

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2019

Stanley Stekker en de Rammelende Robots!

Stanley Stekker heeft nieuwe robots gemaakt.

Elke robot lijkt op een bewoner uit Hotsjietonia, alleen heeft

Stanley de robots nog niet onder controle en de afstandsbediening werkt niet! Stanley vraagt de bevers hem te helpen bij het repareren van de robots. Gaat het ze lukken?

Inhoudsopgave	
Voorwoord	2
1 Stanley Stekker en de Rammelende Robots!	3
1.1 Thema vormgeven	3
1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2019	3
2. Activiteiten	6
2.1 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)	7
2.2 De Boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	10
2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)	14
2.4 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)	17
2.5 Het Speelveld (Sport & Spel)	20
2.6 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	23
2.7 Het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)	25
2.8 Het dorpsplein (Samenleving)	28
SL4: Regels van thuis	30
Thema-intro	30
Beschrijving	31
Materiaal	31
Tips & Veiligheid	31
3 Verloop Bever-Doe-Dag 2019	32
3.1 Aankomst	32
3.2 Opening	32
3.3 De activiteit	32
3.4 Sluiting	33
3.5 Spelverloop	33
3.6 Tijdschema	34
4 Laat je zien!	34
5 Tips om groepen te betrekken	35
6 De regioactiviteiten van Scouting Nederland	36
7 Speldraad 2018/2019 ‘The Final Frontier’	40
7.1 Uitleg	40
Colofon	41
Herinneringsbadge	41

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2018-19. Deze brochure is een **inspiratiebron** voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van een regio-activiteit voor bevers.

Tijdens de jaarlijkse Bever-Doe-Dag komen alle bevers uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer is dan alleen hun eigen kolonie of groep. Daarnaast is een regio-activiteit een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor het thema en de activiteiten en geeft inzicht in hoe je een regio-activiteit voor bevers kunt organiseren.

Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste de Bever-Doe-Dag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de speldraad 'Final Frontier'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungle Dag en de regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is dan ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Bever-Doe-Dag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens deze Bever-Doe-Dag vraagt Stanley Stekker de bevers om grenzen en nieuwe dingen te ontdekken. Hij heeft namelijk van iedere bewoners een robot-versie gemaakt. Helaas zijn ze nog niet helemaal af en dus vraagt hij iedereen hem hierbij te helpen. Welke nieuwe grenzen leren we over onszelf en de wereld om ons heen?

De bevers bezoeken op de Bever-Doe-Dag het dorp Hotsjietonia en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze hebben allemaal een vaste plaats in het dorp. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteits-speerpunt voor het Scoutingspel.

Om deze Bever-Doe-Dag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regio-activiteit. Op www.scouting.nl kun je onder *Downloads - Spel – Bevers – BeverDoeDag* ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Bever-Doe-Dag en een voorbeeld uitnodiging.

1 Stanley Stekker en de Rammelende Robots!

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Bever-Doe-Dag, vaak in de vorm van theater. Tijdens de activiteit zelf is het leuk om een aantal themafiguren rond laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Stuiters (de bevers) centraal staan in het verhaal en op de badge. Dat is dit seizoen Stanley Stekker. Laat deze ook het verhaal aan de bevers vertellen en gebruik Stuiters hier niet voor. Stuiters staat immers voor de avonturen die de bevers beleven. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het Beverkompas.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het bij aankomst op het terrein (wachtijdvuller) of tijdens de voorafgaande opkomst aan de bevers kan voorlezen. Maar je kunt natuurlijk ook eens echt “out of the box” gaan door bijvoorbeeld een (youtube)filmpje van het verhaal en/of de opening en sluiting te maken om online te plaatsen, of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Veel plezier!

1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2019

Buiten begint het net weer licht te worden. Toch loop ik al buiten. “Brrr, het is nog best koud,” mompel ik tegen mezelf. “Maar ja, ik wilde toch zo graag de zon op zien komen, dus eigen schuld.” “Geefst niks hoor”, mompel ik, “vandaag is het toch de jaarlijkse dag dat alle bevers naar Hotsjietonia komen, dan moeten we toch op tijd klaar zijn. Dus een keertje heel vroeg op, geen probleem.” Met flinke stappen loop ik door Hotsjietonia. Het is nog stil. Nergens brandt er nog een lamp. Voorzichtig beklim ik het kraaiennest bij de boot van Sterre en Steven. Bovenop het plateau heb je een goed uitzicht. In de verte boven de bomen zie ik de lucht al rood kleuren, nog even en dan is de zon ook zichtbaar. In de tussentijd kijk ik om me heen. Zie ik daar nu al bevers. Nee nog niet. Wat is dat nu, zie ik het nu goed, komt Noa nu van boord? Wat is die al vroeg aan het buurten. En kijk nou, daar komen Sterre en Steven uit het huis van Rozemarijn en Professor Plof.

Verwonderd kijk ik naar beneden. Wat doet Stanley Stekker? Is die nou echt de kippen aan het voeren bij Bas Bos en Rebbel? Droom ik nu, of is iedereen in een ander huis? Ik knijp mezelf in mijn arm. “Au, dat doet pijn, dus ik droom niet!” Weer kijk ik naar de huizen in Hotsjietonia en ja hoor, daar komen Fleur en Keet Kleur wat slaperig uit het huis van Noa. Ik snap er geen sikkepit van.

Waar zou Rozemarijn zijn en Professor Plof?

Vanaf de toren heb ik een goed overzicht van wat er allemaal gebeurt. Dan klinkt er een harde gil en komt Rozemarijn het huis van Stanley Stekker uit hollen, gevolgd door een gek wezen. Het lijkt wel een robot.

“Dat is toch niet mogelijk”, denk ik, “Stanley Stekker is niet eens in de buurt.” Stanley heeft wel verteld dat hij met het ontwerpen van een robot bezig is, maar dat die al klaar was, dat was nog niet bekend. “Aan de kant, opzij, opzij, pas op” roept professor Plof, die met een afstandsbediening in de hand achter de robot loopt. Maar hoe Professor Plof ook probeert de robot te besturen, hij heeft geen flauw idee op welke knopjes hij moet drukken.

Stanley Stekker heeft het gillen van Rozemarijn ook gehoord. Hij zet de bak met kippenvoer op de grond in de kippenren en holt naar zijn eigen huis.

In de tussentijd waggelen er achter Professor Plof nog een aantal andere robots aan.

“Moet je kijken”, roep ik vanaf de toren, “dat is leuk, ik zie ineens twee Rozemarijns, twee Rebbels, twee Stevens.”

In de tussentijd zijn alle bewoners van Hotsjietonia op het lawaai afgekomen en kunnen ze allemaal meegenieten van het schouwspel en ook van de boze woorden die Stanley tegen Professor Plof zegt. “Alles goed en wel Ploffie, blijf met je vingers van andermans spullen af. Je mocht dan wel in mijn huis slapen, maar dat geeft je niet het recht aan mijn spullen te komen. Geef hier die afstandsbediening!” Stanley rukt die uit de handen van Professor Plof. “Helemaal naar de knoppen, dat kost eeuwen voordat die weer goed werkt, elke robot heeft zijn eigen besturingsprogramma.

Ik ga toch maar eens onderzoeken, wat er nu allemaal aan de hand is. Voorzichtig laat ik me weer naar beneden zakken. Hier wil ik meer van weten.

De eerste die ik tegenkom, is Bas Bos. “Hé Bas, waarom sliep jij in het huis van Fleur en Keet Kleur en niet gewoon in je eigen bed?

“Dat kan ik je best uitleggen,” antwoord Bas Bos. “Het zit zo, gisteren hebben we afgesproken om van huis te wisselen. We willen kijken of het in een ander huis ook anders is. Misschien is het er net als thuis, maar het kan ook best zijn dat er veel verschillen zijn. Wij zijn dichtbij begonnen, maar je kunt behalve bij je burens gluren ook in andere landen gaan kijken.”

Ik knik, nu begrijp ik het. “Vandaar dat Rozemarijn en Professor Plof bij Stanley Stekker waren en Noa aan boord bij Sterre en Steven. Was het echt anders?

Maar op die vraag krijg ik voorlopig geen antwoord. Iedereen is teveel bezig met de robots. Van elke bewoner van Hotsjietonia zijn er ineens twee, een echte en een robot. Een drukte van belang dus. Hoe Stanley Stekker ook zijn best doet om de robots onder controle te krijgen, het lukt hem niet. Hij zal de afstandsbediening echt moeten gaan repareren en die zo programmeren dat alle robots weer werken op zijn bevel. Stanley loopt mopperend heen en weer. “Die afstandsbediening is nog niet het meeste werk, maar voor elke robot een eigen programma weer in te voeren, dat is niet zomaar klaar.” Rozemarijn is gelukkig weer wat gekomen van de schrik. “Wat lopen robots toch houderig,” zegt ze. “Ik ga mijn robot nadoen.” En ja hoor, ze loopt naar haar robot toe. Ze doet Robot Rozemarijn na en kijkt nou, die robot doet net als de echte Rozemarijn. Als zij haar rechterarm uitsteekt, doet de robot het ook. En staat Rozemarijn stil, wordt dat ook opgevolgd.

“Luister allemaal eens, je kan je eigen robot besturen, probeer het maar, bij mij werkt het” roept Rozemarijn hard, zodat alle anderen het kunnen horen.

Iedereen volgt haar raad op en ja hoor, de robots doen wat de echte mensen doen. Alleen de robot van Stanley Stekker blijft zonder controle doorgaan met gekke bewegingen. Stanley heeft het te druk met zijn afstandsbediening, hij heeft geen tijd om commando's te geven aan zijn robot. Hij moet programmeren.

Wanneer de rust een beetje terug is en iedereen stil staat, begint de robot van Stanley Stekker vreemde geluiden te maken. Meteen volgen de andere robots. Nu staan ze wel stil, maar het lijkt of ze allemaal iets te zeggen hebben.

Ik doe mijn uiterste best om ze te verstaan, maar ik hoor alleen maar peppertjepappertjepoppertjepeppertje, puppertje.

“Ho ho ho,” roept Rebbel hard. Ineens is het muisstil. “Zo kan geen mens jullie verstaan, eentje tegelijk alsjeblieft?”, vraag ze. “Kunt u beginnen Robot Rozemarijn?”

“Dàpappertjegà màpeppertjenàsàpeppetjenà.”

De bewoners van Hotsjietonia kijken elkaar aan.

“Zo'n taal heb ik nog nooit gehoord,” zegt Sterre, “op geen van mijn reizen naar verre landen.” “Ik ook niet,” valt Steven haar bij. “Spreekt u deze taal ook?”, vraagt Sterre dan aan haar eigen robot.

“Jàpappertje, nàtàpuppertjepuppertjeràlàpijertjekà. Dàpiepertje sàpàràpeppertjekàpeppertjenà wàpijertje pappertjelàlapeppertjemàpappertjepappertjelà.

Het klinkt leuk, maar wat wordt er nu gezegd? Alle bewoners van Hotsjietonia staan een beetje verbaasd te luisteren.

“Geef mij eens een potlood en papier,” zegt Stanley Stekker. “Ik ga opschrijven wat de robots

zeggen. Misschien kan ik het ontcijferen, wie weet is het een soort geheimschrift. Zeg jij eens iets?," vraagt Stanley aan zijn eigen robot.

"Vàràpappertjepappertjegà dàpeppertje bàpeppertjevàpeppertjeràsà poppertjemà hàpuppertjelàpà. Stanley Stekker gaat met zijn potlood heen en weer over het papier, onderstreept letters en roept terwijl hij opspringt: "Ik weet het, ik weet het. Het is een geheimtaal, maar ik kan die ontcijferen! Mijn robot zei: "VRAAG OM HULP." Hij kijkt zijn eigen robot aan en zegt diep nadenkend: " Kà là poppertje pà tà dà pappertje tà? "

Gespannen kijken ze allemaal naar de twee Stanley Stekkers en wachten op het antwoord. "Jà pappertje"

"Ik wil het ook weten. Toe Stanley vertel het me, dan kan ik ook met de robots praten.", roepen ze allemaal door elkaar heen.

"Nee, nee, dat komt later wel, we gaan het eerst alle bevers om hulp vragen", ratelt Stanley.

"Daar hoeven we dan niet lang op te wachten. We boffen want die zijn er toch vandaag voor de jaarlijkse Bever Doe Dag en willen allerlei technieken leren" deelt Rozemarijn mee. "Dat was toch vandaag?"

"Kunnen we dan later hun taal leren? " vraag ik aan Stanley.

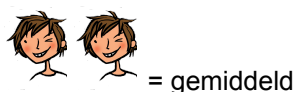
"Dat zien we later nog wel. Want we hebben die taal niet nodig. Ik heb ze eigenlijk niet voor in Hotsjietonia gemaakt, die robots, dan zou het veel te druk worden. Nee, ze zijn eigenlijk bedoeld voor het Grote Scouting Museum. Op die manier kunnen niet alleen de bevers zien wie er in Hotsjietonia wonen, maar iedereen van Scouting op de hele wereld belangstellenden in binnen- en buitenland. En of ik de mensen van het Museum de taal vertel, dat weet ik nog niet. Maar nu ga ik samen met alle bevers aan het werk.

2. Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg we in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op www.scouting.nl onder *Downloads - Spel – Bevers – Bever Doedag* Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet.

Achter de activiteiten staan één, twee of drie Stuitertjes. Dit geeft aan of het spel heel actief of juist heel rustig is.



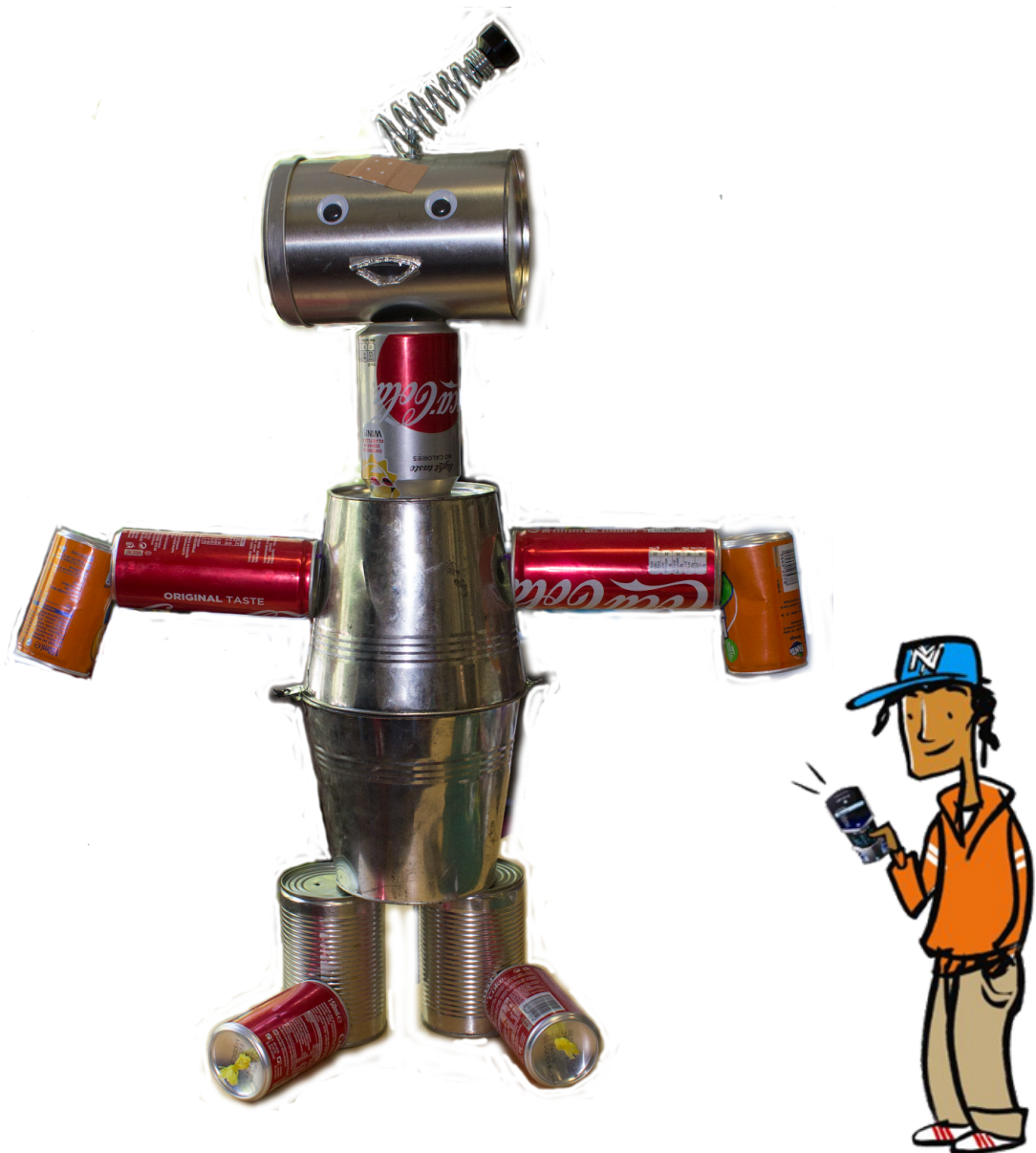
Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hun afkomt.

Wanneer de bevers bij een post het spel hebben gespeeld, krijgen ze een onderdeel mee van een robot. Dit kan vanalles zijn, zoals bijvoorbeeld:

- Een leeg limonadeblikje,
- Een leeg koffieblik;
- Een stuk elektrisch snoer met een stekker eraan;
- Een bierdopje;
- Een aluminium schaalpje;
- Een stuk antenne;
- Een printplaatje;
- Etc.

Vóór de sluiting van de Bever-Doe-Dag leveren de bevers alle onderdelen in bij Stanley Stekker. Deze neemt de onderdelen mee achter de schermen. De toeschouwers horen veel gerommel, gehamer en getik. Dan verschijnt Stanley Stekker met de robots. Voor elke deelnemende beverkolonie één. Deze robots zijn natuurlijk van te voren al gemaakt. Het principe is simpel. Maak van grote blikken een lijf en van de kleinere blikjes armen en benen. Van een middelgroot blik (bijvoorbeeld een blik waar Jodenkoeken in hebben gezeten) maak je het hoofd. Voeg ogen (bierdopjes of wiebelogen) een mond en een antenne toe en je hebt al een behoorlijke leuke robot. Zet je eigen creativiteit en fantasie in. We noemen hier slechts een voorbeeld om je te inspireren!

De werkgroep Regiospelen is ook aan de slag gegaan met blikjes, touwtjes, knutsels en draadstaal. Met enige trots presenteren we onze eigen superrobot, Blikkie!



2.1 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Stanley Stekker zit achter zijn computer, hij kan er zijn gedachten niet zo goed bij houden. Waar moet hij beginnen. Wat heeft professor Plof toch gedaan dat alle door hem in elkaar gezette robots als een dulle te keer gaan. Het was helemaal nog niet de bedoeling dat de robots aan iedereen getoond zouden worden, Nu moet hij een oplossing zoeken om alles weer in juiste banen te leiden.

UST1: Geheimschrift



Thema-intro

Stanley Stekker is in zijn huis druk op zoek naar alle codes om de robots netjes te kunnen besturen. Dat is een heel gepuzzel.

Beschrijving

Per 2 bevers een puzzel met een afbeelding van een robot hierop laten maken. Is de puzzel gelegd, dan moeten ze als koppel op zoek naar hetzelfde plaatje wat op het terrein hangt en daar weer een nieuwe puzzel maken. Bij het plaatje van de derde puzzel ligt een puzzel met daarop een beker limonade en iets lekkers. Daar naar toe als puzzel 4 klaar is en iets drinken en eten.

Vorbereiding

Puzzels zagen en verven.

Materiaal

- Houten puzzels

Tips & Veiligheid

- De puzzels het liefst zo groot mogelijk maken (minimaal A3-formaat)
- Het gaat er niet om wie het snelst klaar is, maar om het samenwerken. Stimuleer dit dus als leiding
- Is zagen teveel werk, dan kan je de puzzels ook van karton maken, al is hout natuurlijk wel leuker.
- Plaatjes zie bijlage (3 robots en 1 limonadebeker)

UST2: Kaart en kompas



Thema intro:

Alle robots lopen van links naar rechts en van voren naar achteren, dwars door elkaar heen. Om ze weer een beetje in het gareel te krijgen moeten ze alvast de eerste commando's leren.

Beschrijving

Imiteren van een Robot. Houterig lopen dus. Bever lopen één voor één als Robot door een doolhof dat plat op de grond gemaakt is. De commando's die gebruikt worden zijn: links, rechts, vooruit, achteruit en stop

Vorbereiding

Een eenvoudig doolhof met touw op de grond maken, in de bijlage-brochure vind je een voorbeeld van een doolhof.

Materiaal

- Touw
- Gekleurde stickers

Tips & Veiligheid

- Bij de wat oudere kinderen kan je ook nog de commando's kwartslag naar links en kwartslag naar rechts gebruiken.
- Bij kinderen die de begrippen links en rechts nog niet kennen, kleuren gebruiken door bijvoorbeeld een rode stip op de rechterhand te plakken, een gele op de linkerhand een blauwe op de buik en een groene op de rug. (zorg dat je als leiding een lijstje met commando's en kleuren hebt. Zijn er veel bevers in een groep kan je er twee gelijktijdig laten vertrekken, aan allebei de kanten van het doolhof eentje.

UST3: Pionieren



Thema-intro

Stanley Stekker heeft het zo druk met het bij elkaar zoeken van de computergegevens dat hij helemaal vergeet dat de robots tot slot in een stevige verpakking over het water naar het Grote Scouting Museum moeten worden vervoerd.

Beschrijving:

Pionieren van een voorbeeld-verpakking die Stanley Stekker kan gebruiken wanneer de Robots in de boot van Sterre en Steven Stroom naar het Grote Scouting Museum vervoerd moeten worden. Dit met satéprikkers, cocktailprikkers, klei, marshmallows of spuitjes maken. Is de verpakking klaar dan op een bootje naar de overkant laten varen.

Voorbereiding

Materialen klaarzetten.

Materiaal

- Satéprikkers
- Cocktailprikkers
- Marshmallows, klei of spuitjes
- Tafel met krukjes of stoelen
- Bootjes (houten plankjes)
- Waterbak

Tips & Veiligheid

- Zorg dat de Bevers blijven zitten tijdens de activiteit, dit omdat de prikkers scherpe puntjes hebben
- Als je andere materialen wilt gebruiken, doe dit gerust!
- Test een plankje met een verpakking erop, zodat je weet dat het ook blijft drijven
- Het laten varen kan je eventueel ook in estafette-vorm doen

UST4: Stokbroodjes bakken



Thema-intro

In tegenstelling tot de Robots eten de bevers wel! Stanley Stekker heeft het te druk om zelf voor een broodje te zorgen. Kunnen jullie er eentje voor hem bakken en natuurlijk ook eentje voor jezelf.

Beschrijving

Stokbroodjes bakken. De Bevers een bolletje met deeg geven en ze dit zelf om hun stok laten doen. Door de leiding laten controleren of het een beetje goed zit, zodat het er niet afvalt en dan: Bakken maar!!!! Natuurlijk voor aanvang de bevers hun handen laten wassen. Je gaat immers met voedsel werken. Na het eten ook weer handen wassen.

Voorbereiding

- Vuur in bakken laten stoken door Scouts of volwassenen
- Stokken voor de broodjes klaarzetten
- Brooddeeg maken met zelfrijzend bakmeel en water
- Water in emmers klaarzetten voor de veiligheid

Materiaal

- Stoelen of krukjes zodat de Bevers rustig kunnen gaan zitten als ze aan het bakken zijn
- Stokken voor de broodjes
- Hout om te stoken
- Bakken om in te stoken
- Vuur
- Zelfrijzend bakmeel
- Water voor het deeg en om te blussen
- Kommen voor het deeg
- Wasteiltje met zeep en handdoeken
- Emmers voor bluswater

Tips & Veiligheid

- Verschillende emmers water neerzetten voor de veiligheid
- Bevers op veilige afstand houden van het vuur
- Bevers van te voren melden dat ze goed moeten luisteren en rustig moeten zitten tijdens het bakken, anders kunnen ze geen broodje bakken en moeten ze weg bij het vuur

Bij het verlaten van het activiteitengebied krijgt elke groep een stuk van een robot mee

2.2 De Boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Robots vind je overal op de wereld. Sommige zijn heel vierkant van vorm, soms heel verfijnd, soms gemaakt om maar één taal uit te voeren, soms kunnen ze de kleinste dingen maken. Maar ook al zijn ze verschillend, het zijn en blijven allemaal robots. In tekenfilms worden robots ook uitgerust met een stem, een mechanisch geluid, maar met een eigen taal, de taal van het land waarin ze gemaakt zijn. En of je dat u als Nederlandse bever kunt verstaan, dat valt nog maar te bezien.

INT1: Wie is wie



Thema-intro

De robot spreekt een andere taal, maar hoe kun je begrijpen naar wie hij wil.

Beschrijving

Voor elke bewoner in Hotsjietonia is een naam in de taal van de robot geschreven, de leiding leest de namen voor, maar wie o wie is dit? In plaats van de robottaal uit het verhaal kan je ook een eigen

robottaal verzinnen. Hang 3 vellen met afbeeldingen van een bewoner op, waarvan telkens 1 het goede antwoord is. Voor elk goed antwoord ontvang je een punt.

Vorbereiding

Maak voor elke bewoner een naamkaart in de taal van de robot. Van elk naambord heb je drie varianten, waarvan 1 de juiste is.

Hang de naamkaarten op.

Materiaal

- Van elke bewoner 3 naamkaarten/vlaggen
- Afbeeldingen/posters van de bewoners
- Lijn op posters op te hangen
- Volledige lijst met de juiste namen in de robottaal

Tips & Veiligheid

- Als je wil dat het spel langer duurt kun je meerdere bewoners toevoegen.
- Gebruik eventueel vlaggen ipv naamkaarten.
- Gebruik in plaats van de robot-taal een taal met afbeeldingen, bijvoorbeeld een ster voor Sterre Stroom, een stekker voor Stanley Stekker, voor Rozemarijn een roos, voor Professor Plof een maatbeker, voor Bas Bos een bijl, voor Rebbel een krant, voor Noah kussens, voor Keet Kleur een blik verf, voor Fleur Kleur een voorleesboek en voor Steven een zaklamp
- Afbeeldingen van de bewoners van Hotsjietonia zijn te vinden via de links:
 - <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/608-beverthema-afbeeldingen-deel-2/file>
 - <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/607-beverfiguren-afbeeldingen-deel-1/file>

INT2: Voor wie is welk pakket?



Thema-intro

De internationale pakket-service dienst heeft pakketjes uit het buitenland achtergelaten bij de boot van Sterre en Steven Stroom maar is vergeten voor wie welk pakket is.

Beschrijving

Er ligt een stapel pakketten in verschillende kleuren. Maar voor wie is welk pakket. De pakketten moeten op kleur worden gesorteerd, maar in de rode pakketten zit een briefje, kaart of voorwerp. Lukt het de bevers de rode pakketten bij de juiste ontvanger af te geven.

De voorwerpen in de pakketten zijn typerende zaken voor verschillende landen die een duidelijke link hebben naar een van de bewoners van Hotsjietonia.

Voorbeelden van voorwerpen in de rode pakketten zijn:

- Een oosters kussentje voor Noa;
- Een Flamencojurk uit Spanje voor Fleur Kleur;
- Een boomstam tropisch hardhout uit Brazilië voor Bas Bos;
- Een nieuw fototoestel uit Japan voor professor Plof;
- Een zaklamp uit China voor Steven Stroom, besteld via "Ali Express";
- Een kist met gaatjes met een aap voor Rebbel;
- Een knopenboek uit Engeland voor Sterre Stroom;
- Een zonnepaneel uit Australië voor Stanley Stekker;

- Een doos Kip Tandoori uit India voor Rozemarijn;
- Een schilderij van een Amerikaanse schilder voor Keet Kleur.

Vorbereiding

Maak een groot speelveld

Leg de pakketten in het midden van het veld op een grote hoop en vooral kris kras door elkaar.

Ga met de bevers aan de rand staan. In de hoeken van het speelveld kun je met een kleur aangeven welke pakketten waar heen moeten. (Houd een korte tijdsduur van ca 5 minuten)

Materiaal

- Veel pakketten in 4 basis kleuren, bijvoorbeeld groen, geel, blauw, wit en rood. Op de rode pakketten zitten een plaatje van de ontvanger.
- Kleur bordjes voor in de hoeken van het speelveld
- Voorwerpen of plaatjes van voorwerpen voor in de rode pakketten

Tips & Veiligheid

- De pakketjes kunnen ook per boot worden gebracht als je in de regio beschikking hebt over waterwerk groepen.
- De bezorgplaatsen van de pakketten kunnen ook havenplaatsen zijn in verschillende kleuren.

INT 3: Dat boek ken ik, toch?



Thema-intro

De bewoners van Hotsjietonia vertellen elkaar wat er hetzelfde was in het huis waar ze geslapen hebben en wat er anders was. Ik ben al vaak in elk huis van Hotsjietonia geweest. Ik vertel ook wat hetzelfde is en wat anders is. Ik vertel over boeken, die ik heb gezien in de boekenkast van Sterre en Steven. In de boekenkast staan boeken van Nijntje. Maar ook boeken van Miffy. In alle boeken staan dezelfde plaatjes: het konijntje Nijntje. Maar in het boek Miffy staan de woorden in een andere taal en heet het konijntje Miffy. Sterre vertelt, dat ze de boeken van Nijntje heel leuk vindt. Tijdens hun reizen kocht ze in andere landen de boeken over Nijntje in een andere taal: boeken over Miffy.

Beschrijving

Op de tafel liggen plaatjes van voorkanten van vertaalde kinderboeken (bijvoorbeeld van Nijntje, de boze heks of van Pluk van de Petteflet). De voorkant van het Nederlandse boek en de voorkant van het boek in andere talen. De kinderen en de leiding praten kort met elkaar over wat hetzelfde is en wat anders is.

Daarna leest iemand van de leiding een verhaal voor in het Nederlands van bijvoorbeeld Nijntje, de boze heks of Pluk van de Petteflet. De bevers maken gebaren bij het verhaal. (Bijvoorbeeld als Nijntje gaat eten, doen ze alsof ze eten.)

Vorbereiding

- Kies een boek waaruit je wil voorlezen aan de bevers. Leen het van iemand of leen het in de bibliotheek. Misschien heb je het zelf. In de bijlage-brochure vind je enkele voorbeelden.
- Zoek op internet plaatjes van de voorkant van vertaalde kinderboeken. Bijvoorbeeld van Nijntje, Pluk van de Petteflet, De krokodil die niet van water hield, de boeken over de boze heks, wij gaan op berenjacht. (Zie bijlage)

Materiaal

- Plaatjes van de voorkant van vertaalde kinderboeken. Bijvoorbeeld van Nijntje, Pluk van de Petteflet, de krokodil die niet van water hield, de boeken over de boze heks, wij gaan op berenjacht
- Boek wat je wil voorlezen.

Tips en veiligheid

- Laat ook verlegen kinderen aan het woord komen.
- Doe de gebaren zelf mee of noem ze van te voren.
- De boeken van *Nijntje* (geschreven door Dick Bruna): in het Engels *Miffy*, in het Deens *Miffys Verden*, in het Duits *Ninchen*
- *Pluk van de Petteflet* (geschreven door Annie MG Schmidt): in het Engels *Tow-Truck Pluck*, in het Duits *Pluck mit dem Kranwagen*
- *De krokodil die niet van water hield* (geschreven door Gemma Merino): in het Engels *The crocodile who didn't like water*, in het Spaans *El Cocodrilo al que no le gustaba el agua*, in het Frans *Le crocodile qui avait peur de l'eau*.
- Hanna Kraan heeft veel boeken met korte verhalen over de boze heks geschreven. Bijvoorbeeld: *Verhalen van de boze heks* (in het Engels *Tales of the wicked witch*), De boze heks is weer bezig (in het Engels *Wicked witch is at it again*), Bloemen voor de boze heks (in het Engels *Flowers for the wicked witch*), Hier is de boze heks (in het Engels *Here is the wicked witch*), Kom je dansen, boze heks? (in het Engels *Come and Dance, wicked witch*).
- *Wij gaan op berenjacht* (Michael Rosen en Helen Oxenbury). Vertaald uit het Engels (*We are going on a bear hunt*).

INT 4: Lielingsland



Elke bewoner van Hotsjietonia heeft wel een plekje waar ze het liefst zijn. Voor de ene is dat dichtbij huis, maar voor de ander is dat in het buitenland. Soms gaan de bewoners met vakantie, voor Stanley Stekker is dat naar Japan, want daar komen de nieuwste technische snufjes vandaan. Noa droomt van een reis naar India om daar een Yogacursus te gaan doen en Fleur Kleur is net terug uit Italië waar ze een modebeurs heeft bezocht. Sterre en Steven willen met hun boot naar Scandinavië, maar de rest blijft voorlopig nog gewoon in Hotsjietonia. Die hebben nog geen vakantieplannen gemaakt.

Beschrijving:

Op het speelveld zijn vier mogelijkheden. Je kunt alle vier de activiteiten doen, maar je kan er ook maar eentje kiezen of misschien twee.



Stanley Stekker: Wanneer Stanley Stekker in Japan is heeft hij ogen te kort. Overal ziet hij kabeltjes, stekkers, telefoontjes, computers, te veel om op te noemen. Alles wil hij uit proberen. Daarbij moet hij heel precies te werk gaan. Laat de bevers per persoon aan de hand van de beschrijving een stekker en een contra stekker aan een stuk draad bevestigen.

Noa: Haar liellingsland is India. Jaren geleden heeft ze daar een yoga-cursus gevolgd. Alle bevers gaan lekker lui op een matje liggen en doen op aanwijzing van de spelleider allerlei yoga-bewegingen.



Fleur Kleur: is net terug van een modebeurs in Italië. De meest mooie kleding ontwerpen heeft ze daar gezien. Deze waren niet alleen door vrouwen ontworpen, maar juist heel veel modeontwerpers zijn mannen. Alle bevers worden een modeontwerper en krijgen een model om aan te kleden. Dat kan met kleurtjes, viltstiften, maar ook met stukjes papier of lapjes en lijm. Laat de bevers zelf ontwerpen wat ze willen, een broekpak, een avondjurk een pyjama.



Sterre en Steven Stroom gaan graag met hun boot naar de wateren van Scandinavië. Vooral Finland vraagt om goede stuurmanskunst om om alle eilandjes heen te varen. Nodig hiervoor iemand uit die in het bezit is van kleine bestuurbare bootjes. De bevers mogen om de beurt een bootje besturen langs een parcours. Wie maakt de minste aanvaringen.

Vorbereiding:

- Persoon benaderen die in het bezit is van bestuurbare bootjes
- Afhankelijk van de persoon de materialen bij een zoeken

Materiaal

- Stanley Stekker:
 - Stekkers
 - Contrastekkers
 - Draad
 - Plaatjes van hoe te bevestigen
- Noa:
 - yogamatjes, tuinkussen of iets dergelijks waarop de bevers rustig kunnen liggen
 - Yoga oefeningen op papier (Zie blz 24 en 25 van de Bevergids of de bijlage-brochure, en deze link: <https://www.oudersvannu.nl/kind/ontwikkeling/kinderyoga/>);
- Fleur Kleur:
 - p.p. Een A4 met mode pop
 - Kleurpotloden
 - Viltstiften
 - Gekleurd designpapier
 - Lapjes,
 - Lijm
 - Scharen
 - Tafel en banken
- Sterre en Steven Stroom
 - Grote (gepioneerde) waterbak
 - Bestuurbare bootjes
 - Pilonnen om een parcours mee uit te zetten

Tips en veiligheid

- Zorg voor niet te grote groepjes
- Bij Stanley Stekker voldoende leiding
- Zoek voor de activiteit van Noa een zo rustig mogelijke plek
- Let op kindvriendelijke scharen
- De modepoppen zijn goed te kopiëren uit een Topmodel boek (verkrijgbaar bij een speelgoedwinkel)
- Lapjes en papier met een kleine print zijn aan te raden
- Maak duidelijke afspraken met de persoon die de bestuurbare bootjes levert,
- Bepaal een maximum tijd dat elke bevers mag sturen

2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)

Wat is Stanley Stekker toch knap. Hij heeft het met heel veel technisch geknutsel voor elkaar gekregen om van elke bewoner van Hotsjietonia een sprekend lijkende robot te maken. En ook al bewegen de robots wat houtherig, het lijkt erop dat zij ook in hun manier van doen op hun echte bewoners lijken. Op zijn robots natuurlijk. Maar doordat Professor Plof heeft lopen rommelen aan de knoppen, gedragen de robots zich nu juist helemaal niet zoals Stanley Stekker had bedacht.

ID1: Doe net als ik!



Thema-intro

Om Stanley Stekker te helpen de losgeslagen robots in het gareel te krijgen, helpen de bevers om ze kleine opdrachtjes te laten uitvoeren. Rust en regelmaat is van groot belang om straks goed geprogrammeerd te kunnen worden.

Beschrijving

De bevers gaan twee aan twee tegenover elkaar staan. De ene bever is de robot, de ander is gewoon mens. De "Mens-bever" doet heel rustig zijn ene arm omhoog, de "Robot-bever" moet het gebaar nadoen. Daarna weer een ander rustig gebaar en zo kan je een tijd doorgaan. Halverwege wordt er gewisseld en kan de nieuwe "Mens-bever" ook een aantal gebaren maken die de nieuwe "Robot-bever" na moet doen.

Voorbereiding

- Verzin als leiding wat eenvoudige en rustige bewegingen voor het geval de 'mens-bever' het even niet weet te bedenken.

Materiaal

Geen materiaal

Tips & Veiligheid

- Zet de koppels uit elkaar zodat ze elkaar niet kunnen aanraken
- Vinden de bevers het moeilijk om zelf iets te verzinnen, doe het als leiding dan voor
- Let goed op dat de bewegingen juist worden nagedaan

ID2: Een levende machine



Thema-intro

Ondanks het feit dat robots machines zijn, willen zij toch graag dat kunnen doen wat mensen ook doen. Heel veel taken kunnen zij al uitvoeren, niet omdat ze het zelf kunnen, maar omdat ze door een computer bestuurd worden. Dat gaat niet zomaar één, twee drie. Dat moet stapje voor stapje opgebouwd worden. Elk machine onderdeelje heeft een eigen taak, de ene grijpt, de ander draait, de volgende pakt aan en schuift door. Als een grote machine waarin elk radertje een onderdeel vormt van een groot geheel. Als er eentje ontbreekt, loopt de machine of op hol of stop met werken.

Beschrijving

De bevers staan op twee lange rijen. Vooraan de rij staat een leider die een bal doorgeeft op een speciale manier, (met twee handen, met één hand, over het hoofd, onder de benen door enz.). De bevers geven de bal op dezelfde manier door. Valt de bal, dan weer vooraan beginnen.

Voorbereiding

Geen

Materiaal

- Per rij één grote bal;
- Eventueel per rij nog meer ballen of andere attributen

Tips & Veiligheid

- Ter afwisseling kan je het formaat van de ballen veranderen

ID3: Wat zijn de verschillen



Thema-intro

Noa heeft haar robot mee naar haar huis genomen. Haar robot komt helemaal tot rust in haar huis. Noa heeft tijd om eens na te denken over wat een robot tegenwoordig allemaal doet. Heel veel dingen die je als mens vroeger deed, kan nu door een robot of door wat voor machine dan ook gedaan worden. Lekker lui in de kussen doezelt Noa weg.

Beschrijving

De bevers zitten of hangen of liggen lekker in de kussens bij Noa. Met elkaar denken ze na over wat voor huishoudelijke klusjes tegenwoordig machinaal gaan. Eén voor één mogen de bevers iets opnoemen waarvan ze denken dat het vroeger met de hand gedaan werd en tegenwoordig met een machine.

Voorbereiding

- Een lijst maken van huishoudelijke klusjes die door een machine zijn overgenomen.

Materiaal

- Lijst met bedachte klusjes

Tips & Veiligheid

- Je kunt de bevers ook één voor één een opdracht geven van een klusje dat met de hand gedaan werd en dit laten uitbeelden

ID4 Wat maakt mij, mij!



Thema-intro

Rozemarijn is weer wat bekomen van de schrik en gaat bij Noa op bezoek. Ze heeft al een tijd lopen denken waarom Stanley Stekker besloten heeft om van alle bewoners van Hotsjietonia een robot te maken. Robots zijn en blijven machines en als hij ze bestemd heeft voor het Grote Scouting Museum, waarom dan geen wassen beelden, die kunnen veel preciezer lijken op de echte bewoners.

Beschrijving

De groep bevers in kleinere groepjes verdelen. Voor de groepjes staan op een afstand de tien bewoners van Hotsjietonia. Ze staan allemaal in hun ondergoed. Op een grote stapel liggen de kleding, de pruiken en eventueel iets wat speciaal bij een figuur hoort. Om de beurt mag één bever van elk groepje iets uitzoeken dat bij hun figuur hoort. Hij loopt naar zijn figuur en trekt het aan, zet het op of geeft het aan. Dan terug, nummer 2 aantikken en die gaat ook een voorwerp naar het figuur brengen. Welk groepje heeft het eerste de figuur netjes aangekleed en voorzien van wat er speciaal bij die figuur hoort.

Vorbereiding

- 10 grote poppen maken (aankleedpoppen)
- Kleding van elke pop maken
- Attributen maken die bij de pop horen

Materiaal

- 10 poppen
- Kleding
- Attributen
- Startlijn

Tips & Veiligheid

- Indien mogelijk is het natuurlijk heel leuk om levende poppen te gebruiken, (vraag hulp bij scouts of explorers). Zorg bij levende poppen voor passende kleding. Kies bij levende poppen voor niet te grote scouts/explorers, anders kunnen de bevers ze niet zelf aankleden.

Bij het verlaten van het activiteitengebied krijgt elke groep een onderdeel van de robot mee.

2.4 Het huis van Rebel en Bas Bos (Buitenleven)

De bewoners van Hotsjietonia hebben een nachtje van huis geruild. Ze hebben toen ook voor het huisdier van de eigenlijke bewoner gezorgd. De robotjes zorgen voor problemen: robot Bas zet de vogelkooi open en robot Sterre gooit per ongeluk de afvalbak om. Al het afval valt in het water. En dan gaat het regenen en worden de robotjes nat. Is dat wel goed voor ze?

BL1: Huisdieren



Thema-intro

De bewoners van Hotsjietonia hebben een nachtje van huis geruild om te kijken hoe het in een ander huis is; wat is hetzelfde, wat is anders. Ze hebben toen ook voor de huisdieren gezorgd. Het zijn allemaal huisdieren, die eten en drinken en een slaapplek nodig hebben. Maar Hond moet uitgelaten worden. Poes loopt zelf naar buiten. Hond en Poes eten niet hetzelfde eten.

Beschrijving

Op de tafel liggen plaatjes of foto's van huisdieren. Hebben de bevers huisdieren? Ze vertellen over hun eigen huisdier of over het huisdier van iemand die ze kennen. Wat eten de dieren, waar slapen ze, enz? Daarna leggen ze bij de plaatjes/foto's van de huisdieren plaatjes van voer, slaapplek enz. Bijvoorbeeld:

- Hond: voer, drinkbak, riem of plaatje van een hond die uitgelaten wordt, mand, speelgoed, kluif, (verscheurde) krant.
- Hamster: kooi, molentje, zaagsel, voer, waterflesje, loopbuis.
- Konijn: groot hok eventueel op gras, hooi, zaagsel, voer (wortel), waterflesje.
- Poes: voer, waterbak, mandje, kattenluikje, speelgoed, krabpaal, kattenbak.
- Cavia: grote kooi, voer, zaagsel, hooi, waterflesje, knaaghuis.
- Vis: aquarium, waterplanten, zand, voer, waterkasteel.
- Vogel: vogelkooi, stastok, voer, muzieknoten (zingende vogels).

Vorbereiding

- Verzamel plaatjes of foto's van huisdieren en wat ze nodig hebben van internet, eigen foto's of uit reclamefolders. Of het echte materiaal, bijvoorbeeld hooi, voer, speelgoed.

Materiaal

- Plaatjes of foto's van huisdieren en wat ze nodig hebben.
- Of het echte materiaal, bijvoorbeeld hooi, voer, speelgoed.

Tips & Veiligheid

- Nog leuker om huisdier knuffels te regelen die je misschien zelf hebt of die je kan lenen. En echt voer, voerbakjes, waterflesjes, wortels, gras, riem enz.

BL2: De vogels zijn ontsnapt !



Thema-intro

Robot Bas heeft de vogelkooi van Bas opengezet. De vogels zijn weggevlogen. Ze zitten in de bomen en in het huis. Sommige vogels zie je zo zitten. Andere vogels zie je niet zo goed. Dat komt door hun schutkleur.

Beschrijving

In de bomen en struiken of in het huis zitten kaartjes van vogels. De bevers gaan de vogels zoeken. Leg de bevers uit wat een schutkleur is. Geef eenvoudige voorbeelden. Gebruik er een boek over vogels in de natuur bij.

Als de bevers de vogels hebben gevonden, worden een aantal vogels uit de bomen en struiken of van hun plek in huis gehaald. Ze gaan deze vogels op een andere plek verstoppen en letten daarbij op de schutkleur.

Vorbereiding

- Zoek op internet plaatjes van vogels en print deze op stevig papier of plak ze op karton.
- De vogels in bomen en struiken zetten of op kasten, tafels, raamkozijnen enz. Sommige vogels zijn goed zichtbaar, andere vogels zijn voor een deel verstopt. Maak gebruik van de schutkleur van een vogel.
- Een natuurboek over vogels lenen of plaatjes zoeken op internet

Materiaal

- Plaatjes van vogels, geprint op stevig papier of geplakt op karton
- Een natuurboek over vogels of plaatjes

Tips & Veiligheid

- Ga voor de Bever-Doe-Dag met de bevers naar een park of bos. Laat de bevers naar vogelveertjes zoeken. Die veertjes plak je op de vogelplaatjes, die je bij dit spel gebruikt.
- Vouw van vouwblaadjes en ander gekleurd papier allerlei soorten vogels en ook verschillende kleuren vogels. Op internet kun je vinden hoe je dat kunt doen. In de bibliotheek zijn zeker ook boeken waar dat in staat.

BL3: Troep in het water



Thema-intro

Robot Sterre heeft per ongeluk de afvalbak, die op het dek staat, omgegooid. Alles is in het water gevallen. Sterre haalt het uit het water. Ze zorgt ervoor om de vissen en de andere bewoners van de sloot niet te raken, want daar schrikken ze erg van.

Beschrijving

In een zwembadje liggen vissen, (bad-)eendjes, (bad-)kikkers, (eventueel speelgoed-waterinsecten) en afval. De leiding en de bevers bespreken met elkaar wat er wel en niet in een sloot hoort.

De bevers halen met een schepnetje het afval uit het water. Voorzichtig, zonder de vissen, eendjes en andere waterbewoners te raken.

Als de bevers al het afval uit het badje hebben gehaald, gaan ze het afval scheiden: plastic, blikjes, papier.

Vorbereiding

- Afval verzamelen
- Schepnetjes lenen of maken
- Vissen maken van bijvoorbeeld piepschuim, of speelgoedvissen kopen of lenen
- Badeendjes en badkikkers en eventueel speelgoed-waterinsecten kopen of lenen.

Materiaal

- Afval
- Schepnetjes
- Vissen, badeendjes, badkikkers, eventueel speelgoed-waterinsecten
- Badje
- Water
- Bakken om het uit het water gehaalde afval in te doen en te scheiden

Tips & Veiligheid

- Verzamel om hygiënische redenen geen afval waar etensresten aan zitten en let er ook op dat er geen scherpe randen of hoeken aan het afval zitten.

BL4: Oh het gaat regenen



Thema-intro

Robots kunnen niet zo goed tegen water. Dus als het regent, hagelt of sneeuwt, gaan ze snel naar een plek waar ze droog staan. Ze kunnen wel tegen zon, wind bewolking.

Beschrijving

Besprek met de bevers wat voor weer het kan zijn: zon, wind, wolken, regen, hagel, sneeuw. Regen, hagel en sneeuw zijn nat en dus niet goed voor de robots. Zon, wind en wolken zijn niet erg, want dat is droog.

De bevers zijn robots en lopen op een stuk van het terrein of in een ruimte in het clubgebouw. Een bever is de weerman. De andere bevers lopen achter de weerman aan. Ze roepen: "Weerman, wat voor weer wordt het?" Zegt hij zon, wind of wolken, dan blijven ze achter hem aan lopen. Zegt hij

regen, hagel of sneeuw, dan rennen ze weg naar een afgesproken plek. Dat kan een plek onder een afdak zijn of een tent, of gewoon een plek op het speelveld, waar iemand van de leiding staat met een (grote) paraplu. De weerman probeert de bevers te tikken. Op de droge plek kunnen ze niet getikt worden.

Vorbereiding

- Speelveld afzetten
- Droge plek aangeven, eventueel tent neerzetten

Materiaal

- Materiaal om speelveld af te zetten
- Eventueel tent of (grote) paraplu

Tips & Veiligheid

- Dit is een renspel. Zorg voor een vlak terrein.

Bij het verlaten van het activiteitengebied krijgt elke groep een onderdeel van een robot.

2.5 Het Speelveld (Sport & Spel)

Terwijl Stanley Stekker druk bezig is de code voor de robots te vinden, doen de andere bewoners van Hotsjietonia spelletjes met hun robots.

SPS1: Waar heb ik gelogeed?



Thema-intro

Wanneer de robots straks in het Grote Scouting Museum staan willen ze na praten over hun avontuur in Hotsjietonia. Ondanks dat ze best voor een heleboel onrust hebben gezorgd, kijken de robots terug op een fijne tijd. Met elkaar hebben ze het over dat bijzondere dorp. Iedereen wil tot in de details het juiste beeld schetsen. Wie woonde waar, wie deed wat. Dat is net zoals je zelf met vakantie bent geweest in het buitenland en dan wil je ook van alles en nog wat vertellen.

Beschrijving

In de ene hoek van het speelveld hangt een plattegrond van Hotsjietonia, daarop staan de bewoners bij hun eigen huis. In de tegenoverliggende hoek hangt ook een plattegrond, maar dan zijn de bewoners bij een ander huis. Daar hebben ze immers een nachtje gelogeed.

Opdracht is om zo snel mogelijk de bewoners in hun eigen huis te zetten. Welke groep zet een recordtijd neer.

Vorbereiding

- Twee plattegronden van Hotsjietonia maken en ook de plek waar de bewoner moet staan een magneetstrip aanbrengen
- De bewoners 2 keer kopiëren en uitknippen en op de achterkant een magneetstrip plakken

Materiaal

- 2x plattegrond Hotsjietonia (buitenkant: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/610-kaart-hotsjietonia/file>)
- 2x alle bewoners van Hotsjietonia (<https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/608-beverthema-afbeeldingen-deel-2/file> en <https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/607-beverfiguren-afbeeldingen-deel-1/file>)

- Stopwatch
- Voor de uitbreiding 2x bord met de interieurs van Hotsjietonia maken
(<https://www.scouting.nl/downloads/spel/bevers-1/thema/2668-woonkamers-dorpsbewoners-hotsjietonia/file>)

Tips & Veiligheid

Hang de platen niet te hoog

Om het spel wat moeilijker te maken kan je ook het interieur van de huizen gebruiken

SPS2: Batterij leeg



Thema intro

De robots lopen en rennen door Hotsjietonia. Zouden ze nooit moe worden? Dat niet, maar hun batterij kan natuurlijk wel op raken. En dan blijven ze staan zoals ze liepen, renden of stonden in hun laatste beweging.

Beschrijving

De bevers zijn robots. Ze lopen en rennen door de ruimte, houterig zoals robots dat doen. Of ze staan stil en maken bewegingen met hun armen. Op een signaal van de leiding staan ze stil in de laatste beweging.

Andere mogelijkheden:

Als de leiding - op de toon van een robot - 'batterij leeg' zegt, staan ze stil in de laatste beweging.

Je kunt ook een computer- of robotgeluid laten horen, dat je hebt gedownload van internet.

Voorbereiding

- Als je buiten speelt, het speelveld afbakenen.
- Download een computer- of robotgeluid van internet, bijvoorbeeld :
 - <https://www.zapsplat.com/sound-effect-category/robots/>
 - http://www.soundboard.com/sb/Robot_sounds

Materiaal

- Eventueel fluit, bel, computer- of robotgeluid

Tips & Veiligheid

- Zorg voor een vlakke ondergrond.
- Als je het spel buiten speelt, geef dan aan waar de grenzen van het speelveld zijn. De bevers lopen niet buiten het speelveld.

SPS3: Met z'n allen in de bus



Thema intro

De bewoners van Hotsjietonia vertellen wat hen is opgevallen in het huis van een ander. Noa heeft in de boot van Sterre en Steven geslapen. Daar hangt een foto van een bus vol met mensen en bagage. In Nederland kunnen bussen ook heel vol zijn. Maar zo vol als op die foto, dat gebeurt niet in Nederland. Stuiiter wil wel eens weten hoe dat is om zo'n volle bus te zitten. Hoe zorg je er dan voor, dat toch iedereen in de bus kan?

Beschrijving:

Op een grasveld of ander zacht terrein ligt een deken of een kleed. De bevers gaan proberen om (eventueel met bagage) met hun groepje op die deken te kunnen zitten. Eerst is er nog veel ruimte.

Later wordt de deken of het kleed steeds kleiner. Als de leiding de ruimte op de deken kleiner maakt, wachten de bevers op een afstand.

Vorbereitung:

- Leg op een vlak terrein een deken of kleed neer.
- Plaatje van een bus vol met passagiers en bagage zoeken. Bijvoorbeeld:
 - <http://www.arco-images.de/voll-beladener-lkw-bus-transport-madagaskar-afrika-bilder-fotos/1164313.jpg>
 - http://2.bp.blogspot.com/-T5gkB4_MiL8/UGcDOlyibXI/AAAAAAAAAsuQ/jEk7qEIOIZc/s1600/crowded-train.jpg
- Plaatje van een (volle) bus in Nederland zoeken. (bijvoorbeeld <https://www.ovnieuwsuit groningen.nl/wp-content/uploads/2017/10/gratisbussenokt2017.jpg>)

Materiaal

- Dekens of kleed
- Plaatje van een bus vol met passagiers en bagage
- Plaatje van een (volle) bus in Nederland
- Eventueel bagage (zachte rugzakjes, knuffels)

Tips & veiligheid

- Dit is een loop/rengspel. Let op een vlakke ondergrond.
- Let erop, dat de bagage geen scherpe, harde uitsteeksels heeft.

SPS4: Boten



Thema intro

Noa heeft op de boot van Sterre en Steven geslapen. Dat was leuk. Het lijkt op een gewoon huis met een bed, een tafel en een douche. Wel is het een klein huis. En de boot beweegt op de golven. Je kan zien, dat Sterre en Steven veel van boten en varen houden, want aan de wand hangt een poster met allerlei boten: zeilboten, kano's, motorboten, roeiboten en vrachtschepen. Sterre en Steven leggen uit wat voor boten dat zijn. En ze vertellen, dat ze nog meer foto's van boten hebben: houten boten, boten van metaal of kunststof, zeilboten. Die laten ze aan Noa en Stuitier zien. Met alle boten kan je varen en toch zijn ze anders. Ze hebben zelfs twee foto's van dezelfde boot, maar ze liggen wel allemaal door elkaar.

Beschrijving

De bevers praten over de poster met soorten schepen. Wat kan je met die boot doen? Heb je zo'n boot wel eens gezien? Of mee gevaren?

Daarna spelen ze een memoryspel over soorten boten. Op tafel liggen 2 sets kaarten van soorten boten. Welke horen bij elkaar?

Vorbereitung

- Zoek op internet afbeeldingen van boten.
- Maak een kleine poster met soorten boten, bijvoorbeeld een zeilboot, een kano, een motorboot, een roeiboot en een vrachtschip.
- Maak een memoryspel met afbeeldingen die je vindt op internet of print de memorykaartjes van de bijlage. Je kunt alle kaartjes of een aantal kaartjes gebruiken voor het spel.

Materiaal

- Poster met soorten boten
- Memory spel met plaatjes van boten (in de bijlage)

Tips & veiligheid

- Bespreek de poster met de bevers. Wat is er te zien? Hebben ze zulke boten wel eens gezien?
- Zorg ervoor, dat ook verlegen bevers aan de beurt komen.

2.6 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

Professor Plof voelt zich eigenlijk wel een beetje bezwaard. Doordat hij aan de knoppen van de afstandsbediening heeft zitten drukken, is er een grote chaos ontstaan. Dat is zeker niet veilig te noemen. Gelukkig is alles wel een beetje onder controle, maar hij had verstandiger moeten zijn. Dus trekt hij zich terug in zijn lab en schrijft een lijst op met dingen waar je aan moet denken als er iets verkeerd dreigt te gaan. In de tussentijd gaat Rozemarijn in de keuken aan de slag. Dat moet ook wel, want de robots hebben daar een behoorlijke rommel gemaakt en hygiëne is in elke keuken van groot belang. Etenswaren laten rondslingeren en flessen met vloeistoffen moeten niet met elkaar verwisseld worden, dat kan heel fataal zijn.

VG1: gezond eten



Thema-intro

Robot Rozemarijn is in de keuken van het huis van Professor Plof en Rozemarijn beland en opent alle keukenkastje. Daarin staan blikken en dozen waar de robot niks mee kan. Een robot eet immers niet. Maar bevers wel.

Beschrijving:

De bevers mogen uit de moestuin en de koelkast van Rozemarijn vijf lekkernijen halen en deze op een prikker steken en oppeuzelen. Met de bevers bespreken waarom iets in een koelkast bewaard moet worden en wat groeit er in de moestuin van Rozemarijn. Waarom groeien er lekkernijen niet in Nederland en moet je die op de markt kopen. Zo leren de bevers wat over voedingsmiddelen.

Vorbereiding

Etenswaren en satéprikkers kopen en eventueel in stukjes snijden.

Materiaal

- Schalen
- Worstjes, kaasblokjes, tomaatjes, komkommer, worteltjes e.d.
- Vruchten, druiven, stukjes appel, peer, banaan e.d.
- Mesjes en snijplankjes
- Satéprikkers
- Bordjes

Tips & Veiligheid

- Wanneer bevers zelf gaan snijden, zorg dat ze zitten en genoeg ruimte hebben in verband met elkaar stoten.

VG2: Gezondheidszorg, brancard race



Thema-intro

Robot Rozemarijn en Robot Professor Plof hebben de knuffeldieren van Rozemarijn gevonden. Allebei willen ze dezelfde pop of beer hebben. Dat wordt een probleem. Hard trekken en rukken met als gevolg losse ledematen. Naar de poppendokter.

Beschrijving

In estafettevorm de bevers met een gewonde knuffel op een brancard naar de poppendokter laten hollen, daar laten behandelen, met verbandmateriaal (zwachtels, mitella e.d.) en dan weer terug. Zet een eenvoudig parcours uit dat de bevers met de brancard moeten afleggen, (slalom, een grote tafel waar ze onderdoor moeten, een smal poortje enzovoorts.) Aan het eind staat een leiding in een witte jas die de poppendokter is. Je kunt dit spel met twee of drie groepjes gelijktijdig spelen. Per brancard 2 bevers.

Voorbereiding

brancards maken, eventueel beren of poppen van een ledemaat ontdoen, verbandmateriaal verzamelen

Materiaal

2 of 3 brancards

2 of 3 slachtoffers (super grote knuffeldieren)

Verbandmateriaal

Parcours materiaal, tafel, stoelen of krukjes,

Poppendokter in witte jas

Tips & Veiligheid

- Gebruik geen echte brancards, maar maak er twee op bever formaat;
- Om de bevers gelijke kansen te geven moet je eigenlijk net zoveel poppendokters hebben als er brancards zijn

VG3: Veiligheidsvoorzorgsmaatregelen



Thema-intro

Professor Plof laat zijn Robot toekijken terwijl hij wat proefjes doet. Maar dan moeten er wel eerst voorzorgsmaatregelen getroffen worden.

Beschrijving

Professor Plof wil een proef gaan doen, maar hij weet niet of het gevaarlijk is of niet. Hij geeft instructie aan de bevers wat de te doen, een ontruimingsplan. Professor Plof vertelt de bevers dat zij ondanks dat het spannend is, nooit moeten gaan hollen, alles moeten laten staan, goed moeten luisteren en dat ze moeten verzamelen op een afgesproken punt. Hij laat de bevers vast een keertje oefenen voordat hij met zijn proefje gaat beginnen. Is iedereen weer terug dan gaat hij een proef doen waarbij vloeistof flink gaat bruisen (cola met menthos). Er gaat een zoemer, dat betekent ontruimen. Doen de bevers wat ze geleerd hebben?

Voorbereiding

- Materiaal klaarzetten
- Als leiding kijken wat je voor ontruimingsplan kan opstellen voor de bevers.

- Bekijk dit filmpje:
<https://www.google.com/url?q=https://www.youtube.com/watch?v%3DCts3MrHnYIU&sa=D&ust=1528056032049000&usq=AFQjCNFy7imi7d2pINZ1XLWkXC1ZiLV0gw>

Materiaal

- Cola
- Menthos
- Zoemer
- Ontruimingsplan
- Tafel met stoeltjes of krukjes

Tips & Veiligheid

- Het liefst doe je deze activiteit in een lokaal, zodat er tijdens het ontruimen ook obstakels aanwezig zijn. Deze kan je eventueel als leiding express neerzetten.
- Leer je bevers dat ze tijdens een ontruiming nooit mogen rennen en alles laten liggen.
- Speel je het buiten, dan een ruimte met touw op de grond afzetten, ook een gang en zo zodat de bevers ook echt daardoor het "pand" moeten verlaten. Ook hier wat obstakels plaatsen.
- Kijk voor een instructie naar <https://www.youtube.com/watch?v=Cts3MrHnYIU>

VG4: Wetenschap, drijven of zinken



Thema intro

Robots kunnen niet zwemmen, dan gaan ze roesten. Daarnaast zijn ze te zwaar om te drijven. Help hen te blijven drijven.

Beschrijving

Op een tafel liggen allerlei voorwerpen, die bevers kunnen gebruiken zodat de robots kunnen blijven drijven. Om de beurt mogen de bevers wat aanwijzen en dan uitproberen in een bak met water of het ook echt blijft drijven.

Voorbereiding

Groot aantal voorwerpen verzamelen en zelf uitproberen: blijft het drijven of zinkt het?

Materiaal

- Voorwerpen, bv zwembandjes, reddingsboei, houten plankjes e.d maar ook voorwerpen die zinken
- Grote beton bak
- Helder water
- Handdoeken

Tips & Veiligheid

- Gebruik schoon kraanwater, kinderen moeten er zonder gevaar met hun handen in kunnen
- Gebruik voor elk groepje droge artikelen. Zeker kleding, papier e.d.

Bij het verlaten van het activiteitsgebied krijgt elke groep een stuk van een robot mee

2.7 Het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)

De robots van Keet en Fleur Kleur moeten er nog erg aan wennen dat hun echte personen zo creatief bezig zijn. Dansen doen ze houderig, met verf wordt alleen maar gekliederd en muziek maken gaat niet echt best. Alleen als ze nat zijn geweest, kraakt en piept het, maar dat is geen gehoor.

EXP1: Neusverven



Thema-intro:

De robots van Keet en Fleur Kleur zijn mee naar het atelier. Wanneer ze even alleen gelaten worden, lopen de twee robots door het atelier en stoten de potten met verf om. Dat is een heel gekliederd. Eigenlijk willen de robots het best opruimen, maar dat lukt niet zo best. Ze komen onder de verf te zitten. Dan zien ze een wit doek op een schildersezeltje staan. Ze smeren hun handen af, maar ook het gezicht van de robots zit onder de verf. Ze poetsen hun verfneuzen af, dat geeft een reuze leuk effect. Keet Kleur komt net binnen als ze daarmee bezig zijn. Natuurlijk schrikt Keet van de bende, maar als ze ziet wat de robots doen, krijgt ze een idee. Waarom zou zij zelf ook niet eens proberen. Verven met je neus in plaats van met je vingers of een kwast.

Beschrijving:

Verven is leuk en als je geen kwasten hebt, kan je verven met je vingers. Dat is reuze leuk! Maar heb je er wel eens aan gedacht om met je neus te verven? Verven met je neus is nieuw en dus leuker!. Ze krijgen een schoteltje met een kleur vingerverf naar keuze, ze mogen hun neus in deze verf dopen of de verf met een kwastje op hun neus doen en een schilderij maken van een van de robots.

Voorbereiding

Verf in kleine hoeveelheden op de schoteltjes doen.

Vellen papier op tafel vast plakken

3 gaten in de vuilniszakken knippen (1 voor het hoofd, 2 voor de armen.)

Voorbeelden van de robots printen. Evt foto's maken van leiding verkleed als robot

Materiaal

- Vingerverf;
- Schoteltjes of plastic bordjes;
- Vellen papier;
- Voorbeelden van de robots om na te tekenen;
- Pennen (om de namen van de bevers op het schilderij te schrijven.);
- Een waslijn met veel knijpers. (Om de schilderijen te laten drogen.);
- Vuilniszakken (Om de het beverlijf schoon te houden.);
- Zakdoekjes of theedoeken om de neus en het gezicht weer mee schoon te maken;
- Eventueel mondkapjes zodat de bever geen verf in de mond krijgt.

Tips & Veiligheid

- Zorg dat de bever de verf niet in de mond krijgt. Dit kun je eventueel voorkomen door een mondkapje te gebruiken.

EXP2: Robot Disco



Thema-intro

Keet zit achter de computer. Opeens hoort ze een hoop herrie van het dorpsplein komen. "Kijk, Fleur! Die robotten op het plein bewegen wel heel raar." Fleur kijkt even naar buiten en zegt "Mam, die robotten bewegen inderdaad wel heel raar." Fleur doet die bewegingen na. Keet zoekt op de computer naar robot muziek. Keet loopt naar het raam en zegt "Met die muziek lijkt het net of de robotten dansen."

Beschrijving:

De bevers hebben goed gekeken naar hoe Fleur en Keet Kleur de robot dans doen. Ze gaan allemaal mee proberen te doen. Een voor een bewegen de bevers hetzelfde als Fleur en Keet Kleur. In een mum van tijd staan alle bevers en ook alle leiding te dansen als een robot. En dat is leuk!

Vorbereiding

- Zoek verschillende robot nummers op het internet

Materiaal

- Muziek installatie

Tips & Veiligheid

- <https://www.youtube.com/watch?v=5DBc5NpyEoo&feature=youtu.be> Een voorbeeld van robot muziek
- https://www.youtube.com/watch?v=cTCbqzvuTBI&list=PLrJNCdjH-wSGkvQxCNQMMlSDkoC95p_ry Inspiratie om te robotdansen
- Deze activiteit is leuk om te doen met alle bevers te gelijk. Bijvoorbeeld als alle robots weg zijn.

EXP3: Een betere robot maken



Thema-intro

Keet en Fleur zijn niet blij met de robots die Stanley heeft gemaakt. Ze maken een hoop lawaai en lopen vooral in de weg. "Misschien kunnen we robots maken die erg stil zijn en minder in de weg lopen." Fleur komt met een doos vol met rommel de woonkamer binnen. Ze haalt er het een en ander uit en knutselt een lief klein robotje in elkaar. "Kijk deze robot is stil en zal niet in de weg lopen want hij blijft op de kast zitten." Keet vind het een goed plan en maakt ook een robotje.

Beschrijving:

De bevers gaan Keet en Fleur helpen met het maken van robots. Van kosteloos materiaal maken de bevers betere robots dan Stanley Stekker.

Vorbereiding

- Verzamelen van kosteloos materiaal. Kosteloos materiaal is vaak verpakkingsmateriaal wat je anders weg zou gooien. Je kunt hierbij ook denken aan lege pakken melk (Wel goed schoon spoelen!) Ook zou je de bevers zelf op zoek kunnen laten gaan naar materiaal uit de natuur.
- Voorbeelden van de nieuwe robots maken

Materiaal

- Kosteloos materiaal
- Lijm
- Verf
- Knutselpapier

Tips & Veiligheid

- Laat alle leiding die naar de bever doe dag komt kosteloos materiaal verzamelen
- Zorg dat al het kosteloos materiaal schoon is.
- Eventueel kunnen de bevers bij deze activiteit iets te drinken krijgen.
- Geef duidelijk aan hoe lang de bever nog heeft om zijn knutselwerkje af te maken. Dit voorkomt teleurstelling als het werkje nog niet klaar is en de bever al naar de volgende activiteit moet.
- Eventueel kun je een voorbeeld maken zodat de bever dit na kan maken. De bever mag natuurlijk ook zelf iets bedenken.

EXP4: Robots onder water



Thema-intro

Stanley Stekker is op bezoek bij Keet en Fleur Kleur. Hij vertelt dat er een heleboel verschillende robots zijn. Zo zijn er robots die op mensen lijken, robots die vliegen, robots die dingen kunnen maken en robots die onder water kunnen varen. Zo vertelt Stanley. Fleur en Keet Kleur luisteren aandachtig als Stanley Stekker vertelt. Fleur vindt het vooral heel bijzonder dat er robots zijn die onder water kunnen. Robots kunnen normaal niet zo goed tegen water. Keet vindt vliegende robots bijzonder omdat niet iedereen kan vliegen en deze robots lukt het zonder moeite.

Beschrijving:

De bevers hebben ook goed geluisterd naar Stanley Stekker. Zij gaan een tekening maken van een robot die kan varen onder water of van een robot die kan vliegen om Stanley te laten zien dat ze heel goed geluisterd hebben naar hem.

Vorbereiding

- Foto's verzamelen van onderwater robots
- Foto's verzamelen van vliegende robots.
- Stiften en kleurpotloden verzamelen.

Materiaal

- Foto's van onderwater robots
- Stiften
- Kleurpotloden
- Puntenslijpers
- Wit A4 papier.
- Pennen om de namen op de tekeningen te kunnen zetten.

Tips & Veiligheid

- Zorg dat alle punten van de kleurpotloden zijn geslepen voordat de bever doe dag begint
- Laat de bevers de foto zien en vertel dat ze hun eigen onder-water robot of vliegende robot mogen bedenken.
- Als de bever klaar is laat de bever dan uitleggen waarom zijn robot een onder-water robot is of waarom het een vliegende robot is.

Bij het verlaten van het activiteitengebied krijgt elke groep een onderdeel van een robot.
--

2.8 Het dorpsplein (Samenleving)

Op het dorpsplein zijn alle bewoners van Hotsjietonia en alle robots bij elkaar. Er wordt besproken wat voor taken de robots over kunnen nemen zodat er tijd overblijft voor de bewoners om samen andere activiteiten te ondernemen. Dat klinkt gek, want robots kunnen eigenlijk niets uit zichzelf. Die moeten door mensen geprogrammeerd worden. Maar wanneer zij bijvoorbeeld huishoudelijke taken overnemen, dan kan er een andere opvulling voor de uitgespaarde tijd voor gekozen worden.

SL1: Robot wil je me helpen



Thema-intro

Wat nemen de robots in de toekomst over van de mensen? De bevers bedenken wat ze niet meer zelf hoeven te doen, welke vervelende klusjes kunnen ze aan de robots overlaten. Elke bewoner heeft een robot die op hem lijkt, wat kan de bewoner over laten aan zijn robot en wat is wel handig om zelf te blijven doen.

Beschrijving

Verdeel het speelveld in 2 delen. Markeer een achterlijn aan beide zijden van het veld en middenlijn. Zet een robot in het midden van het speelveld. De robot probeert zoveel mogelijk nieuwe robots te tikken zodat de klussen worden verdeeld, want 1 robot kan natuurlijk niet alles doen.

Zing het lied met de bevers op de achterlijn

Robot, wil je mij helpen? Ja of nee? Moet ik dan nog olie halen? Ja of nee?

De robot zegt ja of nee. Bij nee mogen de bevers vrij oversteken. Bij ja vraagt de groep: hoe?

De robot op de middenlijn bedenkt een klusje.

Er wordt een klusje geroepen. Op die manier mag je het veld proberen over te steken zonder getikt te worden door de robot. Uiteindelijk blijven er geen bevers meer over. Is de laatste bever ook een robot geworden. Begin dan opnieuw.

Schipper mag ik over varen wordt 'robot wil je me helpen' de 'schipper' bedenkt waarmee de robots hem kunnen helpen. De robots steken het speelveld over terwijl ze deze taak uitvoeren, bijvoorbeeld, grasmaaiend, afwassen, stofzuigen.

Voorbereiding

Speelveld uit zetten

Materiaal

6 pionnen om het speelveld uit te zetten.

Tips en veiligheid:

- Bedenk samen met de bevers welke klussen je allemaal kunt laten doen;
- Maak het speelveld niet te groot, uiteraard afhankelijk van het aantal deelnemers.

SL2: Oud speelgoed



Thema-intro

Stanley Stekker heeft robots gemaakt voor alle bewoners van Hotsjietonia met de allernieuwste technieken. Maar wat voor soort robots en andere technisch speelgoed was er vroeger. Denk eens aan een:

- Stoommachine
- Mecano
- Technisch lego
- Transformers
- Tamagochi

Beschrijving

De bevers maken kennis met het technische speelgoed van vroeger. Welke soorten technieken werden vroeger in het speelgoed gebruikt en wat met welke robots speelden hun ouders vroeger.

Maak een bouw en speel post, laat de bevers het speelgoed van vroeger ontdekken. In het geval van een stoommachine of technisch lego is het ook leuk als er een demonstratie wordt gegeven van de mogelijkheden van dit speelgoed.

Voorbereiding

Ga binnen je regio op zoek naar mensen die nog oud technisch speelgoed hebben die ze beschikbaar willen stellen voor een beverdoedag.

Materiaal

- Speelgoed

Tips & Veiligheid

- Kijk bij een spelothek of er technisch speelgoed te leen is;
- Kijk of je bij een kringloopwinkel goedkoop tweedehands technisch speelgoed aan kan komen;
- Gebruik je bv. een stoommachine, dan de bevers op veilige afstand ervan plaats laten nemen.

SL3: Oud en nieuw



Thema-intro

De robots kijken rond in het dorp Hotsjietonia. Ze zien zoveel gebouwen en ontdekken welke gebouwen in Hotsjietonia oud of nieuw zijn.

Beschrijving

Maak een aantal afbeeldingen van gebouwen in Hotsjietonia en in jouw dorp, stad of omgeving. Laat de bevers de foto's sorteren naar:

- Vorm van de gebouwen, rond, vierkant, bijzondere vormen;
- Groot naar klein;
- Oud naar nieuw;
- Wordt het gebouw gebruikt om te wonen of te werken;
- Soort gebouw, b.v. religieus, medisch, sport en woning.

Vorbereiding

Maak voldoende platen van gebouwen en druk deze af.

Materiaal

Foto's van gebouwen en afbeeldingen van de gebouwen in Hotsjietonia.

Tips & Veiligheid

Vertel bij gebouwen met een speciale bestemming het doel van het gebouw, laat een ieder zijn/haar deel inbrengen

SL4: Regels van thuis



Thema-intro

De bewoners van Hotsjietonia hebben afgelopen nacht allemaal in het huis van een ander geslapen. Maar in een ander huis gelden andere regels. Welke regels zijn er in het thuis bij de bevers?

Beschrijving

Kringgesprek, er ligt een stapel kaartjes met onderwerpen waar in een gezin regels over zijn. Bijvoorbeeld een kaartje met een afbeelding van eten, slapen, tv, computer. De bever die het kaartje pakt vertelt welke regels er bij hen thuis zijn. Vervolgens geeft hij het kaartje door aan een andere bever, die vertelt hoe het bij hen thuis is. Na drie verschillende bevers wordt een nieuw kaartje gepakt.

Materiaal

- Vragenkaartjes

Tips & Veiligheid

- Mocht er al bekend zijn dat het om veel bevers gaat dan eventueel ervoor zorgen dat er twee spellen zijn zodat de kinderen meer betrokken zijn bij het spel.
- Als de Bever-Doe-Dag en Jungledag niet tegelijk vallen kun je het spel bij de Bevers en Welpen gebruiken.

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2019

3.1 Aankomst

Als de bevers aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Bever-Doe-Dag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan de bewegwijzering of een informatiepagina in thema.

3.2 Opening

Dit jaar verzamelen de bevers zich bij het huis van Stanley Stekker. Daar komt Rozemarijn gillend het huis uit gerend. Stanley Stekker loopt achter haar aan. Maar is het wel Stanley Stekker? Hij lijkt er wel op, maar hij ziet er zo hoekig en blikkerig uit. Het is Stanley Stekker helemaal niet, het is een robot die op hem lijkt! Al snel komt de echte Stanley aangerend. Hier ontvouwt het verhaal zich.

Het verhaal wordt uitgespeeld en aan het einde richt Stanley Stekker zich tot het publiek. Via een vraag-en-antwoord-sessie bespreekt hij de termen “grenzen”; “uitdaging” en “ontdekken”. Weten bevers wat grenzen zijn? En dat ze zelf ook grenzen hebben? Als je iets nieuws ziet of hoort word je dan nieuwsgierig? En wat doe je dan? Vandaag gaan we Stanley Stekker helpen met zijn robots en zullen grenzen ontdekken en uitdagingen aangaan. Dan worden de bevers in groepjes verdeeld en gaan zij met de themafiguren naar de diverse activiteitsvelden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar tegenstellingen. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitsgebied. Voor elk activiteitsgebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Daarnaast is ieder activiteitsgebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Deze kan je ophangen, zodat de speltakleiding ze kan lezen en eventueel kan voorlezen aan de bevers, maar ze kunnen ook inspiratie bieden voor een leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Daarnaast kun je op de www.scouting.nl Downloads - Spel - Bevers - Thema de afbeeldingen van de acht plekken in het dorp downloaden.

Er zijn in deze spelbrochure 32 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Bever-Doe-Dag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Onder “spelverloop” vind je meer informatie over hoe je de groepjes tussen de verschillende activiteiten kunt laten wisselen.

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van vier tot acht bevers worden verdeeld. Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele Bever-Doe-Dag goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Na de activiteiten komen de bevers weer terug bij het huis van Stanley Stekker. Samen met de andere bewoners is hij natuurlijk benieuwd wat iedereen vandaag allemaal heeft beleefd. Welke grenzen hebben ze overgestoken en welke uitdagingen zijn ze aangegaan? Hebben ze onderdelen kunnen verzamelen om de robots te repareren? De directeur van het Grote Scouting Museum staat al klaar om de robots mee te nemen naar het museum. Hij is reuze benieuwd. De bevers leveren alle onderdelen in bij Stanley Stekker. Deze neemt de onderdelen mee in zijn werkplaats. De toeschouwers horen veel gerommel, gehamer, getik en af en toe “Auw!”. Dan verschijnt Stanley Stekker met de robots. Voor elke deelnemende beverkolonie één. Om de dag feestelijk te eindigen zingen de bevers, samen met de directeur en de bewoners van Hotsjietonia, het rObOtLiEd (zie bijlage-brochure op www.scouting.nl). Daarna gaan de directeur en de robots terug naar het museum.

3.5 Spelverloop

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden drie opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken

Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen halen zelf bordjes met nummers/afbeeldingen van één grote wand/waslijn op de verzamelplek of een aparte wand/waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuwe, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

Voordelen:

- De bevers (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel kiezen;
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten;
- Er hoeft geen roulatie tijd in de gaten gehouden worden, alleen de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht: zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden;
- De kans bestaat dat niet alle bevers alle (populaire) activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan in dit geval tussen acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Bever-Doe-Dag duurt, maar ook

van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Ieder groepje krijgt de kans om alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatie tijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang duren en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

3.6 Tijdschema

Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. Een Bever-Doe-Dag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein half uur, betekent dit dat de hele Bever-Doe-Dag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak. Hieronder zie je een voorbeeldtijdschema voor een Bever-Doe-Dag. Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In het schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijkertijd pauze? En wie zorgt voor drinken en snacks? Nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

Tijd	Activiteit
11:00	Vorbereiding & opbouw
13:30	Aankomst bevers
14:00	Opening
14:10	Uitleg Bever-Doe-Dag
14:20	Start activiteiten
16:20	Verzamelen voor de sluiting
16:30	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16:50	Vertrek bevers

4 Laat Je zien!

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een Bever-Doe-Dag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte hebben om het contact een vervolg te geven.
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid.
- Houd je aan de gemaakte afspraken.
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Bever-Doe-Dag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een invulpersbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

5 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij het regiospel dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je regiospel komen.

Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de Bever-Doe-Dag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Bever-Doe-Dag met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun bevers toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via www.scouting.nl – Spel – Bevers – Bever-DoeDag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle bevers en beverleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Bever-Doe-Dag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Bever-Doe-Dag alvast een aantal activiteiten met het thema 'Opposites Attract' (Tegenpolen trekken elkaar aan) te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeelduitnodiging

Online vind je een format om de bevers van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld van deze uitnodiging. In het vak Tekening mag de bever zelf een tekening maken. Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op: www.scouting.nl Downloads - Spel – Bevers – Bever Doedag

Om dit thema ook naar de bevers duidelijk te maken zou je de uitnodiging ook in grensverleggend kunnen maken:

- Maak de uitnodiging in de vorm van een trekpop (zie dit [voorbeeld](#)¹)
- Maak van de uitnodiging een puzzel die de bevers zelf in elkaar kunnen zetten
- Zet in het lokaal een slagboom en laat Stanley Stekker de bevers vertellen welke avonturen ze tijdens de Bever-Doe-Dag gaan beleven als ze voorbij de slagboom gaan

In sommige gevallen zal je de uitnodiging dan handmatig moeten maken en daarna kopiëren.

Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regio-activiteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. (Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie). Kijk voor meer informatie op

<https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-blue/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl

¹ <https://maken.wikiwijs.nl/bestanden/538101/Uitleg%20maak%20een%20trekpop.pdf>

6 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over de landelijke speldraad, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

De landelijke speldraad

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen de programmagroep Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuwe speldraad gekozen. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen.

De speldraad voor dit seizoen (2018/2019) is "The Final Frontier" waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van Scoutingtechnieken *en* moderne technieken de wereld voorbij hun grenzen te verkennen. De jeugdleden worden gestimuleerd om hun eigen grenzen te ontdekken en onbekend gebied te betreden. Daarom krijgen de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken in deze speldraad extra aandacht.

In voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

Seizoen	Speldraad	Aandacht voor	Activiteitengebieden
2014/15	Expeditie Ghana: "De geheimen van Anansi"	Het internationale aspect van Scouting	Internationaal; Samenleving; Identiteit
2015/16	De Toekomstboom	Samenwerken met elkaars kwaliteiten en aan een duurzame toekomst	Buitenleven; Identiteit
2016/17	Binnenste buiten	De open verbondenheid met de buitenwereld en wat betekent Scouting voor jongeren en de omgeving	Samenleving; Veilig&Gezond
2017/18	Opposites attract - Dare 2 Explore	Het ontdekken van je eigen kwaliteiten en die van anderen	Identiteit; Expressie

De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die

centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers. De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als speelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevendenden ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek,

maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafliden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zo iets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

7 Speldraad 2018/2019 'The Final Frontier'

7.1 Uitleg

"Space the Final Frontier.....". Zo opende elke week de (nog steeds) populaire televisieserie "Star Trek" elke aflevering. De bemanningen van de USS Enterprise ontdekten elke week nieuwe werelden of stonden voor nieuwe technische uitdagingen. In de 19e eeuw was Noord Amerika de Final Frontier. Avonturiers en Pioniers trokken vanuit het oosten naar het westen van Noord Amerika, om daar nieuw geluk en nieuwe plekken te vinden om daar te wonen en te werken. Onderweg stonden deze pioniers voor nieuwe technische uitdagingen en kwamen in aanraking met nog onbekende stammen van Native Americans.

Via deze speldraad willen we jeugdleden prikkelen om zich te ontwikkelen door vernieuwende en uitdagende activiteiten. Met behulp van Scoutingtechnieken en moderne technieken verkennen ze de wereld voorbij hun eigen grenzen. Zo komen ze meer te weten over Scouting wereldwijd en andere culturen. Kernwoorden hierbij zijn:

- je eigen grenzen uitdagen;
- survival;
- onbekend gebied betreden.

Elke leeftijd zal dat op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat elk huis anders is en dat de bewoners zo hun eigen manieren hebben. Op speelse wijze maken ze een beetje kennis met robotica en programmeertalen (geheimtaal). Welpen kijken buiten hun eigen horde en gaan op bezoek bij een horde van een andere spelsoort (lucht - land - water) en ontdekken waar de overeenkomsten en verschillen liggen. Met behulp van magneten ontdekken ze welke materialen magnetisch zijn of ze leren een simpele boodschap over te brengen met een binaire code. Scouts maken een straalverbinding met een andere groep en gaan aan de slag met soldeerprojectjes van de Service Kring Jota-Joti (SKJJ) op www.kitbuilding.org (bijvoorbeeld deze: [Een lampje op een CD laten branden](#)²). Explorers gaan op reis naar de wereldsteden en ontdekken waarom hun eigen stad of dorp ook een plek van wereldformaat is. Roverscouts bezoeken de zeven nieuwe wereldwonderen en creëren hun eigen 8e wereldwonder.

7.2 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken:

Internationaal: Scouting is een internationale, wereldwijde organisatie. Bij het activiteitengebied Internationaal doe je mee aan internationale uitwisselingsactiviteiten waarbij je meer te weten komt over Scouting wereldwijd en andere culturen.

Uitdagende Scoutingtechnieken: Bij Scouting worden nog allerlei technieken gebruikt, oude én nieuwe. In het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken zijn de activiteiten opgenomen waar je een bepaalde techniek bij nodig hebt. Hierbij kun je denken aan: hakken, zagen, stoken, kaart en kompas, routetechnieken, schiemannen, pionieren, zeilen, roeien, wrikken, primitief koken, seinen, vliegen en modelbouw. Voor advies over moderne techniek kun je terecht bij de service Kring Jota-Joti ([kitbuilding.org](http://www.kitbuilding.org)).

2

http://www.kitbuilding.org/index.php?option=com_phocadownload&view=category&download=76:soldeerproject&id=5:workshop-documenten&Itemid=942&lang=nl

Colofon

Aan deze brochure hebben meegewerkt:

Anthos Ceelen
Bouk de Wit
Blikkie
Chris van Arentthals
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Johanna Sanger
Lise Berghuis
Lisette Eggelmeijer
Marcel Baartmans
Nienke Vermeer
Petra van Ruiswijk
Pieter Berghuis
Robin Bastiaan
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum

Medewerkers bedankt!

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Bever-Doe-Dag 2019

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2019 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel voor op je Scoutfit! Je kunt de badge, vanaf januari 2019, bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.



De badge kost €2,00 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer **xxxxx**).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge €1,40 (artikelnummer **xxxxx**).

Spelbrochure 2019-2020

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de Bever-Doe-Dag zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend jaar? Aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl

