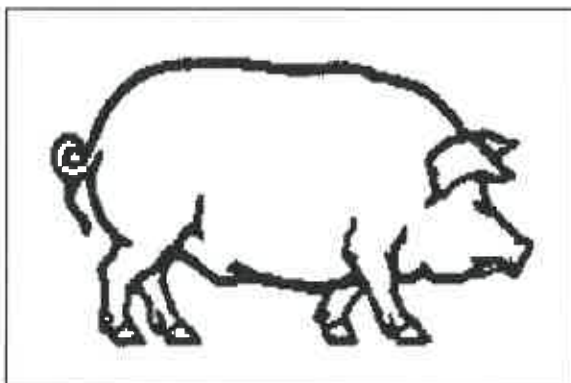


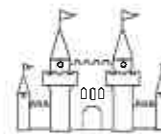
Bijlage 3. Patroon voor toverstofzakje



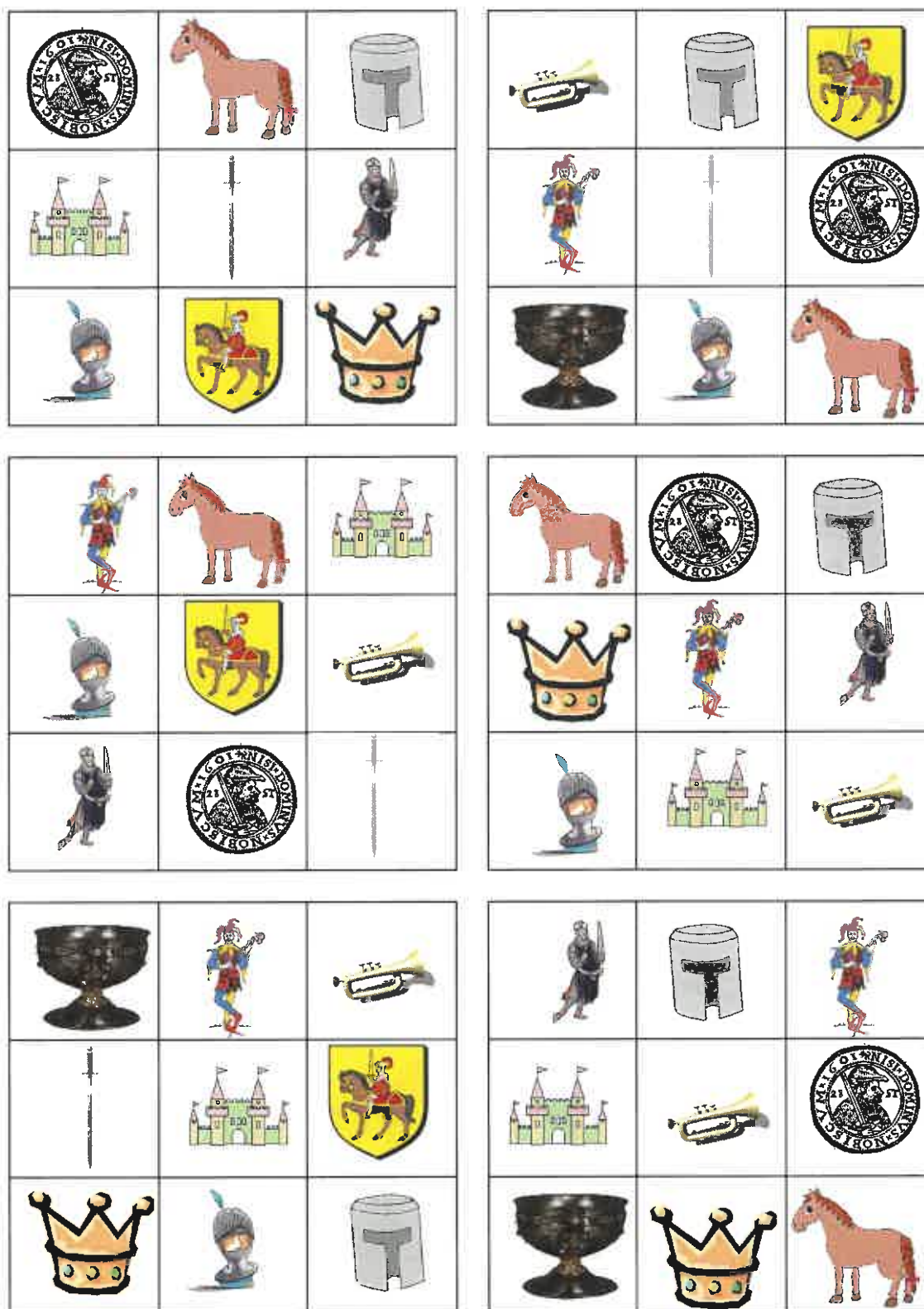


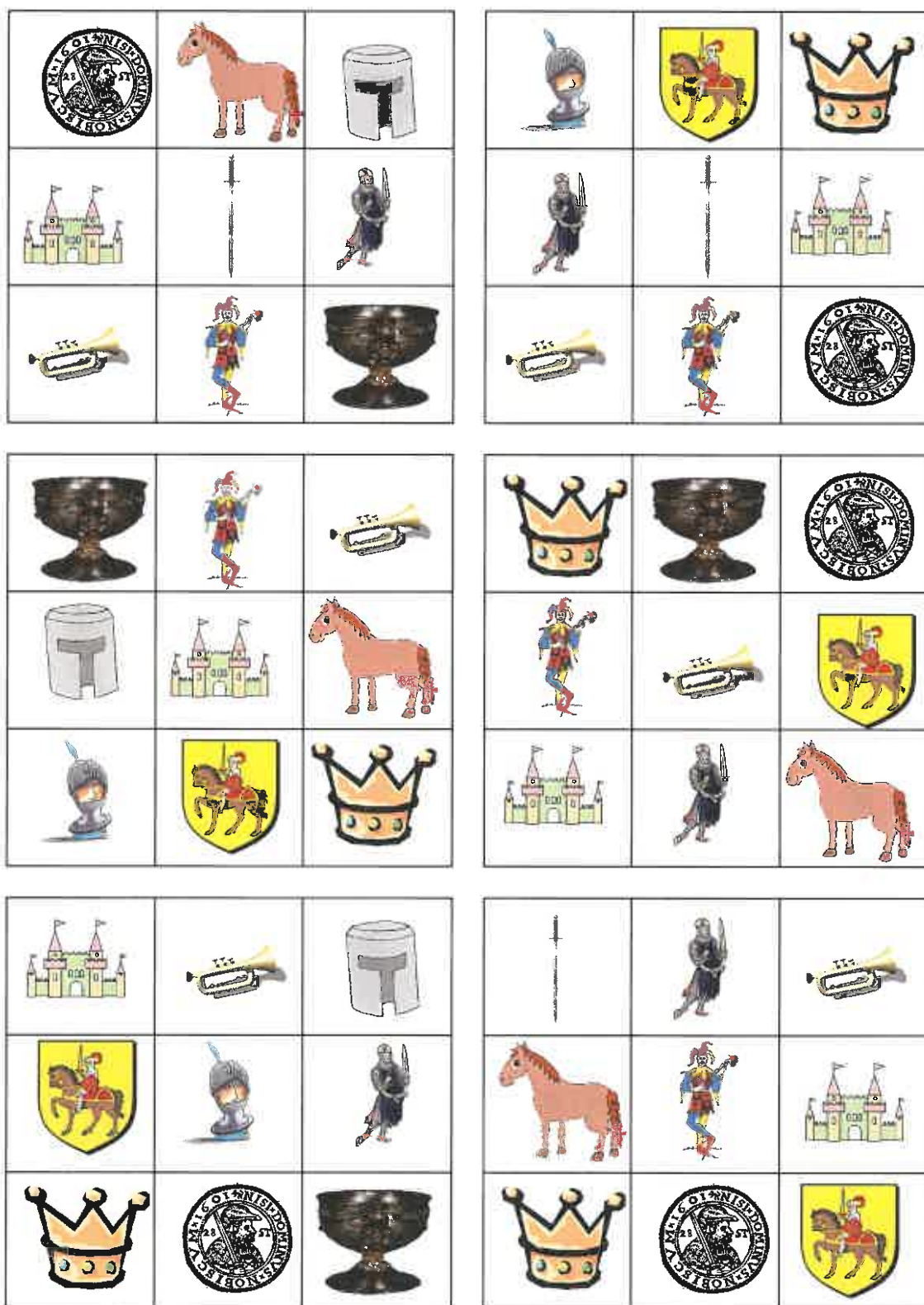
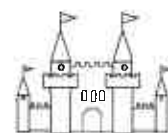
Bijlage 4. Zoek de dieren



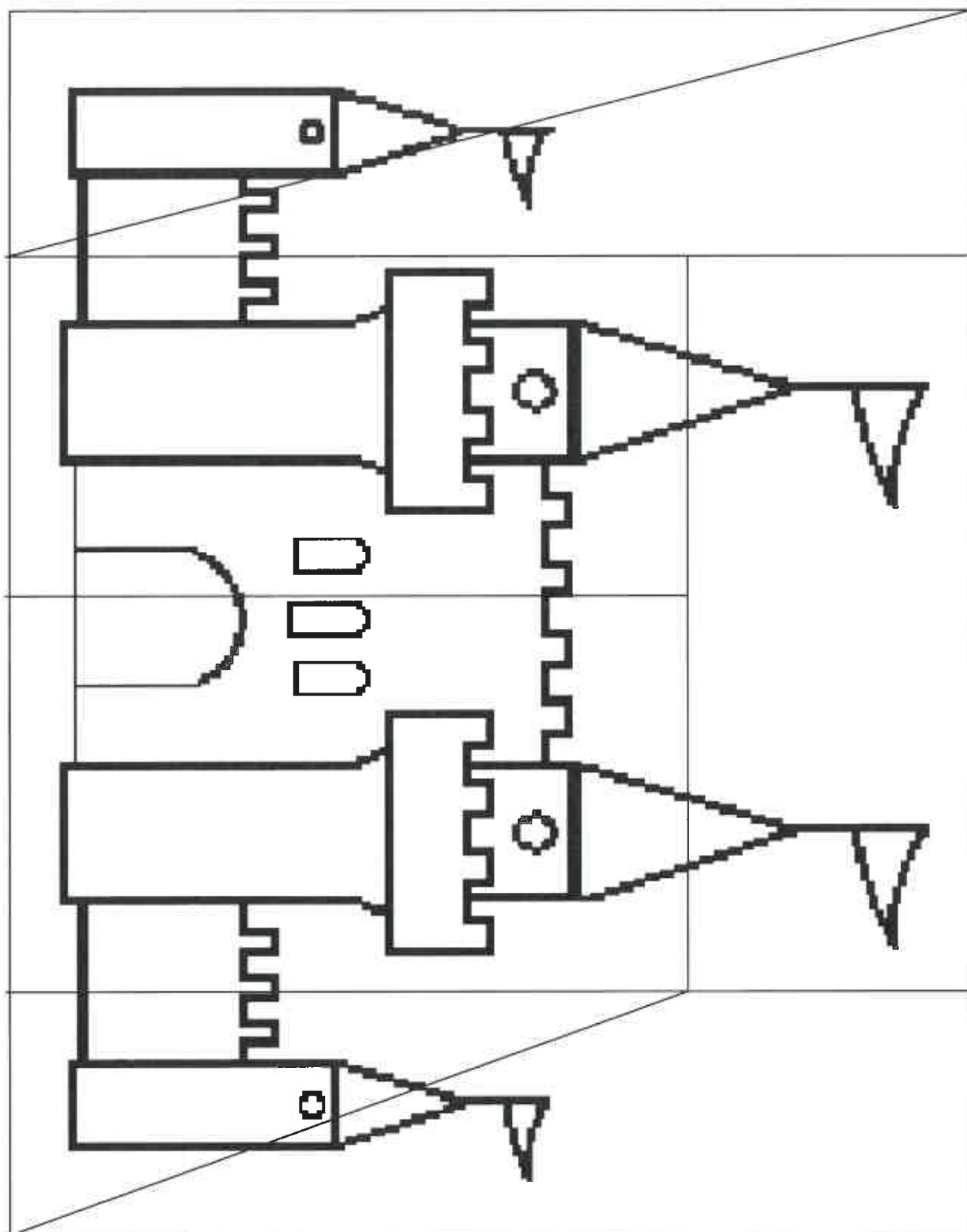
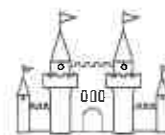


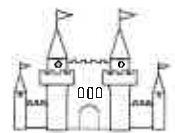
Bijlage 5. Ridderbingo





Bijlage 6. Puzzelen





Bijlage 7. Boekentips

Ridder Wout

Auteur: Dirk Nielandt
Uitgeverij Zwijsen, 2002
ISBN: 9027646511

Verhalen van de ronde tafel

10 verhalen over Koning Arthur en zijn ridders

Diverse auteurs
Zirkoon Uitgevers, 2004
ISBN 90 853 10318

Roek de ridder

Auteur: Catharina Vlackx
Uitgeverij de Harmonie, 2004
ISBN: 9061697298

Ridders en burchten

Michelle Longour
NBD / Biblion, 2001
ISBN: 9076830061

Mijn speel- en puzzelboek

Stoere ridders

Annemie Bosmans
Centrale Uitgeverij Deltas, 2005
ISBN: 9044709240

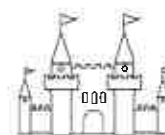
Vandaag ben ik een ridder

Vivian den Hollander
Unieboek B.V., 2005
ISBN: 9026998767

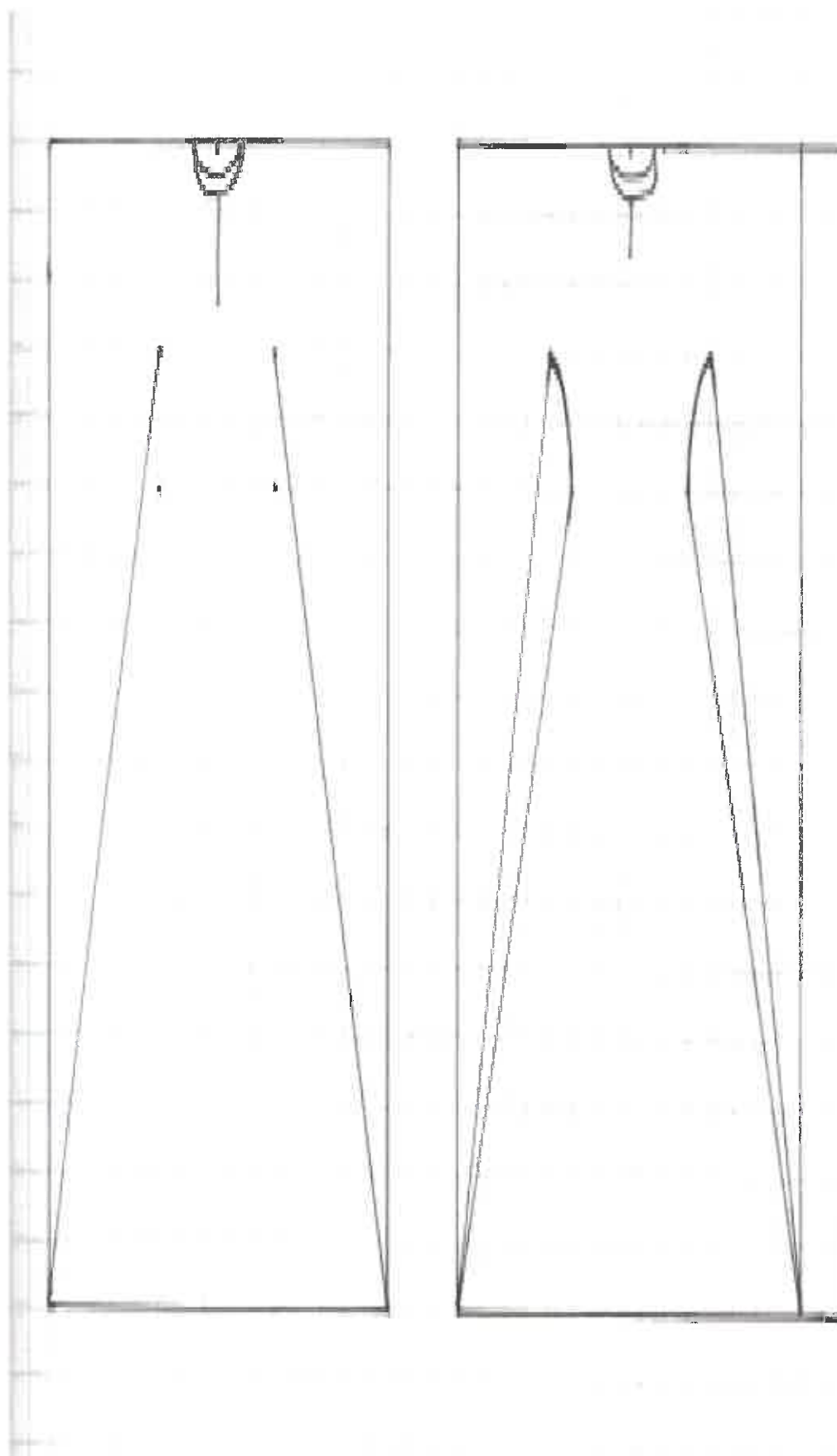
Het allesboek over ridders

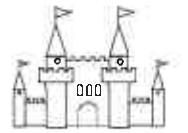
M. van Gog
Kluitman, 2005
ISBN: 9020618032





Bijlage 8. Prinsessenjurk



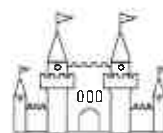


Bijlage 9. Ren-Je-Rot-vragen

Deze vragen horen bij het spel Ren-Je-Rot. Het lijken moeilijke vragen maar verbaas je niet over wat de bevers allemaal weten.

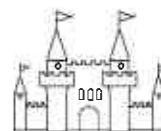
1. Welke vorm heeft de tafel van Koning Arthur?
 1. Vierkant
 2. Driehoekig
 3. *Rond*
2. Hoe heet de tovenaars van Koning Arthur?
 1. *Merlijn*
 2. Guinevere
 3. Joris
3. Waar leefden ridders?
 1. Paleis
 2. *Kasteel*
 3. Klooster
4. Hoe heet de vrouw van Koning Arthur?
 1. Liesbeth
 2. *Guinevere*
 3. Morgan
5. Waar waren de Ridders van de Ronde Tafel naar op zoek?
 1. Het eeuwige leven
 2. Goud
 3. *De heilige graal*
6. Hoe heet het zwaard van Koning Arthur?
 1. Het zwaard
 2. *Excalibur*
 3. Lancaster
7. Waar woonde Koning Arthur?
 1. Frankrijk
 2. *Engeland*
 3. Spanje
8. Waarom was de tafel rond?
 1. Dan kon iedereen elkaar goed zien
 2. *Dan zat niemand aan het hoofdeind*
 3. Ze wisten niet wat een vierkante tafel was
9. Wat droegen ridders?
 1. *Helm, Hamas en Zwaard*
 2. Pijl en boog, Jurk en Zwaard
 3. Schild, paard en een hoed
10. Hoe werd Arthur koning?
 1. Hij heeft de vorige koning vermoord
 2. *Hij trok een zwaard uit de steen*
 3. Hij had het volk betoverd

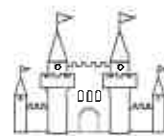




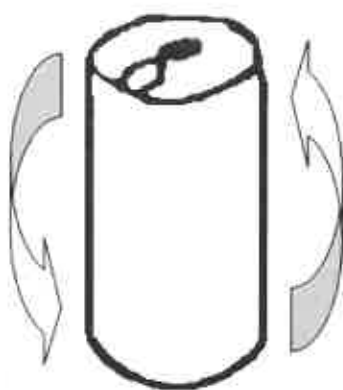
Bijlage 10. Drakenprik



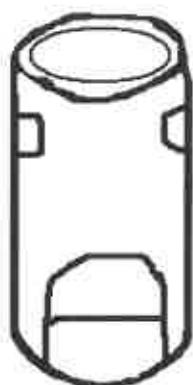




Bijlage 11. Model blikje



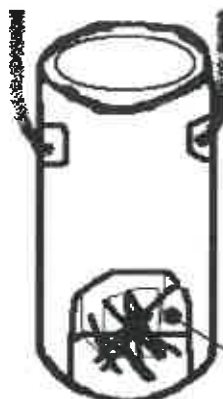
1. Geef ieder kind een leeg blikje met aan de onderkant een gat waar het hout in kan (zie 2) en laat hem / haar kleine stokjes zoeken. Het kan eventueel ook met een waxinelichtje. Zet het blik op zijn kop voor je neer.



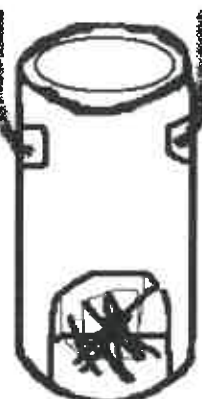
2. Knip aan de onderkant een gat waar het hout in kan en aan de bovenkant 1 of 2 luchtgaten.



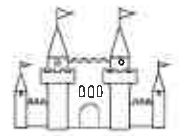
3. Doe wat kleine takjes onderin het gat (of een waxinelichtje).



4. Steek deze voorzichtig aan met een lucifer of wat brandend papier.



5. Als het vuurtje regelmatig brand kan je aan de bovenkant een pannenkoekje bakken.



Bijlage 12. Raadsels

1. Het is een beest; het heeft vier benen en een hoofd. Ridders rijden er heel graag op. Rarara wat is dit? *Een paard.*
2. Het is hard en stevig. Het beschermt ridders tegen verwondingen. Het glimt heel mooi. Rarara wat is dit? *Een harnas.*
3. Het is gebouwd van stenen. Het heeft torens en een ophaalbrug. Vroeger woonden ridders hierin. Rarara wat is dit? *Een kasteel.*
4. Zo noem je een dochter van een koning. Rarara wat is dit? *Een prinses (of jonkvrouw).*
5. Het is heel groot en komt uit de tijd van de dinosauriërs. Het is groen en spuwt vuur. Rarara wat is dit? *Een draak.*
6. In de tijd van de ridders gebruikten ze dit als verwarming en om op te koken. Rarara wat is dit? *Een vuurtje.*
7. Hij is heel oud en heeft een lange baard. Hij loopt ook altijd in een lange jurk. Rarara wie is dit? *Een tovenaar.*
8. Je vindt het in bergen en het komt uit de grond. Het is heel veel waard en vroeger kon je ermee betalen. Tegenwoordig worden er sieraden van gemaakt. Rarara wat is dit? *Zilver of goud.*
9. Hoe noem je iemand die in de tijd van de ridders het nieuws rondbracht? Dit deed hij door liedjes te zingen met zijn gitaar. Rarara wat is dit? *Een troubadour.*
10. Zo noem je een wedstrijd tussen een aantal ridders. Ze vechten dan op paarden met lansen en daarna op de grond met zwaarden. Je kunt er alleen aan meedoen als je een echte ridder bent. Rarara wat is dit? *Een toernooi.*



Checklist grotere activiteiten

De activiteiten die in het stappenplan aan de orde komen, hebben betrekking op de perioden voorafgaand aan, tijdens en na de activiteit. In deze bijlage 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	Actie
Vooraf				
Is vastgesteld wie of welke 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 benoemd?	☐	☐	☐	
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 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 van de voorzitter);	☐	☐	☐	
• de stand van zaken: ieder kerngroep lid per onderdeel, financiën, publiciteit, enz.;	☐	☐	☐	
• het verloop van de planning: bespreken van de notulen/besluitenlijst, eventuele knelpunten;	☐	☐	☐	
• het verloop van de samenwerking; eventuele dringende knelpunten;	☐	☐	☐	
• de planning voor de komende periode;	☐	☐	☐	
• de rondvraag;	☐	☐	☐	
• de afsluiting (door de voorzitter) en datum, plaats en tijdstip voor de volgende bijeenkomst.	☐	☐	☐	
Taakverdeling				
Is er een overzicht 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 ontbreken?	☐	☐	☐	
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 uitbesteede taken op zich nemen?	☐	☐	☐	



	Ja	Nee	NVT	Actie
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 oproepen geplaatst in Scouting Magazine 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) gebruikmaken?	☐	☐	☐	
• Is vastgesteld waar en hoe de doelgroep te bereiken is?	☐	☐	☐	
• Is bepaald wat er geregeld moet worden voor de 'bijzondere' groepen, bijvoorbeeld kinderen met een beperking?	☐	☐	☐	
Is het draaiboek al klaar?	☐	☐	☐	
Zijn er alternatieven voor onvoorziene omstandigheden zoals slecht weer en uitvallende apparatuur?	☐	☐	☐	
Tijdens				
Is er een verantwoordelijke aangesteld voor de coördinatie van de medewerkers?	☐	☐	☐	
Zijn de medewerkers duidelijk als zodanig te herkennen, bijvoorbeeld aan T-shirt of button?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Zijn de medewerkers bedankt?	☐	☐	☐	
Is er een evaluatiemethode vastgesteld?	☐	☐	☐	
Is de interne organisatie geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Sloegen de activiteiten aan bij de doelgroep(en)?	☐	☐	☐	
Is de tijdsplanning aangehouden?	☐	☐	☐	
Is het onderdeel medewerkers geëvalueerd?	☐	☐	☐	



	Ja	Nee	NVT	Actie
2 Externe organisatie				
Vooraf				
Is de datum waarop de activiteit plaatsvindt, vastgesteld en gecontroleerd op overlappende activiteiten, schoolvakanties en dergelijke?	☐	☐	☐	
Is de datum doorgegeven in de regio, aan de landelijke organisatie en eventueel aan andere organisaties zoals 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 evaluatie 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 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 van het materiaal en de eventuele aanschaf?	☐	☐	☐	
Is de verkoop van producten tijdens de activiteit geregeld?	☐	☐	☐	
Is de koffie- en theevoorziening voor de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐	
Is er een rampenplan gemaakt?	☐	☐	☐	
Is er een duidelijk communicatieschema?	☐	☐	☐	
Is er een RIE (risico-evaluatie en inventarisatie) opgesteld?	☐	☐	☐	
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 en op tijd betaald?	☐	☐	☐	
Zijn artiesten 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?	☐	☐	☐	



	Ja	Nee	NVT	Actie
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 programmaonderdelen 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?	☐	☐	☐	
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 gebruikmaakt 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 geldwervende 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 de 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?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Is het beheer van het kasgeld geregeld?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Zijn de sponsors en subsidiegevers bedankt?	☐	☐	☐	
Zijn de financiën afgerond?	☐	☐	☐	
In het onderdeel financiën geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Is de financiële doelstelling geëvalueerd?	☐	☐	☐	
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?	☐	☐	☐	
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 de 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 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?	☐	☐	☐	

Voorbeeld uitnodiging groepen

Aan: Alle [speltak]teamleiders van groepen uit regio [naam regio].



Scouting is een plezierige vrijetijdsbesteding die een bijdrage levert aan de vorming van de persoonlijkheid.

Datum:-.....-2007
Betreft: Uitnodiging overleg regiospel 2007
Ref.:

- 90.000 leden
- 30.000 kaderleden
- 32 miljoen leden wereldwijd
- 1.300 Scoutinggroepen
- ScoutShop met 19 filialen
- 23 Scouting Labelterreinen

We willen jullie graag uitnodigen voor een eerste informatieavond, voor het opzetten van het Regiospel 2007. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]
[locatie]

Op deze avond worden de eerste voorbereidingen getroffen voor het komende regiospel. De bijeenkomst is erg belangrijk, omdat dit jaar besproken wordt of er samengewerkt wordt met de speltakken bevers en dolfinen/welpen/esta's/kabouters. Deze avond biedt ook gelegenheid om alvast kennis te maken met het thema: 'Ridders van de Ronde tafel'. Dit thema is een van de initiatieven naar aanleiding van het honderdjarig bestaan van Scouting wereldwijd. Daarnaast willen we op deze avond de taken voor de organisatie van het regiospel gaan verdelen. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland alvast de datum en locatie van het regiospel noteren. Anders: Op deze avond wordt ook de datum en locatie van het regiospel vastgesteld. Wil je met jouw groep deelnemen aan het regiospel, dan raden we aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt, zoals andere regioactiviteiten, uitwisseling, enz.].



- Website www.scouting.nl
- Telefoon (033) 496 09 11
- Telefax (033) 496 02 22
- E-mail info@scouting.nl
- Landelijk servicecentrum Scouting Nederland
Larikslaan 5 Princenhof
3833 AM Leusden
- Postbus 210
3830 AE Leusden
- ING-bank Utrecht
66.69.36.218
- Postbank 2849400
- K.v.K. Gooi- en Eemland
31024153
- Vragen? Raadsrots!
www.raadsrots.scouting.nl
- Beschermvrouwe:
H.K.H. Prinses Máxima
der Nederlanden

Wij hebben er veel zin in en we gaan er vanuit dat jullie dit ook hebben!
Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één
vertegenwoordiger mogen verwelkomen, zodat we spijkers met koppen
kunnen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van het regiospel
kunnen beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding
voor deze avond ontvangen. Je kunt aan een van de onderstaande
coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor
.....

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met een van de
coördinatoren.

Met vriendelijke Scoutinggroeten,
Namens de activiteitenteams bevers & dolfinen/welpen/esta's/kabouters,

[Naam coördinator bevers]
[E-mail]
[Telefoonnummer]

[Naam coördinator DWEK]
[E-mail]
[Telefoonnummer]

Hier vind je voorbeeldpersberichten voor zowel bevers als dolfinen/welpen/esta's/kabouters. Spreek met elkaar af of je hiervan gebruikmaakt, zodat een krant niet twee vrijwel dezelfde persberichten ontvangt. Belangrijk bij een persbericht is het zo te schrijven dat het direct geplaatst kan worden en ook voor anderen aantrekkelijk is. Dit betekent dat er niet teveel Scoutingjargon in moet voorkomen.

Vul in elk geval de gegevens die tussen [] staan in en pas het persbericht waar nodig aan aan de situatie in je eigen regio. Tip: kijk eens op bladzijde 26 van de Scouts Info uit januari 2005.



Voorbeeld persbericht vooraf

Persbericht/persuitnodiging

[geschat aantal deelnemers] scouts gaan de uitdaging aan om ridder te worden

[plaatsnaam] - Op [datum regiospel] a.s. doen meer dan [geschat aantal] scouts uit de leeftijdsgroep [leeftijd] jaar mee aan het jaarlijkse regiospel dat dit jaar in [plaatsnaam] plaatsvindt. Op deze spelmiddag vieren ze dat Scouting wereldwijd honderd jaar bestaat. Tijd voor een feestje dus! De scouts duiken in het verleden en proberen door verschillende opdrachten te doen, echte ridders te worden.

De gezamenlijke start vindt plaats om [tijdstip], bij [locatie] in [plaats]. Dit is het terrein van Scouting [vul zelf aan]. De afsluitingsact is rond [tijd] uur, waarna iedereen weer groepsgewijs naar de eigen woonplaats vertrekt.

In totaal nemen [aantal] Scoutinggroepen uit [plaatsnamen] deel aan de spelmiddag. De speldag wordt door een team van vrijwilligers speciaal voor scouts van [leeftijd] jaar georganiseerd. Het spel bestaat uit [aantal] verschillende activiteiten zoals [noem twee of drie voorbeelden]. Allemaal activiteiten die de scouts gaan ondernemen om echte ridders te worden. Door goed samen te werken en slim te zijn, kunnen ze de nieuwe Ridders van de Ronde Tafel worden.

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie kunt u bellen met:

[naam], [06-nummer, (tijdens activiteit bereikbaar)]

Locatie en tijdstip: De activiteit wordt gehouden bij het clubhuis van de ... groep, [adres], [postcode], [plaats], tussen [tijdstip].

Een goed fotomoment is de [opening / sluiting], om [tijdstip]

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van het land met 90.000 jeugdleden en 30.000 kaderleden. Er zijn in Nederland 1250 lokale Scoutinggroepen. Scouting biedt kinderen en jongeren een plezierige vrijetijdsbesteding. Samenwerken, avontuur, respect voor elkaar en de leefomgeving, zelfredzaamheid en ontplooiing zijn hierbij centrale thema's. Wereldwijd telt Scouting 32 miljoen leden. Meer informatie: www.scouting.nl

Voorbeeld persbericht achteraf

Persbericht/persuitnodiging



[aantal deelnemers] scouts werden echte ridders tijdens regionale speldag

[plaatsnaam] - Zaterdag [datum] vond het jaarlijkse regiospel voor scouts van [leeftijd] jaar plaats. Dit jaar stond deze speldag in het teken van honderd jaar Scouting wereldwijd. Om dit te vieren, is Merlijn helemaal uit de riddertijd naar het heden gekomen om de scouts te vragen hem te helpen. Want zonder ridders zou de geschiedenis veranderen en wie weet was er dan nooit Scouting geweest!

Door de verschillende uitdagende activiteiten hebben de scouts, samen met hun leiding, geoefend om echte ridders te worden. Aan het eind van de dag zijn ze tot ridder geslagen en is de toekomst toch veiliggesteld.

[aantal highlights noemen. Bijvoorbeeld dat de kinderen Merlijn hebben ontmoet. Voorbeelden van spelletjes die ze gedaan hebben. En dat ze uiteindelijk tot ridder zijn geslagen.]

[Evt. Kun je nog een extra alinea invoegen met quotes van deelnemers.]

Scoutingregio [regionaam] organiseert deze jaarlijks terugkerende activiteit, als regionale ontmoeting voor scouts van [leeftijd] jaar. Ieder jaar is er een ander thema dat aanleiding geeft tot een spannend avontuur! Dit jaar waren Scoutinggroepen uit [serie plaatsnamen] te gast bij de [naam gastgroep] uit [plaatsnaam]. Met de organisatie van deze activiteit beoogt de regio de onderlinge uitwisseling tussen scouts te bevorderen.

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie kunt u bellen met: [naam], [telnummer]

Een rechtevrije foto is te krijgen bij: [e-mailadres, van iemand die digitale foto's maakt]

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van het land met 90.000 jeugdleden en 30.000 kaderleden. Er zijn in Nederland 1250 lokale Scoutinggroepen. Scouting biedt kinderen en jongeren een plezierige vrijetijdsbesteding. Samenwerken, avontuur, respect voor elkaar en de leefomgeving, zelfredzaamheid en ontplooiing zijn hierbij centrale thema's. Wereldwijd telt Scouting 32 miljoen leden. Meer informatie: www.scouting.nl



Scouting
N E D E R L A N D

• landelijk servicecentrum Scouting Nederland • Larikslaan 5
• Postbus 210 3830 AE Leusden • Telefoon (033) 496 09 11 • www.scouting.nl