# Spelbrochure

# Bever-Doe-Dag 2027

**‘Rebbels dierenhulpdienst’**




*De hokken en verblijven van de dieren in de tuin van Rebbel zijn erg verouderd. Samen met Stuiter gaat Rebbel aan de slag om de dieren te helpen!*

Scouting

# Inhoudsopgave


1 Rebbels dierenhulpdienst ..... 4
1.1 Thema vormgeven ..... 4
1.2 Themaverhaal Bever-Doe-Dag 2026 ..... 4
2 Activiteiten ..... 7
2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal) ..... 7
2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie) ..... 9
2.3 Het huisje van Noa (Identiteit) ..... 11
2.4 Het dorpsplein (Samenleving) ..... 14
2.5 Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond) ..... 17
2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken) ..... 19
2.7 Het speelveld (Sport & Spel) ..... 23
2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven) ..... 25
3 Verloop Bever-Doe-Dag 2026 ..... 28
3.1 Aankomst ..... 28
3.2 Opening ..... 28
3.3 De activiteit ..... 28
3.4 Sluiting ..... 28
3.5 Spelverloop ..... 28
3.6 Tijdschema ..... 29
4 Maak je regio-activiteit toekomstproof ..... 31
5 Laat je zien ..... 32
5.1 Invloedrijke personen ..... 32
5.2 Pers ..... 32
6 Tips om groepen te betrekken ..... 33
6.1 Tips ..... 33
6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map ..... 33
6.3 Ga eens op bezoek ..... 33
6.4 Betrek ze bij de organisatie ..... 33
6.5 Duidelijk en voldoende informeren ..... 34
6.6 Hype / buzz creëren met PR ..... 34
6.7 Regio-organisator ..... 34
6.8 Herinneringsbadge ..... 34
7 Colofon ..... 35

# 1 Rebbels dierenhulpdienst

## 1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaande aan de Bever-Doe-Dag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Bever-Doe-Dag, vaak in de vorm van theater. Tijdens de activiteit zelf is het leuk om een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar centraal staan in het verhaal en op de badge.

Dat is deze keer Rebbel Bos. Rebbel woont samen met Bas in het boswachtershuisje en staat voor het buitenleven. Rebbel komt er bij het voeren van de dieren achter dat de verblijven echt verouderd zijn, dat kan natuurlijk niet meer, ze vraagt de bevers om haar te helpen om samen met haar en Stuiter voor nieuwe hokken te zorgen. 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 verhaal 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 2026

### *1.2.1 Opening*

In de tuin van Rebbel en Bas Bos staat een huisje. Rond dat huisje is een grasveld met kleine en grote hokjes. Je hoort er altijd wel dierengeluiden: blaffende honden, miauwende poezen, mekkerende geiten en blatende schapen. En allerlei vogels maken geluid en zingen. Er zijn daar ook dieren die geen geluid maken, maar je kan ze wel zien. In dat huisje en in de hokjes op het grasveld zijn dieren waar Rebbel voor zorgt. Het zijn zieke, gewonde en gevonden dieren. Het huisje en de hokken staan er al heel lang. Ze zijn al oud en moeten gerepareerd worden. Er zijn ook nieuwe hokken nodig.

Rebbel loopt van haar huis naar het huisje. Ze kijkt op haar horloge. Het is tijd om de dieren te voeren, denkt Rebbel. Dan kan ik meteen kijken hoe het gaat met het gewonde konijn dat gisteren gebracht werd. Ze pakt de kruiwagen en doet er diervoer in: hooi, brokjes, appels, wortels en nog veel meer. Rebbel loopt naar de dierenverblijven. Ondertussen kijkt ze in de struiken. Soms ontsnapt er een dier uit een hok. De hokken zijn al oud en klein. Soms is het slot niet meer zo goed. Gelukkig, denkt Rebbel, er is geen dier uit zijn hok ontsnapt. Toch moet ik er goed op blijven letten. Als Rebbel bij de hokken is, geeft ze de dieren eten en vers water. Ze aait de dieren en praat tegen ze. ‘Je zou wel een groter, mooier hok willen hebben. En iets om mee te spelen. Ja, dat is echt nodig. Maar ik kan niet zelf zoveel nieuwe hokken maken. En Bas heeft het druk met de dieren en de bomen in het bos. Die kan ook niet zoveel helpen’.

Als Rebbel bij het gewonde konijn komt, steekt hij zijn kopje uit een grote bak, dat zijn tijdelijke hok is. Voor hem had ze geen ander plekje meer. Rebbel ziet dat het gelukkig al veel beter met hem gaat. ‘Gelukkig maar’, zegt Rebbel zachtjes tegen het konijn. Dan springt ze enthousiast op. ‘Weet je wat? Ik heb een geweldig plan! Ik richt vandaag een speciale club op: **Rebbels Dierenhulpdienst**! We gaan zorgen voor mooi, nieuwe hokken. Lekker warm in de winter, koel in de zomer en veel ruimte en speeltjes om te spelen. En natuurlijk een lekkere tuin vol met planten die jullie kunnen eten, zoals paardenbloembladeren voor de konijnen en kattengras voor de katten’.

Rebbel draait zich om naar het veld, zwaait enthousiast en roept naar de kinderen: ‘Maar... in mijn eentje kan ik al die hokken natuurlijk nooit bouwen. En Bas Bos heeft het veel te druk in het bos. Gelukkig zie ik hier

een heleboel enthousiaste bevers staan! Vinden jullie het leuk om vandaag de allerleukste dierenvrienden van **Rebbels Dierenhulpdienst** te worden? Helpen jullie mij mee?'

**Tips**
Dit kan voorgelezen worden, maar het kan ook als een toneelstukje gespeeld worden met kooien, rennen en knuffeldieren als attributen. Aan het eind van de Bever-Doe-Dag staan er dan rennen met slaaphokjes en speeltjes. De knuffeldieren staan in de rennen en hokken.

*De korte stukjes verhaal hieronder komen zowel direct onder bovenstaand verhaal als bij de diverse activiteitengebieden (cursief of in een kader). Bij het regiospel kan de organisatie kiezen: het hele verhaal in een keer voorlezen of de korte stukjes verhaal lezen als ze voor de eerste keer die dag een spel in dat activiteitengebied doen.*

**Internationaal**
Stuiter komt aan bij de boot van Sterre en Steven Stroom en vraagt: 'we gaan met Rebbel hokken maken voor de dieren, helpen jullie mee?' 'Natuurlijk', zegt Sterre, 'maar wij beginnen hier op de boot. Niet alleen dieren op het land hebben nieuwe hokken nodig, maar ook die in het water en in de lucht leven'

**Veilig en Gezond**
Rebbel weet alles over het verzorgen van dieren: wat ze eten en lekker vinden, wat ze moet doen als ze ziek of gewond zijn. Ze weet ook dat de dieren schoon water nodig hebben.

Ze is heel blij dat de dieren grotere verblijven krijgen. Daarom is het een beetje feest. Er is cake, die je kan versieren.

**Expressie**
Als de nieuwe hokken klaar zijn, is er feest. Keet en Fleur Kleur willen daarbi wel helpen. Er worden kleurplaten opgehangen en dierenknutsels neergezet. Je kan je zelfs laten sminken als een dier en een dierenmasker maken. En ook nog liedjes over dieren zingen.

**Uitdagende Scouting technieken**
Vogels weten de weg zonder Google/Apple Maps. Hoe doen ze dat?
Stanley vindt het leuk om hierover na te denken, maar ook om dierenpuzzels te maken van vierkantjes en driehoekjes.

Rebbel moet veel doen in haar dierenopvang: hekken repareren, voer handig opruimen. Misschien dat Stanley ook nog goede ideeën heeft om nieuwe hokken te maken.

**Buitenleven**
Rebbel en Bas Bos zijn veel met dieren bezig en ze weten ook veel over dieren. Rebbel verzorgt zieke en gewonde dieren. Omdat de hokken een beetje stuk zijn, zijn er 2 kippen uitgebroken. Bas volgt de sporen van de kippen, gelukkig kan hij ze vinden in het bos. Stuiter wil graag ook leren om dierensporen te volgen, zodat hij ook kippen kan zoeken als ze weer ontsnappen.

**Identiteit**
Rebbel heeft een probleem: de hokken van de dieren zijn kapot en ze weet niet goed wat elk dier nodig heeft. Daarom vraagt ze de hulp van de bevers. De bevers ontdekken wie ze zelf zijn en wat ze over dieren weten. Ze praten over (huis)dieren, tekenen een fantasiedier, bedenken welk dier bij hen past en doen dieren na. Zo leert Rebbel genoeg om straks nieuwe, veilige hokken te kunnen bouwen vertelt Noa aan Stuiter.

**Samenleving**
Rebbel wil ontdekken hoe dieren leven en praten. De bevers helpen haar door uit te beelden waar dieren voor worden gebruikt, dierentaal te verzinnen, rustig te luisteren zoals dieren dat doen en dierengeluiden te

herkennen.

**Sport en spel**
Keet heeft een schilderij van een konijn gemaakt, maar is de staart vergeten. Daar weet ze wel een oplossing voor. Stuiter doet dieren van een dierentuin na. Rebbel weet een spelletjes met keutels van een konijn. En Noa doet yoga.

*1.2.2 Sluiting*
Aan het eind van de Bever-Doe-Dag komen de bevers, Rebbel en Stuiter weer bij elkaar. De bevers hebben allemaal mooie nieuwe hokken gemaakt en Rebbel heeft ook allemaal nieuwe ideeën hoe ze de hokken kan inrichten, zodat de dieren nooit meer weg willen
Rebbel glimlacht en zegt: ‘Heel erg bedankt Stuiter! We hebben hele mooie hokken gemaakt en we hebben ook een heleboel nieuwe leden voor **Rebbels Dierenhulpdienst.** Dus als iemand in Hotsjietonia een nieuw hok nodig heeft, weten wij hoe we het moeten maken, ik denk dat we allemaal wel een glas limonade verdiend hebben of niet?’

# 2 Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten in één activiteitengebied 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 (activiteitengebieden) hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op de website. Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet: https://activiteitenbank.scouting.nl/informatie/spelbrochures-regioactiviteiten

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.

**2.1 De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)**
Stuiter komt aan bij de boot van Sterre en Steven Stroom en vraagt: ‘we gaan met Rebbel hokken maken voor de dieren, helpen jullie mee?’ ‘Natuurlijk’, zegt Sterre, ‘maar wij beginnen hier op de boot. Niet alleen dieren op het land hebben nieuwe hokken nodig, maar ook die in het water en in de lucht leven’



*2.1.1 INT1: Olifanten vakantie...*



Thema introductie
‘Rebbel’, vraagt Stuiter, ‘willen alle dieren in hun eigen hok zitten?’ ‘Nee’, zegt Rebbel. ‘Soms willen de dieren ook op vakantie net als mensen. Toevallig heb ik wel eens een verhaal gehoord over een olifant die graag naar Zwitserland wilde. Ken je dat verhaaltje?’

Beschrijving
De bevers zitten in een kring. 1 leiding begint om de kring heen te lopen en begint te zingen:

‘Er was een kleine olifant die wilde graag naar Zwitserland.
Hij vond het daar zo reuzefijn en vroeg of ... erbij wilde zijn’.

Bij de puntjes wordt een naam genoemd van iemand die in de kring zit. Die staat op en gaat achter de leiding aanlopen en meezingen. Dit gaat door tot iedereen uit de kring is opgestaan.

Voorbereiding: ca. 5 minuten
Er is geen voorbereiding.

Materiaal

- Evt. krukje.

Tips en veiligheid

- Niet te snel rond de bevers lopen, de bevers moeten het zelf ook bij kunnen houden.

*2.1.2 INT2: Nederlandse dieren*



Thema introductie

'Wat zijn dat voor roze vogels, Rebbel?' vraagt Stuiter. 'Dat zijn flamingo's', antwoordt Rebbel, 'die zijn geboren in Afrika en zijn hier naartoe komen vliegen, ze zijn een soort van op vakantie'. 'Maar worden ze dan niet hier geboren?' vraagt Stuiter. 'Nee', zegt Rebbel, 'Hotsjietonia is een heel leuk dorp, maar hier zijn niet de juiste planten waardoor de flamingo's hier lang kunnen blijven'.

Beschrijving

De bevers krijgen iedere keer een foto van een dier te zien. De vraag is of dit dier in het wild in Nederland leeft of daarbuiten. Er zijn 2 vakken. Als een bever denkt dat het dier in het wild in Nederland voorkomt, rent deze naar het ene vak. Als de bever denkt dat dat niet zo is, dan rent deze naar het andere vak.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

Plaatjes van dieren uitzoeken en uitprinten, 2 vakken maken.

Materiaal

- Plaatjes van dieren.
- Touw om de vakken uit te zetten.
- Pionnen.

Tips en veiligheid

- Eventueel kan dit spel moeilijker gemaakt worden door de bevers niet te laten kijken naar welk dier wel of niet uit Nederland komt, maar bij ieder dier te raden uit welk land die komt
- In plaats van plaatjes zou je ook dierengeluiden kunnen gebruiken.

*2.1.3 INT3 Leefgebieden*



Thema introductie

'Ik heb nog nooit een ijsbeer met een jas aangezien, Rebbel', zegt Stuiter, 'het is toch heel koud waar ijsberen vandaan komen?' 'Ja', zegt Rebbel, 'op de Noordpool is het heeeel koud. Maar ijsberen hebben een hele dikke vacht, waardoor ze geen jas nodig hebben'. 'Maar hebben leeuwen het dan niet altijd heel warm?', vraagt Stuiter, 'bij hen schijnt altijd de zon'. 'Nee', zegt Rebbel, 'hun vacht is weer anders, waardoor ze juist goed tegen de warmte kunnen'.

Beschrijving

Op een veld staan een paar paaltjes met leefgebieden van dieren. De bevers krijgen allemaal een plaatje van een dier. Het is de bedoeling dat de bevers de dieren naar het juiste leefgebied toe brengen. Als alle dieren op zijn, kan er gekeken worden welke dieren juist zijn gesorteerd en welke misschien toch liever op een andere plek willen wonen.

Voorbereiding: ca. 15 minuten

- Zoeken en printen van plaatjes van leefgebieden en dieren.
- Uitzetten van een veld.

Materiaal

- Plaatjes van dieren.
- Plaatjes van leefgebieden.
- Paaltjes/pionnen om de leefgebieden op te zetten.

Tips en veiligheid

- Dit spel kan rustiger gemaakt worden door het op een tafel te spelen

*2.1.4 INT4: Dierentalen*



Thema introductie

'Moeoeoeh', zegt Stuiter, 'ik ben een koe'. 'Je bent wel een Nederlandse koe', zegt Sterre tegen Stuiter. 'Waarom zeg je dat?', vraagt Stuiter. 'Dat komt doordat in andere landen net andere geluiden gebruikt worden om een dier na te doen', zegt Sterre. 'In Nederland wordt er moeoeoeh gezegd als je een koe na doet, maar in China zeggen ze mou mou'. 'Wat raar', zegt Stuiter.

Beschrijving

De bevers gaan leren hoe kinderen dieren nadoen in andere landen. De leiding doet een geluid en de kinderen moeten dan raden welk dier het is. Als het geraden is proberen ze hetzelfde geluid te maken.

Voorbereiding ongeveer 20m:

- Geluiden opzoeken die in het buitenland gemaakt worden (bijvoorbeeld https://metrotaal.be/content/4-de-klas/1-een-veilig-en-positief-klasklimaat/af_dierengeluiden.pdf).

Materiaal

- De tekst (fonetisch) van de geluiden.

Tips en veiligheid

- Eventueel kan je de bevers laten raden in welk land ze dat geluid maken.

**2.2 Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie)**



Als de nieuwe hokken klaar zijn, is er feest. Keet en Fleur Kleur willen daarbij wel helpen. Er worden kleurplaten opgehangen en dierenknutsels neergezet. Je kan je zelfs laten schminken als een dier en een dierenmasker maken. En ook nog liedjes over dieren zingen.

*2.2.1 EXP1: Schminken als een dier*



Thema introductie

Stuiter wil graag als dier geschminkt worden. Dat kunnen Keet en Fleur Kleur zeker.

Beschrijving
De bevers kunnen geschminkt worden als een dier.

Voorbereiding: ca. 20 minuten
- Schmink voorbeelden van dieren vanaf internet printen.
- Schminker ook als dier schminken.

Materiaal
- Schmink spullen.
- Geprinte voorbeelden vanaf internet.

Tips en veiligheid
- Er zijn bevers die niet tegen schmink kunnen.

*2.2.2 EXP2: Dierenmasker maken)*



Thema introductie
Als de nieuwe hokken klaar zijn, is er een feest, dan moet iedereen wel een dierenmasker op, dus die moeten we eerst gaan maken.

Beschrijving
De bevers maken dierenmaskers.

Voorbereiding: ca. 30-45 minuten
- Materiaal klaarleggen.
- Voorbeelden maken.

Materiaal
- Diverse kleuren karton.
- Papier, potlood, kleurpotlood, stiften,lijm, schaar.
- Elastiek.
- Perforator.
- Plakband (ter versteviging van de gaatjes).
- Geprinte voorbeelden.

Tips en veiligheid
- Op internet kan je diverse voorbeelden van dierenmaskers vinden. Er zijn ook kleurplaten van maskers.
- Naast maskers inkleuren, kan je ook glitter en stickers gebruiken om ze extra mooi te maken.

*2.2.3 EXP3: Dierenliedjes zingen*



Thema introductie
Dieren zijn altijd gezellig. Zingen is ook altijd gezellig. Over dieren zingen is dan dubbel-gezellig! Sommige dieren kunnen ook een beetje zingen, denk maar aan vogels. Keet en Fleur Kleur houden van zingen. Zingen jullie met ze mee?

Beschrijving
De bevers zingen liedjes over dieren. Eventueel kijken ze ook naar het filmpje en zingen mee.

Voorbereiding ca. 20 minuten
Dierenliedjes zoeken op internet, bijvoorbeeld: https://www.minidisco.nl, https://kinderliedjes.info.. Je kan de teksten hiervan uitprinten.

Materiaal
- Geprinte liedjes.

Tips en veiligheid
- Oefen de liedjes van tevoren zelf.
- Als je de melodie ook kan vinden, is het leuk om deze ook af te spelen.

*2.2.4 EXP4: Dieren knutselen*



Thema introductie
Iedereen heeft wel een lievelingsdier. Kan iedereen zijn/haar lievelingsdier knutselen? Stuiter is benieuwd welk dier de bevers gaan knutselen. Zelf moet hij daar nog over na denken, er zijn zoveel leuke dieren.

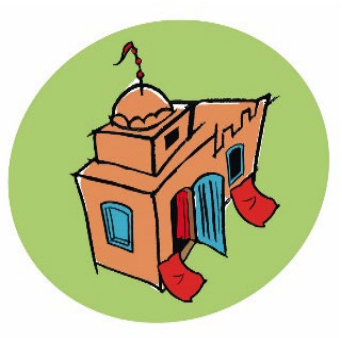
Beschrijving
De bevers gaan dieren maken van wc-rollen en doosjes.

Voorbereiding: ca. 15 minuten
- Materiaal verzamelen en klaarzetten.

Materiaal
- Wc-rollen.
- Touw.
- Doosjes.
- Gekleurd papier.
- Lijm.
- Lapjes stof.
- Watten.
- Deksels.
- Kindvriendelijke scharen .

Tips en veiligheid
- Laat de bevers alvast een paar weken van tevoren wc-rollen sparen.
- Denk aan veilige scharen.

**2.3 Het huisje van Noa (Identiteit)**
Rebbel heeft een probleem: de hokken van de dieren zijn kapot en ze weet niet goed wat voor hok elk dier nodig heeft. Daarom vraagt ze de hulp van de bevers. De bevers ontdekken wie ze zelf zijn en wat ze over



dieren weten. Ze praten over (huis)dieren, tekenen een fantasiedier, bedenken welk dier bij hen past en doen dieren na. Zo leert Rebbel genoeg om straks nieuwe, veilige hokken te kunnen bouwen.

### *2.3.1 ID1: Heb je zelf een dier? Of zou je een dier willen hebben?*



Thema introductie

Rebbel maakt zich zorgen: de hokken en verblijven van de dieren zijn kapot. Daarom heeft ze de hulp van de bevers gevraagd. Maar voordat ze aan de slag gaan, wil Rebbel weten wat de bevers al weten over dieren en welke dieren ze zelf leuk vinden.

Beschrijving

De bevers zitten in een kring. Rebbel vertelt dat ze vandaag de dieren gaat voeren en voor de gewonde dieren zorgt, maar dat de hokken kapot zijn. Ze vraagt de bevers:

- Heb je zelf een dier thuis?
- Zou je graag een dier willen hebben?
- Welk dier past bij jou en waarom?

Daarna kiezen de bevers een dier dat zij zouden willen verzorgen. Ze tekenen of knutselen een klein kaartje met daarop hun dier. Daarna vertellen ze wat dat dier nodig heeft om zich fijn te voelen.
Deze kaartjes kan Rebbel gebruiken om te bepalen welke hokken en verblijven er gebouwd moeten worden.

Voorbereiding:

- Kaartjes, teken- en knutselspullen verzamelen.

Materiaal

- Tafel.
- Bankjes/stoelen.
- Kaartjes.
- Teken- en knutselspullen.

Tips en veiligheid

- Niets is raar bij dit spel.
- Let erop dat elke bever die iets wil vertellen aan de beurt komt.

### *2.3.2 ID2: Dieren tekenen (fantasiedier)*



Thema introductie
Rebbel vraagt zich af: wat als er een dier bestaat dat nog geen hok heeft, omdat niemand weet hoe het eruitziet? De bevers gaan haar helpen door zelf een fantasiedier te ontwerpen.

Beschrijving
Rebbel vertelt de bevers dat er misschien wel een onbekend dier in het bos leeft. Niemand weet hoe het eruitziet, wat het eet of waar het graag slaapt. De bevers krijgen de opdracht om dit mysterieuze dier te tekenen.

Voorbereiding:
- Papier, stiften, kleurpotloden en wasco klaarleggen.
- Maak een plek waar de tekeningen kunnen worden opgehangen of neergelegd voor de presentatie.

Materiaal
- Papier, stiften, kleurpotloden en wasco.

Tips en veiligheid
- Zorg voor een rustige werkplek waar iedereen kan tekenen.

*2.3.3 ID3: Welk dier zou jij willen zijn?*



Thema introductie
Rebbel vraagt zich af hoe het zou zijn om zelf een dier te zijn. Misschien zou ze dan beter begrijpen wat de dieren nodig hebben. Ze vraagt de bevers om haar te helpen door na te denken: als jij een dier zou zijn, welk dier past dan het best bij jou?

Beschrijving
De bevers staan of zitten in een kring. Rebbel vertelt dat ze soms droomt dat ze zelf een dier is, zodat ze precies weet hoe het voelt om in een hok te wonen, rond te rennen of te vliegen. Ze vraagt de bevers om hetzelfde te bedenken.

Iedere bever kiest een dier dat bij hem of haar past. De bevers vertellen:

- Welk dier ze zouden willen zijn.
- Waarom dat dier bij hen past.
- Wat dat dier fijn vindt in zijn verblijf.

Daarna mogen de bevers even doen als dat dier: hoe beweegt het, hoe klinkt het, wat doet het graag.

Voorbereiding: ca. 5 minuten
- Maak een kring waar iedereen elkaar kan zien.
- Eventueel: leg een paar knuffeldieren neer ter inspiratie.

Materiaal
- Eventueel: knuffeldieren ter inspiratie.

Tips en veiligheid
- Zorg voor voldoende ruimte zodat de bevers zich kunnen bewegen als hun gekozen dier.

*2.3.4 ID4 Dieren na-apen*



Thema introductie
Rebbel probeert te ontdekken hoe de dieren zich voelen nu hun hokken kapot zijn. Ze vraagt de bevers om haar te helpen door zich even in een dier te verplaatsen. Hoe beweegt het, hoe klinkt het, wat heeft het nodig om zich veilig te voelen?

Beschrijving
De bevers staan in een grote kring of verspreid door de ruimte. Rebbel noemt een dier, of de bevers mogen zelf een dier kiezen. Daarna doen ze dat dier zo goed mogelijk na:

- Hoe beweegt dit dier.
- Welke geluiden maakt het.
- Wat doet het dier als het blij, bang of nieuwsgierig is.
- Waar zou dit dier graag wonen.

Voorbereiding:
- Zorg voor voldoende ruimte om te bewegen.
- Bedenk een lijstje dieren dat Rebbel kan noemen (van makkelijk tot uitdagend).

Materiaal
N.V.T.

Tips en veiligheid
Je kunt het spel speels maken door varianten toe te voegen, zoals:

- Dierenestafette: de bevers bewegen als hun dier van de ene kant van het veld naar de andere.
- Raad het dier: één bever doet een dier na, de rest raadt welk dier het is.

**2.4 Het dorpsplein (Samenleving)**



Rebbel wil ontdekken hoe dieren leven en praten. De bevers helpen haar door uit te beelden waar dieren voor worden gebruikt, dierentaal te verzinnen, rustig te luisteren zoals dieren dat doen en dierengeluiden te herkennen

*2.4.1 SL1: Waar worden dieren voor gebruikt*



Thema introductie
Rebbel is vandaag heel nieuwsgierig. Ze vraagt zich af: Waarvoor gebruiken mensen eigenlijk dieren?Ze weet al dat koeien melk geven en kippen eieren leggen.

Beschrijving
Laat de bevers kaartjes trekken met een dier erop en laat ze uitbeelden wat dat dier “doet” voor mensen.

Voorbereiding: ca. 5m
Kaartjes uitprinten (zie bijlage) met een dier die iets doet. Zie lijstje hieronder.

Materiaal
- Kaartjes van bijlage SL1.
- Onderstaand lijstje.

Tips en veiligheid
- Niets is raar.

Lijstje:
- Een schaap geeft wol, waar je een warme trui van kunt maken.
- Een blindengeleidehond helpt mensen die niet goed kunnen zien.
- Een hulphond kan dingen aangeven of troosten.
- Een paard kan je dragen als je gaat paardrijden, of een koets trekken. Soms helpt een paard zelfs de politie.
- Een ezel kan een wagen trekken en spullen dragen.
- En natuurlijk zijn er dieren die gewoon je vriend zijn, zoals een hond of een kat die bij je komt zitten.

### *2.4.2 SL2: Hoe praten dieren met elkaar?*



Thema introductie
Rebbel doet graag dieren na. Ze springt als een konijn, blaft als een hond en miauwt als een kat. Zo laat ze zien dat je dieren ook kunt begrijpen door ze zelf na te doen.

Beschrijving
Laat de bevers in groepjes een “geheimtaal” bedenken voor een dier, bijvoorbeeld:

- Een geluid (bijv. “woef-woef”).
- Een beweging (bijv. springen).
- .....

Speel een kort toneelstukje waarin ze hun dierentaal gebruiken om iets duidelijk te maken. Laat de andere groepjes raden wat er gezegd wordt.

Voorbereiding: ca. 10 minuten
- Eventueel kaartjes met dierengeluiden en/of dierenbewegingen maken.

Materiaal
- Eventueel kaartjes met dierengeluiden en/of dierenbewegingen.

Tips en veiligheid
- Let erop dat alle bevers meedoen aan het toneelstukje.

### *2.4.3 SL3: Voorlezen – dieren worden er rustig van*



Thema introductie
Rebbel gaat stil zitten in de kring en fluistert: ‘Weten jullie dat dieren ook van rust houden? Een poes die spint als je rustig bij haar zit. Een hond die lekker gaat liggen als je zachtjes tegen hem praat. En een vogel die stil luistert naar de geluiden van het bos.’
Rebbel kijkt de bevers aan en zegt: ‘Zullen we samen proberen rustig te zijn, net als die dieren? Dan kunnen we luisteren naar een mooi verhaal.’

Beschrijving
De bevers nemen plaats in een rustige 'dierenkring'. Een van de leidinggevenden leest een kort, rustgevend verhaal voor over de natuur of dieren. De bevers leren dat het fijn is om samen even rustig te zijn. Na het verhaal volgt een kort gesprekje over welke dieren van rust houden.

Voorbereiding: ca. 5 m
- Kring maken van matjes en kussens.
- Geschikt prentenboek of kortverhaal over dieren/natuur meenemen.

Materiaal
- Een geschikt prentenboek of kortverhaal over dieren/natuur.
- Comfortabele zit plek (matjes, kussens of gewoon op de grond in de kring).

Tips en veiligheid
- Let er op dat alle bevers aan het woord komen.

*2.4.4 SL4: Bever in de kring – geluid raden*



Thema introductie
Rebbel loopt door Hotsjietonia. Ze hoort overal geluiden: “Kwak kwak!” bij de vijver, “Miauw!” bij Rozemarijns kat, en “Woef woef!” bij de hond van de buren.
Ze zegt: “Wat een boel dierenstemmen! Maar… kunnen jullie raden welk dier dat is? Soms klinkt een geluid grappig, soms lijkt het op een ander. Ik wil weten of jullie net zulke goede luisteraars zijn als ik!”

Beschrijving
De bevers zitten in een kring. Eén bever luistert en zit geblinddoekt in het midden. Een ander kind uit de kring maakt een dierengeluid (bijvoorbeeld een kikker, vogel of poes). De bever in het midden moet raden welk dier het is en, als dat mogelijk is, wie het geluid maakte. Als het geraden is, wisselen ze van rol.

Voorbereiding: ca. 1 uur
- Eventueel kaartjes met dierennamen of afbeeldingen om inspiratie te geven voor de geluiden.

Materiaal
- Groepsdas of sjaal als blinddoek.
- Eventueel kaartjes met dierennamen of afbeeldingen.

Tips en veiligheid
- Let erop dat alle bevers in het midden hebben gezeten.

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



Rebbel weet alles over het verzorgen van dieren: wat ze eten en lekker vinden, wat ze moet doen als ze ziek of gewond zijn. Ze weet ook dat de dieren schoon water nodig hebben.

Ze is heel blij dat de dieren grotere verblijven krijgen. Daarom is het een beetje feest. Er is cake, die je kan versieren."

*2.5.1 VG1 EHBO bij dierenknuffels*



Thema introductie

Soms doet Rebbel een verband om de poot of buik van een gewond dier. Maar knuffels kunnen ook pijn hebben. Weten de bevers wel hoe ze een verbandje kunnen om een knuffel kunnen doen?

Beschrijving

De bevers doen verbanden om de poten of buik van (hun eigen) knuffels.

Voorbereiding: ca. 15 minuten

- Knuffels verzamelen.
- Verband dat over de datum is verzamelen of repen stof knippen.

Materiaal

- Knuffels.
- Verband.
- Pleisters.

Tips en veiligheid

- Je kan zelf allerlei knuffels meenemen. De bevers kunnen ook hun eigen knuffel meenemen (met een naamkaartje). Die knuffel ligt dan voor en na deze activiteit in een rugzak bij de spullen van hun groep.

*2.5.2 VG2: Vies en lekker – wat vindt een dier lekker, vind jij het ook lekker?*



Thema introductie

Als Rebbel iets lekkers wil geven aan een konijn, geeft ze het een paardenbloemblad. Maar een poes vindt dat helemaal niet lekker. Rebbel vindt het ook niet lekker. Niet alles wat een dier lekker vindt, is goed voor hem. Of hij mag er niet zoveel van eten. Koekjes voor mensen zijn niet goed voor een dier. Honden, cavia's, vogels en hamsters vinden bijvoorbeeld wortel wel lekker, maar ze mogen er niet zoveel van eten.

Beschrijving

De bevers spelen vies en lekker. Als een bever zelf een dier heeft en weet wat het dier lekker vindt of niet lekker vindt, noemt hij dat. Vinden de bevers het vies of lekker?

Als een bever het niet weet, kan hij overleggen met de leiding. Er is ook een lijstje met wat welk dier lekker vindt.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Lijstje printen.

Materiaal

- Lijstje wat vindt welk dier lekker (zie hieronder).

Tips en veiligheid

- Niets is raar.

Lijstje:

- Paard: hooi, appel, wortel
- Konijn: geen kool, wel hooi, paardenbloemblad, wortelloof, andijvie, gras, brokjes
- Cavia: komkommer, hooi, witlof, andijvie, wortel, brokjes
- Hamster: wortel, komkommer, broccoli, brokjes
- Poes: kattengras, zacht voer, brokjes
- Hond: brokjes, zacht voer, wortel, broccoli, koekjes
- Vogel: vogelvoer, wortel, boerenkool, broccoli, paprika, spinazie
- Egel: geen groente, geen meelwormen, geen melk, wel insecten, kattenbrokken, egelbrokken, wormen
- Hert: gras, blaadjes van bomen

*2.5.3 VG3: Schoon water*



Thema introductie

Elke ochtend geeft Rebbel de dieren vers, schoon water. Ze doet het ook als ze ’s middags of ’s avonds ziet dat het water bijna op is of vies is. Ook maakt ze de waterbak schoon.

Beschrijving

De bevers en de leiding bespreken waarom schoon water belangrijk is voor dieren (en mensen). Hebben de bevers of de leiding zelf dieren? Hoe krijgt het dier water en hoe vaak?
Het is belangrijk dat het dier altijd water kan drinken. Waarom is het belangrijk dat het water vers en schoon is?

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Boek zoeken.
- Plaatjes printen (je kan de bijlage van BL1 gebruiken).

Materiaal

- Eventueel boek.
- Plaatjes (zie plaatjes van bijlage bij BL1).

Tips & Veiligheid

- Bij het bespreken krijgt elke bever een kans. Er wordt naar elkaar geluisterd en niemand wordt uitgelachen of iets raar gevonden.
- Opa’s en oma’s en andere familie of buren kunnen natuurlijk ook dieren hebben.

*2.5.4 VG4 Cake versieren en eten*



Thema introductie

Het is feest als Rebbel weer mooie, ruime hokken voor de dieren heeft. Maar bij een feest hoort cake vindt Stuiter, dus Rebbels Dierenhulpdienst moet maar hele mooie cakejes gaan versieren.

Beschrijving

Elke bever krijgt een plak cake en versiert die met hagelslag enz. En eet die natuurlijk op.

Voorbereiding ca 30 minuten

- Cake snijden.
- Eetbare versiersels kopen.

Materiaal

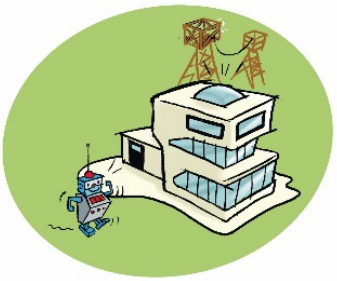
- Borden.
- Cake.
- Eetbare versiersels.
- Mes om cake mee te snijden.

Tips en veiligheid

- Informeer bij ouders of een kind een allergie o.i.d. heeft. Zorg dan in overleg met de ouders voor een alternatief.
- Snijd de cake bij het begin van het doen van de activiteit. Niet van tevoren, anders droogt de cake uit.
- Dek na het snijden de cake af
- Zorg dat de bevers niet zelf het mes gebruiken.

**2.6 Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken)**

Vogels weten de weg zonder Google/Apple Maps. Hoe doen ze dat? Stanley vindt het leuk om hier over na te denken, maar ook om dierenpuzzels te maken van vierkantjes en driehoekjes. Misschien kan hij ook wel een mooi hok daarvan maken?



*2.6.1 UST1 Hoe vinden vogels de weg?*



Thema introductie

Sommige vogels zijn altijd bij de rivier in Hotsjietonia. Andere vogels zijn er alleen in de lente en zomer. In de herfst gaan die vogels naar het zuiden, waar het dan warmer is. Ze blijven er in de winter en komen in de lente terug. Rebbel en Stanley Stekker praten er vaak met elkaar over hoe de vogels de weg vinden. Ze hebben geen Google of Apple Maps. Maar toch weten ze de weg. Vliegend kijken de vogels naar beneden en zien de rivieren, bergen, weilanden en wegen. Ze onthouden dat en weten zo ook de weg terug. Als het donker is, letten ze ook op de sterren. En vogels hebben een soort magneetjes in hun hoofd. Dat werkt als een kompas.

Beschrijving
De bevers volgen een korte route met behulp van een kompas door de omgeving. Eerst wordt uitgelegd hoe een kompas werkt. De route is van tevoren uitgezet, met pijltjes of lintjes.

Als ze lopen, legt de leiding uit in welke richting ze lopen (naar N, O, Z, W) en laat het zien op het kompas. Als ze rechtsaf of linksaf gaan, verandert de richting en dus ook de richting op het kompas.

Eventueel kan de route ook zonder kompas gelopen worden met behulp van de pijltjes of lintjes. Als ze de route dan nog een keer lopen, herkennen ze die dan (zonder op de lintjes of pijltjes te letten), zoals vogels hun vliegroute weten.

Voorbereiding (15 minuten)
- Route uitzetten.

Materiaal
- Voldoende kompassen (voor elke bever of in tweetallen en leiding).
- Pijltjes of lintjes.

Tips en veiligheid
- Leg van tevoren uit hoe een kompas werkt. Laat het zien. Neem de tijd. Laat de bevers ook zelf experimenteren. Help een bever die het moeilijk vindt.

*2.6.2 UST2: dozen en zakken ophijsen.*



Thema introductie
Rebbel moet vaak volle dozen en zakken met voer opruimen. Die liggen vaak wat hoger. Ze maakt dan touw met een knoop om de doos. Ze maakt het touw vast aan een katrol. Dan kan ze het makkelijker optillen.

Beschrijving
Er liggen dozen en zakken op de grond. Om die dozen en zakken zit een touw. Er staan tafels (binnen of buiten) waar een bever veilig op kan klimmen. Een bever op de grond maakt de doos of zak vast aan de katrol. De bever op de tafel hijst de doos of zak op, maakt die los en legt het op tafel. Na een aantal dozen wisselen de bevers van plaats.

Als alle dozen en zakken op tafel liggen, worden ze weer op de grond gelegd. Ook dat kan met de katrol.

Voorbereiding ca 45m:
- Binnen of buiten (bij een boom bijvoorbeeld) tafels klaarzetten.
- Touw rond dozen en zakken doen.
- Katrol bevestigen aan boom of balk.

Materiaal
- Touw.
- Dozen en zakken.
- Katrol.
- Lichte vulling voor de dozen en zakken..

Tips en veiligheid
- Blijf vlakbij de bever die op de tafel staat.

- Zet de tafel op een vlakke ondergrond.
- Let op de vingertjes bij het katrol.

*2.6.3 UST3: Hek maken.*



Thema introductie
Rebbel wil graag dat de dieren een grote ruimte hebben om in te leven. Daarom moeten de hekken langer worden en moeten de bestaande hekken gerepareerd worden.

Beschrijving
De bevers gaan, met behulp van satéstokken en/of andere stokken en klei, hekken maken. De stokken worden aan elkaar bevestigd met behulp van klei of spekjes.
Als een hek (omheining) klaar is, kan er eventueel een dier in gezet worden.

Voorbereiding: ca. 15 minuten
- Voorbeeld maken.
- Eventueel stokjes en takjes op lengte maken.

Materiaal
- Stokjes en takjes, klei of spekjes.
- Eventueel dier (Playmobil, Lego Duplo).

Tips en veiligheid
- Je kan dit ook in het groot doen met bamboestiek .
- Let op! satéprikkers zijn scherp.

.

*2.6.4 UST4: Dierenpuzzel*



Thema introductie
Stanley Stekker vindt het leuk om puzzels te maken. Welk stukje moet je waar leggen om bijvoorbeeld een dier te krijgen. Hij probeert dat zonder voorbeeld te doen en het zelf uit te vinden en te ontdekken.

Beschrijving
De bevers gaan tangrampuzzels van dieren maken. Ze kunnen meteen naar het voorbeeld kijken, maar ook zelf ontdekken hoe ze een dier kunnen maken. Ze kunnen natuurlijk ook andere dieren maken dan de dieren die op het voorbeeld staan.

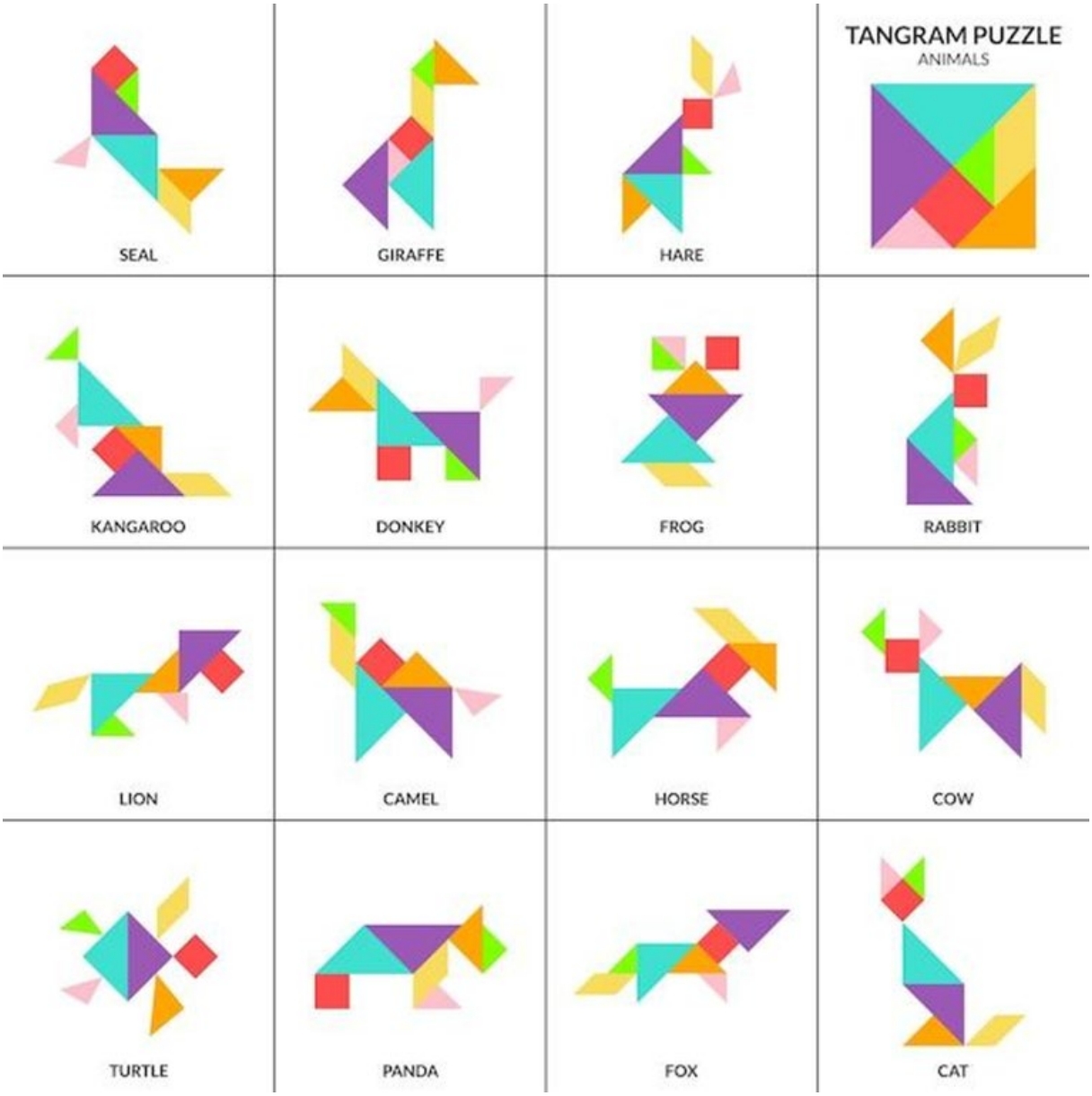
Voorbereiding: ca. 5 minuten
- Voorbeelden printen.
- Voldoende vormen printen en op karton plakken voor de bevers.

Materiaal
- Voorbeelden (zie afbeelding hieronder of andere voorbeelden op internet).
- Voldoende vormen of tangram sets

Tips en veiligheid

- Help een bever als hij het moeilijk vindt. Doe een suggestie en leg het stukje voor hem neer.
- Op Pinterest vind je nog meer voorbeelden.
- Het is misschien ook leuk om een grote tangram set te gebruiken voor de voorbeelden.

Voorbeeld:




*2.6.5 UST5: Hokken maken*



Thema introductie

Rebbel vraagt aan Stanley of hij kan helpen met nieuwe hokken te maken, of zoals Stanley het zegt: de hokken te upgraden. Stanley heeft wel leuke ideetjes voor mooie moderne hokken, met grote dakramen en allemaal handige gadgets voor de dieren. “Maar het moet niet te modern worden hoor, anders snap ik het

niet meer", zegt Rebbel nog even snel. Gelukkig houdt Stanley daar wel rekening mee.

Beschrijving
De bevers gaan nieuwe hokken maken van dozen, doosjes, wc-rolletjes en ander knutsel materiaal.

Voorbereiding: ca. 30 minuten
- Dozen en doosjes verzamelen.
- Voorbeeld hok maken.

Materiaal
- Dozen.
- Doosje.
- WC rolletjes.
- Lijm.
- Gekleurd papier.
- Scharen.

Tips en veiligheid
- Zorg voor veilige scharen.
- Eventueel kunnen ze een dier op het hok tekenen. Of een naam erop zetten.

**2.7 Het speelveld (Sport & Spel)**



Keet heeft een schilderij van een konijn gemaakt, maar is de staart vergeten. Daar weet ze wel een oplossing voor. Stuiter doet dieren van een dierentuin na. Rebbel weet een spelletje met keutels van een konijn. En Noa doet yoga.

*2.7.1 SPS1: Konijntje prik*



Thema introductie
'Kijk eens wat een mooi konijn ik heb geverfd, Stuiter', zegt Keet Kleur. 'O wauw!', zegt Stuiter. 'Die is echt mooi, maar waar is zijn staart?'. 'O nee!', zegt Keet, 'die ben ik helemaal vergeten. Maar gelukkig weet ik daar een leuke oplossing voor'.

Beschrijving
De bevers gaan proberen om de staart van het konijn geblinddoekt terug te plakken.

Voorbereiding: ca. 10m tot 1 uur
- Print een plaatje van een konijn zonder staart of teken een konijn.
- Maak een prikbare staart.

Materiaal
- Staart van het konijn.
- Plakband/klittenband/punaise.
- Plaatje van een konijn zonder staart.

Tips en veiligheid

- Let op! Aan punaises kunnen bevers zich makkelijk prikken als ze geblinddoekt zijn.
- Laat bevers die het eng vinden om geblinddoekt te worden alleen hun ogen dicht doen.
- Om het moeilijker te maken kan je de bevers eerst een paar rondjes laten draaien.
- Indien je een magnetisch whiteboard hebt, kan je de staart ook met een magneet maken. Dan heb je geen scherpe punaises.

### *2.7.2 SPS2: Het grote dierentuin spel*



Thema introductie

'Kijk Rebbel!', roept Stuiter, 'ik kan heel goed een olifant nadoen'. 'Dat doe je echt supergoed, Stuiter', zegt Rebbel. 'Kan je ook een giraf nadoen en een krokodil en een slang?' 'Dat zijn er wel heel veel', zegt Stuiter, 'het lijkt bijna wel een dierentuin'.

Beschrijving

De bevers lopen rond in een veld. Een leiding noemt een dier. De bevers gaan dan proberen om dat dier zo goed mogelijk na te doen. Na een tijdje noemt de leiding weer een ander dier en gaat het spel zo verder.

Voorbereiding: ca. 15 minuten

- Veld uitzetten.

Materiaal

- Pionnen.
- Touw.

Tips en veiligheid

- Sommige kinderen zullen het lastig vinden, help ze bij de moeilijke dieren.

### *2.7.3 SPS3: Konijnenkeutelgolf*



Thema introductie

Rebbel en Stuiter zijn het hok van konijn aan het schoonmaken. 'Wat zijn dat voor kleine bruine balletjes, Rebbel?', vraagt Stuiter. 'Dat zijn konijnenkeutels, Stuiter', zegt Rebbel. 'Die zijn wel echt heel mooi rond! Ik zou er bijna een spelletje mee willen spelen', zegt Stuiter. 'Ik weet wel iets', zegt Rebbel. 'Als jij mij nog even helpt met dit hok schoonmaken, dan leg ik daarna een klein spelletje uit'.

Beschrijving

De bevers gaan minigolfen met bruine ballen.

Voorbereiding: ca. 15 minuten

- Regelen van een minigolfset.
- Uitzetten van een parkoers.

Materiaal

- Minigolf set.
- Spullen om parkoers uit te zetten.

Tips en veiligheid

- In plaats van een parkoers, kan je ook kijken welke bever het verst slaat.

*2.7.4 SPS4 Dierenyoga*



Thema introductie

Stuiter ziet Noa op 1 been staan. 'Wat doe je Noa?', vraagt Stuiter. 'Ik ben yoga aan het doen, Stuiter', zegt Noa. 'Dan ga je op allemaal verschillende manieren stilstaan. Veel van die manieren hebben dierennamen. Ik doe nu de flamingo. Die staan zelf ook altijd op 1 been'.

Beschrijving

De bevers gaan yoga houdingen doen die dierennamen hebben.

Voorbereiding: ca. 15 minuten

Zoek yoga houdingen met dierennamen.

Materiaal

- Yogahoudingen.
- Eventueel matjes.

Tips en veiligheid

- Niet ieder kind is even flexibel. Als iets niet lukt, dwing ze dan niet.

**2.8 Het huis van Rebbel en Bas Bos (Buitenleven)**

Rebbel en Bas Bos zijn veel met dieren bezig en ze weten ook veel over dieren. Rebbel verzorgt zieke en gewonde dieren. Omdat de hokken een beetje stuk zijn, zijn er 2 kippen uitgebroken. Bas volgt de sporen van de kippen, gelukkig kan hij ze vinden in het bos. Stuiter wil graag ook leren om dierensporen te volgen, zodat hij ook kippen kan zoeken als ze weer ontsnappen.



*2.8.1 BL1: Wat hebben huisdieren nodig?*



Thema introductie

Als iemand een gewond of ziek huisdier bij Rebbel brengt, verzorgt ze het tot het beter is en zoekt dan een nieuw huis of baasje voor het dier. De dieren gaan niet zomaar mee naar het nieuwe huis. Ze praat met de mensen bij wie het dier gaat wonen en vertelt over de verzorging van het dier. Wat eet het dier en wat heeft het verder nodig? De nieuwe baasjes krijgen de informatie ook op papier mee.

Beschrijving

Op tafel liggen kaartjes met daarop een plaatje van een dier, zijn slaapplaats, zijn eten, speelgoed, riem enz. Verspreid door de ruimte (in de winkel) liggen de dingen die een dier nodig heeft. Dat kan het echte voorwerp zijn of een kaart met een plaatje. Er zijn verschillende kleuren en soorten.
Een bever pakt een kaart met een dier en gaat op zoek naar de dingen die het dier nodig heeft. Als alle bevers de dingen voor hun dier hebben gepakt, laten ze het aan elkaar zien. Ze kunnen ook vertellen waarom ze dat hebben uitgekozen.

Als de activiteit klaar is, wordt alles teruggelegd.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Kaartjes printen op stevig papier of op karton plakken.
- Voorwerpen verzamelen en in de winkel leggen.

Materiaal

- Bijlage bij BL1.
- Verschillende voorwerpen voor in de winkel.

Tips en veiligheid

- Plak het plaatje van het dier op de voorkant van het kaartje. En wat het dier nodig heeft op de achterkant. Een bever kan dan zelf bedenken wat dat dier nodig heeft. Misschien weet hij dat, omdat de bever zelf zo'n dier heeft of iemand kent die zo'n dier heeft. De bever kan dan kijken of hij het goed heeft. En als hij het echt niet weet, kijkt hij natuurlijk meteen op de achterkant.

### *2.8.2 BL2: Welk wild dier woont waar*



Thema introductie

Rebbel verzorgt ook zieke en gewonde dieren, die niet in een huis wonen. Zieke of gewonde dieren die Bas Bos vindt in het bos of bij het water. Als die dieren beter zijn, brengt Rebbel ze terug naar de plek waar ze wonen.

Beschrijving

In de ruimte staan grote kijkdozen op hun kant. Het zijn grote dozen. Op de binnenkant van de doos zijn platen van een bos of bij het water. Zo is het net een toneel.

Elk landschap heeft zijn eigen doos. Op die platen staan ook dieren. Op tafel liggen kaartjes met plaatjes van dieren. Een bever pakt een kaartje en gaat op zoek naar de kijkdoos en legt het kaartje erbij.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Van grote dozen kijkdozen maken.
- Platen van bos en water erop plakken of erop schilderen.
- Plaatjes van dieren printen op stevig papier of op karton plakken.

Materiaal

- 2 grote dozen voor de kijkdozen.
- Plaatjes van dieren, grote platen (zie bijlage bij BL2).

Tips en veiligheid

- Help een bever, als die het moeilijk vindt. Bevers kunnen natuurlijk ook met elkaar overleggen.
- Je kan voor het beplakken van de doos gebruik maken van de platen in de bijlage. Maar je kan ook zelf de doos verven met de platen als voorbeeld. Er zijn kleurplaten op Google, die je als voorbeeld kan gebruiken of printen en inkleuren/verven.
- Als je de dieren een 'voetje' geeft, dat je om kan slaan, kan het dier in of bij de doos gezet worden. Zo wordt het een bos en watergebied vol dieren.

*2.8.3 BL3 Dierensporen*



Thema introductie

Bas Bos loopt vaak door het bos om te kijken hoe het met de dieren gaat. Hij volgt de sporen van de dieren. Zieke en gewonde dieren brengt hij naar Rebbel.

Beschrijving

De bevers volgen dierensporen. De sporen zijn kaarten die buiten liggen. Bij welk dier komen ze uit? Weten ze al welk dier het zal zijn?

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Diersporen printen op stevig papier of op karton plakken.
- Plaatjes van dieren op stevig papier printen of op karton plakken.
- Diersporen uitzetten.

Materiaal

- Plaatjes van diersporen en plaatjes van dieren (bijlage bij BL3).

Tips en veiligheid

- Laat niet steeds dezelfde bever vooraan lopen en de kaartjes ontdekken. Wissel af of verdeel je groepje.

*2.8.4 BL4: Dierengeluiden (ren je rot)*



Thema introductie

Rebbel en Bas Bos horen altijd veel dierengeluiden rond hun huis, in het bos, bij de rivier en als ze een natuurfilm kijken. Ze horen aan het geluid welk dier het is.

Beschrijving

De bevers spelen ren-je-rot met dierengeluiden. De leiding laat een dierengeluid horen en noemt dan 3 mogelijkheden. De bevers rennen naar het vak.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

- Drie vakken binnen of buiten uitzetten.

Materiaal

- Dierengeluiden (google dierengeluiden).
- Bluetooth speaker.
- Touw.
- Pionnen.

Tips en veiligheid

- Als het buiten gespeeld wordt let op een vlakke ondergrond.

# 3 Verloop Bever-Doe-Dag 2026

### 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 verzamelen de bevers zich bij het huis van Rebbel en Bas Bos. Daar wordt Stuiter door Rebbel op het idee gebracht om met de step op ontdekkingsreis te gaan.

### 3.3 De activiteit
Tijdens de Bever-Doe-Dag gaan de bevers in groepjes een aantal posten af, op zoek naar tegenstellingen. Elke post komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een 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 32 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
Na de activiteiten verzamelen de bevers zich bij het huis van Rebbel en Bas Bos. Hier vertelt Stuiter alles over alle avonturen die hij beleeft heeft.

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

#### *3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem*
Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen 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 te 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.

*3.5.2 Optie 2: Rouleren*

Een andere mogelijkheid 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 hoe lang de Bever-Doe-Dag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:
- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- 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.

**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 |

# 4 Maak je regio-activiteit toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren 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 vervolgens handvatten. In dit 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!’

# 5 Laat je zien

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

### 5.1 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.

### 5.2 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 opstuurt 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 voor regio-activiteiten dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

# 6 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.

### 6.1 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.
- 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.

### 6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Om de bevers vast een beetje in de stemming te brengen kun je groepen de tip geven om voorafgaand aan de Bever-Doe-Dag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van de Bever-Doe-Dag, zonder iets van het verhaal van de Bever-Doe-Dag te verklappen. Zo kan deze opkomst bijvoorbeeld thema de titel van ‘Dierenplezier’ krijgen. De activiteiten voor de opkomst 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.

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 de bevers weten wat het thema is en er naar uit kunnen kijken.

### 6.3 Ga eens op bezoek

Een goede manier om je groepen te binden aan jouw regio en de Bever-Doe-Dag is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, maar de achterliggende reden is altijd om meer kennis te verschaffen aan hun kaderleden en informatie in te winnen waarom bijvoorbeeld een groep wel/niet meedoet. Zorg wel dat je van tevoren goed gecommuniceerd hebt aan de kaderleden wanneer en hoe laat je komt en wat je doel is. Zo kunnen zij zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype / buzz onder je groepen. Je kan onder het mom van een gesprekje aangaan naar een groep toe gaan, maar dan is de kans groot dat kaderleden niet geheel coöperatief zijn. Wat bijvoorbeeld een goed idee is, is door ze een cadeautje namens je regio te brengen en dat te gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan.
Uiteraard kan je ook langsgaan als uitnodiging voor de Bever-Doe-Dag of een andere activiteit die er aan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken.

### 6.4 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een Bever-Doe-Dag is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen een oproep

doen om te vragen wie erbij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

**6.5 Duidelijk en voldoende informeren**
Het klinkt natuurlijk best simpel, maar vaak gaat het mis binnen communicatie. Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle communicatie welke van de groepen naar jou komt. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen, of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, dat deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie doet vaak ook het idee geven dat jullie er altijd snel bovenop zitten, wat de bereidheid van de groepen vaak ten goede komt.

**6.6 Hype / buzz creëren met PR**
Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld een poster welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden, en maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren, of de grondslag te leggen aan je activiteit bij de jeugdleden, want voor hen doe je het uiteraard ook. Als je op de blijvende herinnering stuurt bij de jeugdleden, praten zij hier nog langer over, ook in volgende jaren, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

**6.7 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.

**6.8 Herinneringsbadge**
Voor de Bever-Doe-Dag 2027 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.



# 7 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

**Aan deze uitgave werkten mee**:
Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeijer
Elja Coelman
Eric Lepelaar
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
Katrijn van der Boon
Kim Fokkelman
Lieke van de Bildt
Linda Bothof
Margreet Meijer
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sanne Vente
Tineke van der Ploeg
Veronica van der Ploeg

**Illustraties**: Flos Vingerhoets

**Medewerkers bedankt**
Iedereen die heeft meegewerkt aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Bever-Doe-Dag 2026.

**Spelbrochure 2028**

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.

© 2026 Vereniging Scouting Nederland

**Download de brochure en de bijlagen hier!**

*Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee kinderen en jongeren worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.*


**Scouting Nederland**
Nulderpad 1, 3896 LV Zeewolde
**tel** +31 (0)33 496 09 11
**e-mail** info@scouting.nl
**web** www.scouting.nl