

Spelbrochure

Bever-Doe-Dag 2014

'Waterproof'



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Erwin Clabbers
Lisette van Garder
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Petra van Ruiswijk
Hanneke Ebbeng
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Illustraties:

Flos Vingerhoets

Beschikbaarheid spelbrochure

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

© 2013 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2015

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het regiospel zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van het regiospel van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl!

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Bever-Doe-Dag 2014. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. 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 Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen kolonie. Daarnaast is een Bever-Doe-Dag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor bevers kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je zelf het beste de Bever-Doe-Dag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

De regiospelen staan dit jaar in het teken van Waterproof. De basis voor de Bever-Doe-Dag wordt gevormd door het themaverhaal 'Waterproof'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met de bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden. De centrale figuur is Steven Stroom.

Steven Stroom heeft flessenpost gevonden bij zijn woonboot. In deze fles zit een echte schatkaart, maar niet zomaar eentje. Deze is doorzichtig en moet over een andere kaart heen gelegd worden. Om de schat te vinden, moeten Steven en de bevers Waterproof worden. Op alle plaatsen in het dorp doen ze spelletjes en oefeningen. Als ze zich goed inzetten krijgen ze een stukje kaart mee. Als ze acht stukjes van de kaart hebben, kunnen ze die aan elkaar leggen. Wanneer ze daar de doorzichtige schatkaart overheen leggen, weten ze waar ze moeten zoeken.

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

Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook zit er in de activiteiten aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je ook materialen gebruiken voor beide dagen.

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. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren tijdens de organisatie van deze dag. Via Mijn Scouting op www.scouting.nl kun je ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals de checklist als Excel bestand en de plaatjes van het dorp, de bewoners en de activiteitengebieden.

Herinneringsbadge

Voor de Bever-Doe-Dag 2014 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge vanaf september 2013 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 € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50040).

Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50041).



Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2014!

De werkgroep regiospelen 2014

Heb je als regio nog vragen over dit regiospel, 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 Bever-Doe-Dag van te maken!

Inhoudsopgave

Voorwoord	3
Inhoudsopgave	5
1. Themaverhaal.....	6
2. Tips om groepen te betrekken.....	8
3. Verloop Bever-Doe-Dag 2014	9
3.1 Aankomst.....	9
3.2 Opening	9
3.3 De speelvelden	9
3.4 Sluiting	9
3.5 Spelverloop.....	10
3.6 Tijdsduur	11
3.7 Tijdsschema.....	11
4. Laat je zien	12
4.1 Invloedrijke personen.....	12
4.2 Pers.....	12
5. Activiteiten	13
5.1 In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken).....	13
5.2 Speelveld (Sport & Spel)	15
5.3 Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het bos erbij (Buitenleven).....	17
5.4 In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie).....	20
5.5 In en rondom het huis van Noa (Identiteit)	22
5.6 Het dorpsplein (Samenleving)	24
5.7 In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal).....	27
5.8 In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond).....	29
Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag	33
Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Bever-Doe-Dag.....	36
Bijlage 3: Verhaal bij spel 3 (Stop!) uit paragraaf 5.8 (Veilig & Gezond)	37

1. Themaverhaal

Een themaverhaal maakt het voor bevers gemakkelijker om zich in te leven in wat er gebeurt en de spanning vast te houden tijdens de Bever-Doe-Dag. Het onderstaande themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen. De leiding kan het voor de opening aan de bevers voorlezen. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de bevers om de verschillende elementen aan elkaar te koppelen.

Themaverhaal: Waterproof


‘Stuiter, Stuiter, kom snel kijken wat ik heb gevonden!’ hoor ik Steven Stroom roepen terwijl ik Hond aan het uitlaten ben. Ik ben gelijk nieuwsgierig. Snel ren ik naar Steven toe. ‘Wat heb je dan gevonden?’ vraag ik aan Steven. ‘Kijk zelf maar’, zegt Steven, terwijl we samen naar hun woonboot toe lopen. Hond loopt ook mee. Bij de boot aangekomen, zegt Steven: ‘Kijk daar, een fles met een brief erin. Dat noemen ze ook wel flessenpost.’ ‘Maar hij ligt in het water’, zeg ik. ‘Klem tussen wal en schip.’ Ondertussen moet ik Hond goed vasthouden. Hij wil maar al te graag in het water springen. Hij is gek op zwemmen. Dan heb ik een idee: ‘Steven, als ik Hond vasthoud, spring jij dan in het water om de fles te pakken?’ ‘Echt niet, dat vind ik veel te eng’, antwoordt Steven. ‘Dan ga ik eerst Hond maar terugbrengen’, zeg ik tegen Steven.

Ik breng Hond terug naar Rebbel en vertel haar het hele verhaal. ‘Ik ga gelijk mee kijken’, zegt Rebbel enthousiast. Samen met Rebbel loop ik terug naar Steven. ‘Kom je helpen?’ vraagt Steven aan Rebbel. Rebbel heeft ondertussen een plan bedacht. ‘Als je in een reddingsboei het water in gaat, dan kan er niets gebeuren’, legt Rebbel uit. Daarop zeg ik: ‘En als we dan een touw aan de reddingsboei vastmaken, kunnen we je altijd terug trekken.’ Steven vindt het een goed idee. Hij pakt de reddingsboei van de boot af en neemt ook een stuk touw mee. Terwijl Rebbel en ik het touw vast houden gaat Steven het water in. ‘Ik heb hem, ik heb hem!’ horen we Steven roepen. Ver boven zijn hoofd houdt hij de fles. We zijn nu wel erg benieuwd naar wat er op het briefje in de fles staat.

Terug aan land geeft Steven het flesje aan mij. ‘Maak jij het maar open, terwijl ik mezelf afdroog’, zegt Steven. Ik maak snel het flesje open. In het flesje zit een stuk wit doorschijnend papier. Op het papier staan een aantal lijntjes, een kruis en de volgende tekst:

Weesch gewaarschuwd mijn eerwaardige avonturiers. Om tot de schat te komen, dient gij Waterproof te zijn. Daarnaast dient gij in het bezit te zijn van alle acht de delen der kaart. Door goed te zoeken, zult gij ze vinden. Tezamen vormen zij de kaart van het gebied waar de schat verborgen ligt.

‘De schat zal wel bij het kruis liggen’, zeg ik tegen Steven en Rebbel. ‘Maar wat betekent Waterproof?’ Steven legt uit: ‘Dat is dat je heel goed tegen water kunt.’ ‘Wacht’, zegt Rebbel. ‘Volgens mij moet je deze kaart over een andere kaart leggen. Ik heb thuis nog wel een stukje kaart van Hotsjietonia liggen.’ ‘Ik heb ook nog wel een stukje kaart!’ roept Steven, helemaal opgewonden van blijdschap. Samen met Rebbel en Steven ga ik de stukjes kaart ophalen. Bij de boot zegt Rebbel ineens: ‘Vergeten jullie geen dingen te oefenen om Waterproof te worden?’ Ze wist nog wel een paar leuke spelletjes. Nadat we die gedaan hadden, kregen we het stukje kaart van haar. Ook alle andere dorpsbewoners wisten een paar leuke opdrachten om Waterproof te worden en gaven ons stukjes van de kaart. Uiteindelijk hadden we alle stukjes kaart verzameld. ‘Ik ga hem snel aan elkaar puzzelen’, zeg ik tegen Steven. Niet veel later was de kaart gemaakt en kon de doorzichtige schatkaart er overheen gelegd worden.



'Hij ligt daar in de rivier', zeg ik tegen Steven. 'Nu snap ik ook waarom we Waterproof moeten zijn.' Met z'n allen lopen we naar de plaats bij de rivier waar de schat zou liggen. Steven is ondertussen helemaal Waterproof geworden en duikt het water in. Al snel komt hij weer boven. 'Er ligt een echte schatkist, maar die is veel te zwaar voor mij', zegt hij. We besluiten dat Steven een touw aan de kist zal vastmaken, zodat we de kist dan samen omhoog kunnen trekken. Wanneer de schatkist boven water komt, maken we hem gelijk open. 'Zullen we het samen delen?' vraag ik. 'Dat is een heel goed idee!' antwoordt Steven.

2. Tips om groepen te betrekken

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

Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de Bever-Doe-Dag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Bever-Doe-Dag met elkaar gaat voorbereiden. In bijlage twee vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun bevers toe (zie voorbeeld hieronder).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk 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 je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Bever-Doe-Dag alvast een aantal activiteiten met het thema Waterproof te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Een voorbeelduitnodiging van Regio Maasven:



Bever-Doe-Dag 2014
'Waterproof'

BEVERS

Hallo bevers,

Het ene avontuur is alweer voorbij, dus op naar het volgende avontuur!
Op <datum> is weer de jaarlijkse Bever-Doe-Dag.

Steven Stroom heeft een fles gevonden met een brief erin. Maar dit is maar één stukje van een hele schatkaart. Laat zien dat jij ook Waterproof bent! Help jij mee de andere stukjes van de kaart te zoeken en de schat te vinden?

Deze dag duurt van <tijd> tot <tijd>

Datum: <datum>
Locatie: <locatie>

Leiding kan voor vragen contact opnemen via <e-mailadres organisatie>

Scouting

3. Verloop Bever-Doe-Dag 2014

3.1 Aankomst

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

De leiding van een groep ontvangt tevens het themaverhaal op papier, zodat ze dat voor de opening aan de bevers kunnen voorlezen (zie hoofdstuk 1).

3.2 Opening

De bevers verzamelen bij de woonboot van Sterre en Steven Stroom, waar Steven iets gevonden heeft. Hij staat ongeduldig aan de waterkant te kijken naar die glazen fles. Hij ziet in de fles een briefje zitten. Hij legt aan de bevers uit dat dit om flessenpost gaat. De bevers willen net als Steven ook wel weten wat er op het briefje staat dat in de fles zit. Ondertussen komt Rebbel aanlopen, ze hoorde zoveel kinderstemmen dat ze nieuwsgierig was geworden naar wat er gaande is. De bevers leggen samen met Steven uit wat ze hebben gevonden. Rebbel heeft een idee hoe Steven de fles veilig kan pakken. Wanneer Steven in een reddingsboei het water in gaat kan er niets gebeuren. En wanneer we dan ook nog een touw aan de reddingsboei maken, kunnen we Steven altijd uit het water halen als hem dat zelf niet meer lukt. Zo gezegd zo gedaan. Als Steven terug op de kant is, droogt hij zichzelf af. Ondertussen leest één van de bevers het briefje voor. Rebbel zegt dat Hond een tijdje terug met een stukje kaart aan kwam en de bevers gaan daarom op alle acht de plaatsen in het dorp zoeken. Ze doen ook overal opdrachten om samen met Steven Waterproof te worden.

Voor het spel begint, leg je centraal uit hoe het gespeeld gaat worden. Voorbeelden vind je bij paragraaf 3.5 Spelverloop. Het is belangrijk dat je aangeeft hoe de groepen rouleren, hoeveel tijd ze op ieder speelveld kunnen spelen en natuurlijk wie waar begint. Je kunt de kinderen ook een loopkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welk speelveld ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

3.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein verdeel je in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, dit zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in het dorp Hotsjietonia en daarmee ook met een activiteitengebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om zich een beeld te vormen van het dorp. Een aantal themafiguren rond laten lopen, is natuurlijk ook erg leuk. Probeer in ieder geval Steven Stroom als figuur te laten rondlopen. Kijk voor ideeën over aankleding in het *Beverkompas*. Op de website kun je de afbeeldingen van de acht gebieden in het dorp downloaden.

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitengebieden. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze een deel van de kaart van het dorp Hotsjietonia. Het is het meest logisch als de kinderen dat stukje van de kaart krijgen waar ze op dat moment het spel spelen. De kaart moet dus verdeeld worden in acht stukken.

3.4 Sluiting

Als alle stukjes kaart zijn verdiend, kunnen de bevers ze aan elkaar leggen en de doorzichtige schatkaart er overheen leggen. De bevers kunnen dan samen met Steven de schat zoeken. Als dank voor hun inzet krijgen alle bevers een herinneringsbadge.

3.5 Spelverloop

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van **zes** worden verdeeld. Er zijn in deze spelbrochure 32 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Bever-Doe-Dag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben.

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 het hele regiospel goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

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.

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.

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 uitkiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden. Behalve 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.

Optie 2: Rouleren


Een andere mogelijkheid is om de bevers in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld.

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.
- Activiteiten moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de bevers nog niet klaar zijn met spelen.



Bepaal hoe lang er op een veld 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 op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan. Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten.

3.6 Tijdsduur

Een regiospel duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 min.), uitleg spel (10 min.), activiteiten (8 x 15 min. = 120 min) en de afsluiting (20 min). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

3.7 Tijdschema

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

Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Bever-Doe-Dag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de bevers vertrekken op het hoogtepunt. 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?

4. Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd. Het eerste doel van dit regiospel is om de bevers kennis te laten maken met de breedte van Scouting en ze een geweldige dag te bezorgen. Maar er is ook nog een tweede doel, namelijk in de regio bekendheid geven aan de diversiteit van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke mensen en door het uitnodigen van 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 regiospel zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke mensen 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.
- Nodig de pers eventueel uit.
- 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.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en welke behoefte zij 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, dit is in verband met drukken niet altijd mogelijk. Daarnaast zijn journalisten ook niet verplicht om het je eerst te laten lezen, maar vragen staat natuurlijk altijd vrij.

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

5. 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.

5.1 In en rondom het huis van Stanley (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Bij het huis van Stanley Stekker aangekomen struikelen we bijna over een stuk draad. We vertellen Stanley wat we hebben gevonden en vragen of hij ons kan helpen. 'Ik kan misschien wel een machine bouwen om Waterproof te worden', vertelt Stanley. 'Dat duurt veel te lang', zeg ik. 'Heb je niet iets dat sneller gaat?' Stanley weet nog wel een paar technieken die hij kent en die veel op het water worden gebruikt. Zo weet hij wat te vertellen over zijn kompas en hoe je kunt seinen.



1. Hoe vind ik mijn weg?

Materiaal:

- Vier vellen karton (1x blauw met de letter N, 1x rood met de letter Z, 1x geel met de letter W en 1x groen met de letter O)
- Kralen en koordjes
- Vragenlijst
- Touw voor het maken van de cirkel

Beschrijving van de activiteit

Sterre Stroom weet dat als je wilt gaan varen je natuurlijk wel goed de weg moet weten. Aan boord van een schip bepaal je de richting met behulp van een kompas. Noord, oost, zuid en west zijn de vier windrichtingen die de bevers leren. Sterre vertelt een verhaal waarin zij duidelijk aan geeft dat je in het **noorden blauw** van de kou kunt zien, dat je in het warme **zuiden** van de zon **rood** kunt worden door verbranding, dat je in het **westen** op het **gele** strand kunt spelen en dat je in Nederland in het **oosten** veel **groene** bossen hebt. Na het verhaal wordt er een Ren-je-rot-spel gedaan met vier mogelijke antwoorden (noord, zuid, west, oost).

Hang op de juiste plaatsen op het terrein de vier gekleurde vellen op. Dus blauw bij noord, rood bij zuid, geel bij west en groen bij oost. Gebruik hier een kompas bij, zodat je aan de bevers kunt laten zien dat het ook klopt. In het midden van het speelveld leg je een grote cirkel op de grond. Je kunt de cirkel ook met krijt tekenen. Alle bevers gaan in de cirkel staan. Sterre stelt een vraag en geeft de vier mogelijkheden (noord, zuid, west, oost). De bevers maken hun keuze en als Sterre Stroom zegt dat ze mogen rennen, rennen de bevers zo snel mogelijk naar de windrichting van hun keuze. Hebben ze het antwoord goed, dan krijgen ze een punt. Je kunt er ook voor kiezen om hen bij een goed antwoord een kraal in de juiste kleur te geven. Deze kraal rijgen ze dan aan een koordje. Striikkralen zijn hiervoor bijvoorbeeld erg geschikt en zijn ook niet zo kostbaar. Bij het opnoemen van de antwoorden noem je de kleur. Het noemen van de combinatie blauw - noord, rood - zuid enz. is te ingewikkeld voor bevers.

Voorbeeldvragen:

- Waar komt de zon op?
- Waar gaat de zon onder?

2. Wat roept Steven?

Materiaal:

- Witte vlag
- Rode vlag
- Gele vlag
- Blauwe vlag
- Groene vlag
- Twee spelleiders

Beschrijving van de activiteit

Steven Stroom staat aan de overkant van de rivier. Hij wil de bevers wat vertellen, maar het stormt hard en daardoor is hij heel moeilijk te verstaan. Daarom probeert hij met gekleurde vlaggen wat duidelijk te maken. De bevers staan aan de ene kant van de lijn. In het midden is een brede 'rivier' en aan de overkant staat Steven Stroom. Van te voren wordt aan de bevers verteld dat Steven door middel van vlaggen kan laten zien wat hij bedoelt, ook al staat hij niet dichtbij hen. Wanneer de rode vlag omhoog gaat, moet je stil staan; wanneer de blauwe vlag in de lucht is, ga je zitten. Bij een groene vlag moet je gaan staan; bij de gele vlag ga je springen.

Om het moeilijker te maken, kan Sterre bij Steven aan de overkant van de rivier gaan staan. Dan komt er een witte vlag bij. Om het commando op te volgen, moet de witte vlag altijd in de lucht te zien zijn. Bijvoorbeeld: wit en blauw is zitten, wit en rood is stil staan, wit en geel is springen. Wordt de witte vlag niet in de lucht gestoken? Dan ga je gewoon door met wat je deed. Stonden de bevers te springen bij de witte en gele vlag en steekt Steven alleen de rode vlag omhoog? Dan blijven de bevers gewoon door springen. Doet een bever het fout en volgt hij het commando op van de rode vlag, dan is hij af en gaat aan de kant zitten. Natuurlijk draai je eerst een paar keer proef en laat je dan pas bevers af vallen.

3. Mee aan boord bij Steven en Sterre Stroom

Materiaal:

- Vletten
- Grote kano's
- Reddingsvesten

Beschrijving van de activiteit

Sterre wil graag echt met de bevers gaan varen. Dat kan natuurlijk niet overal. Is er wel de mogelijkheid, kijk dan of er een watergroep bereid is om met de bevers een eind te varen met een vlet of grote kano. Bij een echte vaartocht is het wel noodzakelijk dat alle bevers een zwem- of reddingsvest dragen. Daarbij is 1-op-1 begeleiding gewenst.

4. Leg alles goed vast aan boord!

Materiaal:

- Klos gekleurd touw
- Op groot formaat uitgetekend de te nemen stappen om de knopen te leggen
- Scharen
- Twee paaltjes
- Een aantal stukken touw om aan elkaar te knopen bij het spel

Beschrijving van de activiteit

Steven Stroom is bang dat alles wat mee aan boord gaat van links naar rechts schuift als het hard waait. Daarom wil hij alles goed vastmaken. De bevers willen wel helpen, maar dan moeten ze wel een paar knopen kennen. De bevers leren d.m.v. voordoen een achtknoop en een platte knoop. Na het 'leren' van de knopen spelen zij een spel waarbij de groep in tweeën wordt gesplitst. Voor elke groep staat een paaltje met een klein stukje touw eraan. Helaas is dat touw te kort om een bootje aan vast te maken. Daarom gaan de bevers het touw langer maken door er stukjes aan te knopen door middel van een platte knoop. Zij krijgen daar vijf minuten de tijd voor. Als de tijd om is, bepaal je wie het langste touw heeft én wie er de meeste knopen goed heeft gelegd.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.2 Speelveld (Sport & Spel)

Als ik het speelveldje zie liggen ben ik niet meer te houden. Nu mogen we hier vast spelen met water! Rozemarijn helpt me aan water door een lange tuinslang te geven. "Dank je wel", zeg ik tegen haar: "Heb je toevallig ook waterballonnen?" Rozemarijn knikt en gaat ze thuis halen. Samen hebben we de grootste lol.



1. Waterleidingen

Materiaal:

- Groot laken/behangpapier met speelveld, huis, tuin en kapotte leiding erop getekend (zie onder).
- Stukken karton ter grootte van één speelveldraaster met stukken waterleiding erop getekend:
 - Twintig rechte stukken
 - Tien bochten

Beschrijving van de activiteit

O nee, de waterleiding is net kapot gegaan! Al het water spuit nu uit de leiding die op de grond ligt. Rozemarijn wil het water gebruiken om de plantjes water te geven. Zijn de bevers 'Waterproof' genoeg om het water weer de goede kant uit te krijgen?

De bevers gaan een nieuwe waterleiding aanleggen vanaf de gesprongen leiding naar de tuin van Rozemarijn. Om de beurt kiezen de bevers een stuk uit om aan te leggen. Lukt het de bevers om samen snel een waterleiding van de bron naar de tuin te leggen? Ze moeten wel om het huis heen.

Speelveld:

L										
			H	U	I	S				
										T

De L is het stuk kapotte leiding, de T is het stukje tuin dat water nodig heeft.

2. Tussen de druppels door

Materiaal:

- Blinddoeken (groepsdas/theedoek)

Beschrijving van de activiteit

Steven houdt niet zo van regen en zegt dat hij straks tussen de druppels door kan lopen. Maar dan moet hij wel goed oefenen. Steven heeft al bedacht hoe hij dat gaat doen.

Een groepje bevers staat geblinddoekt op een rij naast elkaar, met de benen wijd en de handen tegen elkaar. Een ander groepje gaat nu proberen door deze rij naar de andere kant te komen. Dit kan door te proberen onder de benen door de kruipen, of onder de armen door te komen. Voelt iemand in de rij iemand onder de benen door kruipen, of onder de armen doorgaan, dan probeert de geblinddoekte bever deze persoon te tikken. De bever die getikt is, gaat dan terug en probeert het opnieuw. Is iedereen aan de overkant, dan wisselen de groepen.

Als extra moeilijkheid kan gezegd worden dat je niet door hetzelfde gat mag als een andere bever.

3. Water overbrengen

Materiaal:

- Grote T-shirts
- Waterballonnen

Beschrijving van de activiteit

Sterre vindt water erg leuk en weet een stoer spel. Water in een ballon kan er niet uit, maar heel misschien wel als je heel hoog gooit? En om het een beetje moeilijker te maken, wil Sterre dit doen zonder handen.

Elke bever krijgt een groot T-shirt en een waterballon. Probeer nu de ballon omhoog te gooien met je T-shirt aan. Hoe hoog kun jij de ballon gooien en weer vangen met je T-shirt?

4. Drie op een rij

Materiaal:

- Lint/touw of iets anders om veld uit te zetten
- Eventueel haringen voor het lint

Beschrijving van de activiteit

Hey, wat leuk: levende druppels en kruisjes! Een kruisje staat ook op de schatkaart, en druppels water zijn best leuk om te spelen. Stanley wil wel graag alles goed op een rijtje hebben, de kruisjes bij de kruisjes en de druppels bij de druppels. Welke groep heeft als eerste drie dingen op een rijtje staan? Op de grond wordt een veld uitgezet van 3x3. De bevers worden in twee groepen verdeeld. De ene groep doet de handen gekruist voor zich, de andere groep in een driehoek boven het hoofd, als waterdruppel. Om de beurt gaat een speler van een groep in het veld zitten. Wie heeft er als eerste drie spelers op een rij zitten?

5. Ren je nat!

Materiaal:

- Dienblad
- Plastic bekertjes
- Pionnen
- Stopwatch
- Vier emmers
- Water

Beschrijving van de activiteit

Rebbel heeft heel veel dieren die nog water nodig hebben! De bevers kunnen wel even helpen met het brengen van water naar de andere kant. De bevers moeten in een korte tijd zoveel mogelijk water over brengen.

Maak met de pionnen een slommbaan. De bevers moeten met een dienblad dat gevuld is met bekertjes water de hindernisbaan afleggen. Aan het begin en aan het einde van de baan staan emmers, de emmer aan het begin is gevuld met water.

De groep wordt in tweeën gesplitst of het spel wordt met twee groepjes tegen elkaar gespeeld. Aan het begin worden de lege bekertjes naast de emmer met water gezet. Als het beginsignaal klinkt, mogen de eerste twee bevers in de rij de bekertjes vullen en op het dienblad zetten. Daarna mag de bever die als eerste in de rij staat, het dienblad oppakken en de hindernisbaan volgen. Aan het einde van de baan wordt het water dat in de bekertjes zit in de emmer gegooid. Nu mag de bever langs de hindernissen lopen en het dienblad en de bekertjes aan de volgende in de rij geven. Wie brengt er het meeste water over in dezelfde tijd?

Als extra moeilijkheid kun je bij mooi weer de dienbladen hoog laten dragen (de bever moet onder het blad door kunnen kijken).

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.3 Rondom het huis van Bas Bos en Rebbel en het bos erbij (Buitenleven)

Rebbel is ondertussen thuis gekomen en weet al waarvoor ik langskom. De deur staat dan ook al open. 'Ha die Stuiter', roept ze als ik binnen stap. Ze gaat verder: 'Weet je wie pas echt Waterproof zijn? Dat zijn die zwanen aan de overkant. En kijk eens hoe de moederzwaan haar kuikens leert met water om te gaan.' Bas Bos komt er ook bij en begint gelijk te vertellen over het water in het bos. Ook legt hij uit waarom het belangrijk is om dat water schoon te houden.



1. Zwaan-kleef-aan-survivalbaan

Materiaal:

- Brug van een omgekeerde bank
- Evenwichtsbalk of krukjes met een tafelblad erop
- Visnet/camouflagenet/zeil
- Boeien of pionnen
- Tafels (op zijkant zetten)

- Hellingbaan

Beschrijving van de activiteit

Rebbel zit langs de kant van het water, de zwaan heeft kindertjes gekregen. Zwanen zijn best slimme beestjes. Moeder zwaan heeft een nest aan de overzijde van de rivier en zwemt tussen dat nest en de oever heen en weer. Dat is best lastig, want in de rivier ligt de boot, een boomstam en allerlei andere dingen. De kuikenzwaantjes kijken hoe moeder het doet en als ze terug is, durft de dapperste ook mee.

De kinderen gaan een survivalbaan doen met 'zwaan kleef aan'. De zwaan verkent de wilde rivier en loodst daarna haar kinderen er door. De kinderen worden verdeeld in groepjes van drie of vier kinderen. Het voorste kind gaat vanaf de startplaats over het parcours met hindernissen ('zwemmen' tussen de boeien door, over de brug, onder het kroos door, langs de drijvende wrakstukken, van de oever naar het meer) en weer terug. Aan het eind van het parcours haalt het kind een stok, gaat dan terug, en neemt het volgende kind mee aan de stok, enz.

2. Vuilwater slipzuigerspel

Materiaal:

- Rolcontainer
- Groot blauw zeil
- Diverse natuurlijke materialen die het water in mogen
- Materiaal dat in het water thuishoort
- Tweetallen van materiaal dat niet in het water thuishoort

Beschrijving van de activiteit

'He, bah!' roept Steven. 'Net nu ik wil zwemmen, drijven er allemaal vieze blaadjes en takjes in het water!' Sterre wil ook wel zwemmen, maar dan moeten ze eerst opruimen. Daar hebben ze wat slims op gevonden: met een boot gaat dat heel snel en zo hebben ze meer tijd om plezier te maken. 'Dan wil ik wel kapitein zijn!' roept Steven.

De kinderen moeten al het materiaal dat niet in het water hoort eruit halen. Daarna bespreek je met de kinderen waarom zij vinden dat iets wel of niet in thuishoort, een mening is niet goed of fout. Op een groot blauw zeil of in een opgeblazen zwembad liggen verschillende materialen: blaadjes, takjes, plastic bekertjes, tasjes, enz. Wat slecht is, moeten ze met een schepnet uit het 'water' vissen en naast het zeil of zwembad leggen. Naast het zeil of zwembad liggen in een afvalbak of rolcontainer dezelfde materialen, zodat de groep naderhand kan controleren of ze alle materialen die niet in het water thuishoren eruit hebben gehaald. Na het vergelijken wordt het spel opnieuw klaargelegd.

3. Waterproefjes

Materiaal:

- Glazen bekertjes
- Water
- Teiltje
- Bierviltjes
- Gummiebeertjes (snoepjes, Haribo)
- Schaaltjes
- Zeepsop

- Borden
- Rietjes

Beschrijving van de activiteit

'Wat doe jij daar, professor?' vraag ik. Professor Plof is druk met zijn proefjes en loopt steeds heen en weer naar de kraan. 'Ik ga toveren met water!' zegt hij. Zullen we eens kijken hoe hij dat doet?

De kinderen gaan onder begeleiding verschillende trucjes doen met water:

- Toveren met water: een beker tot de rand toe met water vullen, een bierviltje erop leggen, de beker en het viltje vasthouden, over de kop draaien en dan het viltje loslaten.
- Reuzenberen: gummiebeertje (snoepgoed) in water leggen, een half uurtje laten staan en dan het resultaat bekijken en vergelijken.
- Bellen in bellen blazen: op een bord een zeepbel blazen, dan een rietje in een beker zeepsop doen en vervolgens het rietje in de bel steken en met het zeepsop onder op het bord een nieuwe bel blazen.

4. Wanneer smelt de ijsbergboot?

Materiaal:

- Drie ijsblokjes per tweetal kinderen
- Ijsblokjes met satéprikkers
- Papier
- Ribbelkarton
- Satéprikkers
- Opblaasbaar zwembad
- Water
- Wol

Beschrijving van de activiteit

Stanley heeft een nieuwe diepvries. Sterre is bij hem op visite en ze drinken limonade met ijs. 'Weet je wat mij leuk lijkt?' roept Sterre. 'In het voorjaar heb je bij de noordpool van die ijsschotsen die drijven, net als onze boot. Zou je daarmee kunnen varen?' Dat lijkt Stanley leuk om te proberen. 'We kunnen zoiets wel knutselen, dan vries ik ijsklontjes met satéprikkers in.'

De kinderen gaan in een zwembad uitproberen hoe ver ijsschotsen komen voordat ze gesmolten zijn. Daarvoor gaan ze een ijsblokjesbootje maken. De dag ervoor moet je water in een ijsklontjesbak invriezen, waarbij je in het water al satéprikkers gezet hebt. Je houdt ze mooi rechtop door ze vooraf door een kartonnetje te prikken en dan in het water te zetten. Op de Bever-Doe-Dag haal je ze uit de diepvries. De ijsklontjes met satéprikkers erin verdeel je over de bevers.

De bevers prikken met satéprikkers drie of vier gaten in een stuk ribbelkarton. Daarop kunnen ze straks een mast plaatsen. Die mast bestaat uit een satéprikker waar een stuk papier op geprikt is. Deze mast prikken ze daarna in het ribbelkarton (dit is het bootje). Vervolgens maken ze drijvers, ze prikken de ijsklontjes met satéprikkers die ze hebben gekregen door de gaatjes aan de onderzijde van het ribbelkarton. Het bootje is af!

Dit bootje plaatsen ze in een zwembad. Het zwembad is gevuld met water en heeft op de bodem lijnen van wol. Zo kunnen de bevers zien hoe de bootjes moeten varen. Lukt het de bevers om de bootje(s) blazend naar de overkant te krijgen voor de ijsschotsen smelten?

5. (zee)sterrenhemel

Materiaal:

- Landbouwplastic
- Spijkers
- Plakband
- Voorbeeldkaarten (Google Sky Map-app)

Beschrijving van de activiteit

Midden op de zee is het soms heel lastig om de weg te vinden. Sterre klimt dan helemaal bovenin de mast om naar de sterren te kijken. Er zijn een paar bekende figuren. Als je die weet, dan zie je ook waar je heen moet.

In een lokaal (of buiten onder balken) hangt een groot landbouwzeil met daarin verschillende sterrenfiguren geprikt. De bevers krijgen een kaart met daarop een sterrenfiguur afgebeeld. Ze gaan dan zoeken naar het figuur en wijzen het aan. Kunnen ze alle figuren vinden?

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.4 In en rondom het huis van Keet en Fleur Kleur (Expressie)

Ik ben benieuwd wat Keet en Fleur Kleur hebben kunnen bedenken om mij Waterproof te krijgen. Wanneer ik aan kom lopen, geloof ik mijn ogen ogen niet. 'Gaaf!' roep ik, als ik Keet met een waterpistool gevuld met waterverf een groot schilderij zie maken. 'Kom maar helpen', zegt Keet, terwijl ze mij ook een waterpistool in handen drukt. Tussen het schilderen door zie ik Fleur op de maat van de muziek in een teil water dansen. Door haar enthousiasme wordt het een echt waterballet!



1. Waterballet

Materiaal:


- Teiltjes
- Muziek
- Zwembadje
- Handdoeken
- CD-speler
- Boxen

Beschrijving van de activiteit

Wie Waterproof wil worden, moet ook een waterdans kunnen doen, vindt Fleur Kleur. Bij haar leert Steven dan ook hoe je kunt waterballetten.

Hebben de bevers al eens gehoord van een 'waterballet'? Op de boot was het eens een 'waterballet' toen er een beker water omviel doordat de boot zo hard schommelde. Maar Steven heeft verder nog nooit van waterballetten gehoord.

In het midden van het veld staat een zwembadje met een laagje water erin. In een grote kring rond het badje staan allemaal teiltjes. In de teiltjes staat ook een laagje water. Alle bevers trekken hun



schoenen uit en stropen hun broekspijpen op. Ze gaan met beide voeten in het water staan. Fleur Kleur zet als warming-up een mooi klassiek muziekje aan en gaat in het midden van het badje staan. Fleur doet in het badje allemaal bewegingen, die de bevers na moeten doen.

We beginnen eenvoudig: linkerarm naar voren, rechterarm opzij. Langzaam wordt het wat moeilijker: door je knieën zakken, één been optillen, enz. Als alle spieren een beetje losgekomen zijn, kan het echte werk beginnen. Wat dacht je van 'Hoofd, schouders, knie en teen' of lekker swingen op de 'Hoki poki'?

2. Bootje maken

Materiaal:

- Piepschuim
- Satéprikkers
- Vliegerpapier
- Scharen
- Lijm

Beschrijving van de activiteit

Een bootje maken, kan iedereen. Maar of het bootje ook Waterproof is en blijft drijven, dat is een tweede vraag. Samen met Keet Kleur gaan de bevers aan de slag met piepschuim, satéprikkers en vliegerpapier. Als het bootje af is gaan ze het testen in een bak water, een zwembadje of een sloot.

Blijft het bootje drijven? Hoe komt het dat sommige bootjes zinken? Hoe kun je die bootjes wat meer Waterproof maken, zodat ze wel blijven drijven?

Werkt het bootje ook nog als je er iets op legt, bijvoorbeeld een steentje of een balletje? Welk bootje is het sterkst en kan het meeste gewicht houden?

Als je een ventilator bij de bak met water neerzet, kunnen de bevers ook hun zeilen goed testen! Wat gebeurt er als het te hard waait? En wat als het zeil te groot of juist te klein is?

3. Waterverven

Materiaal:

- Emmers
- Waterpistooltjes
- Verf
- Oud laken

Beschrijving van de activiteit

Het lijkt Keet heel leuk om ook eens een schilderij aan de overkant van de rivier te maken. Zo precies op het randje van de oever. Ze zou natuurlijk op een vlot kunnen gaan staan, maar dat wiebelt zo erg. Daarom heeft ze iets nieuws bedacht: verven met een waterpistool.

Maak een brede 'rivier' op de grond met stoepkrijt of afzetlint. Aan één oever staan een heleboel emmers met daarin verdunde waterverf (verfwater). Aan de overkant van de rivier hangt een heel groot wit doek. Bij elke emmer ligt een waterpistooltje. De bevers kiezen een kleur en mogen dan het

bijbehorende pistool vullen met verfwater. Ze richten ze op het doek en mogen spuiten tot het pistooltje leeg is. Dan is de volgende aan de beurt. Zo wordt het een echte Waterproof-Picasso!

4. Waterorkest

Materiaal:

- Flesjes
- Bak met water
- Stokje

Beschrijving van de activiteit

Kunnen de bevers muziek maken met water? Fleur weet wel hoe dat moet: gewoon wat flesjes vullen met water en eroverheen blazen. Wat gebeurt er als je het flesje wat voller of leger maakt? Als alle bevers het fluiten onder de knie hebben, maken ze een orkestje en blazen ze in een ritme dat Fleur aangeeft met een stokje. Door elk flesje een eigen toon te geven en de bevers om de beurt aan te wijzen kun je zelfs een liedje fluiten!

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.5 In en rondom het huis van Noa (Identiteit)

Bij Noa aangekomen, is het doodstil. Nu is dat niet vreemd. Noa kan heel stil zijn als ze ergens over aan het nadenken is. Met mijn adem ingehouden klopt ik zachtjes op de deur. 'Kom maar binnen', hoor ik Noa zeggen. Binnen zie ik Noa met haar hoofd boven een teiltje hangen. 'Wat ben je aan het doen?' vraag ik. 'Ik ben naar mezelf aan het kijken, het water is net een spiegel', zegt Noa. Noa gaat opzij, zodat ik het ook kan zien. Dan hoor ik een plons en voel ik spetters tegen mijn neus. 'Kijk nog maar eens', zegt Noa. Ik zie een snoepje in het water liggen. Ik mag het opeten als ik het met mijn lippen kan oppakken.



1. Spiegel van water

Materiaal:

- Donker gekleurde bak (bijvoorbeeld een afwasteil of een grote ondiepe pan)
- Kannen water
- Zaklamp

Beschrijving van de activiteit

Als Noa wil weten hoe ze er uitziet, dan kijkt ze in de spiegel. En door in de spiegel te kijken, kan Noa ook zien hoe ze er uitziet als ze blij is, of verdrietig of boos. Maar wist je dat je van water ook een spiegel kunt maken? Dat gaan wij ook proberen.

Pak een bak, bijvoorbeeld een afwasteil of een grote pan. Het beste kun je er één gebruiken met een donkere kleur. Zet die op een plek waar het licht is, bijvoorbeeld buiten als de zon schijnt, of binnen met het licht aan. Doe hierin een laagje water; het hoeft maar een klein laagje water te zijn. Wacht eventjes tot het water zoveel mogelijk stilstaat.

Kijk dan van bovenaf in de bak met water en probeer jezelf te zien. Lukt dat niet? Probeer dan eerst met een zaklantaarn en de bak te schijnen, en kijk of je die wel ziet. Dat gaat vaak iets makkelijker. Als dat wel lukt, probeer het dan nog een keertje.

Als je jezelf hebt gezien, probeer dan verschillende gezichten te trekken: zoals grappig, blij, boos, verdrietig, verlegen, enz. Kijk dan in de spiegel van water hoe je eruit ziet.

2. Ben jij al waterproof?

Materiaal:

- Tafel
- Bakken (bijvoorbeeld afwasteilen) met water
- Verpakte snoepjes
- Ballonnen
- Ballonpompjes
- Hengels met magneetje
- Metalen paperclips

Beschrijving van de activiteit

Steven is nog niet helemaal Waterproof. Maar als Sterre erbij is, durft Steven gelukkig wel met een reddingsboei het water in te gaan. Steven houdt zich heel goed vast aan de reddingsboei, maar daardoor kan hij zijn handen niet meer gebruiken voor iets anders.

Daarom wil ik kijken of ik, net als Steven, ook een schat kan opduiken, maar dan zonder armen en benen. Dat kan ik vast goed oefenen met snoephappen. Maar ik wil ook kijken of het misschien makkelijker is om de schat op te duiken zoals Rozemarijn, Professor Plof of Sterre dat zouden doen.

Om te bepalen op wie jij het meest lijkt, gaan we snoephappen. Doe een snoepje in een bak met water. Probeer daarna om dit snoepje uit het water te vissen, net zoals Steven, Rozemarijn, Professor Plof en Sterre dat zouden doen.

- Steven: Steven houdt zich heel goed vast aan de reddingsboei, en daardoor kan hij zijn handen niet meer gebruiken. Pak je het snoepje met je mond, en natuurlijk zonder je handen te gebruiken. Je houdt je handen op je rug.
- Rozemarijn: Rozemarijn heeft buiten altijd tuingereedschap vast, zoals een hark. Zet de bak met water op de grond, en probeer om met een hark het snoepje uit het water te halen.
- Professor Plof: Professor Plof houdt van experimenteren en probeert alles met proefjes op te lossen. Pak een ballon. Maak de ballon aan de ballonpomp vast, maar pomp hem nog niet op. Leg de ballon in het water, met het snoepje er bovenop (kies dus voor een soort snoep dat zwaar genoeg is om de ballon onder water te houden). Pomp nu de ballon op en kijk of het snoepje (de schat) naar boven komt.
- Sterre: Sterre houdt van vissen. Probeer deze met een hengel op te vissen. Tip: Maak een metalen paperclip vast aan het snoepje, en gebruik een hengel met een magneetje eraan.
- Bedenk tot slot nog een vijfde manier hoe jij de schat zou willen opduiken uit het water. Probeer dat ook uit.

Als alle vijf de manieren zijn gelukt, mag je het snoepje uitpakken en opeten. Welke manier vond jij het makkelijkst?

3. De wensenkist

Materiaal:

- Doos of kist
- Papier
- Teken- en knutselmateriaal

Beschrijving van de activiteit

Wij zijn op zoek naar een schat. Maar wat zou er eigenlijk in die schat zitten? Dat weten we nog niet. Maar natuurlijk kun je daar wel over fantaseren. Wat zou jij willen dat er in de schat zit?

Voor deze opdracht heb je een doos of kist nodig die de schatkist voorstelt. Natuurlijk is dit niet de echte schatkist, want die moeten we nog zoeken.

Bedenk nu zelf iets wat jij zou willen dat er in de schat zit. Wat is jouw grootste wens of wat zou jij graag willen doen of beleven? Of wat zou je willen worden? Maak hier een tekening van, of knutsel iets simpels in elkaar, waarmee je dit kunt laten zien. Als je al kunt schrijven, dan mag je het ook opschrijven.

Als het af is, mag je dit aan de andere bevers van je groepje laten zien, en kun je vertellen wat jouw wens is en waarom je dat wenst. Daarna mag je dat in de kist stoppen. We kunnen dit wel de wensenkist noemen, omdat de kist straks helemaal vol zit met wensen.

Als je iets eerder klaar bent dan de rest, dan mag je daarna de wensenkist gaan versieren, zodat deze er net als een echte schatkist uit komt te zien.

4. Goede eigenschappen om een schat te vinden

Beschrijving van de activiteit

Op het briefje in de flessenpost staat: 'Om tot de schat te komen, dient gij Waterproof te zijn.' We moeten dus Waterproof zijn om de schat te kunnen vinden. Maar Steven is bang om de schat op te duiken en heeft hulp nodig van de bevers. Waar ben jij goed in? Ben je bijvoorbeeld sterk, slim of snel? Je kunt elkaar helpen met de dingen waar je goed in bent.

De bevers gaan Eigenschappen-tikkertje spelen. Eén bever is de tikker. De andere bevers rennen rond over het veld. Als de tikker dichtbij is, kun je natuurlijk hard wegrennen. Maar je mag ook iets noemen waar je goed in bent en wat handig is bij het schat zoeken. Je zegt bijvoorbeeld snel: 'sterk'. Dan ben je vrij en mag je niet getikt worden. Natuurlijk mag je niet twee keer hetzelfde noemen.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.6 Het dorpsplein (Samenleving)

Op het dorpsplein is het altijd erg gezellig. Ik kom er veel te weten over het dorp en samen doe we er de leukste dingen. Jammer dat het nu niet zo druk is. Dan komen Rozemarijn en Bas Bos aanlopen. 'Weet jij wat voor water we allemaal in het dorp hebben?' vraagt Bas. 'Ja', antwoord ik. 'We hebben water uit de kraan, in de plassen bij jou in het bos en natuurlijk de rivier'. 'Vergeet het regenwater uit de ton voor mijn plantjes niet', zegt Rozemarijn.



1. Waterleiding maken

Materiaal:

- (nieuwe) sponzen
- Emmers water
- Bekers
- Lege limonadekan

Beschrijving van de activiteit

Elk huis heeft een kraan waar water uitkomt, misschien wel meer dan één kraan. Maar de kraan in het huisje van Rozemarijn is nu net kapot en dat terwijl ze juist haar lekkerste limonade wilde maken! De bevers gaan samen een nieuwe waterleiding voor haar aanleggen. Rozemarijn heeft al een kan klaargezet waarin water moet komen. Aan de andere kant van het speelveld staat een grote emmer met water, daarin drijven sponzen. De bevers maken een rij van de emmer water naar de limonadekan. De eerste bever duwt de spons in de emmer water en laat de spons volzuigen met water. Deze geeft hij door aan de bever die naast hem staat. Die geeft de spons door aan de volgende bever en zo verder. De laatste bever knijpt de spons uit in de limonadekan en geeft de spons dan weer terug aan de bever die naast hem staat en zo verder. Als de natte spons halverwege is, mag de eerste bever weer een spons vullen en geeft deze weer door. Dit gaat door totdat de kan met water is gevuld. Terwijl de bevers de sponzen terugbrengen, kan Rozemarijn haar heerlijke limonade maken. Uiteraard krijgt elke bever een beker met limonade (en misschien heeft Rozemarijn er óók nog een lekker koekje bij).

2. Stratenmaker op zee

Materiaal:

- Bordjes met afbeeldingen van water erop: een bordje met een sloot, eentje met een rivier, één met een zwembad
- Bordje met het woord 'NEE' erop
- Werk je met groepjes van bijvoorbeeld vijf bevers, dan heb je van elke afbeelding vijf bordjes nodig

Beschrijving van de activiteit

Water vind je overal: thuis, op school, in het park en bij Scouting. Maar niet al het water lijkt op elkaar. Bas Bos heeft een leuke quiz bedacht met allerlei vragen over water.

Laat de bevers in een kring zitten en geef ze de bordjes zoals boven beschreven. Bas Bos (de spelleider) stelt elke keer een vraag waarop het antwoord Zee, Sloot, Rivier, Zwembad of Nee kan zijn. De bevers steken dan het bordje omhoog waarvan zij denken dat dit het antwoord op de vraag is.

Bijvoorbeeld:

- Je leert zwemmen in:
- Als je naar het strand gaat, ben je dicht bij de:
- Eendjes zwemmen in de:
- Koeien zwemmen in het water:
- Etc.

3. Ik ben José en ik woon aan de zee

Beschrijving van de activiteit

Waar je ook woont, in Hotsjietonia of een ander dorp, er is altijd wel water in de buurt: een sloot, een vijver in de tuin, een rivier of kanaal, de zee, een meer om in te zwemmen. Welk water is er bij jouw huis in de buurt?

Wijs één of twee tikkers aan. Als een bever getikt wordt, dan wordt deze bever ook tikker. Een bever kan voorkomen dat hij tikker wordt door vlak voordat hij getikt wordt heel snel zijn naam te noemen en een plek waar in de buurt waar hij woont water is.

Bijvoorbeeld:

- Peter – sloot
- Anita – zee
- Karel – vijver
- Etc.

Als een bever zijn naam en de plek met water geroepen heeft, moet hij blijven staan op de plek waar hij het geroepen heeft. Als een andere bever, die geen tikker is, langskomt en 'plons' roept, is de bever weer vrij.

4. Waterdragen

Materiaal:

- (Foto's van) een flesje water
- Emmer water
- Gieter
- Drinkbakje
- Voetenbadje
- Geurwater
- Reddingsvest/grote kurken
- Visnet
- Wasmiddel
- Waterverf
- Grote afbeeldingen van de bewoners van Hotsjietonia

Beschrijving van de activiteit

Water is erg belangrijk in ons leven, we kunnen niet zonder. Ook de bewoners van Hotsjietonia kunnen niet zonder. Op een speelveld ligt een aantal voorwerpen (of grote kaarten met een afbeelding van die voorwerpen). Langs het speelveld liggen of staan de afbeeldingen van de bewoners van Hotsjietonia. De dorpsbewoners gebruiken voor hun specifieke activiteiten water en het is aan de bevers om het juiste voorwerp aan de juiste bewoner te geven.

Rozemarijn – flesje water

Zonder water kan Rozemarijn geen pasta of rijst koken. Limonade zonder water is ook niet zo lekker.

Professor Plof – emmer water

Met al die ontploffingen die de professor veroorzaakt met zijn proefjes heeft Bas Bos hem aangeraden om altijd een emmer water bij de hand te hebben. Dan kan hij in geval van brand het vuur meteen blussen.

Bas Bos – gieter

Bas houdt van alles wat groeit en bloeit. Zo heeft hij de bevers vast al geleerd dat plantjes en bomen gaan groeien als het regent. Soms regent het lange tijd niet en dan gebruikt Bas een gieter om de plantjes water te geven.

Rebbel – drinkbakje van de poes/hond/cavia

Rebbel verzorgt graag zieke diertjes en die worden vaak beter als ze veel water drinken. Vandaar dat Rebbel altijd een voorraadje drinkbakjes heeft.

Stanley Stekker – voetenbadje

Als Stanley na een aantal ren- en balspelletjes last van zijn voeten heeft, vindt hij het heerlijk om even een lekker voetbad te nemen.

Noa – geurwater

Als Noa ontspant, vindt ze het altijd heerlijk om wat geurwater op haar gezicht te smeren. Soms ruikt ze heerlijk naar citroen of aardbei en op andere dagen vindt ze de geur van rozen of een andere bloem lekker. Ze maakt haar geurwater door aan het water een paar druppeltjes van een speciale geurolie toe te voegen.

Sterre Stroom – visnet

Sterre houdt van water, maar dan moet het wel schoon zijn! Daarom heeft zij altijd een visnetje bij de hand, zodat ze heel makkelijk de rommel uit het water kan scheppen.

Steven Stroom – grote kurken/reddingsvest

Steven heeft van Professor Plof geleerd dat kurken blijven drijven in het water. Samen met Fleur heeft hij van kurken zijn eigen reddingsvest gemaakt.

Fleur Kleur – wasmiddel

Al die lappen stof die Fleur gebruikt om de meest geweldig kleurende creaties te maken, worden natuurlijk ook wel eens vies. Met het wasmiddel en water kan Fleur een sopje maken om de lappen stof weer schoon te maken.

Keet Kleur – waterverf

Keet maakt graag tekeningen met waterverf. Dat is makkelijk te maken en als je ermee knoeit, kun je het met een toiletpapiertje makkelijk schoonmaken.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.7 In en rondom de boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal)

Sterre Stroom zit met een fotoboek op haar schoot als ik het dek op loop. 'Mag ik ook even kijken?' vraag ik aan Sterre. Ze laat mij het boek ook zien. In het boek staan allemaal boten met verschillende vlaggen achterop. Sterre legt uit: 'Aan de vlag van de boot kun je zien waar de boot vandaan komt.'



Deze boot komt bijvoorbeeld uit China.' 'Net als dat beeldje dat je in de boot hebt staan', zeg ik. 'Inderdaad', zegt Sterre. 'Zullen we uitzoeken welke boten nog meer bij welke souvenirs horen?'

1. Puzzel

Materiaal:

- Puzzel van Nederland met hierop de rivieren, meren en zeeën van Nederland
- Speelgoedbootje (boot van Sterre en Steven)

Beschrijving van de activiteit

Steven en Sterre varen met hun boot over de hele wereld, maar weten de bevers waar je in Nederland kunt varen? Maak een puzzel van Nederland met hierop de rivieren, meren en zeeën en laat de bevers met de boot van Sterre en Steven van de ene plaats in Nederland naar de andere varen over de kaart van Nederland. Daarnaast kun je, afhankelijk van de tijd die je hebt en het niveau van de kinderen, kijken waar de bevers in Nederland wonen en eventueel ook vertellen dat Nederland bestaat uit provincies. Laat ook zien dat blauwe vlakken water voorstellen. Eventueel kun je ook vragen waar in de buurt van hun huis gevaren kan worden, waar water is of waar het buitenland is. Als de bevers het niet weten kan je laten zien waar Duitsland en België liggen.

2. Regatta/Botenrace

Materiaal:

- Bootjes, gemaakt van klompen
- Lint of touw om de banen voor de botenrace uit te zetten
- Flesjes waar je opdrachten in kunt doen (flessenpost)

Beschrijving van de activiteit

Met hun boot doen Sterre en Steven wel eens een wedstrijdje om ergens als eerste te zijn, een wedstrijd met boten wordt ook wel een 'regatta' genoemd.

De bevers houden een race van bootjes uit verschillende landen, gemaakt van klompen met een zeil met daarop de vlag van een land. Aan de voorkant van de klomp maak je met een schroefoogje een touw vast met aan het eind een klosje. Je doet een wedstrijd door de bevers hun bootje naar zich toe te laten halen door het klosje op te winden. Ze mogen natuurlijk niet aan het touw te trekken. Je kunt de bevers nog extra een opdracht laten doen door kleine flesjes met flessenpost erin in het bootje te leggen. Heb je je boot over de eindstreep voer dan de opdracht uit die op het briefje in het flesje staat.

3. Wat hoort bij welk land?

Materiaal:

- Voorwerpen of plaatjes van voorwerpen
- De naam van het land (eventueel met een plaatje van de vlag van dit land) waar de voorwerpen vandaan komen

Beschrijving van de activiteit

Op hun bootreizen zien Sterre en Steven veel van de wereld. Ze hebben veel souvenirs uit de verschillende landen meegebracht en die liggen in hun boot. Weten de bevers welk souvenir bij welk land hoort? Laat de bevers de voorwerpen bij de namen/vlaggen van landen leggen. Help ze door te vertellen wat voor namen er op de kaartjes staan.

4. Pantomime

Materiaal:

- Kaartjes met daarop de activiteiten die de bevers moeten uitvoeren

Beschrijving van de activiteit

Op hun reizen komen Sterre en Steven veel mensen tegen die een andere taal spreken en die ze niet verstaan. Ze moeten dan met elkaar praten door hun handen en voeten te gebruiken, ze beelden uit wat ze willen.

Kunnen de bevers dit ook? Laat de bevers een activiteit uitbeelden, bijvoorbeeld varen, zwemmen of een zandkasteel bouwen. Geef de activiteit aan de bever door als deze nog niet kan lezen en laat de bever anders zelf lezen.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

5.8 In en rondom het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond)

Bij het huis van Rozemarijn en Professor Plof aangekomen word ik gelijk geroepen. 'Zal ik iets heel belangrijks laten zien over water?' vraagt Rozemarijn. Ik knik instemmend. Ze pakt de fluitketel en vult die met water. 'Op tijd drinken, is heel belangrijk', legt Rozemarijn uit. Terwijl het theewater warm wordt, weet Professor Plof uit te leggen dat water ook gevaarlijk kan zijn. Hij vertelt een verhaal dat hij heeft meegemaakt. Ik moet heel hard 'STOP!' roepen als ik denk dat het te gevaarlijk wordt.



1. Schuitje varen, theetje drinken

Materiaal:

- Twee aardappelmesjes
- Snijplank
- Thee/limonade
- Limonadekan
- Fluitketel/pan
- Kookstel
- Plastic bekertjes
- Eventueel een jerrycan met water

Ingrediënten:

- Komkommer (één per groepje)
- Snoeptomaatjes (twee per kind)
- Plakken kaas (een halve plak per kind)
- Cocktailprikkers (één per kind)
- Satéprikkers (één per kind)

Beschrijving van de activiteit

Rozemarijn komt uit de keuken met een theepot en een schaal. 'Zo, en nu eerst even wat eten en drinken, Stuiter', zegt Rozemarijn. 'Je kunt niet schatzoeken met een lege maag.' Nieuwsgierig kijk ik in de schaal. Zie ik nou bootjes?

De bevers doen water in een fluitketel met behulp van een bekertje (een volle beker voor elk groepslid) en zetten de ketel op de kookplaat. De leiding wijst nog even op veiligheid rondom de kookplaat en steekt/zet de pit aan. Hoe weten we wanneer het water kookt?

Terwijl het water op staat, maken de bevers bootjes:

- Geef iedere bever twee snoeptomaatjes die ze aan een cocktailprikker moeten rijgen. Snijd ondertussen een komkommer in drie tot vijf gelijke stukken (de helft van het aantal kids) en snijd ieder stuk over de lengte doormidden, zodat je een soort bootjes krijgt. Voor iedere bever één.
- Snijd de plakken kaas diagonaal doormidden en geef iedere bever een halve plak kaas. Laat de bevers de kaas aan een satéprikker rijgen, als een zeil.
- Geef iedere bever een stukje komkommer en laat de bevers het zeil in het midden van de vlakke kant prikken en het prikkertje met de tomaatjes ernaast. Laat de bevers de tomaatjes tegen elkaar aan schuiven en zo hebben ze een matroos.

Schenk het gekookte water in een doorzichtige kan voor je er thee van maakt. Geef iedere bever een beker thee. Kun je de thee nu zo drinken? Hoe kun je ervoor zorgen dat de thee minder heet wordt (blazen, koud water erbij doen)? Als dat is gedaan, is het tijd om te smullen!

2. Professor Plofs Waterproof

Materiaal:

- Petflessen zonder bodem (één per groepje)
- Twee plastic bekere
- Tuinslang/touw
- Vier emmers
- Plastic bak met deksel
- Ondoorzichtige plastic tas
- Theedoek
- Zandvormpje
- Watten
- 'Schoon' zand
- 'Schone' kiezels
- (nat) gras/stro
- Verkeerde alternatieven voor kimpelen
- Vuil water

Beschrijving van de activiteit

'Bah!' hoor ik Steven zeggen. 'Ik slikte net wat water uit de rivier in. Dat is vies!' 'En als je er veel van drinkt, kun je nog ziek worden ook', zegt Professor Plof. 'Je kunt niet zomaar al het water drinken. Het water dat uit de kraan komt, wordt goed schoongemaakt. Dat noem je zuiveren. Ik kan dat zelf ook een klein beetje.'

De bevers gaan als groepje hun eigen kleine waterzuivering maken. Hiervoor volgen de bevers de "waterleiding" van de professor en moeten ze onderweg uitvinden wat er in hun kapot geknipte petfles moet (zie afbeelding). De professor wil niet dat iedereen dit zomaar ziet, dus zijn het kimraadsels. Door de leiding telkens het juiste alternatief in de fles te laten doen, kunnen ze op



het laatst de proef op de som nemen: houd de fles boven een beker en giet met een andere beker vies water bovenin de fles. Komt er schoon water uit? Leg uit dat dit water nog niet veilig te drinken is. We hebben nu de viezigheid er uit gehaald, maar er kunnen in water ook ongezonde dingen zitten die je niet ziet. Die worden eruit gehaald voor het water bij ons uit de kraan komt, maar dat is te ingewikkeld om zelf te doen.

Speelveld

Van een emmer met schoon water is met een tuinslang/touw een spoor uitgelegd richting een emmer met vuil water. Onderweg komen de bevers vier kimpelen tegen:

- Een zak met watten: wat voel je? Leg naast een grote zak watten een hard/ruw alternatief.
- Een bak met kiezels: wat hoor je? Leg naast een emmer kiezels een zacht/vloeibaar alternatief.
- Een zandvormpje: zie je wat hier in moet? Leg naast een emmer zand een grappig alternatief.
- Een emmer met nat gras/stro, afgedekt met een theedoek: wat ruik je? Leg naast een plaatje met gras/stro een plaatje van een alternatief met een herkenbare geur.

3. STOP!

Materiaal:

- Bellen/toeters/trommels (alles wat maar lawaai maakt)
- Verhaal uit bijlage 3

Beschrijving van de activiteit

‘Steven was wel erg bang om het water in te gaan hè?’ zeg ik tegen Professor Plof. Hij lacht. ‘Ja, wat is er nu eng aan water? Ik gebruik het iedere dag.’ ‘Nou’, zegt Rozemarijn, ‘als je niet oppast, kan water echt gevaarlijk zijn.’

De bevers en leiding zitten in een ruime kring. In het midden ligt een aantal toeters/bellen of andere dingen om lawaai mee te maken. De leiding leest het verhaal uit bijlage 3 voor. Als er iets gevaarlijks gaat gebeuren (voor de leiding aangegeven met schuin gedrukte tekst), moeten de bevers zo snel mogelijk een voorwerp uit het midden van de kring pakken en lawaai maken. De leiding stopt dan met lezen en wijst een bever aan om te vertellen waarom hij of zij wilde waarschuwen.

Als de bevers hebben ‘ingegrepen’, wordt het stukje tekst achter het groene vinkje gelezen en gaat het verhaal verder. Als de bevers het gevaar niet zagen, wordt het stukje tekst achter het rode kruisje voorgelezen en begint het verhaal opnieuw. Sla hierbij de schuin gedrukte tekst en ‘reacties’ die al geweest zijn over en herhaal alleen het ‘gevaar’ dat je als laatste hebt gelezen.

Tips/alternatieven:

- Als het verhaal meer dan twee keer over moet, laat dan de derde keer een oudere bever het verhaal ‘samenvatten’ en pak het op bij de laatst gelezen alinea.
- Voor expressieve leiding: speel een vergelijkbaar verhaal. In plaats van de drie personages wordt het dan gewoon één persoon die alles doet. (‘Laat ik eens een lekkere picknick maken...’) Vraag na het ‘waarschuwen’ een bever om het ‘goed’ voor te doen. Dit gaat sneller dan het hele verhaal voorlezen, dus bedenk eventueel nog wat meer ‘gevaarlijke dingen’ (hmm... dat water ziet er lekker uit, zal ik eens een slokje nemen? etc.).
- Voor de creatieve leiding: maak afbeeldingen bij het verhaal. Laat de bevers het juiste ‘veilige plaatje’ zoeken om het ‘gevaarlijke plaatje’ te vervangen.

4. Waar, wat, water?

Materiaal:

- *Afbeeldingen van verschillende ruimtes in een huis*
- *Iets om de afbeeldingen mee op te hangen*
- *Boodschappentas*
- *Diverse huishoudelijke artikelen en producten (zie Tips/alternatieven)*

Beschrijving van de activiteit

'Dat Waterproof worden is best een gedoe', zucht ik. Ik zie Rozemarijn thuiskomen met een volle boodschappentas. 'Waarom is er hier eigenlijk zoveel water?' vraag ik. Rozemarijn zet de tas neer. 'Omdat water heel belangrijk is, Stuiter', zegt ze. 'Zonder water zou ik niets hebben aan mijn boodschappen. Gelukkig is het hier overal in huis.'

Een beetje verspreid hangen afbeeldingen van verschillende ruimtes in een huis. De leiding houdt één voor één artikelen omhoog uit een boodschappentas en telt hardop langzaam tot tien. Voor de leiding klaar is met tellen moeten de bevers 'in' een kamer staan waar je dat artikel gebruikt (soms kunnen meerdere ruimtes juist zijn). Als de leiding klaar is met tellen, vraagt de leiding wat de bevers in de betreffende kamer doen. De bevers beelden dan uit wat je met het artikel kunt doen. Kunnen de bevers ook vertellen waar zogenaamd het water is en waar ze het voor gebruiken?

Tips/alternatieven

- Doe bij het eerste artikel zelf voor wat de bedoeling is (vooral het uitbeelden).
- Voorbeelden van artikelen: afwasborstel, shampoo, handzeep, wc-rol, tandpasta, vaatdoekje, spons, macaroni, thee, limonade.
- Op schoolplaten.com kun je kleurplaten van ruimtes downloaden:
<http://www.schoolplaten.com/kleurplaten-de-delen-van-een-huis-c725.html>.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de bevers een stukje van de kaart.

Tip: kijk voor meer inspiratie met betrekking tot activiteiten ook eens in de activiteitenbank op www.scouting.nl/activiteitenbank.

Bijlage 1: Checklist organisatie Bever-Doe-Dag

Hieronder volgt een checklist die je naar eigen wens kunt gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de Bever-Doe-Dag. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen hierin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel-document downloaden via *Mijn Scouting* op www.scouting.nl. Klik hiervoor op Spel – Bevers.

Opzetten

Actie	Wie?	✓
Is de Bever-Doe-Dag een agendapunt op het regiospeltakoverleg? (of een ander regio-overleg voor bevers)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige (regio-/groeps)activiteiten)		
Bij wie ligt de verantwoording van de organisatie? (regiocoördinator, een groep of iemand/iets anders)		
Is er een vervolgoverleg gepland om verdere afspraken te maken voor de Bever-Doe-Dag?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

Voor de Bever-Doe-Dag

Actie	Wie?	✓
Verantwoordelijkheden		
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreidt?		
Agendapunten		
Evaluatie vorige (regionale) Bever-Doe-Dag		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
Locatie		
Programma		
Financiën		
Organisatie		
Dagindeling en tijdschema Bever-Doe-Dag zelf		
Verloop samenwerking: hoe om te gaan met knelpunten?		
Planning in de komende periode		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatiemethode bepaald?		
Taakverdeling		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		

Is alle kennis/deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		
Locatie		
Zijn de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende? (voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema/verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoopbeslissingen, vergoedingen etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
Organisatie		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen er verzorgd moeten worden?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bijvoorbeeld bij verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de kinderen nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt?		
Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten?		
Is er EHBO/BHV geregeld?		
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de Bever-Doe-Dag? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		

Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden? (zware regen, hitte etc.)		
Hoe gaat de (thema)aankleding van de activiteiten eruitzien? Wie regelt dit?		

Tijdens de Bever-Doe-Dag

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	✓
Kom je met alle leiding van te voren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
Na aankomst bevers		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben bevers, leiding en organisatie het naar hun zin?		
Na vertrek bevers		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de Bever-Doe-Dag

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Bever-Doe-Dag

Aan: Alle teamleiders van de speltak bevers van groepen uit regio [naam regio]

Datum: - -

Betreft: Uitnodiging overleg Bever-Doe-Dag 2014

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de Bever-Doe-Dag 2014.

Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor de komende Bever-Doe-Dag. Deze avond kun je alvast kennismaken met het thema 'Waterproof'. De rode draad van deze Bever-Doe-Dag is de flessenpost die Steven Stroom vindt naast de boot. Deze flessenpost bevat een schatkaart. Op de schatkaart staat dat de bevers eerst Waterproof moeten worden, voordat ze de schat kunnen vinden.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van de Bever-Doe-Dag. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van de Bever-Doe-Dag noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van de Bever-Doe-Dag vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan de Bever-Doe-Dag, dan raden we je aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt: andere regioactiviteiten, uitwisseling etc.]

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jou ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van de Bever-Doe-Dag beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan één van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor [datum].

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke groet,
namens het activiteitenteam bevers,

[Naam coördinator bevers]

[E-mail]

[Telefoonnummer]

Bijlage 3: Verhaal bij spel 3 (Stop!) uit paragraaf 5.8 (Veilig & Gezond)

De droom

Ik had een droom. Ik had net mijn zwemdiploma gehaald en het was heerlijk weer. Ik wist het al vanaf dat ik wakker werd: vandaag ga ik zwemmen. Ik had meteen al mijn zwemkleren aangedaan en na het ontbijt liep ik met een opgerolde handdoek door Hotsjietonia. Opeens kwam er een heerlijke geur mijn neus binnen. Snuffelend volgde ik de geur tot aan het huis van Rozemarijn en Professor Plof. Ik gluurde naar binnen door het keukenraam en zag Rozemarijn. Ze was een taart aan het bakken. 'Hoi Stuiter', zei Rozemarijn. 'Help je mee?' 'Ik wilde eigenlijk gaan zwemmen', zei ik. 'Tja, het is ook wel heel erg mooi weer', zei Rozemarijn. 'Weet je wat? Als je me helpt met klaarmaken, gaan we daarna bij de rivier picknicken!' Nou, daar had ik wel zin in!

Ik liep naar de kraan om mijn handen te wassen. De kraan had twee knoppen. Eén met een blauwe stip en één met een rode stip. Rood is mijn lievelingskleur, dus besloot ik de knop met de rode stip open te draaien.

- ✘ AU! Het water uit de kraan was heet. Ik had me gebrand. Rozemarijn schrok en draaide snel de koude kraan open. 'Hand onder de koude kraan!' riep ze. Mijn hand deed heel erg pijn. Had iemand me maar gewaarschuwd. Toen werd ik wakker. Gelukkig! Het was het maar een nare droom...
- ✔ STOP! Ik dacht even niet goed na. Gelukkig werd ik net op tijd gewaarschuwd. Straks had ik me nog gebrand. Bedankt!

Ik draaide de koude kraan open en waste mijn handen goed met zeep. 'Trrriinnng!' hoorde ik. 'Ah, de eierwekker. De eieren zijn klaar!' zei Rozemarijn.

Ik liep naar de pan met eieren om met mijn hand de eieren uit de pan te halen.

- ✘ AU! Het water was kokend heet. Ik had me gebrand. Rozemarijn schrok en draaide snel de koude kraan open. 'Hand onder de koude kraan!' riep ze. Mijn hand deed heel erg pijn. Had iemand me maar gewaarschuwd. Toen werd ik wakker. Gelukkig! Het was het maar een nare droom...
- ✔ STOP! Ik dacht even niet goed na. Gelukkig werd ik net op tijd gewaarschuwd. Straks had ik me nog gebrand. Bedankt!

Rozemarijn trok haar ovenwanten aan en haalde de pan van het vuur. Voorzichtig goot ze al het hete water in de gootsteen en deed de koude kraan open. 'De eieren moeten nog een beetje afkoelen', zei Rozemarijn.

Na een poosje hadden Rozemarijn en ik een heerlijke picknick gemaakt. 'Professor Plof, ga je mee picknicken bij de rivier?' riep ik. 'Jazeker!' riep Professor Plof. Toen hij zijn kamer uit kwam, moest ik even grinniken. Plof had een grote zwembroek aan met allemaal kleine brilletjes erop. Daar overheen droeg hij zijn grote, witte jas. Het zag er gek uit. 'Zolang er iets te ontdekken valt, draagt een professor altijd zijn labjas', zei Professor Plof.

Toen we bij de rivier kwamen, kon ik niet wachten om het water in te gaan. 'Kijk', zei Professor Plof, 'een steiger.' Hij wees naar iets dat leek op een brug. Alleen ging die niet naar de overkant, maar stopte gewoon midden in het water. De steiger was helemaal nat. 'Het ziet er glad uit', zei Plof.

Het leek mij erg leuk om er vanaf te springen. 'Wie het eerste in het water is!' schreeuwde ik en ik rende de gladde steiger op.

- ✘ AU! Met een zwieper gleed ik uit en viel hard op mijn billen. Het deed heel erg veel pijn. 'Je had nog wel veel harder kunnen vallen', zei Rozemarijn. 'Ik wilde je nog waarschuwen, maar ik was te laat...' Toen werd ik wakker. Gelukkig! Het was het maar een nare droom...
- ✔ STOP! Ik dacht even niet goed na. Gelukkig werd ik op tijd gewaarschuwd. Ik had lelijk uit kunnen glijden op die gladde steiger. Bedankt!

'Je kunt beter gewoon vanaf de kant het water in gaan', zei Rozemarijn, terwijl ze het picknickkleed neerlegde. 'Aan het einde van de steiger is het ook erg diep.'

Voorzichtig liep ik het water in. Het was heerlijk! Professor Plof stak eerst zijn teen in het water 'Brrrr!' zei hij. 'Ik euhm..., onderzoek de waterplanten wel even.' Hij pakte een vergrootglas en keek ermee naar het water. 'Nou, ik ga lekker zwemmen', zei ik.

Het water was heerlijk. Ik zwom steeds verder en verder, tot ik tegen een soort gekleurde bal aan zwom. Ik wilde hem pakken, maar de bal zat vast aan een hele grote ketting met nog meer ballen.

'Nouja', dacht ik, 'laat ik maar weer verder zwemmen. Ik kan gewoon onder de ketting door kruipen.'

- ✘ AU! Mijn teen! Ik tilde mijn voet boven het water. Er zat een vishaakje in mijn teen. Het deed heel erg zeer. 'Kijk uit!' hoorde ik. Het was Steven. Hij zat met een hengel in een roeibootje. 'Je mag niet achter de ketting zwemmen! Er had nog wel iets veel ergers kunnen gebeuren! Heeft niemand je gewaarschuwd?' Toen werd ik wakker. Gelukkig! Het was het maar een nare droom...
- ✔ STOP! Ik dacht even niet goed na. Je mag niet achter de ketting zwemmen, want dat is gevaarlijk. Gelukkig werd ik op tijd gewaarschuwd. Bedankt!

Ik ging op mijn tenen op de bodem staan. Mijn hoofd kwam nog maar net boven het water uit. Ik keek naar de kant. Rozemarijn was klaar met het uitpakken van de picknick en zwaaide naar me. Professor Plof was nog steeds door zijn vergrootglas aan het turen. Hij had niet eens door dat de picknick klaar stond. Stilletjes zwom ik naar hem toe. Toen ik vlak bij hem was, ging ik in het ondiepe water zitten. 'Kiekeboe!' riep ik, toen ik mijn hoofd onder zijn vergrootglas deed. 'WAAAH! Een monster!' riep de professor. Hij schrok zich een hoedje. Toen ik begon te lachen, lachte de professor mee. 'Kom, reus Stuiter' zei Professor Plof. 'We gaan picknicken.'

Toen werd ik wakker. Jammer, het was zo'n leuke droom! Ik deed de gordijnen open. Het was heerlijk weer. Ik wist het al: vandaag ga ik zwemmen!



Scouting

tel
e-mail
web

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland. Scouting zorgt voor een leuke en spannende vrijetijdsbesteding. De vereniging biedt ieder kind een veilige en leerzame speelomgeving en biedt uitdagende activiteiten voor jongeren.

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