Spelbrochure
Bever-Doe-Dag 2023

‘Tijd voor Avontuur: Er was er eens… het huilende sprookjesboek’

In Hotsjietonia wordt een boek gevonden. Het blijkt het sprookjesboek van Noa te zijn. Het boek huilt. In het boek staan plaatjes van de sprookjesfiguren, maar op de plaatjes missen dingen. Hierdoor kan Noa de sprookjes niet voorlezen.

Scouting

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2023. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van een regioactiviteit 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 regioactiviteit 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 regioactiviteit 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.

Tijd voor Avontuur!
Na tien jaar ‘Laat je uitdagen!’ was het tijd voor iets nieuws. Tijd voor Avontuur is de nieuwe 'huisstijl' voor Scouting, die je overal voor kunt inzetten. Het werven van jeugdleden, vrijwilligers, zelfs om ouders aan je groep te binden om zo nu en dan een klusje te doen. Tijd voor Avontuur staat voor de toffe en uitdagende activiteiten die je bij Scouting kunt doen en er is een doorlopende serie van posters, flyers, banners, etc. gemaakt waar je als groep of regio steeds gebruik van kunt maken. De materialen die zijn ontwikkeld, zien er fris en modern uit. Meer informatie over Tijd voor Avontuur vind je op de website van Scouting Nederland.

Spelthema
Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar in het teken van Tijd voor Avontuur. Dit is het spelthema dat als rode draad de basis is voor de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Op basis van dit spelthema wordt door elke activiteit een themaverhaal uitgewerkt. In deze spelbrochure is dat uitgewerkt in een avontuurlijk themaverhaal: *Tijd voor Avontuur: Er was eens… het huilende sprookjesboek.*

Het themaverhaal
In Hotsjietonia wordt een boek gevonden. Het blijkt het sprookjesboek van Noa te zijn. Het boek huilt. In het boek staan plaatjes van de sprookjesfiguren, maar op de plaatjes missen dingen. Hierdoor kan Noa de sprookjes niet voorlezen.
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 kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.

De spelbrochure
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 regioactiviteit. Op deze pagina op de website van Scouting Nederland kan je ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Bever-Doe-Dag en een voorbeelduitnodiging.

Heb je als regio nog vragen over de Bever-Doe-Dag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl. Met plezier helpen we je om er een geweldige dag van te maken!

Inhoud

Voorwoord		**2**
1	**Tijd voor Avontuur: Er was er eens… het huilende sprookjesboek.**	**6**
1.1	Thema vormgeven	6
1.2	Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2023	6
1.2.1	Opening	6
1.2.2	Het spel	8
1.2.3	Sluiting	8
2	**Activiteiten**	**9**
2.1	Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)	9
2.1.1	Thema-introductie	9
2.1.2	UST1: Huisje maken 2 of 3 D	11
2.1.3	UST2: Seinen	11
2.1.4	UST3: Hoe zit een tent in elkaar	12
2.1.5	UST4: Hoe hard wordt mijn huisje weggeblazen	13
2.2	Het dorpsplein (Samenleving)	13
2.2.1	Thema-introductie	13
2.2.2	SL1: Teken een kaart voor een ander	14
2.2.3	SL2: Cultureel erfgoed	15
2.3	Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)	16
2.3.1	Thema-introductie	16
2.3.2	EXP1: Stempelen	17
2.3.3	EXP2: Dansen op tijd	18
2.3.4	EXP3: Het bal	18
2.3.5	EXP4: Sorteren en opruimen	19
2.4	Het huisje van Noa (Identiteit)	20
2.4.1	ID1: Welk gezicht trek ik?	20
2.4.2	ID2: Groepszelfbeeld	21
2.4.3	ID3: Spiegelbeeld	22
2.5	Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)	23
2.5.1	Thema-introductie	23
2.5.2	V&G1: We bouwen ons eigen huisje	25
2.5.3	V&G 2: Het blotevoetenpad	25
2.5.4	V&G3: Een ongeluk zit in een klein hoekje	26
2.5.5	V&G4: Eierrace	26
2.6	De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)	27
2.6.1	INT1: Voorbereidingen om op reis te gaan met de boot	28

2.6.2	INT2: Prinsen smullen	28
2.6.3	INT3: Dieren in eigen gebied	29
2.6.4	INT4: 100 jaar slapen!	30
2.7	Het speelveld (Sport & Spel)	30
2.7.1	Thema-introductie	30
2.7.2	SPS1: De zevenmijlslaarzen-race (spel in de lunchpauze)	31
2.8	Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)	32
2.8.1	BL1: Verstoppertje of tikkertje	33
2.8.2	BL2: Memory	33
2.8.3	BL3: Wat hoor ik?	34
2.8.4	BL4: Weer	34
3	**Verloop Bever-Doe-Dag 2023**	**36**
3.1	Aankomst	36
3.2	Opening	36
3.3	De activiteit	36
3.4	Sluiting	36
3.5	Spelverloop	36
3.5.1	Optie 1: Doorschuifsysteem	37
3.5.2	Optie 2: Skill-drive systeem	37
3.6	Tijdschema	38
3.7	Herinnering aan deze Bever Doe Dag	38
4	**Wees zichtbaar!**	**40**
4.1	Invloedrijke personen	40
4.2	Pers	40
5	**Tips om groepen te betrekken**	**41**
5.1	Tips	41
5.1.1	Voorbeelduitnodiging	41
5.2	Regio-organisator	41
5.3	Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map	42
5.3.1	Voorbereidende opkomst	42
6	**De regioactiviteiten van Scouting Nederland**	**44**
6.1	Het jaarlijkse spelthema	44
6.2	De spelbrochures	44
6.2.1	Bevers: Bever-Doe-Dag	44
6.2.2	Welpen: Jungledag	44
6.2.3	Scouts: regionale Scoutingwedstrijden	45
6.2.4	Explorers	45

6.2.5 Roverscouts 45
6.3 Het spelboeket 46
7 Spelthema 2022-2023: ‘Er was er eens… het huilende sprookjesboek’. 47
7.1 Uitleg 47
7.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema? 47
7.1.2 Waarom een thema? 47
7.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema? 47
8 Colofon 48

1 Tijd voor Avontuur: Er was er eens… het huilende sprookjesboek.

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand 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 te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Stuiter (de bevers) centraal staan in het verhaal en op de badge. Dat is dit seizoen Noa. Laat haar ook het verhaal aan de bevers vertellen en gebruik Stuiter hier niet voor. Stuiter 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 (wachttijdvuller) 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 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 2023

1.2.1 Opening

Vanmorgen ben ik al vroeg wakker geworden. Geen idee waarom. Was het de zon die door een kier van het gordijn op mijn gezicht scheen? Stond er iets spannends te gebeuren? Ik weet het niet, maar ik ben opgestaan en nu slenter ik richting het Dorpsplein.

Het is nog stil, de andere bewoners van Hotsjietonia zijn nog niet op of in elk geval niet buiten te zien. Ik geniet van de zingende vogels. Ik probeer te ontdekken welke vogels het zijn. Wat is dat moeilijk! Het is allemaal getjilp, maar toch zo verschillend. Ik sta stil. Ik hoor een geluid wat ik niet herken. Welke vogel maakt er nu zo’n geluid? Ik doe mijn ogen dicht om nog beter te kunnen luisteren. Het lijkt wel of er iemand huilt. Ik doe een paar stappen naar voren en luister weer. Komt dat nou bij Noa vandaan? Ik loop met flinke stappen naar haar huis. Ja! Het geluid, het gehuil komt daar vandaan. Daar moet ik meer van weten! Misschien is Noa gevallen en heeft ze pijn, misschien kan ik hulp halen. De deur staat halfopen. “Noa, Noa”, roep ik. “Is er iets?” Er komt geen antwoord. Ik roep nog een keertje, weer geen reactie. Met kloppend hart doe ik de deur wat verder open. Het gehuil wordt harder. Ik sluip naar binnen en roep nog een keertje. Geen antwoord. Ik loop de kamer in, kijk in het rond, maar ik zie niemand. Noa is kennelijk niet thuis. Maar wie huilt er dan? Het geluid komt vanuit de richting van de bank. Ik kijk nog eens rond, maar zie echt niemand. Op de bank ligt alleen een boek. Met grote letters staat daar SPROOKJESBOEK op. Ik haal mijn schouders op en draai me om, om weer naar buiten te gaan. Het gehuil wordt ineens nog harder, een verschrikkelijk gesnik. Voorzichtig pak ik het boek op. Het snikken wordt wat minder. Ik begrijp er niets van. Ik zak op de bank neer en sla het boek open. Zo te zien gewoon het sprookjesboek van Noa. Ik begin te bladeren. Het eerste sprookje gaat over Hans en Grietje. Hé wat vreemd, er lijkt wel iets van een bladzijde verdwenen te zijn. Ik blader door en bekijk het boek nog eens goed. Wat gek, bij elk sprookje is er één bladzijde waar een plaatje ontbreekt. Noa heeft me vaak uit het sprookjesboek voorgelezen en ze liet me elke keer de plaatjes zien. Nu snap ik best waarom het boek zo verdrietig is, zou ik ook zijn als er van mij iets weg was. “Wie doet nou zoiets?” vraag ik me af. Dit is niet zomaar opgelost, dat vraagt om tijd, maar ik besluit op avontuur te gaan. Wat zal ik nu allemaal gaan beleven?

Eerst maar eens opzoek gaan naar Noa. Het is immers haar sprookjesboek. Waar zal ik Noa kunnen vinden? Ik loop haar huis uit en kijk in het rond. “Ik ga maar eens bij Stanley Stekker beginnen”, zeg ik hardop tegen mezelf. “Hij wil immers maar wat graag het vriendje van Noa zijn.”

Zo gezegd, zo gedaan. Op een holletje ga ik naar het grote witte huis aan de andere kant van het Dorpsplein. Eigenlijk durf ik nog niet aan te bellen, het is nog best vroeg, dus gluur ik voorzichtig door het raam naar binnen. Stanley Stekker en Noa zitten op de bank met hun rug naar me toe. Stanley heeft zijn arm om Noa heen geslagen. Net of hij haar wil troosten. Ik sluip bij het raam weg en loop naar de deur. Stanley heeft een moderne deurbel met een camera erop. Ik druk zachtjes op de knop. Binnen hoor ik een liedje, ik zing het mee: “Oh Suzanne, lalalalala”. Dan gaat de deur open en ik loop naar binnen. Stanley komt de kamer uit.

“Jij bent vroeg uit de veren!”, verwelkomt Stanley me. “Wat brengt jou hier?” Ik doe snel mijn verhaal. “Kom maar mee naar binnen, Noa is hier. Zij heeft net haar verhaal aan mij verteld”. Stanley houdt de kamerdeur open en ik loop naar binnen. Noa zit nog op de bank en kijkt me verbaast aan. “Wat ben jij vroeg op”, zegt ze. Haar stem klinkt een beetje vreemd. Noa is duidelijk verdrietig. Stanley vertelt Noa wat ik hem net verteld heb. “Dus jij hebt ook het huilende sprookjesboek gevonden?” Ik knik. “Wie haalt er nu platen uit een boek?”, vraag ik. “Het gaat er niet om wie, maar waar zijn ze?”, antwoordt Stanley. “We zullen op avontuur moeten. Ontdekken waar ze zijn. Ze kunnen toch niet zomaar van de aardbodem verdwenen zijn”. “Ik ga mee!”, roep ik enthousiast. “Maar het zal best veel tijd kosten, want waar moeten we beginnen?” Ik zie Stanley en Noa nadenken. Dan knikt Noa. “We moeten bij het begin beginnen, dus terug naar mijn huis om samen het sprookjesboek te bekijken en te kijken welke plaatjes er ontbreken. Als we dat op een lijstje hebben, kunnen we misschien ontdekken waar ze zijn.”

Even later staan we buiten. Stanley blijft thuis, hij moet eerst nog knutselen aan een nieuw apparaat. Maar Noa en ik hollen het Dorpsplein over naar haar huis. In de keuken zet Noa de waterkoker aan. “Zo eerst een kop kruidenthee, dat werkt rustgevend”, zegt ze tegen me. Ik houd niet zo van kruidenthee, maar ik wil Noa niet teleurstellen. “Zal ik vast een schrijfblokje en pen pakken?”, bied ik aan. “Dan kunnen we meteen van start gaan.” “Prima”, zegt Noa. “Op mijn bureau kunt je vast wel wat vinden”.

En inderdaad, al snel zit ik met papier en pen klaar aan de tafel. Noa zet twee koppen thee op tafel en pakt het sprookjesboek. Het boek snikt nog wel een beetje, maar het is net of het boek begrijpt dat wij willen helpen.
Terwijl de thee wat afkoelt, slaat Noa het boek open. Bladzijde voor bladzijde bladeren we het boek door. Ik schrijf de sprookjes op en welke plaatje er mist. Ik schrijf wel niet zo netjes, maar Noa kan het goed lezen:

SPROOKJE	PLAAT
HANS EN GRIETJE	KOEKHUIS
DE WOLF EN DE ZEVEN GEITJES	STAANDE KLOK
DE DRIE BIGGETJES	HOUTEN HUISJE
KLEIN DUIMPJE	ZEVEN MIJLSLAARZEN
ASSEPOESTER	GLAZEN MUILTJE
SNEEUWWITJE	SPIEGEL
DOORNROOSJE	SPINNENWIEL
ROODKAPJE	MANDJE
ALADDIN	OLIELAMP

Noa en ik kijken elkaar aan. “Dat is alles volgens mij. Jeetje, wat is het al laat. Het maken van een lijstje kost al een boel tijd en we zijn nog niet eens echt begonnen!”, zeg ik tegen Noa. Noa pakt mijn lijstje. “Zo, nu terug naar Stanley Stekker. Even vragen of hij een aantal kopieën van kan maken. Die kunnen we dan aan alle bewoners van Hotsjietonia geven.” “Ja, we maken er een poster van met de

tekst VERMIST erop en die hangen we dan op door heel Hotsjietonia, net zoals toen Poes weggelopen was. Kom op, geen tijd te verliezen, we moeten op avontuur!", antwoord ik.

Nog geen uur later hangt heel Hotsjietonia vol met miniposters en in elke brievenbus zit ook een exemplaar. En wat nu? Zullen we afwachten wat er gebeurt? Nee, aan het werk, speurneus op!

1.2.2 Het spel

Wat Noa en Stuiter allemaal zien tijdens hun reis, kunnen de bevers in hun activiteiten beleven.

1.2.3 Sluiting

Noa heeft alle bewoners van Hotsjietonia uitgebreid bedankt en wil nu even rust. Ze moet goed nadenken en dus zakt ze tussen de kussens op haar lievelingsplekje vlakbij een paar bronzen beelden. Ik kijk haar aan en wil haar vertellen dat ik ook wegga, maar Noa houdt me nog even tegen. "Dank je wel, Stuiter", hoor ik haar zeggen. "Dank je wel voor al je hulp en ik hoop dat je geen last meer hebt van je hoofd. Zonder jouw hulp en de hulp van alle bevers, was het nooit gelukt om alle vermiste dingen terug te vinden."

"Met mijn hoofd gaat het weer goed, hoor, Rozemarijn heeft dat allemaal goed verzorgd, maar wat ik wel jammer vind, is dat ik geen idee heb hoe alle spullen nu weer in het boek komen. Zou het boek dat zelf weten?" Voorzichtig pak ik het boek van de bank. Het ziet er nog steeds verdrietig en saai uit. "Misschien gaat het wel in omgekeerde volgorde, zomaar als een tovertruc". Noa denkt hardop. "De dingen waren toch ook zo maar plotseling uit het boek verdwenen. Laat me maar alleen, het is al bijna donker, je moet nu echt naar huis, je hebt vast geen zaklamp bij je". "Nee die heb ik niet meegebracht, maar jij hebt anders toch wel een lamp? Kijk, daar staat er eentje! Dat is wel een hele mooie". "Die lamp is niet van mij", zegt Noa. "Is dat niet het laatste ding van ons lijstje?" "Geef eens hier!", roep ik naar Noa. "Moet ik die lamp niet heel hard opwrijven net als in het sprookje van Aladdin?"

Even later zit ik midden in de kamer bij Noa op de vloer met de olielamp in mijn hand. Noa heeft me een zachte lap gegeven en met alle kracht wrijf ik de lamp. "Nu moet er toch iets gaan gebeuren?", vraag ik Noa. "Nog even doorboenen Stuiter, ik heb geen idee of deze lamp ook een geest bevat". "WIE ROEPT MIJN NAAM?", klinkt het vanuit de lamp. *Floep!* Met een grote lichtflits komt er een grote wolk uit de lamp. "WAT KAN IK VOOR U DOEN? SLECHTS ÉÉN WENS IS MOGELIJK", zegt een diepe stem rustig en duidelijk. Noa en ik kijken elkaar aan. "Niet te snel Stuiter, goed nadenken, ik weet wel wat ik wil wensen. Weet jij het?" Ik knik en pak het sprookjesboek op. "Dan denk ik hetzelfde", fluistert Noa zachtjes. En wijst ook naar het sprookjesboek. "Zeg jij het maar, het is immers jouw sprookjesboek!" "Ik wens dat alle voorwerpen weer op de juiste plaats in mijn sprookjesboek zitten", wenst Noa. De geest blaast een hele dikke wolk uit en dan is hij ineens weer verdwenen.

Als de rook optrekt ligt het sprookjesboek weer op de bank, zijn de dwergen weg en alle voorwerpen die vandaag gevonden zijn, staan er niet meer. Noa neemt haar sprookjesboek op en bladert er doorheen. Met een blij gezicht zucht ze tevreden, alles is weer zoals het altijd is geweest. Noa slaat de eerste bladzijde open en begint te lezen. Ze kijkt niet meer op of om. Heel zachtjes sluip ik weg. Wat hebben we vandaag een boel avonturen beleefd. Wat zal ik lekker slapen vannacht!

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 er 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 Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Bever-Doe-Dag. 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.

= rustig

= gemiddeld

= actief

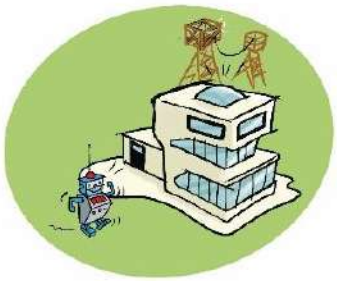
Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hen afkomt.

Wanneer de bevers bij een post het spel hebben gespeeld, krijgen ze een plaatje mee uit het sprookjesboek van Noa.

Het is de bedoeling dat elke bever een eigen ‘sprookjesboek’ krijgt waarin de plaatjes die ze ontvangen geplakt kunnen worden. Zie paragraaf 3.7.

2.1 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)

2.1.1 Thema-introductie



Stanley Stekker zit achter zijn computer. Het bezoek van Noa deze morgen heeft hem aan het denken gezet. Als je wil dat het sprookjesboek van Noa weer compleet wordt, moet je bedenken waar de dingen op de lijst zich verstopt zouden kunnen hebben. Stanley krabt zich eens achter zijn oor. “Als ik het lijstje bekijk, is er dan iets wat zich bij mij zou verstoppen, wat zou dat kunnen zijn?”, mijmert Stanley hardop. “Bij mij een mandje. Je weet maar nooit, maar het ligt niet voor de hand. Een spiegel… nee, ik kijk daar nooit in, mijn haar kam ik op het gevoel en dan hup mijn pet op. Zevenmijlslaarzen, nee, niet echt technisch, of er moet een motortje ingebouwd zitten. Wat staat er nog meer op het lijstje?”, vraagt Stanley zich af en hij vervolgt: ”Oh een staande klok, zou kunnen, een glazen muiltje, nee, ik heb schoenmaat kano en muiltje klinkt al heel klein. De olielamp is niet van mijn tijd, die kan ik meteen doorstrepen en dat geldt ook voor een spinnenwiel. Wat blijft er dan nog over? Een koekhuisje en een houten huisje. Jeetje, dat is moeilijk, maar in elk geval een huisje. Het koekhuis hoort bij ”Knibbel, knabbel, knuisje”, ja, dat sprookje ken ik wel, maar ik heb geen idee in welk sprookje een houten huisje voorkomt!” Stanley pakt de flyer van Noa en Stuiter op en leest dat het houten huisje hoort bij de drie biggetjes. De drie biggetjes, hoe was dat sprookje ook alweer? Zou hij dat op het internet kunnen vinden?

Stanley Stekker opent zijn computer en googelt naar sprookjes. Dan volgt er een hele lijst: Assepoester, Doornroosje, Sneeuwwitje, Hans en Grietje. Stanley scrolt de lijst langs. Moderne sprookjes, daar maar eens bij kijken, denkt hij. Ja! Gevonden: de drie biggetjes! Stanley klikt snel op de link en even later is hij helemaal verdiept in het verhaal.
“Oh ja”, zegt hij hardop. “Een wolf heeft zin in een lekker hapje, drie biggetjes in een houten huisje dat niet bestand is tegen het geblaas van de wolf. Daarom maken de biggetjes hun huisje steeds beter tot ze in een stenen huis wonen. Dat heeft wel met mij te maken. Ik probeer ook steeds iets beter te maken of aan te passen zodat het langer meegaat.”

Stanley is zo verdiept in het verhaal dat hij bijna de tijd vergeet. Hij schrikt op uit het verhaal en bedenkt zich dat hij echt weer aan het werk moet gaan. Hij heeft immers een opdracht gekregen en die moet op tijd af. Dus hij heeft helemaal geen tijd om af te dwalen.
Stanley staat op en loopt naar de keuken om wat te drinken te halen. Met de mok in zijn hand loopt hij weer terug naar zijn computer en drukt op de map ”Ontwerpen”. In die map heeft hij zijn schets opgeslagen. Midden op de pagina staat:

Wilt u dit nieuwe ontwerp bewaren?
ja nee annuleren

Ben ik gisteravond vergeten het programma op te slaan?, vraagt hij zichzelf af. Stanley Stekker kan het haast niet geloven. Als hij op nee klikt is hij zijn ontwerp kwijt, dus klikt hij op ja en dan op openen. Stanley zet grote ogen op. Wat hij nu ziet is niet zijn ontwerp! Hier is hij niet mee bezig. Dit is een houten huis, helemaal gebouwd van ronde houten palen en aan elkaar geknoopt met touw.
Het ziet er best leuk uit, denkt Stanley. Hij zet de printer aan en maakt er een afdruk van. Ondanks dat hij het druk heeft, zit hij even later toch met stokjes en touwtjes het huisje na te bouwen.

Dan wordt er gebeld. Stanley springt op en gaat kijken wie er op de stoep staat. “Gezellig, kom erin”, zegt Stanley tegen zijn bezoekers. “Dat is al voor de tweede keer vandaag”. Dat klopt, Noa en Stuiter zijn samen naar Stanley Stekker gegaan om te vertellen dat de andere bewoners van Hotsjietonia al druk op zoek zijn naar de vermiste dingen van het lijstje. “Iedereen maakt tijd vrij om te helpen”, vertelt Noa enthousiast. “Zo lief! Ze geloven er niets van, maar ze helpen toch mee en Stuiter heeft alle bevers ook al op avontuur gestuurd. Het moet wel goed komen als er zoveel mensen tijd voor avontuur vrij maken”.

“Help jij trouwens ook mee, Stanley?”, vraag ik voorzichtig. “Ik denk het wel, kom maar eens kijken wat ik aan het maken ben”. Ik zie alleen maar houtjes en touwtjes op tafel liggen. Een paar zijn er aan elkaar geknoopt. “Wat ben jij aan het maken?”, vraag ik nieuwsgierig aan Stanley. “Dit!”, antwoordt Stanley en wijst naar zijn beeldscherm. “Dit ontwerp stond zomaar op mijn computer, ik probeer het nu na te bouwen”. Ik buig me over de bouwtekening. “Kom eens Noa. Volgens mij is dit ook iets uit jouw sprookjesboek”, zeg ik terwijl ik Noa aan haar mouw trek.
“Ja, dat is het huisje van hout dat de drie biggetjes bouwen om zich te beschermen tegen de boze wolf, maar hij blaast het omver. Kan jij dat voor ons bouwen, Stanley?” Noa kijkt haar vriend aan, en vervolgt vleiend: ”Natuurlijk kan jij dat, dat hoef ik eigenlijk niet eens te vragen, jij bent zo’n knapperd”.
“Geen probleem, ik ga het huisje meteen in elkaar zetten, maar dat kost wel even tijd hoor, ik wil het zo precies mogelijk uitvoeren. Zodra het klaar is, kom ik het je wel brengen, maar ik kan best wat hulp gebruiken”. “Zou ik dat al kunnen?”, vraag ik aan Stanley. “Ja hoor, dat kan ik je best leren”, antwoordt Stanley. Ik besluit te blijven en Stanley en ik gaan snel aan de slag met het houten huisje van de drie biggetjes.

2.1.2 UST1: Huisje maken 2 of 3 D

Doel

Houten huisje maken voor de drie biggetjes om ze te beschermen tegen de boze wolf. De bevers maken kennis met pionieren.

Thema-introductie

De biggetjes hebben een stevig huis nodig, dat de wolf niet omver kan blazen. Stuiter heeft op de computer van Stanley Stekker een ontwerp gezien die door de bevers gemaakt kan worden voor de biggetjes. Het houten huisje van de biggetjes ziet er best grappig uit.

Beschrijving

Het huisje kan samen met Stanley Stekker op twee manieren gemaakt worden:

1. Plat (2D): met ijslolliestokjes en touw op een stuk karton.
2. Ruimtelijk (3D): dit kan op verschillende manieren, bijvoorbeeld met stokjes, ijslolliestokjes en klei. De stokjes worden met klei aan elkaar vastgemaakt. Of met gebruik van saté- en cocktailprikkertjes en blokjes piepschuim een huisje in elkaar laten zetten.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Materiaal verzamelen

Materiaal

- IJslolliestokjes.
- Stokjes.
- Saté- en coctailprikkertjes.
- Touw.
- Klei, spruitjes, marshmallows.
- Piepschuim.
- Karton.

Tips en veiligheid

- Saté- en cocktailprikkertjes hebben een scherpe punt.

2.1.3 UST2: Seinen

Doel

Het overbrengen van een boodschap.

Thema-introductie.

De biggetjes moeten elkaar op de hoogte houden en doen dat door aan elkaar verhaaltjes te vertellen over de situatie waarin zij zich bevinden.

Beschrijving

Verdeel de groep in tweeën. Zet elke groep aan weerszijde van een scherm dat in het midden staat. Bij elke groep ligt een stapel platen van bepaalde situaties, bijvoorbeeld: we hebben een timmerman nodig. De bevers van de ene kant moeten d.m.v. steekwoorden duidelijk maken om welke situatie het gaat. De andere groep moet de bijbehorende plaat uit hun stapel halen. Op de plaat staat dan bijvoorbeeld een hamer, een mannetje, een zaag en een gat in de deur. Het woord timmerman mogen ze niet gebruiken. Heeft een groep het geraden, dan mag de andere groep proberen de volgende plaat te beschrijven.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Platen printen en eventueel plastificeren.

De afbeeldingen in de bijlage behorende bij deze activiteit mogen wij gebruiken met toestemming van jufsanne.com. Je kunt de afbeeldingen ook vinden op https://www.jufsanne.com/thema/beroepen/.

Materiaal

- Sets van bij elkaar behorende platen (zie bijlage).
- Afscheidingsscherm.

Tips en veiligheid

- Let op dat elke bever een keertje aan de beurt komt.

2.1.4 UST3: Hoe zit een tent in elkaar

Doel

De bevers ontdekken wat er nodig is om stevige tent te maken en hoe je die in elkaar zet.

Thema-introductie

Het eerste biggetje bouwt een huis van stro, het tweede biggetje een huis van hout en het derde biggetje een huis van steen. Wat zou een biggetje nodig hebben als hij een tent als huisje zou hebben? En hoe zou hij die in elkaar moeten zetten?

Beschrijving

Op de grond ligt materiaal om een tent te maken, zoals stokken, touw, lakens, dekens. De bevers overleggen met elkaar en met de leiding wat ze gaan gebruiken en hoe ze dat gaan doen. De leiding laat de bevers zelf nadenken. En geeft, als dat nodig is, hints zoals ”Wat zou je kunnen doen met de lakens?” of ”Wat zou je kunnen doen met het touw?” of ”Denk je dat het zo blijft staan?” Misschien zijn er bevers die al veel gekampeerd hebben of die hun eigen speeltent hebben.
Als bevers en leiding samen een goed plan hebben gemaakt, begint de bouwfase. De bevers helpen elkaar. De leiding is ook actief in de bouwfase. Als er touw geknoopt moet worden, helpt de leiding, zodat dat stevig gebeurt. De leiding helpt ook met stokken vasthouden tijdens de bouw.
De tent moet stevig in elkaar zitten en stevig op de grond staan. Er moet een bever in kunnen zitten.

Voorbereiding: ca. drie kwartier

- Materiaal bij elkaar zoeken.
- Eventueel een miniatuurvoorbeeld maken.

Materiaal

- Lappen, lakens, dekens, touw van verschillende lengtes (van kort tot lang), scheerlijnen, knijpers, stokken, tentharingen.
- Eventueel tafels en stoelen.

Tips en veiligheid

- Let erop dat er voorzichtig om wordt gegaan met stokken en tentharingen.
- Let erop dat de tent stevig staat en niet instort.
- Bevers zijn nog niet goed in knopen. De leiding legt zelf de knopen, zodat ze stevig zijn.
- Maak eventueel een miniatuurvoorbeeld.
- Zorg eventueel voor tafels en stoelen om tot slot altijd een tent te hebben.

2.1.5 UST4: Hoe hard wordt mijn huisje weggeblazen

Doel

Bevers kennis laten maken met de invloed van wind.

Thema-introductie

De wolf blaast de huisjes van de drie biggetjes weg. In het begin hoeft hij niet zo hard te blazen, later met wat meer kracht en tenslotte moet hij zijn longen uit zijn lijf blazen en dan gaat het nog niet.

Beschrijving

De bevers maken van een plastic bakje een woonark en deze wordt in het water gelegd. Eerst mogen ze van achter een lijn hun eigen woonark al blazend verplaatsen. Daarna herhalen zij dit nog een keertje maar dan met een ventilator (op verschillende standen, zo kan je laten zien wat het effect is van nauwelijks wind, meer wind en storm).

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Materialen bij elkaar zoeken.
- Grote bak pionieren voor het water.
- Huisjes printen.

Materiaal

- Grote bak met water(zwembadje).
- Plastic bakjes.
- Beschrijving hoe bouw ik mijn woonark (zie bijlage).
- Bouwmaterialen.
- Ventilator.

Tips en veiligheid

- Vraag aan de scouts of explorers om een grote bak te pionieren met een grondzeil erin.
- Laat bevers nooit alleen bij een grote bak water.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van het houten huisje.

2.2 Het dorpsplein (Samenleving)

2.2.1 Thema-introductie

De hele dag zijn de bewoners van Hotsjietonia op avontuur geweest. Ze hebben nauwelijks tijd gehad om met elkaar te praten. Nu aan het eind van de dag komen ze bij elkaar op het Dorpsplein. Iedereen wil natuurlijk zijn of haar avontuur vertellen, maar dat lukt niet als iedereen door elkaar heen praat.

Noa doet een stap naar voren en roept luid: “Ho, ho. Zo kunnen we elkaar niet verstaan. Om de beurt, wie wil er beginnen?” “Ik, ik, ik, ik, ik”, roepen ze door elkaar heen. “Nee! Stop! Zo gaat het echt niet. Weet je wat, laten we het volgens het lijstje van vermiste artikelen doen”, zegt Noa.

Eén voor één vertellen de bewoners van Hotsjietonia hun avontuur. Wanneer iedereen is uitverteld, is het even stil. Nou ja, niet echt helemaal, want ergens in de verte horen ze zingen:
“Zeg Roodkapje waar ga je henen, zo alleen, zo alleen?
Zeg Roodkapje waar ga je henen, zo alleen?”

Als het liedje voorbij is, zien de bewoners niemand. “Wat doen we met alle voorwerpen die gevonden zijn?”, vraagt Rebbel. Voordat Noa haar een antwoord kan geven, horen ze nu wat harder:
“Ik ga naar Grootmoeder koekjes brengen, in het bos, in het bos”.

Ze kijken allemaal om zich heen, maar er is weer niets te zien. Zachtjes begint Rozemarijn mee te zingen. Zij kent het liedje al heel lang en langzaamaan volgen de anderen. "Waar zijn we nu mee bezig? Dat is lang geleden, dat we met elkaar aan het zingen zijn geweest. Wat leuk eigenlijk, samen iets doen", zegt Professor Plof verbaasd. “Zou dat komen omdat we vandaag allemaal met hetzelfde bezig zijn geweest?”, vraagt Fleur Kleur. “Samenwerken kun je op verschillende manieren, ik bedoel echt mét elkaar of vóór elkaar of …”. Dan komt Keet Fleur naar voren gesprongen. Niemand heeft gemerkt dat zij wat aan het rondlopen is geweest op het Dorpsplein. “Kijk eens wat ik gevonden heb!” Keet houdt een mandje omhoog. Er ligt een rood-wit geruite doek overheen. “Weet je wat er inzit? Wie wil er een koekje?” Keet haalt al pratend een hand vol versgebakken koekjes tevoorschijn.

“Oh, lekker!”, roept Bas Bos.” Geef mij er maar eentje, ik heb best trek". Ook de andere bewoners willen best een koekje. "Nee, nee, begrijpen jullie dan niet van wie dat mandje is?!”, zegt Noa een beetje boos. “Het is vast het mandje van...” “ROODKAPJE!”, roep ik luid. “Dat mandje staat ook op het lijstje. Roodkapje ging koekjes brengen naar haar grootmoeder en komt de grote boze wolf tegen. Roodkapje deed iets voor een ander. Ze deed een boodschap voor haar moeder en ze ging een bezoekje brengen aan haar grootmoeder, die ziek in bed lag. Het hoeft dus niet altijd iets groots of iets duurs te zijn, iets voor een ander doen, daar gaat het om", vul ik aan. Ineens heb ik begrepen wat samenwerken ook kan betekenen.

Noa kijkt me aan en knikt instemmend. “Samen iets doen is inderdaad ook samenwerking, samen op avontuur gaan om iets uitzoeken kan daar ook bij horen, maar je kunt het ook nog veel verder uitbreiden. In elk geval zou ik graag alle gevonden voorwerpen bij mij in huis terug hebben, dus als we dat nu meteen doen, is dit avontuur bijna voorbij”, zegt ze.
In een lange rij lopen de bewoners van Hotsjietonia naar het huis van Noa. Steven sjouwt met het spinnenwiel, Fleur draagt voorzichtig het glazen muiltje en Bas Bos tilt met veel moeite de grote klok. Ik heb de zevenmijlslaarzen van Klein Duimpje weer aangetrokken en zoef… ik ben als eerste bij het huis van Noa. Alle voorwerpen zijn gevonden, alleen de lamp van Aladin ontbreekt nog. Maar ik denk dat ik weet bij wie ik die moet zoeken. Kom maar mee!

De twee activiteiten in dit activiteitengebied zijn bedoeld om met álle deelnemers aan de Bever-Doe-Dag tegelijk te doen, i.p.v. in subgroepjes.

2.2.2 SL1: Teken een kaart voor een ander

Doel
Iets doen voor een ander.

Thema-introductie
Alle bewoners van Hotsjietonia zijn de gehele dag alleen of samen op zoek gegaan om Noa te helpen haar sprookjesboek weer compleet te krijgen. Alle bevers hebben ook meegeholpen.

Beschrijving
Alle bevers krijgen een correspondentiekaart waarop zij een tekening maken van hun lievelingssprookje dat ze vandaag beleefd hebben. De kaarten worden opgehaald en aan het eind krijgt elke bever een kaart mee van een ander.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Correspondentiekaarten kopen of vergelijkbare kaarten zelf maken, één exemplaar voor elke bever.
- Stiften of potloden klaarleggen.

Materiaal

- Stiften of potloden.
- Correspondentiekaarten.
- Tafels en banken of stoelen.

Tips en veiligheid

- Laat elke bevergroep zelf een adres van een verzorgingshuis uit de eigen omgeving meenemen als ze de kaarten niet voor een andere bever maken.

2.2.3 SL2: Cultureel erfgoed

Doel

De bevers maken kennis met bekende gebouwen en plekken in hun omgeving.

Thema-introductie

Roodkapje loopt van haar huis naar het huis van haar oma. Onderweg ziet ze veel van haar woonplaats. Noa vertelt dat elke stad en dorp zijn eigen bijzondere plekken heeft. Bijvoorbeeld een brug, een boom, een toren, een gebouw, een station, een meer, een winkelcentrum of een speeltuin

Beschrijving

Op de tafel liggen foto's of printjes. Op elk plaatje staat een bijzondere plek/gebouw van de omgeving, stad of dorp waar de Bever-Doe-Dag wordt georganiseerd of van de eigen omgeving van een groep (bijvoorbeeld een historisch gebouw, maar het kan ook een school zijn, een winkelcentrum, een station, een speeltuin, een brug, het gemeentehuis, een moskee of kerk). Ook zijn er plaatjes waarop een deel van de straat van die bijzondere plek/gebouw op staat en waar dus ook die bijzondere plek/gebouw op staat, maar dan kleiner en van een afstand (zie voorbeeld). De bevers zoeken de plaatjes van de straat en de bijzondere plekken/gebouwen in die straat bij elkaar.

Voorbereiding: ca. 2 uur

- Plaatjes van een straat en bekende gebouwen en plekken printen (Google streetview) of foto's van die gebouwen en plekken maken (zie voorbeeld – gemaakt met Google maps streetview en Knippie).

Materiaal

- Plaatjes van een straat en bekende gebouwen en plekken.

Tips en veiligheid.

- Als op de plaatjes alleen bekende plekken en gebouwen van de ontvangende Bever-Doe-Dag groep staan, is dat leuk, bekend en 'leerzaam' voor die groep, maar niet voor de andere groepen. Daarom maakt elke groep plaatjes over zijn eigen dorp/stad/omgeving en neemt die mee naar de Bever-Doe-Dag. Als deze activiteit gedaan wordt, speelt de groep zijn eigen spel.
- Als deze activiteit gespeeld is met het materiaal van de eigen groep, kan het daarna ook gespeeld worden met het materiaal van een andere groep.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van het mandje van Roodkapje.

2.3 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)

2.3.1 Thema-introductie

"Mam", roept Keet Kleur. "Ik heb een uitnodiging voor een verkleedfeest". Keet stormt het atelier van haar moeder binnen met de post in haar hand. Ze heeft net de brievenbus geleegd. Fleur Kleur kijkt op van achter haar naaimachine en zegt: "Dat is gezellig. Wanneer is het en heb je al bedacht wat je aan wilt doen?"
Fleur heeft zoveel vragen gelijktijdig gesteld dat Keet een beetje in de war is. "Ho, ho mam, ik heb alleen de uitnodiging gezien en dat het verkleed is, de rest moet ik nog goed bekijken. Ik weet nog niet als wie of wat ik verkleed ga". Keet zakt neer op de stoel tegenover haar moeder en legt de overige post voor zich neer op tafel. Dan leest ze rustig de uitnodiging door.

"Jeetje, dat is snel, het is verkleed en al op zaterdagavond. Dat is al gauw! Zou ik nog iets nieuws kunnen ontwerpen voor die tijd? En heb jij dan tijd om het te maken mam?". Keet slaakt een diepe zucht. "Dan moet je eerst wel weten hoe je verkleed wilt gaan", antwoordt Fleur. "Waarom kijken we niet eerst in de grote verkleedkist?" Samen lopen moeder en dochter naar de oranje kamer. Onder het raam staat een grote houten kist. De deksel sluit niet helemaal, zo vol zit de kist. Voorzichtig doet Fleur de deksel open.
"Zullen we er alles eerst maar uithalen, een keuze maken en dan alles weer netjes opvouwen en terugleggen? Dan slaan we meteen twee vliegen in één klap". Keet wil armen vol uit de kist pakken en zo op de grond gooien. "Ho, ho, Keetje, voorzichtig doen, hoor. Er zitten hele oude kleren in. Als jij nou begint om de kist leeg te maken, leg ik nog even de laatste hand aan het naaiwerk. Dat moet ook op tijd af zijn", zegt Fleur en ze loopt de kamer uit.

Het is maar goed dat Keet van Fleur te horen heeft gekregen dat ze het voorzichtig aan moet doen, want als de helft van de inhoud al op de grond ligt en Keet de volgende stapel wil pakken, ziet ze iets glinsteren tussen de kleren. "Mam, mam, kom eens!", roept ze hard. "Maaaaa-haaaam, kom eens kijken!" Maar Fleur hoort haar in de andere kamer niet, de naaimachine draait op volle toeren. "Mam, mam, kom nou!", gilt Keet nog een keertje. Fleur hoort niets. Keet holt naar het atelier en stormt naar binnen. "Mam, mam, er ligt een glazen muiltje in onze verkleedkist!" "Ja, ja, ik kom zo kijken, even deze naad afmaken", antwoordt Fleur en ze naait rustig verder. Ze kent haar opgewonden dochter maar al te goed. Zal wel weer niks bijzonders aan de hand zijn.

Keet zakt weer op de stoel tegenover haar moeder. Dan valt haar oog op de rest van de post. Veel reclamefoldertjes, wat rekeningen en een keurig gevouwen briefje. Niet in een envelop en geen naam

erop. Terwijl Fleur doornaait, pakt Keet het papiertje en vouwt het open. '*VERMIST*' staat er met grote letters te lezen. Fleur knipt het laatste draadje door en legt het naaiwerk aan de kant. "Wat zei je nu over een glazen muiltje? Wil je verkleed als Assepoester?", vraagt Fleur. "Dan heb je wel snel een keuze gemaakt". "Nee, mam, ik heb een glazen muiltje gevonden en of je het wilt geloven of niet, op dit briefje staat dat er eentje vermist wordt uit het sprookjesboek van Noa". Keet zwaait met het briefje. "Wat heb jij toch een fantasie, maar ik kom wel met je mee".

Fleur is net zo verbaasd als haar dochter, wanneer ze inderdaad in het midden van haar verkleedkist op een stapel oude pofbroeken een echt glazen muiltje ziet liggen. Voorzichtig pakt ze het op en laat het bijna vallen, omdat Keet haar aan haar mouw trekt. "Mam, dat komt vast uit het sprookjesboek van Noa", ratelt Keet opgewonden. Fleur schudt haar hoofd. "Jij bent me er eentje. Je moet verhalen gaat schrijven. Je ziet vol fantasie". "Nee, echt mam", zegt Keet een beetje boos. Ze zwaait met het briefje. "Hier is een lijstje met meer zaken die vermist worden. Kijk: een spinnenwiel, een klok, een paar laarzen én ook het glazen muiltje". "Dan moeten we Noa maar gaan vertellen dat wij het gevonden hebben", stelt Fleur voor. "Weet je wat, ik ga dat muiltje naar Noa brengen, dan heb jij tijd om de verkleedkist leeg te halen, iets te kiezen en dan alles weer netjes terug in de kist te doen".

Fleur loopt de kamer uit en laat een mokkende Keet achter, die tenslotte zuchtend aan het werk gaat. Zoveel tijd om iets nieuws te maken voor haar verkleedfeestje is er nu ook weer niet. Kon ze maar toveren zoals in het sprookje van Assepoester, waarbij de pompoen een koets werd en de muizen in paarden veranderden.

2.3.2 EXP1: Stempelen

Doel

Bevers leren het verhaal dat ze net gehoord hebben in plaatjes om te zetten.

Thema-introductie

Als Keet in de verkleedkist kijkt voor verkleedkleren voor het feest, vindt ze het glazen muiltje van Assepoester. Terwijl ze de spullen weer netjes in de verkleedkist opruimt, denkt ze na over het sprookje van Assepoester.

Beschrijving

Het sprookje van Assepoester wordt kort verteld. Daarbij laat degene die het verhaal voorleest de plaatjes uit het prentenboek zien. Daarna 'tekenen' de bevers het verhaal met stempels. Een bever kan daarbij zelf kiezen voor één scene uit het verhaal, of voor meerdere scenes. Dan wordt het een verhaal op één of meer bladzijden.
Zet de naam van de bever op het blaadje of laat dat zelf doen, als ze dat kunnen. Laat de inkt drogen en geef het na afloop van de Bever-Doe-Dag mee.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Een prentenboek van het sprookje Assepoester lenen in de bibliotheek of van (groot)ouders of anderen.
- Stempels en stempelinkt kopen (winkel, internet) of lenen (van ouders, van een school). Er zijn diverse sets stempels van onder andere sprookjes.

Materiaal

- Boek met het sprookje van Assepoester.
- Papier, stempels, stempelinkt (meerdere kleuren).
- Beschermende kleding, bijvoorbeeld oude overhemden.

Tips en veiligheid

- Leg de blaadjes per groep bij elkaar. Dan is het makkelijk terug te vinden.

- Een andere mogelijkheid: De bevers scheuren gekleurd en wit papier in de door hen gewenste vorm. Zo maken ze een ‘tekening’ over het sprookje.
- Voorbeelden van prentenboeken over Assepoester:
    - Assepoester – Valeria Docampo- uitgeverij de Eenhoorn
    - Assepoester – Dick Bruna
    - Het magische 1- minuut verhalen boek – Disney – uitgeverij Deltas
    - Assepoester – eerste verhalen – Heather Amery – uitgeverij Peter Osborne
    - Assepoester – Klassieke Disneyverhalen – Uitgeverij Deltas
    - Schuifboekje Assepoester – verhaaltjes schuifboekje
- Kijk eens in een kringloopwinkel, hier zijn vaak sprookjesboeken voor minder dan een euro te vinden.
- Leg oude kranten op de tafel, zodat er geen stempelinkt op de tafel terecht komt.
- Geef de bevers beschermende kleding, zoals oude overhemden, aan.

2.3.3 EXP2: Dansen op tijd

Doel

Bevers moeten een combinatie maken van en lichamelijk bezig zijn en daarnaast ook opletten of de bel of gong klinkt en daarbij tellen hoeveel keren het geluid achter elkaar te horen is.

Thema-introductie

Met de glazen muiltjes aan danste Assepoester de hele avond tot de klok 12:00 uur sloeg. Dan moest ze gauw weg omdat de betovering verbrak.

Beschrijving

Er wordt muziek gespeeld en de bevers gaan dansen, huppelen en polonaise doen. Maar let op de tijd! Als er op de gong wordt geslagen of de bel luidt is het 12:00 uur en moet iedereen stil staan. Wie beweegt is af.

Voorbereiding ca. 15 minuten

- Muziek voor kinderen opzoeken.
- Bel of gong pakken.

Materiaal

- Bel of gong.
- Kindermuziek, bijvoorbeeld via een mobiele telefoon de app Spotify of YouTube. Hier staan lijsten met kindermuziek op.

Tips en veiligheid

- Wacht niet tot alle bevers af zijn, laat iedereen weer deelnemen als bv de helft van het aantal bevers af is.
- Let erop dat de bevers elkaar niet omver dansen in hun enthousiasme.

2.3.4 EXP3: Het bal

Doel

Het ritmegevoel van een wals ”leren”.

Thema-introductie

Assepoester gaat in een prachtige baljurk naar een bal en danst de hele avond. Vroeger was dat niet zoals nu, maar werd er gedanst volgens bestaande regels.

Beschrijving
De bevers leren de beginselen van de Weense Wals. De spelleider verdeeld de bevers in koppels. Geeft dan een demonstratie van een Weense Wals, zet de muziek op en laat de bevers mee tellen, 1, 2, 3, 1, 2, 3. Twee aan twee proberen ze op de muziek op de maat te bewegen.

Voorbereiding ca. 30 minuten
- Zelf oefenen om de Weense Wals te kunnen voordoen.

Materiaal:
- Geluidsdrager.
- Weense Walsen op CD of via telefoon (bijvoorbeeld André Rieu).

Tips en veiligheid
- Vertel de bevers dat het de bedoeling is dat je niet tegen elkaar op botst.
- Laat eventueel een filmpje zien waarop mensen een Weense Wals dansen als je het zelf als spelleider niet kunt.

2.3.5 EXP4: Sorteren en opruimen

Doel
Fijne motoriek oefenen.

Thema-introductie
Keet heeft de opdracht van haar moeder gekregen om de verkleedkist te sorteren en op te ruimen. Erg veel zin heeft ze niet, maar ze doet het wel.

Beschrijving
Elke bever krijgt een kleurplaat waarbij cijfertjes zijn die corresponderen met een kleur. Ze kleuren de kleurplaat in volgens de cijfers. Op de kleurplaat staat het kasteel van Assepoester.

Voorbereiding: ca. 30 minuten – 1 uur
- Kleurplaten uitprinten en materiaal klaarzetten.

Materiaal
- Kleurplaat met cijfers en kleuren legenda (zie bijlage).
- Kleurtjes.
- Tafels met banken of stoelen.

Tips en veiligheid
Zorg voor voldoende kleurtjes, zodat de bevers niet telkens op elkaar moeten wachten.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van het glazen muiltje.

2.4 Het huisje van Noa (Identiteit)

Noa en Stuiter hebben alle flyers opgehangen en in de brievenbussen gestopt en gaan terug naar Noa's huis. Wanneer ze binnen komen zitten de zeven dwergen tussen de kussens op de bank. Stuiter ploft neer op de bank. "He, kan je niet uitkijken?", klinkt een boos stemmetje. Krijg nou wat!, denkt Stuiter. Eerst een huilend boek en nu weer een pratende knuffel. "Wat doe jij nou?", vraagt Noa. "Laat jij de knuffels praten? Je moet bij het toneel, Stuiter". "Nee hoor, ik zeg niets. Die knuffel geeft me op mijn kop, dat is zeker Grumpie". "Hatjiesja, hatsjiesja!" Dwerg Niezel draait het hoofd om. "Ik kan het niet helpen, hoor, maar er zit heel veel stof in de kussens, hatsjiesja!" Giechel begint hard te giechelen. "Dank je de koekoek, die worden niet elke dag geschud". Dan staat Doc op, hij is de leider en neemt het woord. "Goedemorgen", zegt hij met deftige stem. Mag ik me even voorstellen? Mijn naam is Doc en ik ben de leider van de dwergen. Wanneer er iets is, komen ze bij mij om raad. Dat hebben ze vanmorgen alle zes gedaan, ieder op zijn eigen manier, maar allemaal lijden ze en ikzelf geloof ik ook, aan dezelfde kwaal. Wij voelen ons vreemd, anders dan anders en ik heb al in medische boeken zitten snuffelen. Weet u iets te doen tegen 'Anderithus'?"

Noa en Stuiter hebben vol aandacht geluisterd. "Ik heb geen flauw idee", flap ik eruit. Noa schudt haar hoofd. "Daar moet ik best wel even over nadenken. Wel kan ik u en de dwergen aanraden rustig te blijven. Ik zal mijn best doen jullie te helpen en in elk geval wel wat rustgevende muziek opzetten, verder onderzoek zal wat meer tijd vragen".

Ik kijk Noa aan en haal met een vragend gebaar mijn schouders op. Rustig sta ik op, kalm blijven heeft Noa gezegd, dus moet ik dat ook proberen. Met gebaren maak ik aan Noa duidelijk dat ik naar buiten ga en haar nog even wil spreken. Noa begrijpt mijn gebaren gelukkig en loopt rustig achter me aan. "Wat wil je, Stuiter?", vraagt Noa aan me.

"Nou, ik dacht als wij iets kunnen vinden wat bij het sprookje van de zeven dwergen hoort, misschien worden ze dan weer zichzelf". Noa heeft een diepe denkrimpel op haar voorhoofd. Ze knikt instemmend. "Ja, Stuiter, daar kon je wel eens gelijk in hebben. Maar wat moeten we dan? Sneeuwwitje zoeken ofzo?" Haar gezicht klaart op: "Ik weet het, ik weet het! We moeten ze in de spiegel laten kijken, dan kunnen ze zien dat ze gewoon zichzelf zijn. Die spiegel staat op het lijstje van vermiste dingen. Maar waar is die gebleven? Dat zal ook wel weer een boel tijd kosten, maar die komt heus wel boven water".

Ik word er helemaal blij van. Weer een avontuur, een zoektocht naar de spiegel. Ik neem afscheid van Noa en vertel haar dat ik op zoek naar de spiegel ga, maar waar moet ik beginnen?

Dit activiteitengebied bevat drie activiteiten i.p.v. vier.

2.4.1 ID1: Welk gezicht trek ik?

<u>Doel</u>

Emoties en uitdrukkingen leren herkennen.

<u>Thema-introductie</u>

De zeven dwergen hebben allemaal een naam: Niezel niest heel erg, Giechel lacht op een bepaalde manier enzovoorts. Maar je kunt ook een bijnaam krijgen die bij je past.

Beschrijving
De spelleiding laat een aantal platen zien waarop gezichtsuitdrukkingen staan. Kunnen de bevers die benoemen en namaken?

Voorbereiding: ca. 30 minuten
- Platen uitprinten en eventueel plastificeren (zie bijlage).

Materiaal
- Platen van gezichten.
- Eventueel “blote gezichten”.
- Potloden.

Tips en veiligheid
- Je kunt ook de bevers om de beurt influisteren hoe ze moeten kijken, boos, verliefd, verbaasd enz. De anderen moeten raden welke emotie er wordt uitgebeeld.
- Je kunt de bevers ook een ”bloot gezicht” geven en ze zelf een gelaatsuitdrukking laten tekenen.
- Let op dat de bevers dit niet te persoonlijk gaan opnemen.
- Sluit het ‘veilig’ af zodat bevers niet met een onprettig gevoel dit activiteitengebied verlaten.

2.4.2 ID2: Groepszelfbeeld

Doel
De bevers vertellen over zichzelf: wat ze leuk vinden, wat ze lekker vinden. Ze luisteren naar elkaar en leren elkaar kennen.

Thema-introductie
In het huisje van de dwergen ziet Sneeuwwitje dat elke dwerg een ander bed en een ander dekbed heeft. En elke dwerg heeft kleren in andere kleuren. Zoals hij dat leuk vindt.
“Zo is het ook bij mensen”, vertelt Noa. “Iedereen vindt iets anders leuk. Ik hou van boeken en lekker zachte kussens om tegen aan te zitten en dan een boek te lezen of een spelletje te doen. Rebbel vindt dieren leuk. Sterre en Steven houden van varen. Rozemarijn vindt planten leuk”.

Beschrijving
De bevers vertellen aan elkaar over de volgende onderwerpen:
- Welke kleur vind je het mooiste?
- Wat is je liefste knuffel?
- Wat vind je lekker eten?
- Wat is je leukste of liefste dier – dat hoeft niet een huisdier te zijn?
- Waar speel je graag mee?
- Wat vind je lekker om te drinken?

Dat kan op de volgende manieren:
1. Dobbelsteen gooien en dan vertellen. Op de dobbelsteen staan plaatjes voor elk onderwerp (kleur, knuffeldier, eten, dier, speelgoed, drinken). De leiding doet mee.
2. Speelgoedfolders en folders van eten en drinken, (kleur)potloden, lijm: een poster maken over jezelf.
3. Een tekening maken over jezelf.

Voorbereiding: ca. een half uur
Voor variant 1:
- Dobbelsteen maken (zie bijlage).
    - Print de bijlage op stevig papier of karton. Of plak de bijlage op karton.

- Knip de dobbelsteen in wording uit langs de dikke lijnen. Niet langs de stippellijnen.
- De stippellijnen zijn de vouwlijnen. Vouw daar naar de witte binnenkant van de dobbesteen.
- Lijm de plakstroken vast op de witte binnenkant. Lijm tenslotte de ‘deksel’ op de dobbelsteen.

Voor variant 2:

- Folders verzamelen, papier, (kleur)potloden, lijm klaarzetten.

Voor variant 3:

- Potloden, papier en lijm klaarzetten.

Materiaal

- Voor variant 1: Dobbelsteen (zie bijlage).
- Voor variant 2: Folders, lijm, papier, (kleur)potloden.
- Voor variant 3: Potloden, lijm, papier.

Tips en veiligheid

- Een kartonnen dobbelsteen rolt niet zo makkelijk. Er zijn twee alternatieven:
  - Een (grote) dobbelsteen kopen of lenen. Of misschien heb je al een grote dobbelsteen. Daar plak je dan de plaatjes van de dobbelsteenbijlage op. Als je dat met de (dunne) plakkertjes doet, die gebruikt worden voor 3D kaarten, kan je de plaatjes en de stickers er later weer makkelijk afhalen.
  - Op een blanco dobbelsteen de plaatjes van de dobbelsteenbijlage plakken (met dunne 3D plakkers) of erop tekenen met een stift. Soms gaat het er met stift snel weer af. Soms blijft het erop zitten. Dat hangt af van wat voor soort stift je gebruikt.
- Je kan meer dan één keer over een onderwerp vertellen. Zo kan je meer dan één kleur mooi vinden. Of meer dan één diersoort leuk vinden. Of heb je twee lievelingsknuffels.
- Als een bever al iets over dat onderwerp verteld heeft, en hij weet niets meer over zichzelf, kan hij vertellen wat zijn broer of zus of zijn vader of moeder of iemand anders over dat onderwerp vinden.
- Let erop dat iedereen zich vrij voelt om te vertellen of te tekenen wat hij wil. Let erop dat niemand uitgelachen wordt of dat iets raar gevonden wordt.

2.4.3 ID3: Spiegelbeeld

Doel

De bevers leren elkaar precies na te doen, elke beweging van de andere persoon te kopiëren.

Thema-introductie

De zeven dwergen hebben last van ”Anderithus”. Dat komt omdat ze niet meer in de spiegel van Sneeuwwitje kunnen kijken. Nu voelen ze zich anders, vreemd.

Beschrijving

De bevers (dwergen) zijn elkaars spiegelbeeld. Een dwerg gaat voor de spiegel staan, de andere bevers zijn de spiegelbeelden. De dwerg voor de spiegel kijkt vrolijk of boos of verdrietig of blij of verbaasd of … (mogen de bevers zelf bedenken). De spiegelbeelden doen de dwerg na.

Voorbereiding

- Geen.

Materiaal

- Geen materiaal nodig.

Tips en veiligheid

- De spiegelbeelden laten raden welke dwerg voor de spiegel staat (variatie op Dirigentje).

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van de spiegel.

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

2.5.1 Thema-introductie

Rozemarijn staat met rode wangen van de hitte en het harde werken even uit te puffen. Ze heeft net een heleboel huishoudelijke klussen gedaan, soppen en boenen, stofzuigen en de keukenkastjes moesten ook hoog nodig weer eens uitgezocht worden. Bij deze schoonmaakbeurt kwam Rozemarijn een paar doosjes met cake- en bakmeel tegen die bijna over de datum zijn en dus besluit ze om die maar meteen te gaan gebruiken. Ik bof, want juist op dat moment stap ik de keuken binnen.

“Hallo Rozemarijn, heb je de post al gezien?”, vraag ik opgewekt. Rozemarijn schudt van niet. Ze heeft nog geen tijd gehad om de brievenbus te legen. “Nee, nog niet, maar Professor Plof zal dat zo dadelijk wel doen als hij weer wakker wordt. Hij doet even een dutje, hij heeft zo hard getraind dat hij bek af was. Maar hoezo?”, vraagt Rozemarijn. In het kort vertel ik over de brief die we overal in de bus hebben gestopt.

“Dat komt dadelijk wel, heb je zin om me te helpen met bakken?”. Rozemarijn kijkt me vragend aan. Daar heb ik wel oren naar, ik ben dol op bakken en nog doller om straks het baksel te mogen opeten. Dus ga ik samen met Rozemarijn aan de slag. Eerst zoeken we alle ingrediënten bij elkaar. “Stuiter, kan jij even uit de koelkast zes eieren en de boter pakken, ik wil een grote cake bakken”, zegt Rozemarijn. Ik doe de deur van de koelkast open en pak voorzichtig de gevraagde spullen.
“Hebben we echt zes eieren nodig, Rozemarijn? Er zijn er nog maar twee”.
“Ja, in het kookboek staat zes eieren, dus dan moet dat ook. Je moet maar even in de kippenren verse eieren rapen”, antwoordt Rozemarijn.

Eieren rapen heb ik veel vaker gedaan, dus pak ik het mandje uit de kast en loop naar buiten. De kippen scharrelen in de ren. Ik doe voorzichtig de deur van het nachthok open en zie op verschillende plekken eieren liggen. Eén voor één pak ik ze op en leg ze in het mandje. Even tellen, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Dat is in elk geval voldoende. Oh, kijk daar liggen er ook nog 2 in de hoek bij het luikje naar buiten. Wat een vreemde plek om je ei daar te leggen. Daar kan toch elke kip over struikelen? Ik buk me om ze op te rapen. Dan zie ik een piepklein deurtje en net als ik ertegen aan wil duwen hoor ik Rozemarijn roepen. Ik sta op, au! Ik stoot hard mijn hoofd. Ik wrijf over de gevoelige plek en bekijk mijn vingers. Nee, gelukkig niet rood, maar pijnlijk is het wel. Met mijn mandje vol verse eieren loop ik rustig terug naar de keuken.

“Waar bleef je nou? Ik sta te wachten op de laatste eieren”, zegt Rozemarijn een beetje boos tegen me. “Er waren er zo veel en ik heb mijn hoofd gestoten”, antwoord ik wat afwezig. “Kom nu maar snel, anders is de cake niet op tijd klaar”. Ik loop achter Rozemarijn aan, nog steeds over mijn hoofd wrijvend. Ik zak op een krukje bij het raam neer. Rozemarijn laat de laatste twee eieren één voor één in de cakemix vallen en zet de mixer op volle toeren. “Kun jij even mixen, Stuiter? Dan ga ik vast door met het schoonmaken van de worteltjes voor het avondeten”. Ik sta op, maar ga meteen weer zitten. Het is net of de wereld om me heen draait. Rozemarijn kijkt me aan en zet de mixer af.
“Wat is er met jou aan de hand? Je ziet zo bleek”, hoor ik haar vragen en dan is ineens alles zwart voor mijn ogen.

Wanneer ik weer bij kom, lig ik plat op mijn rug in de bedstee en Rozemarijn en Professor Plof staan naar me te kijken. “Jij blijf voorlopig maar plat in bed liggen. Zei je niet dat je je hoofd had gestoten? Laat me nog eens kijken”. Rozemarijn komt dichterbij en strijkt mijn haar aan de kant. “Gelukkig geen gat, maar even wat rust houden kan geen kwaad”. “Maar daar heb ik helemaal geen tijd voor”, protesteer ik. “Ik moet helpen alle spulletjes uit het sprookjesboek te vinden”. “Daar komt niets van in”, zegt Rozemarijn streng. ”Jij houdt maar rust. Je bent net flauwgevallen. Gelukkig kon ik je nog net opvangen, anders was je misschien nog meer gewond geraakt”. “Ja, maar…”, protesteer ik weer. “Noa rekent op mij”. “Ik zal haar wel even gaan vertellen dat jouw gezondheid dat even niet toestaat. Er zijn vast wel meer mensen die haar kunnen helpen”. Ik ben bijna in tranen en stamel: ”Ja, maar dat sprookjesboek huilde zo hard en bij Noa in huis zitten de zeven dwergen en ik heb van Professor Plof gewonnen met de zevenmijlslaarzen van Klein Duimpje aan en in de kippenren staat een koekhuisje en alle bevers…” “Wat bazel je nou? Die klap is kennelijk toch hard aangekomen. Ga nu eerst maar wat slapen”, zegt Rozemarijn streng en ze draait zich om. ”Kom Plofje, Stuiter moet nu rusten en wij hebben nog een boel te doen”.

Er zit niets ander op, Rozemarijn laat me niet gaan en slapen is altijd een goed medicijn. Wanneer Rozemarijn een kwartiertje later gaat kijken ligt Stuiter in een diepe slaap. Terug in de keuken staat Professor Plof bij het raam en leest het briefje dat Noa en Stuiter hebben rondgebracht. “Heb je een kop koffie voor me, Rozemarijn? Daar heb ik best trek in”. Wanneer ze even later samen aan tafel zitten met een dampende kop koffie voor zich op tafel, kijkt Rozemarijn Professor Plof aan. “Die arme Stuiter, die heeft toch een behoorlijke deuk opgelopen. En daardoor zijn zeker die gekke verhalen gekomen. Ik bedoel, er is toch geen enkel boek dat huilen kan en al die avonturen en wat zei Stuiter nou tot slot, dat er bij ons een koekhuisje in de kippenren staat? Ik denk dat het daar van boven aardig door elkaar is geschud”.
Professor Plof luistert naar Rozemarijn, maar wanneer ze even stopt met praten zegt hij: ”Nee, Roosje, daarboven in de bol van Stuiter is het niet zo gek, hoor. Stuiter heeft een paar gekke avonturen beleefd en ik denk dat ik in elk geval mijn hulp ga aanbieden bij Noa. Hier op dit briefje staat wat er allemaal vermist wordt en die voorwerpen komen allemaal uit sprookjes. Ik ga meteen naar Noa en zal dan ook vertellen dat jij en Stuiter even uitgeschakeld zijn. Er zal vast wel voldoende hulp zijn. Zei Stuiter ook niet iets van alle bevers?”

Professor Plof staat op en haalt zijn neus op. Het ruikt heel lekker in de keuken, de cake is bijna klaar. Rozemarijn kijkt op de keukenwekker. Het is bijna tijd, nog vijf minuten en dan moet ze controleren of de cake gaar is. Ze legt een keukendoek over haar wekkertje, anders maakt die straks Stuiter nog wakker.

Aan het eind van de middag hoort Rozemarijn naar naam roepen. Het komt vanuit de bedstee. “Rozemarijn, mag ik weer opstaan?”, vraag ik. ”Mijn hoofd doet geen pijn meer, alleen nog een beetje op de plek waar ik me gestoten heb”. “Ga eerst maar eens een beetje rechterop zitten, als dat goed gaat, kijken we wel weer verder”. Rozemarijn pakt een stoel en komt naast de bedstee zitten. Dan vraagt ze nieuwsgierig: “Wat zei je nu over een koekhuisje in de kippenren?” “Bij jullie in de kippenren, vlakbij het klapdeurtje naar de buitenren, staat een koekhuisje met een klein deurtje. Ik wilde het pakken, maar toen werd ik geroepen en schrok ik en kwam ik omhoog en toen stootte ik mijn hoofd”. “Als jij nou rustig blijft zitten, ga ik eens even kijken of je het niet gedroomd hebt”, zegt Rozemarijn en ze staat op.

Nog geen vijf minuten later komt ze weer terug en zet inderdaad een koekhuisje op de tafel. “Knibbel, knabbel, knuistje, wie knabbelt er aan mijn huisje?”, grapt ze met een heksenstem. “Weet je wat, we brengen het samen naar Noa. Die zal het best weer terug willen hebben”. Ik loop rustig op mijn blote voeten achter Rozemarijn aan, naar het huis van Noa.

2.5.2 V&G1: We bouwen ons eigen huisje

Doel

Leren hygiënisch met eten om te gaan en de snoepjes leren delen.

Thema-introductie

Hans en Grietje komen midden in het bos het koekhuisje van de boze heks tegen. Knibbel knabbel knuisje… daar is veel lekkers te vinden.

Beschrijving

Van vierkanten stukken ontbijtkoek een koekhuisje maken, versieren met poedersuiker en kleine snoepjes.

Voorbereiding: ca. 1,5 uur

- Boodschappen doen, ontbijtkoek snijden en snoepjes in bakjes klaarzetten.

Materiaal:

- Ontbijtkoek.
- Verschillende snoepjes.
- Poedersuiker.
- Schaaltjes.
- Tafels en stoelen of banken.
- Bakpapier om het huisje op te zetten.
- Water.
- Lepeltjes om het glazuur (poedersuiker vermengd met water) op het huisje te doen.

Tips en veiligheid

- Kleinere snoepjes in bakjes op tafel, grotere per bever uittellen en per bever geven.
- Let op allergieën van bevers

2.5.3 V&G 2: Het blotevoetenpad

Doel

Bevers verschillende materialen laten voelen met hun blote voeten.

Thema-introductie

Stuiter is nog een beetje verward na het ongelukje, daarom wordt vergeten dat er ergens nog een paar schoenen staan. Stuiter wil zo graag terug naar Noa dat er op blote voeten terug wordt gelopen.

Beschrijving

Laat de bevers over verschillende structuren van ondergrond lopen, bijvoorbeeld een bak met gras, een bak blubber, grint, nat zand, droog zand, aarde en laat ze hun ervaringen vertellen.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Bakken met de verschillende materialen klaarzetten en bak water en handdoeken.

Materiaal

- Bakken met verschillende inhoud.
- Handdoeken en een bak met water om de voeten te wassen.

Tips en veiligheid

- Kinderen die het echt niet willen niet dwingen en ze het met de handen laten voelen, misschien willen ze dan alsnog met de voeten.

- Let op de volgorde van de bakken, daar waar de bevervoeten vies van kunnen worden, zet die aan het einde van de route neer.

2.5.4 V&G3: Een ongeluk zit in een klein hoekje

Doel

Bevers de allereerste beginselen van EHBO leren.

Thema-introductie

Stuiter heeft zich in de kippenren behoorlijk gestoten. Gelukkig bloedde het niet. Stuiter valt ook wel eens en soms moet er dan wel een pleister op geplakt worden.

Beschrijving

De bevers krijgen allemaal een pleister en mogen die op een denkbeeldig wondje bij een andere bever plakken.

Voorbereiding: ca. een half uur

- Pleisters kopen en klaarleggen.

Materiaal

- Pleisters.

Tips en veiligheid

- Wil een bever geen pleister, bied je dan als spelleiding aan.

2.5.5 V&G4: Eierrace

Doel

De bevers leren voorzichtig om te gaan met breekbare artikelen.

Thema-introductie

Rozemarijn gaat een cake bakken en heeft daarvoor eieren nodig. Die liggen nog in het kippenhok. Wie brengt ze bij Rozemarijn zonder te laten vallen?

Beschrijving:

Parcours maken vanaf de keuken van Rozemarijn naar het kippenhok toe: door deur/vliegengordijn, stoepje af/op, over boomstammetje stappen, bukken om in kippenhok te komen. De eieren zijn plastic eieren of pingpongballen, om te zorgen dat ze niet ‘stuk geknepen’ worden, worden ze voorzichtig vervoerd op een eetlepel. Deze activiteit kan ook in estafettevorm gedaan worden.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Parcours uitzetten.
- Materiaal bij elkaar verzamelen.

Materiaal

- Plastic eieren of pingpongballen.
- Lepels
- Materialen om een parcours te maken.

Tips en veiligheid

- Let op oneffenheden en maak er geen wedstrijd van.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van het koekhuisje.

2.6 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

“Steven, kom eens even”, roept Sterre. “Wat is er?” vraagt Steven, terwijl hij vanuit de kombuis naar zijn zus toeloopt. “Heb jij ook gezien dat er een paar trossen best aan vervanging toe zijn? Dat moet wel gedaan worden voor we weer op reis gaan. Plus, let op, we moeten wel trossen hebben in de kleuren van de landen waar we aan gaan leggen, we hebben er al wel een paar, maar nog niet van alle landen die ik op ons lijstje heb staan. We moeten immers veilig aan kunnen meren in de havens onderweg”. “Ja, dat heb ik ook gezien, ik zal wel eens in het ruim gaan kijken of we nog voldoende materiaal hebben. Ergens heb ik nog dikke touwen uit China, maar waar die zijn, geen idee”.

Steven loopt voorzichtig het trappetje af het ruim in. Er is daar maar weinig licht. Even blijft hij staan om zijn ogen aan de schemering te laten wennen. Hij pakt een zaklamp van een plankje onder de trap en schijnt in het rond. Dan valt de lichtstraal op iets waarvan hij niet wist dat dat bij hen aan boord stond. Steven loopt snel terug naar boven. Sterre zit aan tafel met een heleboel kaarten voor zich.
“Hé zus, heb je een nieuwe hobby en wil je dat geheimhouden?” Sterre kijkt Steven aan. “Wat bedoel je?”, vraagt ze. “Er staat een spinnenwiel in het ruim, maar daar kan ik geen dikke touwen op maken, hoor”, grapt Steven. “Een spinnenwiel?”, roept Sterre verbaasd uit. “Ja, er staat een spinnenwiel beneden in het ruim in het hoekje bij mijn touwslagersmateriaal”. Sterre staat op en samen duiken ze het ruim in.
“Ik heb het er niet neer gezet”, zegt Sterre. Samen halen broer en zus voorzichtig het spinnenwiel uit het hoekje. Het ziet er best oud uit.

“Hoe komt dat nu daar?”, vraagt Steven. Sterre heeft geen idee. ”Laten we het maar even in het ruim laten staan. Boven is er te weinig ruimte en je zal toch ook materiaal moeten hebben wil je een spinnenwiel kunnen gebruiken. Dat zouden we misschien wel op onze reis kunnen verzamelen, dan moeten we helemaal naar Australië, daar hebben ze heel veel schapen en die geven wol en dat kan je spinnen tot draden”, ratelt Sterre en ze klimt het trappetje weer op. Steven volgt haar. Als hij boven is en naar buiten kijkt ziet hij Noa en Stuiter bij de loopplank staan. “Hé, we krijgen bezoek”, zegt Steven. Voordat hij de deur kan openen, lopen Noa en Stuiter alweer weg. “Oh nee, ze gaan alweer weg, ze hebben wel iets in de brievenbus gestopt. Ik ga even kijken wat dat is”. Hij stapt naar buiten om de brievenbus te legen.

“Nu begrijp ik het!”, roept hij al van verre. ”Dat spinnenwiel is van Noa”. Sterre trekt een vragend gezicht. ”Van Noa? Hoe bedoel je? Ik wist niet dat Noa kan spinnen?” “Ja, kijk maar: het spinnenwiel staat op het lijstje van vermiste artikelen. Het komt uit het sprookjesboek van Noa”. “Ja dag hoor, een sprookjesboek, een spinnenwiel. Ik zou denken dat je een beetje gek geworden bent, als ik je niet langer kende dan vandaag. Het komt dan zeker dan uit het sprookje van Doornroosje, dat prinsesje dat honderd jaar moest slapen, nadat ze zich aan het spinnenwiel had geprikt”, zegt Sterre gekscherend. Een beetje boos antwoordt Steven: ”Ja hoor, dat hoef je mij niet te vertellen. Zij kreeg bezoek van prinsen uit de hele wereld met lekkernijen. Eentje lukte het om bij haar te komen en haar wakker te kussen. Zullen wij het spinnenwiel dan maar meteen naar Noa brengen?” “Doe jij maar, ik heb geen tijd, ik moet ons nieuwe avontuur nog verder uitpuzzelen”, antwoordt Sterre. Daarop gaat Steven snel op pad naar Noa om het spinnenwiel terug te brengen.

2.6.1 INT1: Voorbereidingen om op reis te gaan met de boot

Doel

Bevers gaan hier samen iets voor elkaar krijgen (samenwerken).

Thema-introductie

Om met de boot op reis te gaan over de hele wereld moet de boot natuurlijk wel tiptop in orde zijn. Overal waar je aan wil leggen, moeten de trossen in de kleuren van de vlag van het land zijn. Sterre heeft al een heleboel landen op een rijtje gezet waar ze komende zomer heen wil. Ze gaan niet zo ver weg, maar heeft wel voor een aantal landen trossen nodig, dus moet Steven aan het werk. Hij kan best wat hulp gebruiken.

Beschrijving

Twee aan twee kiezen de bevers een plaatje van de vlag van het land dat Sterre en Steven willen gaan bezoeken. Samen gaan ze aan het werk en door draden tegen elkaar in te draaien maken ze een dikke tros. Op deze website zie je hoe dat werkt.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Materiaal bij elkaar zoeken, vlaggen sorteren n.a.v. de kleuren touw dat je kunt krijgen.
- Uitproberen hoe het werkt.

Materiaal

- Platen van vlaggen.
- Gekleurde breikatoen of dikke wol.
- Schaar.

Tips en veiligheid

- Je kunt eventueel zelf alle touwen van dezelfde kleur ook nog tot een dikker koord draaien.
- De gedraaide ‘trossen’ kun je verwerken tot één sleutelhanger per bever wanneer je sleutelringetjes koopt. Je kunt ook een armbandje maken.

2.6.2 INT2: Prinsen smullen

Doel

Bevers kennis laten maken met lekkernijen uit verschillende landen.

Thema-introductie

De prinsen die Doornroosje willen wakker kussen komen van over de hele wereld. Zij brengen allemaal een lekkernij mee, de ene stroopwafels, de andere een mini pizza, de volgende weer iets anders, allemaal lekkernijen uit hun eigen land.

Beschrijving

De bevers zien plaatjes van lekkernijen en moeten kijken of ze weten uit welk land de lekkernij komt en welke prins het dus heeft meegebracht.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Platen printen en eventueel lamineren.

Materiaal

- Platen met etenswaren uit verschillende landen (zie bijlage).
- Platen van de landen (zie bijlage).
- Lijst met waar welk eten vandaan komt.

Tips en veiligheid

- Zorg dat de bevers door middel van de kleuren die op de platen staan het ook kunnen combineren zonder dat zij de namen van de landen weten (d.w.z. achtergrond gelijk, outfit van de prinsen gelijk aan de kleuren van het land).
- Als je de mogelijkheden hebt, kan je ook echte etenswaren gebruiken.

2.6.3 INT3: Dieren in eigen gebied

Doel

Bevers leren van welk dier wol vandaan komt en wat er mee gedaan kan worden.

Thema-introductie

Steven en Sterre hebben het spinnenwiel gevonden. Er staan allemaal verschillende dieren omheen. Schapen, geiten, lama's en nog veel meer. Wie weet wat een spinnenwiel is? Waar gebruik je het voor? Een spinnenwiel gebruik je om van wol draden te maken. Waar komt de wol vandaan? Van een schaap, geit, lama, konijn, jak, muskusos, kameel, paard. Waar komen deze dieren voor?

Dieren waarvan van de haren wol wordt gemaakt en waar ze voorkomen

- Schapen:
  - Merinoschaap in Australië, Nieuw-Zeeland. Ook in Argentinië, Zuid-Afrika en in het westen van de Verenigde Staten.
  - Texelse schaap op Texel in Nederland.
  - Drents heideschaap in Drenthe in Nederland.
- Geiten:
  - Kasjmiergeit: in India, Pakistan en China.
  - Berggeit Chyangra: in Himalaya in Azië.
  - Angorageit: in Zuid-Afrika. Ook in Verenigde Staten, Australië en Canada.
- Lama's: er bestaan verschillende soorten lama's, ze komen voor in Zuid-Amerika. Het zijn de:
  - Llamas;
  - Alpaca's;
  - Vicuñas;
  - Guanacos.
- Angorakonijn uit Ankara in Turkije.
- Jak (Yak): uit de Himalaya en Tibet in Azië.
- Muskusos: uit Canada, Groenland en Alaska.
- Kameel: uit Noord-Afrika, Midden-Oosten en Azië.
- Paard: uit Amerika. Komt ook voor in Europa en Azië.

Beschrijving

Breng de dieren terug naar hun eigen omgeving. De dieren staan op een afbeelding met hierop een kleine afbeelding van het gebied waar ze voorkomen. Op kaarten staan deze gebieden ook. Deze kaarten liggen verspreid. Om de beurt brengt een bever een dier zo snel mogelijk terug. Eventueel in groepjes, estafette.

Voorbereiding: ca. 1 uur

Afbeeldingen met de dieren uitprinten en op stevig papier of karton plakken. Op de afbeeldingen van de dieren staat ook het gebied waar het dier voorkomt. De wereldkaart 2 of 3 keer printen op A3. Dan hebben de bevers meer ruimte om de plaatjes van de dieren neer te leggen en is het makkelijker te zien waar ze moeten liggen. Een echt spinnenwiel of een afbeelding hiervan. De afbeeldingen en kaarten kunnen eventueel geplastificeerd worden.

Materiaal

- Afbeeldingen met dieren die wol maken en het gebied waar ze voorkomen (zie bijlage).
- Kaarten met de gebieden waar ze voorkomen (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Geef de bevers hints door warm of koud te zeggen.

2.6.4 INT4: 100 jaar slapen!

Doel

Bewegen en stilstaan.

Thema-introductie

Prinsen uit alle landen hebben gehoord dat er een prinses al 100 jaar slaapt. Zij kan alleen maar ontwaken als ze door een speciale prins wakker wordt gemaakt.

Beschrijving

Alle bevers zijn lekker aan het rennen binnen een afgebakend gebied. Zij zijn allemaal Doornroosjes (jongens en meisjes). Eén bever is het spinnenwiel (tikker). De bevers die getikt worden 'prikken' zich aan het spinnenwiel en vallen ter plekke in slaap. Vooraf het spinnenwiel apart nemen en dan in de groep een prins aanwijzen. Wordt de prins getikt dan is iedereen weer wakker. Dan wordt de prins het spinnenwiel en wordt er een nieuwe prins aangewezen en begint het weer van voren af aan.

Voorbereiding

- Afgebakend terrein uitzetten.

Materiaal

- Eventueel lint of pionnen om het terrein af te zetten.

Tips en veiligheid

- Let op oneffenheden in het terrein.

Bij het verlaten van het activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van het spinnenwiel.

2.7 Het speelveld (Sport & Spel)

2.7.1 Thema-introductie

Ik ben de hele morgen al in de weer geweest en ik heb al drie kleine avontuurtjes meegemaakt. Langzamerhand heb ik best honger en dorst gekregen. In mijn rugzakje heb ik wel wat te eten meegebracht. Waar kan ik dat het beste gaan opeten? Ik slenter in de richting van het Dorpsplein, daar staat een bankje. Als dat bankje leeg is, kan ik dat best gebruiken, denk ik en ik stap meteen flink door. Gelukkig is het bankje leeg en ik plof erop neer.

"Hè, hè, dat is lekker", puf ik. Ik zet mijn rugzak op de grond om mijn boterhammen eruit te halen. Dan valt mijn oog op een plastic zak onder het bankje. Bah, wie laat er nu rommel achter, denk ik, maar ik ben en blijf nieuwsgierig en trek de zak onder het bankje vandaan. Wat zal erin zitten? Ik schud de zak leeg en dan liggen er twee supergrote laarzen voor me op de grond. "Het blijft toch gek", mompel ik tegen mezelf. Wat zou dat teken toch betekenen? Je hebt zeven dwergen, zeven geitjes en nu staan de zevenmijlslaarzen uit het sprookje van Klein Duimpje voor me op de grond. Ik kijk in het rond, nee, niemand te zien. Zal ik ze eens uit gaan proberen? Voorzichtig trek ik eerst de ene en dan de andere laars aan. Dan neem ik een grote stap en in een mum van tijd sta ik midden op het Dorpsplein.

Dan zet ik het op een holletje, ik vlieg het plein rond. Dat gaat vlug! Ik houd de laarzen aan en plof weer op het bankje. In mijn ooghoek zie ik Professor Plof aan komen hollen. Ik blijf rustig zitten tot hij vlak bij me is. Professor Plof is aan het oefenen voor een hardloopwedstrijd.

“Zullen we een wedstrijdje doen?”, vraag ik hem. “Wie het hardste kan hollen? U op uw gympies en ik op mijn laarzen”, stel ik voor.
Professor Plof blijft staan en lacht. ”Wil jij tegen een getraind man op? Dat mag, hoor, maar let op: ik train elke dag. Dat zal niet meevallen op die te grote laarzen, maar als je het graag wilt, doen we een rondje om het Dorpsplein!”

Professor Plof trekt met zijn hak een lijn in het zand. Ik sta op, doe voorzichtig een klein stapje en stel me op naast Professor Plof. Noa komt aanlopen en vraagt of Professor Plof lekker aan het trainen is geweest. Die knikt instemmend. ”Nu wil Stuiter met mij een wedstrijdje doen”. “Dan geef ik het startsein”, zegt Noa. ”Op uw plaatsen… KLAAR… AF!”
We starten en binnen de kortste tijd ben ik het plein rond. Hijgend en puffend volgt Professor Plof. “Het lijken wel de zevenmijlslaarzen van Klein Duimpje”, hijgt Professor Plof als hij naast me op het bankje komt zitten. “Dat zijn ze ook”, deel ik hem mee. “Doe niet zo mal, dat bestaat niet, jij hebt vast…” Ik laat Professor Plof niet uitpraten en vertel enthousiast over alle avonturen die ik al heb meegemaakt én natuurlijk ook over het huilende sprookjesboek van Noa.
Langzaam staat Professor Plof op nadat ik uitgesproken ben. “Dat lijstje heb ik nog niet gezien. Ik moet snel de brievenbus gaan legen en als Rozemarijn tijd heeft, komen we jullie helpen hoor!” Met grote stappen loopt Professor Plof richting zijn huis, er is geen tijd te verliezen.

2.7.2 SPS1: De zevenmijlslaarzen-race (spel in de lunchpauze)

Eten en toekijken:

Meedoen aan het spel:

<u>Doel</u>
Uitrusten of ervaren hoe het voelt om op ”veel te grote voet te leven”.

<u>Thema-introductie</u>
Op het Dorpsplein houden Professor Plof en Stuiter een race. Stuiter heeft de zevenmijlslaarzen van Klein Duimpje aan en wint.

<u>Beschrijving</u>
Terwijl een deel vast met de lunch begint, gaat er telkens één groepje een zevenmijlsrace doen. De andere bevers zijn de toeschouwers. Je kunt de bevers op supergrote laarzen een parcours laten afleggen.

<u>Voorbereiding: ca. 1 uur</u>
- Parcours uitzetten en materiaal hiervoor bij elkaar zoeken.
- Supergrote kaplaarzen regelen.

<u>Materiaal</u>
- Supergrote kaplaarzen.
- Materiaal om een parcours mee uit te zetten.
- Drinken en wat lekkers of alleen drinken en iedereen het eigen lunchpakketje.

<u>Tips en veiligheid</u>
- Omdat het moeilijk is om in supergrote laarzen te lopen, moet je er geen wedstrijd van maken, maar de bevers met plezier het parcours laten afleggen.

- Mocht je afwijken van het voorstel om dit als lunchpauze te gebruiken, dan kan je naar eigen inzicht andere sport en spel activiteiten verzinnen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van de zevenmijlslaarzen.

2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)

Ik sta bij Bas Bos en Rebbel op de stoep, maar ik zie nog niemand, geen Rebbel en geen Bas Bos. Het valt me op dat de gordijnen nog dicht zijn. Is het dan nog zo vroeg? Nee, bedenk ik me, ik ben al door heel Hotsjietonia geweest en heb hier en daar al zitten praten.
Dan schiet het me te binnen dat Bas Bos de vorige week iets zei dat hij op onderzoek uit zou gaan omdat hij vreemde sporen had gezien en dat hij misschien ook wel 's nachts op pad zou gaan.

Zouden Bas Bos en Rebbel nog slapen of zouden ze helemaal niet thuis zijn? Ik bel maar niet aan en loop een rondje om het huis. Overal zijn de gordijnen nog dicht. Dan eerst maar naar Rozemarijn. Net als ik weg wil lopen, hoor ik vanuit de schuur een geluid dat daar niet thuishoort. Ik loop naar de schuur, de deur staat op een kier. Voorzichtig gluur ik naar binnen. Midden in de lege schuur staat een lange smalle kast. Wat zou dat nou weer zijn? Nieuwsgierig sluip ik de schuur in.

"Jeetje, die kast is hoog en smal", fluister ik tegen mezelf. Ik doe een stap dichterbij, nog steeds heb ik geen idee wat het is. Dan loop ik eromheen en meteen zie ik het. Beneden zit een deurtje en in het bovenste gedeelte een grote witte cirkel. "Dat lijkt wel een grote klok", roep ik verbaasd uit. "Ja, mijn opa had ook zo'n klok, hij noemde dat een staand horloge, dat heb ik altijd een gekke naam gevonden. Een horloge draag je om je pols en daar is deze veel te groot voor".

Ik heb het niet gemerkt, maar plotseling zwaait de schuurdeur open en staat Bas Bos met een grote bijl in zijn hand voor me. "Wat voer jij hier uit?", bromt Bas Bos met een hijgende stem. Ik ben best geschrokken en stamel: "Ik hoorde zo'n vreemd geluid uit de schuur komen en toen ben ik gaan kijken wat dat geluid maakte". "Ja en doordat jij de schuur in ging, ging bij mij het alarm af en dus ben ik naar huis gehold. Ik was die oude grote boom aan het omhakken". "Sorry, dat wist ik niet. Het was echt mijn bedoeling niet, ik…" "Goed, goed, stop maar, er is niks weg, nee, ik geloof zelfs dat er iets bij is gekomen". Bas Bos wijst naar de grote klok. "Heb jij die…? Nee, die is veel te groot voor jou! Hoe komt die klok in hemelsnaam hier?" Bas Bos schudt zijn hoofd.

Nu is het tijd om ook Bas Bos te vertellen over het huilende sprookjesboek van Noa en wat er allemaal mist. Bas Bos kijkt me ongelovig aan en begint hard te lachen: "Een huilend boek. Kom nou". "Ja, maar het is echt waar! Ik heb het met mijn eigen oren gehoord". In de tussentijd is ook Rebbel de schuur binnengekomen. Ze hoort alleen de laatste woorden van Bas Bos. "Vertel je Stuiter een droom, Bas?", vraagt ze. Weer vertel ik het verhaal. En besluit met te vertellen dat ik samen met Noa in alle brievenbussen in Hotsjietonia een briefje heb gestopt en dat we ook op bomen een briefje hebben geplakt. Bas en Rebbel kijken elkaar aan. "Ga jij daar een mooi verhaal over schrijven in onze krant Rebbel?", vraagt Bas. "Ja, dat is een goed idee, dat wordt vast een dik exemplaar. Ik heb al een heel verhaal over die vreemde sporen en die oude gevaarlijke boom die je aan het omkappen bent, en dan nu vast een groot artikel over al de gebeurtenissen rond om het sprookjesboek van Noa", antwoordt Rebbel. "Trouwens, Stuiter, uit welk sprookje komt die oude klok? Ik heb vroeger nooit zo vaak

sprookjes gehoord". Op mijn beurt kijk ik Rebbel ongelovig aan. "Dat is jammer, moet je bij Noa langsgaan, die leest ze wat graag voor. Dat doet ze bij mij ook. Weet jij het wel, Bas Bos?"
Bas knikt en antwoordt: "Ja hoor, die klok komt uit het sprookje van de wolf en de zeven geitjes en het kleinste geitje verstopte zich in de klok". Ik knik instemmend.
Weer laat Bas Bos me schrikken als hij roept: "Ik weet het! Rebbel luister: die onbekende sporen kunnen wel eens van een wolf zijn. Dat wordt een dubbel avontuur, op zoek naar de wolf én naar hoe die klok hier komt".

2.8.1 BL1: Verstoppertje of tikkertje

Doel
Bevers leren na te denken waar ze zich het beste kunnen verstoppen en de zoeker moet nadenken wat de beste verstopplekjes zijn.

Thema-introductie
De zeven geitjes moeten zich verstoppen, anders vindt de wolf ze.

Beschrijving
Eén bever is de wolf en krijgt een wolvenstaart aangehangen en wolvenoren/neus op. De andere bevers zijn de geitjes. Zij krijgen een klein geitenstaartje, geiten sik/oren. De geitjes gaan zich verstoppen en de wolf gaat ze zoeken.

Voorbereiding: ca. 1 uur
- Aankleding wolf en geiten.

Materiaal
- Wolvenstaart.
- Wolvenoren.
- Wolvenneus.
- Geitenstaartjes.
- Geitensikken.
- Geitenoren.

Tips en veiligheid
- In plaats van dat de geitjes zich gaan verstoppen, kan de wolf ze ook gaan tikken.

2.8.2 BL2: Memory

Doel
De bevers ontdekken welke diersporen bij welke dieren horen.

Thema-introductie
Bas Bos loopt elke dag door het bos achter zijn huis. Hij kijkt naar de dieren in de bomen, in de lucht en op de grond. Hij kijkt ook naar dierensporen: waar ze gelopen hebben en wat ze hebben achtergelaten. Sporen van de wolf heeft hij in het bos nog niet gezien. Vooral in de sneeuw kan hij de dierensporen heel goed zien.

Beschrijving
De bevers spelen een memoryspel over diersporen: hun prenten. Soms kan je ook op andere manier zien welk dier in de buurt is. Op een kaartje staat de pootafdruk én het dier. Zo kunnen de bevers goed zien welk spoor bij welk dier hoort. Als een bever twee dezelfde plaatjes heeft gevonden, legt hij die vlakbij zich op tafel.

Voorbereiding: ca. een half uur

- Het memoryspel 2 keer printen op stevig papier of printen op papier en dan op karton plakken.
- De kaartjes uitsnijden of uitknippen.

Materiaal

- Memoryspel (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Na afloop van het spel kan gesproken worden over de dieren en hun sporen. Hebben de bevers een dier of het spoor wel eens gezien?

2.8.3 BL3: Wat hoor ik?

Doel.

Stil zijn en luisteren.

Thema-introductie

Wanneer Stuiter bij de schuur van Bas Bos aankomt, klinkt er een vreemd geluid. Dat zijn geen vogelgeluiden die vanmorgen klonken, maar wat wel?

Beschrijving

Variatie op Ren je Rot. De bevers staan bij de spelleider. Die laat een geluid horen. Is het een dier of vogel, dan gaan de bevers naar de dierenplaat. Horen ze iets anders, dan gaan ze naar de plaat van bijvoorbeeld elektrisch gereedschap.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Geluiden verzamelen (bijvoorbeeld op YouTube).
- Platen maken die bij de geluiden horen.

Materiaal

- Computer/laptop/telefoon met geluiden.
- Platen van dieren die bij de geluiden horen.

Tips en veiligheid

- Je kunt 2 richtingen maken, dieren en andere geluiden, maar je kunt het ook specificeren, bijvoorbeeld fluitketel bij dat geluid, zaag bij zaaggeluid enz.

2.8.4 BL4: Weer

Doel

De bevers ontdekken wat mensen en dieren doen in de zon, in de regen, als het sneeuwt, als het warm of koud is.

Thema-introductie

Bas Bos weet veel over de natuur en ook over het weer. Hij weet wat hij moet doen bij elk soort weer. Als het zomer is en de zon schijnt fel, heeft hij een pet op zijn hoofd en heeft hij zonnebrandcrème op zijn gezicht, armen en benen gesmeerd. Voor de vogels staat er dan een schaal met water in de tuin, zodat ze kunnen badderen en water drinken. Als het regent, doet hij zijn laarzen en zijn regenjas aan.

Beschrijving

De bevers en de leiding maken gebaren bij een verhaal over het weer. Eerst worden de gebaren en bewegingen besproken en kort geoefend. Bespreek met de bevers wat ze doen als ze naar buiten gaan en het regent. Wat doen ze als het warm is? Hoe maken ze daar zelf een gebaar bij? Daarna

wordt het verhaal voorgelezen. Bij de onderstreepte woorden worden gebaren en bewegingen gemaakt.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Het lijstje van de bewegingen en het verhaal printen (zie bijlage).

Materiaal

- Het lijstje met bewegingen en het verhaal (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Laat de bevers bij het bespreken van de gebaren meedenken. Zo kunnen ze zelf op ideeën komen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de bevers een plaatje van de grote klok (het staand horloge).

3 Verloop Bever-Doe-Dag 2023

3.1 Aankomst

Als de bevers aankomen op het terrein of bij het gebouw 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 blijkt dat uit het sprookjesboek van Noa een aantal plaatjes van voorwerpen zijn verdwenen. Het sprookjesboek is erg verdrietig. Samen maken Noa en Stuiter een lijstje van de verdwenen voorwerpen. Daarna gaan ze de andere bewoners van Hotsjietonia vragen of zij daar iets van gevonden hebben. Stuiter nodigt ook alle bevers uit om mee te zoeken. Noa gaat samen met Stuiter opzoek naar deze plaatjes.

3.3 De activiteit

Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar plaatjes van de verloren artikelen uit het sprookjesboek van Noa. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitengebied. Voor elk activiteitengebied is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Die kan je ophangen, zodat de speltakleiding de uitleg kan lezen en eventueel kan voorlezen aan de bevers. Ze kunnen jou ook inspiratie bieden voor een leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Daarnaast kun je op de website van Scouting Nederland de afbeeldingen van de acht plekken in het dorp downloaden.

Er zijn in deze spelbrochure een groot aantal activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten doen, 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

Nadat alle plaatjes teruggevonden zijn, volgt de sluiting van de bever-Doe-Dag. Alleen is de vraag: hoe komen de plaatjes weer op de juiste plek in het verdrietige sprookjesboek? Daar is nog een sprookje voor nodig. Bij het sprookje van Aladdin ontbreekt nog het plaatje van de wonderlamp. Na wrijven komt de geest tevoorschijn die nog één wens uitgeeft. Noa wenst dat alle plaatjes terug op de juiste plaats in het boek komen te staan. Na een grote rookwolk is het boek weer in volle glorie hersteld en blij.

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 twee opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

De een geeft de voorkeur aan het waslijn principe, de ander werkt liever met een doorschuifsysteem.

3.5.1 Optie 1: Doorschuifsysteem

Een van de mogelijkheden is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld. 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 de groepjes in dit geval tussen de acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoelang 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.
- Bevers krijgen de kans alle activiteiten te doen.

Nadelen:

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

Hierbij een voorstel om het programma in te delen via het doorschuifsysteem

- Opening: Introductie verhaal (gezamenlijk)
- 1e sprookje: Identiteit – Noa - Sneeuwwitje
- 2e sprookje: Buitenleven – Bas Bos en Rebbel – De wolf en de zeven geitjes
- 3e sprookje: Internationaal – Sterre en Steven – Doornroosje
- 4e sprookje: Sport & Spel – Gezamenlijke onderbreking – drink/eetpauze op Klein Duimpje **(gezamenlijk)**
- 5e sprookje: Expressie – Keet en Fleur Kleur - Assepoester
- 6e sprookje: Veilig & Gezond – Rozemarijn – Hans en Grietje
- 7e sprookje: Uitdagende Scoutingtechnieken – Stanley Stekker – De drie biggetjes
- 8e sprookje: Samenleving – Roodkapje (gezamenlijk)
- Sluiting: Herstel van het sprookjesboek – Sprookje van Aladin en de wonderlamp. **(gezamenlijk)**

Mocht je een hele grote groep bevers hebben, kan je natuurlijk ook tijdens de periode van sprookje 1 t/m 3 de sprookjes 5, 6 en 7 aanbieden en in de tweede periode na het gezamenlijke 4e sprookje dit omwisselen. Je hebt dan zes activiteitengebieden gelijktijdig**.**

3.5.2 Optie 2: Skill-drive systeem

Een andere mogelijkheid 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 voor het aantal kinderen
Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen zelf bordjes met nummers of afbeeldingen van een grote wand of waslijn op de verzamelplek of van een aparte wand of 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 nieuw bordje, 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 roulatietijd 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 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.

3.6 Tijdschema

Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen 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 halfuur, 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 tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In dit 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 tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

Tijd	*Activiteit*
11.00 uur	Voorbereiding/opbouw
13.30 uur	Aankomst bevers
14.00 uur	Opening
14.10 uur	Uitleg Bever-Doe-Dag
14.20 uur	Start activiteiten
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50 uur	Vertrek bevers

3.7 Herinnering aan deze Bever Doe Dag

Bij het verlaten van elk activiteitengebied krijgt elke bever een plaatje mee van het voorwerp dat in het bijbehorende verhaaltje is gevonden. Al deze plaatjes kunnen de bevers tijdens de Bever-Doe-Dag in hun eigen sprookjesboek (zie voorbeelduitnodiging) plakken. Je kunt hiervoor de plaatjes afdrukken op stickervellen. Je kunt er ook voor kiezen om de plaatjes aan de bevers mee naar huis te geven, samen met een eigen sprookjesboekje. Dan kunnen de bevers thuis de plaatjes in hun eigen boekje plakken.
Mocht je de uitnodiging niet maken zoals het voorbeeld, maak dan een kleiner boekje. Maak dan voor elke bever een sprookjesboek met een rode kaft en tenminste 3 dubbele pagina's.

- Op pagina 1: Beversprookjesboek en daaronder de naam van de bever.
- Op pagina 2: Bever-Doe-Dag (datum en jaar vermelden en eventueel nog andere leuke gegevens).

- Op de andere pagina's de namen van de activiteitengebieden, eventueel het sprookje dat daarbij hoort. Op deze bladzijde kunnen zij dan hun plaatje plakken.

Zo krijgen ze allemaal een leuke herinnering aan deze dag. Het vraagt misschien wat extra werk, maar je kunt de kaften en de blaadjes aan elkaar nieten of het boekje ”naaien", d.w.z. met een grote steek op de naaimachine.
Je kunt er ook voor kiezen om voor elke deelnemende groep een herinneringssprookjesboek maken van hout of karton waar je de plaatjes in plakt, of in tekent en verft.

4 Wees zichtbaar!

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.

4.1 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, leidinggevenden 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.

4.2 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.

5.1 Tips

- Geef tijdens een regioraad 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 op scouting.nl onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Bever-Doe-Dag).
- 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 ‘Tijd voor Avontuur!’ te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

5.1.1 Voorbeelduitnodiging

In de bijlage vind je een voorbeeld van de uitnodiging. Dit jaar is het een combinatie van uitnodiging en het sprookjesboek dat de bevers meenemen naar de Bever-Doe-Dag om daar de verloren plaatjes in te plakken (zie voorbeelduitnodiging).
Maak voor de ouders wel een aparte brief met daarin de gegevens, de bevers nemen immers het sprookjesboek zelf mee.

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

- Maak de uitnodiging in de vorm van een boekvorm;
- Maak van de uitnodiging een puzzel die de bevers zelf in elkaar kunnen zetten;
- Laat Noa langskomen en in geuren en vooral kleuren vertellen wat de bevers allemaal gaan beleven;
- Doe een voorbereidingsopkomst.

5.2 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 of roverscouts. 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 regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de website van Scouting Nederland of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

5.3 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Om de bevers vast een beetje in de stemming te brengen kan je voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van die dag. Na de normale opening introduceer je het thema, zonder iets van het verhaal van de Bever-Doe-Dag te verklappen.

Het spelteam bevers van de regio Den Haag geeft de volgende tips:

- Combineer het themaverhaal en toneel in de voorbereidingsopkomst.
- Gebruik een aantal van de activiteiten uit deze spelbrochure, die je tijdens de Bever-Doe-Dag niet gebruikt (soms verzinnen we nog een spel erbij, maar meestal hebben we voldoende aan de spellen uit de spelbrochure).
- De voorbereidingsopkomst eindigt altijd met een spannend einde, zodat je de volgende keer aanwezig moet zijn bij de Bever-Doe-Dag.
- Voordeel van deze manier van werken is dat bevers weten wat het thema is. Ook willen ze graag het einde mee maken, dus vragen ze hopelijk bij papa of mama dat ze daar naartoe willen. Wij vinden het een succes en zeker een toevoeging aan onze regioactiviteiten.

5.3.1 Voorbereidende opkomst

Om nog niet alles te verklappen over het thema van de Bever Doe Dag kan je kiezen voor een thema rond boeken in het algemeen.

Je kunt de activiteiten zelf uitzoeken of i.v.m. de lengte van de opkomst verspreiden over twee opkomsten als je ze allemaal wilt doen.

Thema: Hoe wordt een boek gemaakt?

1. Verhaal schrijven: verdeel indien mogelijk de bevers in 2 of 3 groepjes. Plaats bij elk groepje een leiding. Geef elk groepje een lijstje met een aantal woorden die bepalend zijn voor het verhaal. 1x de plaats waar het verhaal zich afspeelt – markt, winkel, school: 1 of 2 werkwoord(en) (bijvoorbeeld lopen, eten, slapen, zingen) 2x een beroep (bijvoorbeeld politieagent, schooljuffrouw; piloot, naaister) 1x tijd (bijvoorbeeld morgen, middag, avond. Ga nu met elkaar een verhaaltje verzinnen. De leiding van elk groepje schrijft het op.
Materiaal: papier en pen; woordenlijstjes.

2. Verhaal opsturen naar een uitgeverij: maak een hele grote envelop waar iemand van de leiding opschrijft waar het verhaal heen moet. Vraag wat er nog meer op moet, waar je op de envelop de adresgegevens zet en waar je de postzegel moet plakken. Weet de uitgever straks van wie de envelop komt (afzender). (Eventueel ook de vraag stellen hoe je bepalen kan hoeveel postzegels erop moeten).
Materiaal: super envelop: dikke stift; nep postzegel; eventueel een brievenweger of keukenweegschaal.

3. Afdeling binnenkomende post van de uitgeverij: op deze afdeling van de uitgeverij komt alle post binnen die gesorteerd moet worden. De postbode heeft net een hele grote zak gebracht met allemaal enveloppen erin. Op die enveloppen staan plaatjes van verschillende subafdelingen die in een postvak gedaan moet worden, zodat de juiste uitgever de brieven krijgt. Zak leegschudden, één voor één de bevers een envelop laten pakken en deze gaan plaatsen in het postvak met hetzelfde plaatje (bijvoorbeeld kookboeken, sprookjesboeken, prentenboeken, leesboeken, boeken over de natuur). Per boek soort zeker 5 of 6 enveloppen.
Materiaal: postzak, per categorie 5/6 enveloppen (zie bijlage); postbakken (net zoveel als er categorieën zijn).

4. Uitgevers lezen de verhalen: alle werken die bij de uitgeverij binnenkomen worden gelezen. Lang niet alle verhalen worden goedgekeurd. Dat is een grote teleurstelling. Gelukkig zijn onze verhaaltjes

wel goedgekeurd. Elke leiding van een groepje leest het verhaaltje voor. Kunnen de andere bevers eruit halen welke woorden er op het lijstje stonden?
Materiaal: De verzonnen verhaaltjes.

5. Drukproef maken
De verhalen zijn goedgekeurd. Ze gaan nu naar de drukkerij. Daar is het heel lawaaierig. De mensen die daar werken kunnen elkaar nauwelijks verstaan. Verdeel de bevers in 4 groepjes. Stel groepje 1 achter een lijn aan de ene kant van het lokaal en groep 4 aan de andere kant. Voeg groep 2 en 3 samen, die staan in het midden. Zij zijn de drukpersen en maken een heleboel lawaai. Groep 1 moet proberen een woord of een boodschap doorgeven naar groep 4. Laat de ”drukpersen” eerst beginnen met lawaai te maken. Dan groep 1 een teken geven zij is verstaan, steekt die een hand op. Op een afgesproken teken (bijvoorbeeld een fluitsignaal) stoppen de drukpersen te draaien (dus zijn ze stil) en kijk je of het goed is overgekomen. Daarna doorschuiven.
1e ronde: 1 - 2 en 3 - 4 2e ronde: 4 - 1 en 2 - 3
3e ronde: 3 - 4 en 1 - 2 4e ronde: 2 - 3 en 4 - 1
Zo krijgt elke groepje de kans om alle onderdelen te doen.
Materiaal: 2 lijnen om vakken mee te markeren

6. Corrigeren: de drukproef is klaar en moet nagekeken worden op foutjes. Omdat bevers lang niet allemaal nog kunnen lezen, doen we het met plaatjes. In het lokaal hangt een grote plaat van hoe het eruit moet zien. Voor elke bever zijn twee kaarten om te controleren. Ontdekken zij een foutje, dan moeten zijn dat aanvullen in de juiste kleur.
Materiaal: voorbeeld in het groot: per bever twee te corrigeren kaarten: kleurtjes of viltstiften (zie bijlage).

7. Illustreren: de bevers maken allemaal een tekening die bij hun eigen verhaaltje hoort. Geef ze allemaal een A5 velletje waarop ze iets van het verhaal tekenen. (Tot slot alle tekeningen innemen en daarmee voor de volgende opkomst voor elke bever een geïllustreerd boekje met de verhalen en de tekeningen als herinnering).
Materiaal: tekenpapier A5-formaat; kleurpotloden, stiften.

8. Letterbakken: boeken zitten vol letters. Nu wordt dat allemaal automatisch overgenomen om te drukken, vroeger ging dat per bladzijde met allemaal losse letters. In de drukkerij stonden toen hele grote bakken met losse lettertjes erin. Geef iedere bever een bladzijde met het gehele ABC. In het lokaal zijn net zo veel ABC’s verstopt als er bevers zijn, schrijf ze bijvoorbeeld op stickertjes. Elke bever gaat op zoek naar het hele ABC en plakt de letter in het vakje onder de letter (zie bijlage).
Materiaal: per bever een ABC vel; per bever een ABC op stickertje.

9. Naar de winkels: De boeken zijn klaar om verkocht te worden. Nu moet de uitgeverij ervoor zorgen dat de boeken in de boekwinkels komen (liefst buiten spelen). Verdeel de bevers in twee groepen. Achter een lijn staan een heleboel dozen van verschillend formaat opgesteld. Per groep een gelijk aantal. Er kan maar één doos gelijktijdig vervoerd worden. De boekwinkel is aan de overkant van het speelterrein. Bevers staan in twee rijtjes achter elkaar opgesteld. Op startteken pakken de bevers 1 een doos en lopen daarmee naar de boekwinkel. Dan snel terug om bever 2 van het eigen rijtje aan te tikken. Welk groepje heeft de boeken het eerst afgeleverd.
Materiaal: 2 gelijke stapels dozen; start- en finishlijn.

Helemaal tot slot van de opkomst krijgen de bevers de uitnodiging mee in de vorm van een boekje plus een apart brief voor de ouders met daaraan een opgave/toestemmingsbriefje. Voor de uitnodiging: zie de bijlage.

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 het landelijk spelthema, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

6.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema 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.
Het spelthema voor dit seizoen (2022/2023) is 'Tijd voor Avontuur!' waarmee we aansluiten op het landelijke campagne (zie voorwoord).

6.2 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.

6.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag vaak 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. Het spelthema 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 bewoners van Hotsjietonia 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.

6.2.2 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 hieraan bij door uitdagende, op het spelthema 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 langsgaan. 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 spelleider 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.

6.2.3 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 leidinggevenden 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)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

6.2.4 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 het landelijke spelthema, 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 zondig 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.

6.2.5 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 zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. Het jaarlijks wisselende spelthema kan 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.

6.3 Het spelboeket

Hoe kan je van je regio-activiteit een goede 'Toekomstproof' voorbeeldactiviteit maken voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboeket!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten 'Toekomstproof' te maken. Het zakboekje geeft je aanvullend enkele handvatten. In het zakboekje staat bij elk aspect van een 'Toekomstproof' activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op de website van Scouting Nederland.

Citaat van een regio-organisator: "Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Bever-Doe-Dag!"

7 Spelthema 2022-2023: ‘Er was er eens… het huilende sprookjesboek’.

7.1 Uitleg

7.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor dit seizoen is ‘Er was er eens… het huilende sprookjesboek’. Het doel van dit spelthema is om de wereld een stukje beter achter te laten dan dat je haar hebt aangetroffen. Hoe kunnen we de uitdagende Scoutingtechnieken gebruiken om iets voor een ander te doen, om duurzaam te worden?

Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Met de start van het 100-jarig jubileum van de welpen in Nederland is begonnen met meer aandacht te besteden aan thematisch spelen. Voor de beverleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen. Voor de andere speltakken is ook een infographic thematisch spelen ontwikkelt. De infographic en de toelichting voor bevers is te vinden op de website van Scouting Nederland. De infographic van de overige speltakken staat op een vergelijkbare plek op de website.

7.1.2 Waarom een thema?

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de Clini Clowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, The fantasy of ultimate purpose, op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

7.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
    - Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
    - Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
    - De hoofdfiguren brengen samenhang;
    - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
    - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
    - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
    - Het geeft groepsgevoel;
    - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:
Anthos Ceelen
Bonita Jansen
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Elmer Mik
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Joost Mul
Joost Vermeulen
Marcel Baartmans
Marlieke Alkema
Nanne van Bekkum
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Wilmi Schoote
Zoë Melief

Illustraties: Flos Vingerhoets

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 2023.

Herinneringsbadge
Voor de Bever-Doe-Dag 2023 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel voor op je Scoutfit! Je kunt de badge 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 € 1,50 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 500371).
Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 per stuk.

Spelbrochure 2023-2024
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.

© 2022 Vereniging Scouting Nederland

Download de brochure en de bijlagen hier!

Scouting

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland
Postbus 210 • 3830 AM Leusden
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl