

Iets is niet altijd wat het lijkt

Regiospel bevers 2008



Scouting
N E D E R L A N D

lets is niet altijd wat het lijkt

Regiospel bevers 2008

COLOFON

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Linda Baas
Linda Bruijns
Hennieta Dijkhuis
Saskia Glas
Suzanne Glas
Jeroen de Jong
Marieke Merks
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg

Eindredactie

Linda Baas
Hennieta Dijkhuis

Tekstbewerking

Hans de Groot

Illustraties

Ingrid Verhagen

Vormgeving

Marja Pronk

Druk.

Ted Gigaprint

© 2008 Vereniging Scouting Nederland

Deze brochure wordt gratis verstuurd aan iedereen die via Akela is ingeschreven als 'voorzitter / coördinator' of 'lid' van een regionaal Activiteitenteam bevers. In regio's zonder Activiteitenteam bevers ontvangt de regiosecretaris één brochure. Verder ontvangen alle teamleid(st)ers bevers de uitgave. Is deze brochure bij jou niet aan het juiste adres, dan verzoeken we je vriendelijk om hem door te sturen.

Kaderleden kunnen de brochure raadplegen of downloaden via de website van de bevers:
www.bevers.scouting.nl of de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	5
Thema 2008	5
Spelbrochure 2009	5
Vrijwilligers bedankt	5
VERHAAL BEVER-DOE-DAG 2008	6
VOORBEREIDENDE OPKOMST	7
UITLEG VAN DE SPELDAG	8
Introductie toneelstuk	8
Spelverloop	8
Kledingtips figuren	9
Aankleding / decor	9
Amuletten	9
SPEELVELD RUIMTEWEZEN	10
SPEELVELD SPOOK	12
SPEELVELD DRAAK	14
SPEELVELD PLUIZENBOL	16
SPEELVELD KOEKIEMONSTER.	18
SLUITING	20
Herinnering.	20
BIJLAGE 1. UITNODIGING	21
BIJLAGE 2. BETER-MAAK-LIED	22
BIJLAGE 3. REBUS (SPEL 8)	23
BIJLAGE 4. RUIMTEWEZENTAAL (SPEL 10)	24
BIJLAGE 5. SPOKENRACE (SPEL 12)	25
BIJLAGE 6. POPPENKAST (SPEL 20)	26
BIJLAGE 7. DRAKENSPoor (SPEL 21)	27
BIJLAGE 8. DRAAKJE PRIK (SPEL 26)	28
BIJLAGE 9. EMOTIESPEL (SPEL 39)	29
BIJLAGE 10: VOORBEELD AMULET	30

INLEIDING

Beste teamleiders en / of coördinatoren Activiteitenteam bevers,

Voor je ligt de spelbrochure voor het regiospel bevers 2008. Deze brochure is bedoeld ter ondersteuning van het voorbereiden en organiseren van de Bever-Doe-Dagen.

Thema 2008

De rode draad door dit regiospel zijn enge dingen; hiermee worden creatures bedoeld als spoken, draken, mars-mannetjes en koekiemonsters. Door de 'monsters' heel vriendelijk te laten zijn, kan een bever rustig en op een voor hem/haar veilige manier kennismaken met dingen die hij eng kan vinden. Aan het einde van een opkomst hopen we dan ook dat alle bevers ervan overtuigd zijn dat bijvoorbeeld spoken niet bestaan, en draken niet eng zijn. Dit centrale thema komt echter heel beperkt terug in de voorbereiding; dit omdat bevers het al spannend genoeg vinden dat er zoveel kinderen zijn en ze niet precies weten wat ze kunnen verwachten.

De voorbereiding gaat daarom met name over ziek zijn en weer beter worden. Dit thema wordt gebruikt in een kleine groep omdat je nooit weet wat het kan oproepen bij bevers. Wie weet heeft een oudere broer wel zijn arm gebroken of ligt oma wel in het ziekenhuis, en zitten ze hiermee, maar weten niet wat ze ermee moeten. In een kleine groep met andere bevers en leiding die ze kennen, is het geen probleem om hierover te praten.

De muziek is te downloaden vanaf de website www.bevers.scouting.nl evenals de bijlagen in kleur.

Voor de organisatie kun je de checklist grotere activiteiten downloaden.

Spelbrochure 2009

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 kijk bij de vacatures op www.scouting.nl



Vrijwilligers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze brochure: hartelijk dank. In het bijzonder de leden van de werkgroep regiospel bevers 2008. Naast de oud-leden van het LBT Bevers hebben Linda Bruijns, Saskia Glas, Jeroen de Jong, Marieke Merks, Tineke van der Ploeg en Ingrid Verhagen een bijdrage hieraan geleverd. Heel erg bedankt hiervoor.

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2008!

De werkgroep regiospel bevers.
regiospel@bevers.scouting.nl

VERHAAL BEVER-DOE-DAG 2008

"En wat vonden jullie van het verhaal?", vraagt Lange Doener. Hij is net klaar met het voorlezen aan de bevers van een verhaal over spoken. "Nou", zegt Erik, "ik vond het niet zo heel eng, want spoken bestaan toch niet." "Ik vond het wel een beetje eng", zegt Wendy. "Gelukkig maar dat ze niet echt bestaan", zegt Hippe Springveer. "Het was wel een erg spannend verhaal." zegt Pompedomp. "Dat wel", zegt Lange Doener, "laten we maar snel iets anders gaan doen. Straks komen de ouders om jullie op te halen." Hippe Springveer vraagt Frederik om verstopperijtje te gaan spelen. "Ja, leuk!!", zegt Frederik.

"Ik bedenk me net dat ik nog foto's wilde maken van de tuin, met de bloemen in bloei, dat ziet er zo vrolijk uit", zegt Pompedomp. "Ik zal mijn fototoestel eens opzoeken." Als Pompedomp haar fototoestel heeft gevonden, gaat ze naar het torenkamertje, want vanaf boven kun je de hele tuin zien. Maar wat is dat? Als ze binnen is, schrikt ze en raakt ze spontaan haar stem kwijt. En de deur valt dicht, nu kan ze niet meer naar buiten.

Daar komen de eerste ouders al aan. De kinderen willen nog even afscheid nemen van Pompedomp, maar die is er niet. Dan maar een keertje zonder haar afsluiten. Als de kinderen weg zijn, gaat Lange Doener toch maar even kijken. Als hij in de toren is, komt hij bij de torenkamer en hoort hij allemaal geluiden. Het lijkt wel alsof iemand een bericht probeert door te geven. Vlug opent hij de deur en daar vindt hij Pompedomp. "Pompedomp, wat is er gebeurd?", vraagt Lange Doener. Maar Pompedomp kan niets zeggen; ze probeert het wel maar er komt geen geluid uit haar mond. Dan wijst ze op een lapje stof; "Wat is dat?", vraagt Lange Doener zich af, maar Pompedomp kan geen antwoord geven. Oh en kijk: Pompedomp houdt in haar hand haar fototoestel. Lange Doener pakt het fototoestel aan. "Misschien staan er wel foto's op van wat er is gebeurd", denkt Lange Doener. Waarop Pompedomp heel hard 'ja' begint te knikken. Op dat moment komt Lappezak binnengelopen. "Wat is hier nou gebeurd", vraagt Lappezak. Helaas weet Lange Doener dat ook niet en dus haalt hij zijn schouders op. "Waarom kan Pompedomp niet meer praten?", vraagt Lappezak. "Ik denk dat ze van de schrik haar stem is kwijtgeraakt" zegt Lange Doener. "Waarom zou ze dan geschrokken zijn?", vraagt Lappezak. "Dat is een goede vraag", zegt Lange Doener, "Misschien moeten we de foto maar ontwikkelen, dan weten we misschien iets meer." stelt Lappezak voor. "Dat is een goed idee, en dan gaan we de bevers en Vlerk Speurwerk om hulp vragen, met z'n allen moeten we vast wel haar stem terugvinden." zegt Lange Doener. "En als de bevers wat zangzaad meenemen, misschien krijgt Pompedomp daarmee haar stem terug", zegt Lappezak. "Ik zal voor de bevers eens gauw een brief gaan schrijven." zegt Lange Doener. (zie ook bijlage 1: uitnodiging)

Beste bevers,

Er is wat raars gebeurd op Hotsjietonia. Toen Pompedomp wat foto's wilde maken in het torenkamertje, is ze haar stem kwijtgeraakt. We weten alleen niet waarom en we hebben al van alles geprobeerd! Willen jullie ons komen helpen? Als jullie wat zangzaad meenemen, misschien krijgen we dan de stem van Pompedomp terug!!!

Groetjes, Lange Doener

VOORBEREIDENDE OPKOMST

De 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 kinderen. Dit kan je ondervangen door als leiding een à twee opkomsten in dit thema voor te bereiden. Hieronder vind je een aantal suggesties voor spelletjes en activiteiten. Natuurlijk kun je dit zelf aanvullen. Voor kinderen van beverleeftijd is herhaling erg belangrijk; met name als het gaat om het thema of het lied. Aan het einde van de opkomst ontvangen de bevers een uitnodiging voor de Bever-Doe-Dag (zie bijlage 1). Natuurlijk krijgen de bever-ouders ook een brief.

Introductie van het verhaal

Het verhaal kan tijdens een opkomst geïntroduceerd worden. Zo kan de leiding van een andere speltak prima als figuur een keer komen helpen om het toneelstuk uit te beelden. Het verhaal kan natuurlijk ook voorgelezen worden. Je kunt het de bevers dan ook zelf laten naspelen.

Het Beter-maak-lied

In bijlage 2 vind je het Beter-Maak-lied; dit kan gebruikt worden tijdens de opening van de Bever-Doe-Dag. Pompedomp vindt zingen altijd erg leuk en wil dit lied graag de bevers leren. Dit kun je doen tijdens verschillende opkomsten of tijdens een opkomst op verschillende momenten, waarbij je steeds een refrein erbij oefent.

Zangzaad kleuren

Om Pompedomp weer beter te maken is er zangzaad nodig. Dit kunnen de bevers zelf maken. Alle bevers krijgen een krijtje en een klein beetje zout, dat ze met het krijtje moeten kleuren. Felle kleuren werken het beste. Verschillende kleuren zout geven in een doorzichtig filmkokertje een leuk effect, zonder te schudden!!!. In plaats van krijt kunnen ook natuurlijke kleurstoffen gebruikt worden zoals bietensap (rood), wortels (oranje) of brandnetels (groen). Nadeel hiervan is dat vlekken soms moeilijk te verwijderen zijn.

Ik ben niet bang voor...

Dit is een variant op het welbekende overlopen. De tikker staat in het midden van een veld en de bevers staan allemaal aan dezelfde kant. Een bever, of iemand van de leiding, roept iets, bijvoorbeeld "spoken" en de bevers die dat eng vinden, rennen naar de overkant. De bevers die het niet eng vinden blijven staan. Je kunt dit ook tijdens het spel

omdraaien. Als de tikker een andere bever heeft getikt, gaat hij aan de kant zitten tot iedereen is getikt. Een variant is dat alle getikte bevers helpen met tikken.

Zuster- / dokterspel

Alle bevers willen natuurlijk graag Pompedomp helpen om weer beter te worden. Maar wat heb je dan eigenlijk nodig? Rond of in het gebouw zit een aantal leiders met verschillende materialen zoals pleisters, verband, handschoenen, enz. De bevers worden in twee (of meer) groepjes verdeeld en moeten proberen zo snel mogelijk alle leiding te vinden om de spullen te verzamelen. Als ze alles hebben, zijn ze een echte dokter / zuster.

Silhouetten tekenen

De bevers maken koppels en gaan elkaanders silhouet tekenen. Een groot vel papier wordt bijvoorbeeld op de muur of het raam geplakt. Dan gaat er een bever naast staan, zodat de andere bever de schaduw van het gezicht kan natekenen. Het is aan te raden van tevoren uit te proberen op welke plek dit het beste gedaan kan worden in verband met de schaduw. Na afloop wisselen de bevers en kunnen ze hun eigen gezicht inkleuren / plakken.

Eventueel kan een leidinggevende de schaduw tekenen en de bevers daarna inkleuren.

Vrij spel

Helemaal leuk wordt het natuurlijk als de ambulance langs komt of een EHBO'er met een kist vol (oud) materiaal waar de bevers mee mogen experimenteren.

UITLEG VAN DE SPELDAG

Het is zover: alle bevers zijn bij elkaar gekomen om Pompedomp te helpen.

Introductie toneelstuk

Alle bevers komen bij elkaar want Pompedomp is haar stem kwijt, ze kan nog steeds niet praten. Om de bevers te helpen heeft Lange Doener ook een brief geschreven aan Vlerk Speurwerk en gevraagd of hij kon langskomen. Vlerk kan er elk moment zijn.

Lange Doener vindt het fijn om te zien dat er zoveel bevers zijn gekomen om te helpen. "Wat ben ik blij jullie allemaal te zien", zegt Lange Doener. "Samen zorgen we ervoor dat Pompedomp haar stem weer terug krijgt!" "Ik mag toch hopen van wel", zegt Frederik, "het is helemaal niet leuk zonder de stem van Pompedomp, niemand kan zo mooi zingen." Lange Doener vraagt of alle bevers zangzaad hebben meegenomen. "Jazeker, Lange Doener, en ze hebben het ook allemaal ingeleverd", zegt Frederik. "Zullen we dan maar eens gaan proberen of we haar stem kunnen terugkrijgen", vraagt Lange Doener. "Ja", roepen de bevers. "Oké, maar dan heb ik wel een paar bevers nodig die kunnen helpen", zegt Lange Doener. Hij wijst een paar bevers aan die een handje met zangzaad krijgen, ook Frederik en Lappezak krijgen een handje zangzaad. "Oké, ik tel tot drie, als alle bevers dan heel hard 'traa, la, la' zingen en wij het zangzaad naar Pompedomp blazen dan zal ze haar stem wel weer terugkrijgen!!", zegt Lange Doener. "Laten we het eerst eens een keertje proberen." Hij telt tot drie en dan zingen alle bevers: "traa, la, la". "Ja, dat moet wel lukken", zegt Lange Doener en telt nog een keer. "1, 2, 3!"

Pompedomp probeert wat te zeggen en heel zachtjes komt er wat uit. Ze hoest een keertje en probeert het dan nog een keer. Gelukkig haar stem is weer terug! Pompedomp vindt het allemaal wel een beetje raar, "Hoe kan ik nou mijn stem zijn kwijtgeraakt? Ik kan me er helemaal niets meer van herinneren totdat Lange Doener er was. Wat is er dan gebeurd?" "Tja, dat weten wij ook niet", zegt Lange Doener. Dan komt Frederik Scheuremaar eraan, hij komt net terug van de fotowinkel met de ontwikkelde foto. Als hij bij Lange Doener is, vraagt die: "Is alles gelukt met de foto?" Frederik knikt heel hard van ja en geeft Lange Doener een plastic tasje. Lange Doener kijkt er snel in: "Maar wat heb je nu weer gedaan?", vraagt Lange Doener. "Je hebt de foto verscheurd". Frederik zegt heel gauw dat het

hem spijt, maar daarvan wordt de foto niet meer heel.

Gelukkig komt Vlerk Speurwerk er al aan. "Hè Vlerk ben je daar", zegt Lange Doener, "fijn dat je meteen kunt komen, toen ik je vertelde dat we je hulp konden gebruiken." "Natuurlijk kom ik. Ik hoop dat ik jullie kan helpen. Ik zal heel goed mijn best doen en ik denk dat de bevers me wel kunnen helpen. Laat me dat lapje stof maar eens zien!" zegt Vlerk. Als hij naar het lapje kijkt, zegt hij: "Hé, maar dat lapje heb ik eerder gezien. Waar was dat ook al weer?" Na even denken weet hij het. "Oh ja, toen ik hierheen kwam, hingen er allemaal lapjes in het bos. Misschien is dat een spoor en moeten we dat met de bevers gaan volgen. De bevers kunnen me ook vast wel helpen met het weer in elkaar puzzelen van de foto." "Dat is goed", zegt Lange Doener, "maar dan geven we wel alle bevers een amulet dat je tegen 'enge' dingen beschermt.

Maar voordat we op pad gaan, zingen we eerst met elkaar het 'Beter-maak-lied' want we willen Pompedomp nu ze haar stem weer terug heeft, wel weer horen zingen."

Spelverloop

Na het inleidend toneelstuk vertelt Lange Doener nog eens wat de bedoeling van deze dag is. De bevers gaan op zoek naar de lapjes in het bos om zo uit te zoeken waarvan Pompedomp toch zo is geschrokken. En ze gaan helpen de foto weer in elkaar te puzzelen om te kijken of hier misschien iets op staat wat het raadsel kan oplossen?

Om iedereen tegen 'enge' dingen te beschermen krijgt elke bever een amulet met daarop zijn naam en groepje, waardoor ook iedereen weet hoe alle bevers heten.

De groepjes gaan via een tocht met verschillende posten allerlei spelletjes doen waarbij ze langs vijf verschillende 'monsters' lopen en hiermee spelen. Het aantal posten is net iets meer dan het aantal groepjes bevers, zodat er geen oponthoud ontstaat. Ieder groepje begint bij een andere post en zo gaan ze rond tot ze alle posten hebben gehad. De tocht wordt aangegeven door de lapjes van Lappezak die zijn opgehangen. Die moeten ze steeds volgen om naar de volgende post te komen. Bij elke post krijgen ze een stukje van de foto die aan het eind van de tocht in elkaar gepuzzeld moet worden. Voor de foto (x aantal groepjes) zal het organisatie-team van de regiodag zelf moeten zorgen met de juiste

'Hippe Springveer' onder de deken (zie Sluitting).

In totaal zijn er vijf verschillende monsters; per monster staan er in dit regiospel tien spellen, waarbij rekening is gehouden met de diversiteit van het spelaanbod. De regio kan hieruit zelf spelletjes selecteren; we adviseren hierbij wel keuzes te maken uit spelen van alle activiteitengebieden: buitenleven, stille momenten, expressie, sport&spel, en waarbij ook gekeken wordt of er een gevarieerd aanbod is van lichamelijke, verstandelijke, emotionele (toneel/expressie/creatief) en sociale activiteiten.

Kledingtips figuren

De bekende figuren uit Hotsjietonia dragen natuurlijk de kleding die de bevers herkennen. Om het toneelstuk wat aan te kleden, kunnen extra attributen gebruikt worden; zo kan Lange Doener met een stethoscoop rondlopen, Frederik Scheurema met wat pleisters op zijn kleed, enz.

Indien gewenst kunnen ook de monsters rondlopen, om zo de spelletjes wat meer aan te kleden. Hiervoor kan bijvoorbeeld leiding gevraagd worden van andere speltakken of stamleden. Belangrijk detail is dat de monsters niet eng zijn, maar juist lief. Hieronder volgen enkele tips hoe deze monsters aan te kleden:

- Ruimtewezen: Gebruik hiervoor verschillende voorwerpen van metaal, zoals blikjes, aluminiumfolie of magneten. Misschien heeft iemand nog wel een pak liggen van Tilt dat met een paar aanpassingen zo gebruikt kan worden.
- Draak: Als basis kan groene kleding gebruikt worden; hier kunnen dan rode schubben opgenaaid worden. De draak kan natuurlijk ook lijken op een Chinese draak waarbij een of meer leidinggevend een doek over het hoofd heeft met vooraan een stok met een kop van papier-maché.
- Spook: Een wit doek over het hoofd met twee gaatjes voor de ogen, is voldoende voor een spook. Maak het doek niet te lang, anders struikel je erover; voor de zekerheid kunnen er aan de binnenkant elastiekjes bevestigd worden voor de armen en benen zodat als de bevers proberen het doek van het hoofd te trekken, het blijft zitten.
- Pluizenbol: Zij houdt heel erg veel van roze en is dat zelf ook: bijvoorbeeld een roze jurk met een roze boa en allerlei

roze sieraden. Deze figuur is helemaal af met een roze toverstokje.

- Koekiemonster: Dit monster houdt heel erg veel van koekjes en is dus best wel dik; door iemand een paar kussens op de buik te knopen en daar een blauw of groen, wollen kleed overheen te draperen, kan er een simpel Koekiemonster gecreëerd worden. Bij een hobbywinkel kunnen kralen gekocht worden die als ogen kunnen fungeren. In de zomer kan het erg warm zijn, waardoor een paar kleine katoenen kussens prettiger zijn dan een groot, wollen kussen.

Aankleding / decor

Voor de aankleding van het thema hoeft niet veel gedaan te worden. Het verhaal speelt zich af in Hotsjietonia, dus een huiselijke sfeer kan handig zijn. Verder wordt de natuurlijke omgeving, het bos of speelveld gebruikt voor de spelletjes.

Je kunt bij de spelletjes de tekeningen van de monsters ophangen waar het spelletje bij hoort.

Amuletten

De bever krijgen allemaal de amulet om hun hals waarop hun naam en groepje geschreven kan worden, zodat ze herkenbaar zijn. Na afloop mogen ze natuurlijk hun amulet meenemen naar huis.

Deze amulet kan gemaakt worden door de afbeelding van bijlage 10 te kopiëren voor alle bevers, uit te knippen en vervolgens op een bierviltje te plakken. Door er een lint aan vast te knopen kunnen de bevers het de hele dag dragen.

SPEELVELD RUIMTEWEZEN



Chipper is een ruimtewezen en komt van de planeet Palabras. Omdat hij van een andere planeet komt, heeft hij een aantal andere gebruiken en spreekt hij een andere taal. Samen met de bevers gaat hij daarom een paar spelletjes doen om zich wat meer thuis te laten voelen.

1. Vliegtuig vouwen en gooien

Materiaal:

- ☐ Papier
- ☐ Eventueel stiften / potloden
- ☐ Meetlint

De bevers vouwen zelf een vliegtuigje; dit kunnen ze vervolgens zelf versieren met een stift of potlood. Als iedereen een vliegtuigje heeft gemaakt, kunnen de bevers gaan kijken welk vliegtuigje het verste komt.

Tip: Voor instructies kan je kijken op de website van het Aviodrome:

<http://www.aviodrome.nl/informatie/kinderen/vliegtuigjes-vouwen/>

2. Het ruimtespel

De begeleiding vertelt een verhaal waarin de namen van ruimtes en commando's in voorkomen. Deze ruimtes corresponderen met bepaalde plekken in de zaal of de ruimte buiten. De kinderen moeten zo snel mogelijk bij die plek zijn als de naam van die plek genoemd wordt.

Locaties: commandobrug, slaapruijnte, eetruimte, sportruimte, buiten.

Commando's: klaarmaken voor landing, klaarmaken voor de start, ruimtewandeling, eten, slapen, gymnastiek.

3. Planeten springen

Materiaal:

- ☐ Stoepkrijt/hoepels

Teken met krijt evenveel cirkels/planeten als kinderen op de grond. Spreek af wie aan de beurt is om buiten een cirkel te staan. De anderen gaan in een cirkel staan. Dan gaat het spel beginnen. Wie durft, springt snel in een lege cirkel. Een ander springt dan weer in de leeggekomen cirkel. Er blijft zo steeds iemand over die op zoek is naar een plekje. Wie durft uit zijn cirkel te springen? Ook wel bekend als 'boompje verwisselen'. De cirkels kunnen eventueel ook met hoepels of touw gemaakt worden.

4. Ruimteschip / ufo

Materiaal:

- ☐ Kartonnen bordjes
- ☐ Nietmachines of paperclips
- ☐ Nietjes
- ☐ Stiften

Leg twee kartonnen bordjes met de bodem naar buiten gericht op elkaar. Niet de borden aan elkaar vast of gebruik paperclips. Zo, de ufo is klaar een nu kun je er nog raampjes op tekenen of van papier gemaakt erop plakken. Je kunt de ufo op dezelfde wijze laten vliegen als een frisbee.

5. Ruimteslijm

Materiaal:

- ☐ Stevige boterhamzakjes
- ☐ Shampoo
- ☐ Afwasmiddel
- ☐ Water
- ☐ Douchegel
- ☐ Tandpasta
- ☐ Allesreiniger

De kinderen mogen in een plastic zakje afwasmiddel, water, shampoo, enz. doen om hun eigen slijm te maken. Ook wel bekend als smurfensnot. Knoop het zakje goed dicht, zodat er niks uitkomt. Eventueel kan een tweede zakje bescherming bieden.

6. Ruimtewezen maken

Materiaal:

- ☐ A4-papier
- ☐ Potloden

Een vel papier van zo'n 29,5 cm vouwt men in de lengte in drieën. Op elke vouw zet men twee streepjes.

De bever die begint, tekent een hoofd op het bovenste stuk van het vel papier. Het kind moet ervoor zorgen dat de nek eindigt bij de twee streepjes op de eerste vouw. Vervolgens vouwt hij het gedeelte met het hoofd om zodat het niet te zien is, en geeft het vel papier aan de volgende bever.

Die tekent een romp waarbij men rekening moet houden met de streepjes die de breedte van de nek aangeven en de streepjes die de breedte van de buik aangeven. Verder mag de tekenaar al zijn fantasie gebruiken.

De bever die het laatst aan de beurt is, moet het onderste gedeelte van het monster tekenen. Als dat klaar is, wordt het vel opgevouwen en bekijkt men de hele tekening.

7. Ruimteschip varen

Materiaal:

Laken of groot stuk karton en stoepkrijt

Teken op een laken of een groot stuk karton een ruimteschip. Of teken dit met stoepkrijt op de bestrating. Zorg dat het zo groot is dat er een groepje bevers met hun begeleiding in kan zitten. Vertel wat er onderweg gebeurt. Zoals: bocht naar links, duiken, hobbelen, hou elkaar goed vast, hapje eten, enz. en laat de bevers dit ondertussen uitbeelden. Ook kun je een bever laten sturen. Zeg dan welke kant hij op moet en waar hij onderweg allemaal voor moet oppassen. Zoals: remmen, stoplicht, overstekend ruimte-omaatje, vallende sterren, enz. De andere bevers moeten dan natuurlijk weer meebewegen.

8. Rebus

Materiaal:

- ☐ Rebus (bijlage 3)
- ☐ Papier, stiften/potloden

Ruimtewezens hebben een hele andere taal dan wij. In de bijlage vind je een rebus die de bevers, met hulp van de leiding, moeten oplossen. Op de website

www.creativepuzzels.nl vind je meer puzzels, geschikt voor kinderen van de beverleeftijd.

Variatie: Geef elke bever een vel papier en fluister in zijn oor wat hij moet tekenen, in stripvorm. Zoals iemand die pannenkoeken eet, een auto die wacht voor het stoplicht, een

oma die een trui zit te breien, enz. Laat daarna, als de bevers klaar zijn, de andere bevers raden wat de tekening vertelt.

9. Planeet Utopia

Materiaal:

- ☐ Rol behang of laken
- ☐ Stiften, verf, potloden

Utopia is een wereld zoals we die graag willen zien. Ergens in het heelal bestaat de planeet Utopia. Maar hoe ziet die er eigenlijk uit? De bevers wordt gevraagd naar hun mening: bijvoorbeeld geen school, veel vriendjes, veel speelgoed, enz. Vervolgens mogen de bevers dit tekenen of knutselen op het behang of op het laken. Als er geen inspiratie is, kun je vragen hoe de huizen, mensen, vervoer, enz. er uitzien.

10. Ruimtewezentaal

Materiaal:

- ☐ Kaartjes met afbeeldingen (bijlage 4)

Met een ruimtewezen praten, doe je met gebaren. Een bever beeldt iets uit: de andere bevers moeten het raden.

Variatie: De leiding heeft een aantal kaartjes met afbeeldingen. De bever moet vervolgens dit uitbeelden en de andere bevers moeten het raden.

Eigenlijk dus een soort hints. De bever die het raadt, is dan aan de beurt, tenzij hij / zij al eerder is geweest.

SPEELVELD SPOOK



Een spook is een van de meest bekende dingen waarvoor bevers bang kunnen zijn. Dit is echter een heel lief spook dat mensen helpt zonder dat ze het merken. Samen met de bevers speelt hij een aantal spelletjes waarbij samenwerking erg belangrijk is.

11. Schimmenspel

Materiaal:

- ☐ Groot, wit laken
- ☐ Materiaal om het op te hangen
- ☐ Lamp

Als je een wit doek spant met daarachter een lamp/zaklamp, kan een kind tussen de lamp en het laken iets uitbeelden. De kinderen die aan de andere kant staan moeten dan raden wat er wordt uitgebeeld.

12. Spookrace

Materiaal:

- ☐ Aantal stoelen
- ☐ Per bever één spook van stevig karton (bijlage 5)
- ☐ Dun touw, 3 à 4 m per bever)

Alle spoken zijn even groot. Het touw gaat door het gat in het hoofd van het spook. Het ene eind van het touw wordt aan een stoelpoot bevestigd. De bever houdt het andere eind vast. Door vieren en straktrekken, loopt het spook over de grond. Welk spook is het eerst van de bever naar de stoel gelopen. Een slip van het kleed van het spook moet altijd de grond raken. Een bever mag dus niet het touw omhoog halen en zo het spook naar de stoel laten glijden (zie plaatje bijlage 5).

13. Wat hoor ik nu?

Materiaal:

- ☐ Voorwerpen die geluid maken of bandje of cd met geluiden

Als het donker is, kun je hele andere dingen horen dan overdag. De bevers krijgen een

paar geluiden te horen en moeten dan raden wat het is. Geluiden kunnen zijn: van hond, kat, uil, paard, auto, bel, lopen op grind, wind, sneeuw, enz. Als je voorwerpen gebruikt, zorg er dan voor dat de bevers de voorwerpen niet kunnen zien.

14. Spokenbal

Materiaal:

- ☐ Ballonnen
- ☐ Touw

Ieder spook maakt met een touwtje een opgeblazen ballon vast aan zijn been. Terwijl de spoken aan het dansen zijn op de muziek, proberen ze op de ballon van de andere spoken te trappen om die te laten knappen. Maar ze moeten intussen natuurlijk niet vergeten om goed op hun eigen ballon te passen. Als een ballon knapt, is het spook dat eraan vastzit af. Het laatste spook met een hele ballon heeft gewonnen.

15. Spokensmurrie

Materiaal:

- ☐ Pakjes gelatinepudding
- ☐ Water
- ☐ Kleurstof
- ☐ Blinddoeken

Maak een pakje rode of groene gelatinepudding klaar volgens de bereidingswijze. De kinderen mogen dit dan opeten. Eventueel met een spelletje: ze moeten het bijvoorbeeld elkaar geblinddoekt voeren.

16. Spokenmuseum

De bevers zijn allemaal een spookbeeld in een museum. Daarom moeten ze heel stil staan. Als het avond is, komt de museumdirecteur: hij zet dan de spoken net iets anders neer. Dus het ene been wat wijder, de arm wat hoger, enz. Om beurten mogen de bevers museumdirecteur spelen.

17. Hoeveel spoken zitten er achter je?

Een bever zit met de ogen dicht en de rug naar de anderen op de grond. De begeleider wijst een kind aan. Die bever gaat heel zacht achter het kind zitten. Dit kan herhaald worden. De begeleider bepaalt zelf na hoeveel bevers hij aan de bever vraagt hoeveel kinderen achter hem zitten.

18. Spookje maken

Materiaal:

- ☐ Witte lapjes katoen
- ☐ Mandarijn
- ☐ Touwtje/elastiekje
- ☐ Stiften

Met een stukje wit katoen en een mandarijn kun je een leuk spookje maken. Je doet het lapje over de mandarijn en maak dit vast met een elastiekje of touwtje onder de mandarijn. Met stift kun je er ogen op tekenen.

19. Griezellige gezichten

Twee bevers staan tegenover elkaar; de een trekt een heel griezelig gezicht en de ander probeert dat na te doen. Daarna kan de andere bever proberen een heel gezellig gezicht na te doen.

Eventueel kan dit aangevuld worden met verdrietige, blijde, boze, enz. gezichten.

20. Poppenkast

Materiaal:

- ☐ Vingerpoppetjes monsters (bijlage 6)
- ☐ Eventueel Hotsjietonia vingerpoppetjes uit ScoutShop (nr.:72048/€ 1,50)
- ☐ Kleurpotloden, stiften

Kopieer voor elke bever een vingerpoppetje of de hele set.

De bevers kleuren hun eigen vingerpoppetje(s). Als iedereen klaar is, kan de leiding een stukje toneel laten zien met de vingerpoppetjes, waarna de bevers dit mogen naspelen. Je kunt de bevers ook een eigen verhaal laten spelen.

Tip: hou de tijd in de gaten.

SPEELVELD DRAAK



Draken zijn erg zuinig en passen erg goed op dingen die ze gevonden hebben. Daarom kwamen ze vroeger voor in sprookjes om prinsessen te beschermen. Misschien zijn de bevers net zo spaarzaam en behulpzaam als een draak.

21. Drakenspoor

Materiaal:

- ☐ Plaatjes van dieren en sporen (bijlage 7)

In het bos lopen allerlei dieren die hun spoor achterlaten. In het bos of in de speelruimte hangen plaatjes van sporen en dieren. De bevers moeten proberen deze bij elkaar te zoeken. Natuurlijk ontbreekt het spoor en het plaatje van een draak niet.

Variatie: memorie, dit zijn kaartjes met een dier en zijn spoor, samen op één kaartje. Of afzonderlijke kaartjes van een dier, en zijn spoor.

22. Drakenrace

De bevers en hun leiding staan in een kring en spelen een draak. De leiding geeft een opdracht die dan door de speltak uitgevoerd wordt, ook wel bekend als paardenrace. Voorbeeld van opdrachten zijn; opstijgen, vliegen, duikvlucht, vuurspuwen, bocht naar links, bocht naar rechts, bommen ontwijken, looping en natuurlijk ook landen.

23. De prinses en de draak

Een prinses (leiding), die door een aantal draken, halve speltak, bewaakt wordt, staat in een veld. De andere bevers moeten proberen de prinses te bevrijden door haar mee te nemen naar de rand van het veld. Onderweg mogen ze echter getikt worden en dan moeten ze opnieuw beginnen.

24. Alle draken vliegen

Iedereen staat aan een kant van het veld. De leid(st)er noemt nu een dier en zegt dat ze allemaal kunnen vliegen: alle eenden vliegen, alle honden vliegen, enz. De bevers letten goed op, want alleen bij dieren die echt kunnen vliegen, mogen ze naar de overkant hollen. En draken kunnen natuurlijk ook vliegen!!!

25. Drakengrot

Materiaal:

- ☐ Blinddoek: das
- ☐ Hindernissen

In een grot is het altijd donker. In een ruimte staan een aantal hindernissen opgesteld. Een bever wordt geblinddoekt. Een andere bever leidt de geblinddoekte bever rond.

26. Draakje prik

Materiaal:

- ☐ Blinddoek: das
- ☐ Draak (bijlage 8)
- ☐ Drakenstaart (stof)
- ☐ Punaíses

Aan de muur hangt een draak; de bevers moeten proberen de staart op de juiste plek te prikken. Nadat ze het een keer geoefend hebben, krijgen ze een blinddoek om.

27. Vuur spuwen

Materiaal:

- ☐ Bellenblaas

Bevers kunnen natuurlijk geen vuur gaan spuwen zoals een draak, maar we kunnen wel kijken of ze kunnen luchtspuwen (bellenblazen): dit 'bellen spuwen' doe je met zeepsop en een bellenblaasrondje.

29. Hand schminken

Materiaal:

- ☐ Rode, witte en groene schmink
- ☐ Kwastjes
- ☐ Spons

De hand kun je groen schminken met een sponsje. Met witte schmink kun je tanden maken op de zijkant van de duim en wijsvinger. Met rode schmink kun je wat rode stekels op de rug van de hand maken, zodat je een draak krijgt.

28. Drakenjacht

Materiaal:

- ☐ Afzetlint/-touw
- ☐ haringen o.i.d.

Maak met touw een cirkel op de grond en zet het vast met de haringen. Dit is de torenkamer van de draak. Een bever is de draak en de andere bevers zijn prinsessen/prinsen. De draak is tikker en wil alle prinsessen/prinsen in zijn torenkamer opsluiten. Als de draak een prinses/prins getikt heeft, moet zij/hij in de torenkamer. Zij/hij kan er pas weer uit als je bevrijd wordt door een andere prinses/prins. Deze kan dat doen door een opgesloten prinses/prins vrij te tikken, maar ze mag niet in de torenkamer. De draak heeft gewonnen als hij alle prinsessen/prinsen in de torenkamer heeft opgesloten.

Variatie als je een grote groep hebt: één bever is draak, twee bevers zijn prins en de overige bevers zijn prinses. Alleen de prinsen mogen de prinsessen bevrijden met tikken.

30. Drakenverhaal

Materiaal:

- ☐ Een leuk, niet eng drakenverhaal
- ☐ Kussens / kleed

De leiding leest een verhaal voor, over een draakje. De bevers zitten op een kussen of kleedje.

Boekentips:

Leestijger – Drakenverhalen; Klaus-Peter Wolf, Uitg. Van Holkema en Warendorf, 1997, ISBN 9789026989032

Griezeleuke Drakenverhalen; Aline de Petigny, Uitg. Deltas, ISBN 9789024379767

SPEELVELD PLUIZENBOL



In het donker kunnen enge monsters zich verbergen; klassiek is de krokodil. Maar dit is ook een zeer geliefde situatie voor de pluizenbol. Dit is een pluizig, roze monstertje dat wil leren toveren, alles is magisch en toverkunst... het gaat alleen nogal eens fout jammer genoeg.

31. Pluizendisco

Materiaal:

- ☐ cd-speler
- ☐ cd met leuke muziek of leuke liedjes

Als de muziek klinkt, gaan alle bevers dansen zoals zij denken dat de pluizenbollen dat ook doen.

Variant: Onder het dansen kan de leiding een ander persoon / figuur roepen zoals robot, waarna alle bevers moeten gaan dansen als een robot.

32. Pluizen vangen

Materiaal:

- ☐ Pluizenbollen (watjes)
- ☐ Touwtjes
- ☐ Beker

Maak aan iedere pluizenbol een touwtje vast. Iedereen legt zijn pluizenbol op tafel en houdt het touwtje stevig vast. De pluizenvanger laat de beker langzaam dichterbij de pluizenbollen komen. Plotseling slaat hij toe. Trek aan het touwtje. De pluizenbol is ontsnapt.

Als hij door jou gevangen wordt, moet jij de pluizenvanger zijn.

33. Tovertaal

Er zijn drie methodes om tovertaal te schrijven.

Materiaal methode 1.

- ☐ Papier
- ☐ Wit wascokrijtje
- ☐ Ecoline

Op wit papier maken de bevers een tekening met een wit wasco-krijtje. De tekening wordt zichtbaar, als je het vel kleurt met ecoline. Let wel op knoeiende bevers!!!

34. Marshmallows / suikerspin

Materiaal

- ☐ Ranja
- ☐ Marshmallows of suikerspin
- ☐ Waxinelichtjes
- ☐ Satéstokjes

Ranja met marshmallows of suikerspin smullen. De marshmallow kun je eventueel boven een waxinelichtje houden zodat ze zacht worden, en dan tussen twee koekjes doen. Smakelijk eten!

Materiaal methode 2.

- ☐ Papier
- ☐ Dun kwastje
- ☐ Citroensap
- ☐ Lamp of strijkijzer

Met een dun kwastje en citroensap een tekening maken. Laat het citroensap drogen. De tekening wordt zichtbaar, als je het papier voorzichtig strijkt (stand katoen) of als je het papier opwarmt bij een gloeilamp.

Materiaal methode 3.

- ☐ Papier
- ☐ Dun kwastje
- ☐ Citroensap
- ☐ Wasco

Je kunt de tekening met citroensap ook helemaal inkleuren met wasco. De structuur van het papier is net iets anders geworden door het citroensap, waardoor de wasco wat dikker op het citroensap blijft kleven.

35. Goed gemikt

Materiaal:

- ☐ Mand
- ☐ Stoel
- ☐ Blinddoek
- ☐ Zachte ballen, met watjes erop (pluizenbol)

Zet een mand op een stoel, tafel of de grond. Berg breekbare dingen op en maakt genoeg ruimte vrij. Doe de werper een blinddoek om, zet hem op de stip op een bepaalde afstand van de mand en geef hem de pluizen. Hup! Hij mikt ze in de mand, niet zo eenvoudig met een blinddoek voor. De andere bevers moedigen hem aan.

36. Wie heeft de pluizenbol

Materiaal:

- ☐ Iets kleins, zachts, pluizigs,

De bevers staan op een rij met de handen op de rug. Een bever staat ervoor. Tijdens het zingen van een liedje wordt een zachte ronde knuffel of bal doorgegeven. Als het liedje is afgelopen, mag de bever, die voor de groep staat, raden wie de bal heeft.

Variant: Een van de bevers gaat even weg of kijkt de andere kant op. De bal wordt doorgegeven. Hij mag weer kijken en raden wie de bol heeft.

37. Pluizentransport

Materiaal:

- ☐ Watjes
- ☐ Rietjes
- ☐ Tape/touwtjes

Aan de kant van een tafel liggen pluizenbollen, elke kind krijgt een rietje, hiermee moeten ze een pluizenbol naar de andere kant van de tafel blazen, zonder hun handen te gebruiken.

Andere manier:

Zet in het midden van de tafel een streep of leg daar een touwtje. Leg een gewoon watje precies in het midden. Aan elke kant van de tafel gaat een groepje bevers zitten. Het is de bedoeling dat je het watje bij de tegenpartij over de tafelrand blaast. Je handen mag je niet gebruiken.

38. Kussengevecht

Materiaal:

- ☐ Twee kussens
- ☐ Afzetlint of touw
- ☐ Tentharingen

Maak met het afzetlint of touw een grote cirkel op de grond en zet het vast met de tentharingen. Zet twee bevers in de cirkel en geef ze allebei een kussen. De andere bevers zijn toeschouwers en jij bent scheidsrechter. Op jouw sein mogen de twee bevers proberen elkaar uit de cirkel te drijven met hun kussen. Degene die als eerst buiten de cirkel komt, is af. Dan zijn de volgende twee bevers aan de beurt. Let op: zorg voor gelijke tegenstanders, laat sterke of verlegen bevers eventueel tegen jezelf spelen, en grijp in als het te ruw wordt.

39. Kleurencommando

Materiaal:

- ☐ Voorwerpen van verschillende kleuren of
- ☐ Gekleurde vellen papier

De pluizenbol is helemaal roze, maar er zijn natuurlijk veel meer kleuren. De leiding noemt een kleur waarna alle bevers zo snel mogelijk naar een voorwerp van die kleur rennen. Indien het een omgeving is met weinig kleuren kunnen er gekleurde vellen opgehangen worden, waar iedereen naartoe moet rennen.

40. Emotiespel

Methode 1.

Materiaal:

- ☐ Gezichten (bijlage 9)

Het gezicht van een pluizenbol heeft wel iets weg van een smiley-gezichtje. Dat heeft ook altijd veel last van verschillende emoties. In bijlage 8 staan 12 emoties/gevoelens afgebeeld die de bevers moeten nadoen, zoals bijvoorbeeld vrolijk, boos, verdrietig. Doe iets wat bij dat gevoel past: stampvoeten, lachen, huppelen, enz.

Variatie: Laat eerst de bevers vertellen welk gevoel bij de verschillende pluizenbollen hoort.

Methode 2.

Materiaal:

- ☐ 4 pionnen
- ☐ 4 smiley-kaarten uit bijlage
- ☐ bakje, mandje, o.i.d.

Knip de smiley-kaarten uit en zet een veld uit. Zet aan de ene kant twee pionnen en trek daartussen een streep, en zet aan de andere kant ook twee pionnen en trek daartussen ook een streep. De ene kant is de startstreep en de andere de eindstreep. Doe de kaartjes in het bakje en zet die bij de startstreep.

Een bever is de tikker en mag in het veld gaan staan. De andere bevers mogen een smiley-kaart uit het bakje pakken. Dit mogen ze niet aan de tikker laten zien en het maakt niet uit als ze dezelfde hebben. Dan mag de bever in het midden een smiley-emotie kiezen, bijv. boze smiley. Hij mag natuurlijk alleen kiezen uit de smiley's die op de kaartjes staan. Dan mogen alle bevers die een kaartje hebben met het genoemde smiley-emotie gewoon naar de overkant lopen. De bevers die een andere smiley hebben, bijv. blij smiley, mogen getikt worden als ze naar de overkant lopen. Als de tikker dat gedaan heeft, mag de getikte bever in het midden en begint het spel opnieuw. Als de tikker niemand heeft getikt of er was geen bever met een boze smiley, dan mag hij nog een keer.

Het leukste is als je ook de emotie die op je kaartje staat, nadoet met overlopen!

SPEELVELD KOEKIEMONSTER.



Het Koekiemonster is een heel lief, harig en ongevaarlijk monster dat soms wel een beetje ondeugend is. Daarin lijkt hij wel een beetje op Frederik Scheuremaer. Als hij de kans krijgt, eet hij alle koekjes op.

41. Koekiedief

Materiaal:

- ☐ Koekjestrommel

Middenin de kring staat een koekjes- trommel. Een van de bevers is het koekiemonster. Hij loopt even een stukje weg en kijkt niet naar de kring. De andere bevers staan in de kring. De begeleiding wijst iemand aan die het koekiemonster moet tikken. Het koekiemonster probeert de trommel te pakken en buiten de kring te brengen. Hij moet door hetzelfde poortje naar buiten als hij naar binnen is gekomen.

Variant: Het koekiemonster zit met de ogen dicht bij een koekjestrommel. Een bever uit de kring rondom hem probeert zachtjes de trommel te pakken.

42. Koekhappen

Materiaal:

- ☐ Gespannen touw
- ☐ Ontbijtkoek

Aan een gespannen touw hangen stukjes ontbijtkoek. De kinderen moeten, met hun handen achter hun rug, hiernaar happen en de koek opeten.

Variant: de bevers gooien met een dobbelsteen: als een bever een even getal gooit, mag hij / zij met mes en vork proberen de ontbijtkoek, die op tafel of op een plastic kleed ligt, op te eten. Net zolang tot iemand anders een even getal gooit.

43. Ruiken en raden

Materiaal:

- ☐ Bakjes
- ☐ Cacao, zout, suiker, kaneel, vanille, cocos, boter, enz.

Een ruikkim met voorwerpen die je gebruikt bij het bakken van koekjes. De bevers worden geblinddoekt met hun das of ze doen hun ogen dicht. De leiding houdt een bakje onder hun neus. De bevers vertellen wat ze ruiken. Als ze het niet weten, mogen ze proeven; let wel op, in verband met allergieën!

44. Koek versieren

Materiaal:

- ☐ Cake / koekje
- ☐ Jam / poedersuiker
- ☐ Snoepjes, hagelslag, enz.
- ☐ Water en handdoeken om handen en tafel schoon te maken

De bevers mogen zelf een cakeje of koekje versieren met van alles en nog wat. Met de combinatie poedersuiker/water of jam of boter kunnen de bevers alles laten plakken. Natuurlijk mag na afloop gesmuld worden!

Variatie: Kleitaartjes maken

Materiaal:

- ☐ Zelfdrogende klei
- ☐ Satéprikkers, knoopjes, schroeven of andere versier-dingen
- ☐ Knoflookpers
- ☐ Mesjes, lepeltjes en/of vorkjes
- ☐ Evt. kleivormpjes
- ☐ Papier en pen

Geef elke bever een stuk klei en laat hem een taartje kleien. Met de knoflookpers, het bestek of de vormpjes kan hij de klei bewerken en met de satéprikkers, knopen of schroeven kan hij het versieren. Leg de kunstwerkjes die klaar zijn, op een papier en schrijf de naam+groep van de bever erop.

45. Koekjes estafette

Materiaal:

- ☐ Ongeveer 30 koekjes van karton
- ☐ Pionnen
- ☐ Dienblad
- ☐ Afzetlint

Zet aan de ene kant van het speelveld twee pionnen en aan de andere kant ook twee. Leg aan beide kanten bij een pion 15 koekjes. Verdeel de bevers in twee groepjes. Na het startsein pakken de nummers 1 van elk groepje een koekje, leggen dat op het dienblad en brengen dit snel naar de overkant, leggen het koekje bij hun pion en rennen met dienblad terug. Als nr. 1 terug is, mag nr. 2, enz. Net zolang tot de tijd om is. Welk groepje brengt de meeste koekjes naar de andere kant?

Variatie: zet een vak uit met vier pionnen en zet in het midden een bakje. Verdeel de bevers in twee groepjes. Een groepje gaat in het vak en de andere groepje staat erbuiten en heeft een bakje met koekjes op een vast punt staan. Na het startsein pakt iedere bever van het groepje met de koekjes, een koekje en moet proberen dat in het bakje in het vak te doen. Het groepje in het vak mag ze echter tikken. Als dit gebeurt, moet de bever die zijn koekje afgeeft het opnieuw proberen. Welk groepje heeft bij het eindsein, na een of twee minuten, de meeste koekjes?

46. Sjoelen

Materiaal:

- ☐ Tafel
- ☐ Ronde biscuitjes

Sjoelen met koekjes en in plaats van sjoelbak de bevermondjes. Aan de ene kant van de tafel staat een bever, aan de andere kant drie of vier bevers. Probeer de koekjes voorzichtig in de monden te sjoelen. Wel afspreken dat er niet hard gegooid mag worden en dat je elkaar geen pijn doet.

Variant: In een grote doos gaten maken waar je de koekjes in moet sjoelen. Deze zet je aan het eind van de tafel.

47. Boodschappenrace

Materiaal:

- ☐ Lege verpakkingen van etenswaar die je gebruikt bij het koekjes bakken
- ☐ Voorwerpen die je gebruikt bij het bakken van koekjes, zoals een lepel, een plastic kom
- ☐ Twee boodschappentassen

De bevers staan in rijen. De eerste bever van elke rij rent met zijn tas naar de overkant, waar spullen liggen die je nodig hebt om koekjes te

bakken. Hij mag één ding pakken. Hij rent terug en geeft de tas aan de volgende bever. Die rent naar de overkant en pakt weer iets. Ook die rent terug, enz. Welke rij heeft het snelst alles wat nodig is?

48. Voerspel

Materiaal:

- ☐ Bakjes of schoteltjes
- ☐ Dierenvoer; bijvoorbeeld kattenbrokjes, hamstervoer, vogelvoer, vissenvoer, wortel, witlof, andijvie, brood, hooi, gras, brood- en koekkruiden en appel

Zoals het koekiemonster van koekjes houdt, vinden andere dieren andere dingen weer lekker. De bevers krijgen verschillende soorten voer te zien. Ze mogen om de beurt vertellen welk dier wat eet. Misschien hebben ze zelf thuis wel een dier en kunnen ze vertellen wat die eet en lekker vindt of juist niet.

49. Snelle koekjes

Materiaal:

- ☐ Koekjes (gekleurd karton)

In de omgeving zijn verschillende kleuren koekjes verstopt. De bevers maken twee groepjes. Telkens mag één bever van een groepje een koekje gaan zoeken, waarna de volgende mag. Welk groepje heeft als eerste alle kleuren koekjes?

50. Sorteerspel

Materiaal:

- ☐ Echte ingrediëntenverpakkingen: bloem, eieren, melk, suiker, uitsteekvormpjes, boter, deegroller
- ☐ Nep-ingredientenverpakkingen: sinaasappelsap, brood, kaas, pan, water, cola, enz.

Wat heb je wel en niet nodig om koekjes te bakken? Daarbij moet je denken aan ingrediënten en aan noodzakelijke voorwerpen. Hierbij wordt gebruik gemaakt van verschillende verpakkingen waarvan de bevers moeten zeggen of je het wel/niet nodig hebt. Bijvoorbeeld een pak melk en een fles cola: wat wel / niet?

SLUITING

Aan het einde van de dag als alle lapjes zijn verzameld, komen de bevers weer bij elkaar. "Zouden dit alle lapjes zijn van de deken op de foto?", vraagt Vlerk. "Misschien wel," zegt Lange Doener, "maar wie zal er dan onder die deken hebben gezeten? Zijn jullie nog iemand tegengekomen?", vraagt hij aan de bevers. "Ja, een ruimtewezen, en het koekiemonster en ...", roepen de bevers. "Maar dat kan toch helemaal niet, die bestaan toch niet?", roept Frederik. "En zelfs al zouden ze wel bestaan, dan kunnen ze toch niet ons huis in?", vraagt Pompedomp. "Oh, misschien is het wel iemand van jullie geweest," zegt Vlerk. De bewoners van Hotsjietonia kijken elkaar vragend aan. "Ik heb een idee," zegt Vlerk, "laten we de lapjes aan elkaar vastmaken. Dan gaan jullie daar om de beurt onder staan en kijken we of dat hetzelfde lijkt als op de foto."

De lapjes worden met veiligheidsspelden aan elkaar vastgemaakt. Eventueel kunnen een paar bevers helpen. Dan zijn alle bewoners een voor een aan de beurt. Als eerste Lange Doener, maar die is te lang met zijn hoge hoed. Dan is Frederik aan de beurt, maar die is weer net iets te klein. Pompedomp kan het natuurlijk niet zijn, dus dan gaat Lappezak. Als hij de lapjesdeken oppakt, herkent hij ineens zijn lapjes. "Hé, die zijn van mijn lapjesdeken. Laat die foto nog eens zien, dat is mijn deken! Wie heeft die nou gestolen?" Lappezak zal het ook niet zijn geweest, dus is Hippe Springveer aan de beurt. Als de deken over Hippe heengaait, lijkt het toch wel heel erg veel op de foto. Als de deken van Hippe Springveer afgehaald wordt, kijkt hij heel verdrietig.

"Hippe Springveer, was jij het?", vraagt Pompedomp. "Ja", zegt Hippe "ik heb er heel veel spijt van. Ik wou je helemaal niet laten schrikken. Ik was gewoon verstoppertje aan het spelen met Frederik Scheuremaar en toen heb ik me verstopt onder de deken van Lappezak. Maar de deken van Lappe is stuk dus ik durfde niks te zeggen, ik was bang dat hij boos zou worden." "Oh Hippe, natuurlijk word ik daar niet boos om. Dat kan toch gebeuren? Bij mij is de deken ook wel eens stukgegaan bij het tent bouwen. Maar het is natuurlijk wel beter dat je het even vraagt als je hem wil lenen." Hippe Springveer heeft er erg veel spijt van en belooft het nooit meer te doen. Pompedomp en Lappezak vergeven hem en iedereen is weer blij. Gelukkig is er geen raar monster geweest in Hotsjietonia, dan kan iedereen vanavond weer rustig slapen

want monsters en spoken bestaan niet. Het is niet altijd wat het lijkt!!



Herinnering.

Aan het einde van de dag krijgen de bevers natuurlijk ook een badge mee. Deze badge kun je bestellen via www.scoutshop.nl. Graag vier weken voor de Bever-Doe-Dag bestellen via de website, zodat de ScoutShop genoeg tijd heeft om de voorraad aan te vullen. N.B. Gekochte badges kunnen niet retour!

De prijs is:

van 1 t/m 50 stuks : € 1,95 per stuk

bij 51 en meer badges : € 1,25 per stuk

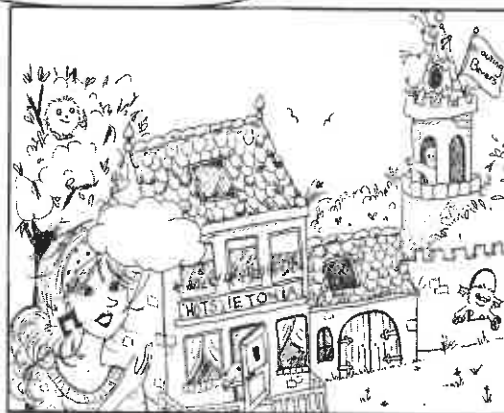


concept

BIJLAGE 1. UITNODIGING



Uitnodiging Bever-Doe-Dag 2008



Beste bevers,

Er is wat raars gebeurd in Hotsjietonia. Toen Pompedomp wat foto's wilde gaan maken in het torenkamertje, is ze haar stem kwijtgeraakt. We weten alleen niet hoe en waarom en we hebben al van alles geprobeerd! Willen jullie ons komen helpen? Als jullie wat zangzaad willen meenemen, misschien krijgen we dan de stem van Pompedomp terug en kunnen we haar vragen waarvan ze zo is geschrokken !!! Het is nu erg stil in Hotsjietonia want niemand kan zo goed zingen als Pompedomp.

Als ze haar stem weer terug heeft, kunnen we ook samen het 'Beter-maak-lied' zingen.

Dit kan jullie leiding jullie vast wel leren!

*We verwachten jullie zaterdag ...
..... om bij het clubhuis
van Scouting
We hopen dat jullie allemaal komen.*

*Als je het leuk vindt mag je natuurlijk als
dokter of zuster verkleed komen.*

*Met vriendelijke groet,
de bewoners van Hotsjietonia*



BIJLAGE 2. BETER-MAAK-LIED

(Melodie: Roodkapje, Disney)

Muziek in midi-bestand is te downloaden van www.beyers.scouting.nl

Wij zijn bevers uit Hotsjietonia,
spelen samen, spelen samen.
Wij zijn bevers uit Hotsjietonia,
ja, dat zijn wij!

Pompedomp is haar stem verloren,
oh jee wat nu, oh jee wat nu?
Pompedomp is haar stem verloren,
oh jee wat nu?

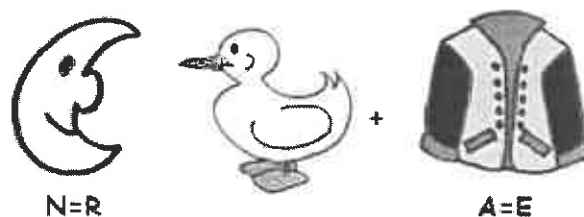
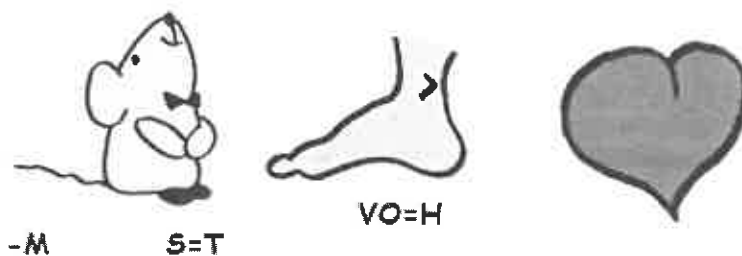
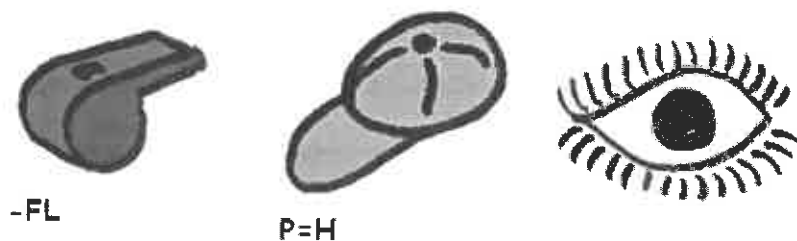
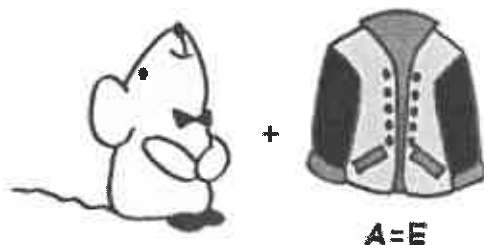
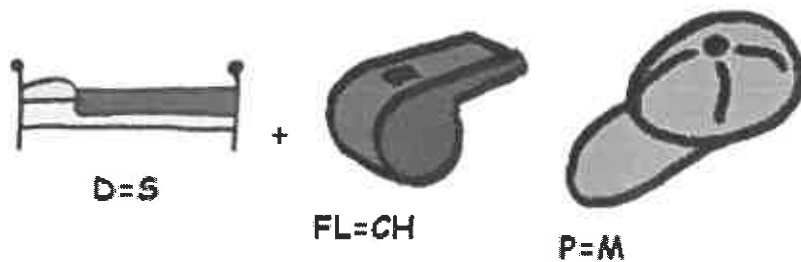
Wij gaan haar nu beter maken,
met zangzaad, met zangzaad.
Wij gaan haar nu beter maken,
met zangzaad.

Maar waar is ze van geschrokken,
van geschrokken, van geschrokken?
Maar waar is ze van geschrokken,
was ze bang?

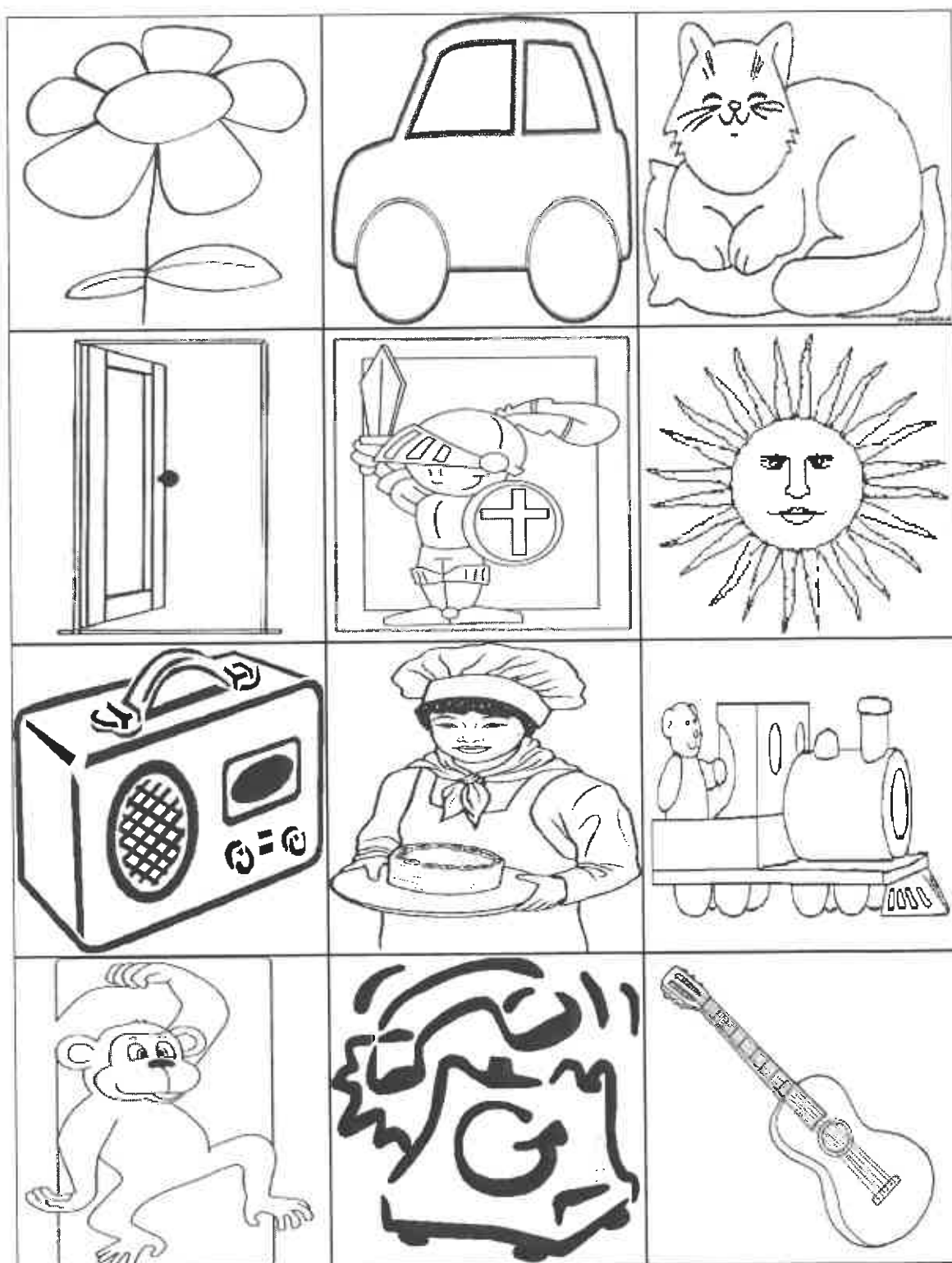
We gaan op pad met Vlerk Speurwerk,
gaan op pad, gaan op pad.
We gaan op pad met Vlerk Speurwerk,
we gaan op pad.

BIJLAGE 3. REBUS (SPEL 8)

(N.B. op de download van het regiospel is dit in kleur)



BIJLAGE 4. RUIMTEWEZENTAAL (SPEL 10)

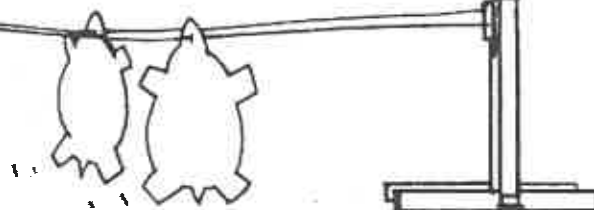


BIJLAGE 5. SPOKENRACE (SPEL 12)



Spookrace

Het touw is in
werkelijkheid langer



BIJLAGE 8. DRAAKJE PRIK (SPEL 26)



BIJLAGE 9. EMOTIESPEL (SPEL 39)



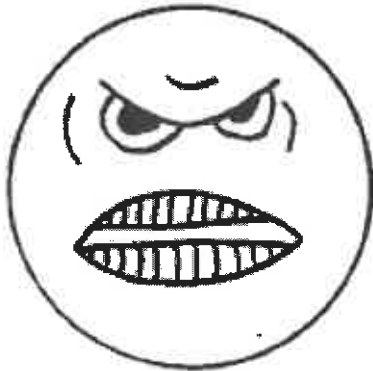
vrolijk



verlegen



ellendig



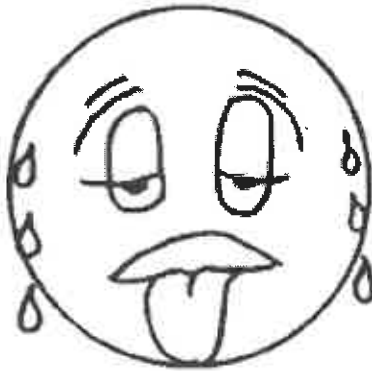
woedend



bang



gekwetst



warm



verveeld



gelukkig



vies



verbaast



verwaand

BIJLAGE 10: VOORBEELD AMULET

Deze amulet kan gemaakt worden door de afbeelding te kopiëren voor alle bevers, uit te knippen en vervolgens op een bierviltje of op dik karton te plakken. Door er een lint aan vast te knopen kunnen de bevers het de hele dag dragen.

In het midden kun je bv. de naam van de bever en het groepje schrijven waar de bever die dag bij hoort zodat ze herkenbaar zijn.





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

Landelijke werkgroep Regiospel Bevers
www.bevers.scouting.nl