



Het favoriete activiteitengebied van Professor Plof is Veilig & Gezond. In zijn kas maakt Professor Plof van alles mee, er gaat ook heel vaak wat mis. Er ontploft iets of Plof verwondt zichzelf. Maar wees niet bang. Plof weet na al die tijd alles over brandveiligheid, 112 en EHBO. Hij leert de bevers daarom graag alles over veiligheid.

Hieronder volgt een voorbeeld hoe je deze badge in 3 à 4 weken kunt invullen. Er zijn namelijk geen vaste eisen voor de badge. Je mag als leidinggevende zelf activiteiten verzinnen of aanpassen die bij Professor Plof passen. Veel plezier!

Er klonk een grote knal en iedereen uit Hotsjietonia haast zich naar het dorpsplein, waar komt die knal vandaan? 'Toch niet weer bij Plof hè?' zucht Stanley. Maar jawel, wie komt daar uit zijn kas. Zijn haren zitten alle kanten op, zijn labjas is gescheurd en hij heeft een wond op zijn hoofd. 'Wat is er gebeurd Professor?' roept Rozemarijn terwijl ze naar de professor toe rent. 'Oh oh,' stamelt Plof. 'Gewoon, je kent het wel, een beetje van dit en een beetje van dat. Maar alles is veilig hoor. Ik heb sinds de laatste knal voorzorgsmaatregelen genomen. Ik heb een brandslang, een brandblusser en ik weet precies wat ik moet doen als het weer mis gaat. Zoals je ziet. Niks aan het handje!' De bewoners van Hotsjietonia staan met hun mond wagenwijd open. Hoe kon de professor hier nu zo luchtig over doen? 'Plof?' vroeg ik. "Kun je ons laten zien hoe je het vuur hebt bestreden? Ik ben wel nieuwsgierig, volgens mij kunnen wij veel van jou leren.'

Week 1 – Professor Plof gaat pleisters plakken

Introduceer het thema door Professor Plof 'ontploft' binnen te laten komen. Natuurlijk springt er iemand van de leiding op om te kijken of alles goed gaat. Er wordt een pleister geplakt op de wond en als verder alles oké blijkt te zijn, krijgt Plof een bekertje limonade om bij te komen.

- Het wordt tijd dat de bevers ook iets leren over pleisters plakken, want stel je voor dat er iets gebeurt en de leiding even niet in de buurt is. De bevers plakken pleisters op elkaar, of hebben misschien hun lievelingsknuffel al meegenomen om die te 'verzorgen'?
- We gaan een estafettespelletje doen, verdeel de bevers in twee groepjes. Ieder groepje heeft een stapeltje pleisters (echte of gemaakt van papier). Een stukje verderop hangt een plaat van Professor Plof. Professor Plof heeft een aantal wondjes waar nodig een pleister op geplakt moet worden. Welk groepje heeft als eerste alle wondjes van een pleister voorzien? Natuurlijk mag je maar een pleister per keer meenemen. Dit spel kan je bevers ook individueel laten spelen.
- Tijdens het limonade drinken mogen de bevers zelf vertellen over de ongelukjes die zij wel eens hebben meegemaakt. Wie heeft er wel eens een pols in het gips gehad bijvoorbeeld?
- De bevers kunnen elkaar ook verbinden met een rol wc papier. Worden ze mooie mummies?
- Professor Plof gaat de bevers vragen wat ze denken dat ze moeten doen in bepaalde situaties. Hij heeft twee stapel met kaarten. Een met verwondingen en een stapel met oplossingen. Telkens laat hij een plaat zien van bijvoorbeeld een snee in de vinger. De bevers kijken naar de oplossingen kaarten en kiezen welke er bij hoort, in dit geval de pleister. Je kunt voor deze activiteit zelf plaatjes zoeken. Denk ook aan plaatjes van spullen (teddybeer, wc-papier etc.). Het is geen test, maar het gaat om de succeservaring. Het hoeft dus niet moeilijk te zijn. Denk aan de situaties: brandwond (koelen = plaatje waterkraan), schaafwond (= plaatje waterkraan), blauwe plek (= kusje erop), prik krijgen (=pleister erop), prik van een wesp (= uitzuigen met mond), gebroken arm (= naar dokter gaan).

Week 2 – Professor Plof leert je wat je moet doen

Professor Plof komt binnen met zijn been in het verband en zijn arm in een mitella, eerst kijkt hij heel zielig maar dan kan hij zijn lachen niet meer inhouden. Hij heeft jullie voor de gek gehouden want er is niets aan de hand.

- Samen met Professor Plof spelen de bevers Ongelukstikkertje. Kijk voor de uitleg op de

- activiteitenbank: <http://activiteitenbank.scouting.nl>.
- Professor Plof gaat uitleggen hoe je een mitella om moet doen bij iemand en daarna mogen de bevers het zelf proberen.
 - Tijdens de limonade vertelt Plof wanneer je zelf een pleister mag plakken, wanneer je moet vragen of de leiding je komt helpen en wanneer je 112 moet bellen. Maar hoe doe je dat eigenlijk 112 bellen, wat vragen ze dan aan je en mag je dit nummer ook gewoon 'n keer bellen voor de lol? Samen met iemand van de leiding doet hij dit voor. Je kunt als leiding deze informatie ook verwerken in een poppenkaststuk of toneelstuk.
 - Na het drinken verdeelt hij de groep in tweeën. Elk groepje gaat een ongelukje naspelen, het andere groepje komt dan helpen. De bevers moeten kijken of ze zelf iets kunnen doen of dat ze iemand moeten vragen.

Week 3 – Professor Plof in de brand!

Al schreeuwend komt Professor Plof binnen rennen: er is brand. Een beker water die toevallig op tafel staat, grijpt hij en hij rent het lokaal weer uit. Natuurlijk gaan de bevers hem achterna, in de hal staat een aantal brandende waxinelichtjes die hij met het water uitgooit. Dan draait hij zich om en zegt dat ze eigenlijk heel dom zijn, want als er brand is, moet je er niet heen lopen maar moet je naar buiten, want Professor Plof legt uit dat vuur soms sneller is dan je denkt!

- Hij verdeelt de bevers in twee groepen, de ene groep is het vuur en de andere groep zijn de brandweermannen. Om het duidelijk te maken, krijgt de groep van vuur bijvoorbeeld allemaal een rood lint om. Buiten heeft Professor Plof al een speelveld gemaakt dat verdeeld is in twee stukken. Het ene stuk is voor het vuur, het andere voor de brandweermannen. Iedereen gaat bij de middenlijn staan, maar als Professor Plof op zijn fluitje blaast, gaan de brandweermannen proberen het vuur te tikken. Het vuur is veilig als het over de achterlijn van hun eigen veld rent. Maar als Professor Plof weer op zijn fluitje blaast, is het vuur te sterk en draaien de rollen om. Vuur mag nu proberen de brandweermannen te tikken enz. Je kunt dit spel ook doen in een Ratten en raven variant. Vertel een verhaal. Als het woord vuur genoemd wordt, is het vuur sterker en tikt het de brandweermannen, en als er brandweer wordt gezegd, tikken de brandweermannen het vuur.
- Brandblusspeurtocht. Samen met Plof gaan de bevers speuren naar brandveilige middelen in het clubhuis. Begin de speurtocht met de foto van bijvoorbeeld het vluchtroutebordje in je eigen lokaal. Hang naast dit voorwerp een foto van het volgende brandpreventiemiddel (denk aan blusdeken, brandslang, vluchtroutebordjes, rookmelders etc.). Zorg ervoor dat de bevers bij elk middel bijvoorbeeld een puzzelstuk vinden van een kleurplaat met een brandweerauto erop. Is de puzzel compleet? Dan krijgen ze zelf de kleurplaat om deze in te kleuren.
- Proefje met vuur. Doe in kleine groepjes onder streng toezien oog van de leiding proefjes met vuur. Stop een waxinelichtje in een pot en draai de deksel erop. Wat gebeurt er met het vuur? Weten de bevers verschillende manieren om vuur te doven?
- Voorleestip: Lees het boek voor Bij de brandweer van Sylvie Baussier.

Week 4 – Professor Plof gaat op bezoek of Professor Plof krijgt bezoek

Voor deze laatste opkomst voor de Professor Plof-badge kun je bijvoorbeeld uit een van de onderstaande activiteiten kiezen.

- Ga op bezoek bij de ambulance, brandweer of politie. Soms is het mogelijk om ze naar het clubhuis te halen.
- Vraag iemand van de jeugd EHBO om langs te komen met bijvoorbeeld een LOTUS.
- Neem een kijkje in het ziekenhuis of op de dokterspost.
- Natuurlijk zorg je voor een spetterende uitreiking van de Professor Plof-badge, misschien komt Plof ze wel brengen of zitten ze verstopt in de verbanddoos?