

Wij gaan naar het dorp Hotsjietonia



Scouting

Wij gaan naar het dorp Hotsjietonia

Tool om over te gaan naar het vernieuwde beverspel



Scouting

Inhoudsopgave

1.	Welkom in het dorp Hotsjietonia: inleiding	4
2.	Goed voorbereid naar het dorp Hotsjietonia	5
2.1.	Te zetten stappen: een checklist	5
2.2.	Beschikbare materialen	6
3.	Praktische zaken	7
3.1.	Aankleding lokaal.....	7
3.2.	Nieuwe namen leidinggevenden.....	7
4.	Het nieuwe Hotsjietonia in het kort.....	9
4.1.	Belangrijkste veranderingen op een rij	10
4.2.	Spelvisie SCOUTS.....	10
4.3.	Activiteitengebieden.....	11
4.4.	Doorlopende leerlijn	12
4.5.	Het werken met badges	12
4.6.	Nieuwe ceremoniën	12
5.	Met de bevers naar het nieuwe Hotsjietonia	13
5.1.	Ontdek het dorp	13
5.2.	De verhuizing	14
6.	Extra Hotsjietonia speltips	15

1. Welkom in het dorp Hotsjietonia: inleiding

Dit is een tool voor beverleiding om vanuit het oude spelprogramma (Huize Hotsjietonia) over te gaan naar het dorp Hotsjietonia.

Veel groepen in het hele land zijn je al voorgegaan. De omslag naar een nieuw thema is even wennen, voor jou als leidinggevende en ook voor je jeugdleden. Maar de ervaring leert dat leiding die is overgestapt erg enthousiast is over het nieuwe spelaanbod en dat met een goede voorbereiding de overgang gemakkelijker gaat. Het is ook handig om te weten dat je niet in één keer hoeft over te schakelen. Neem de tijd om in het nieuwe thema te groeien.

Als je over wilt gaan met je speltak, maar nog niet zo goed weet hoe je dat moet doen, dan kunnen de volgende stappen je helpen. Het nieuwe spelaanbod van de bevers staat niet op zichzelf. In het nieuwe spelaanbod is gezorgd voor een doorlopende lijn van bevers tot en met roverscouts. Het is dan ook belangrijk om met alle speltakken in je groep te praten over het nieuwe spelaanbod voor alle leeftijdsgroepen.

Heb je tips om goed voorbereid over te stappen, mail die dan naar spelvisie@scouting.nl. Wij zijn ook benieuwd hoe de overgang van jouw groep gaat verlopen. Laat ons je creatieve ideeën weten via het bovenstaande e-mailadres.

Veel plezier met de voorbereidingen en succes met de stap naar het nieuwe thema! Heb je nog vragen, dan kun je die uiteraard ook via spelvisie@scouting.nl stellen.

Oktober 2011,

Team Spelvisie



Marco Schilder, teamleider bij de bevers, vertelt dat ook zij zijn overgestapt naar het nieuwe thema: *“We zijn vrij snel overgegaan naar het nieuwe thema. De voorbereiding was meer dan alleen een overgangs-programma. We hebben eerst een draaiboek gemaakt voor alle stappen die wij moesten zetten om naar het nieuwe thema te komen. Toen we dat op orde hadden, hebben we een draaiboek gemaakt voor de echte overgangsdag. Op die manier waren we goed voorbereid.”*

2. Goed voorbereid naar het dorp Hotsjietonia

Wanneer je als groep wilt overgaan naar het dorp Hotsjietonia, zijn er diverse zaken waarbij je vooraf moet stilstaan. Hieronder worden de belangrijkste besproken. Naast eigen ideeën en uitwisseling is het ook zinvol om binnen de regio te informeren naar andere groepen die gaan overstappen of die reeds zijn overgestapt. Daar kan veel informatie gehaald worden over hun ideeën en ervaringen over onderstaande onderwerpen.

2.1. Te zetten stappen: een checklist

- ☐ Bespreek in je groep het voornemen om over te gaan naar het dorp Hotsjietonia. Het nieuwe spelaanbod voor de bevers staat immers niet los van de andere speltakken. Voor een goede overgang en aansluiting tussen de verschillende speltakken, is het belangrijk om dit met de hele groep te bespreken.
- ☐ Spreek met de andere speltakken binnen je groep af wanneer jullie overgaan. Het is handig als bijvoorbeeld de welpen in je groep ook in het nieuwe thema gaan spelen.
- ☐ Zorg ervoor dat je beschikt over de nieuwe materialen en verdiep je in het nieuwe thema en spelaanbod van de bevers. Ga met je speltakteam een middag of avond bij elkaar zitten en bespreek alle vernieuwingen, zodat alle leidinggevendenden goed op de hoogte zijn van het nieuwe thema en spelaanbod.
- ☐ Denk ook na over de aankleding van je lokaal, een naam voor de beverkolonie en de namen van de leidinggevendenden. Meer informatie over deze onderwerpen vind je in het volgende hoofdstuk.
- ☐ Pas de informatie over Scouting en je speltak aan. Op diverse plekken, zoals de website van je groep, in een informatieboekje voor ouders, flyers of het inschrijfformulier, zul je vooral de informatie over het thema moeten aanpassen.
- ☐ Informeer de ouders. Het is belangrijk om ouders goed te informeren over de vernieuwingen. Zij zijn dan op de hoogte en kunnen hierop inspelen. Organiseer hiervoor bijvoorbeeld een ouderavond. Je kunt ook een presentatie geven over Scouting en de nieuwe thematiek. Er is een presentatie 'Welkom in Hotsjietonia' beschikbaar op www.scouting.nl. Deze presentatie kun je aanvullen met eigen informatie over de overgang naar het nieuwe thema.
- ☐ Informeer de kinderen en maak het tastbaar. De verandering naar het dorp Hotsjietonia betekent ook voor de kinderen een nieuwe stap. Met een logeerweekend of een aantal bijeenkomsten aan het begin van het seizoen maken de kinderen kennis met het dorp en alle bewoners. Rondom de overstap kun je een verhaal verzinnen, zodat het voor de bevers logisch is dat ze naar het dorp gaan. Kijk in hoofdstuk 5 naar een aantal voorbeelden om over te stappen naar het dorp Hotsjietonia.

Ook Mara Liefkens is met haar beverspeltak overgegaan op het nieuwe thema. *"We hebben een presentatie gehouden voor ouders om hen te vertellen over de verhuizing naar het dorp Hotsjietonia. We kregen veel positieve reacties. Veel ouders zagen Scouting als gewoon een leuke tijdsbesteding, maar hadden dit nooit achter Scouting gezocht. Volgens mij dus heel goed dat we deze presentatie hebben gegeven."*



2.2. Beschikbare materialen

Er zijn verschillende materialen voor het nieuwe spelaanbod bevers beschikbaar. De volgende zaken kun je bestellen bij de ScoutShop:

- *Beverkompas*, het handboek voor leiding.
- *Bevergids*, staat vol met spellen en uitdagingen voor de bevers.
- Poster van het dorp Hotsjietonia.
- Speltakteken bevers.
- Beverbadges, de voorlopers van de insignes.
- Installatieplaat bevers.
- Funbadges voor leiding.
- Speltakvlag.

Daarnaast kun je diverse materialen downloaden van de website www.scouting.nl (na inloggen, te vinden bij Spel - Bevers). Hier vind je bijvoorbeeld de illustraties van de dorpsbewoners en de kaart van het dorp zodat je die op de muur van het lokaal kunt schilderen. Ook vind je hier de progressiematrix en andere informatie over het spelaanbod van de bevers.

Scouting Kagiwepi uit Nieuw Vennep is met de hele groep overgegaan naar de nieuwe speltaknamen en de nieuwe thema's. Marthijn de Blaeij, voorzitter, geeft nog **tip**: "De overgang naar het nieuwe thema is een leuk moment om wat aan PR te doen. Schrijf een stukje voor de lokale krant en websites."

3. Praktische zaken

Bij de overgang naar het nieuwe beverthema komen ook diverse praktische zaken kijken, zoals de naam van de kolonie of de aankleding van het lokaal. Dat zijn leuke dingen om samen met de bevers te bedenken en uit te voeren.

3.1. Aankleding lokaal

Als je voor je speltak een eigen lokaal hebt, kun je dit omtoveren tot een super bever speelplek. Je zou bijvoorbeeld muurschilderingen kunnen maken van de plattegrond van het dorp of de bewoners. Als je het



lokaal deelt met een andere speltak of organisatie, moet je de aankleding weer gemakkelijk weg kunnen halen. Je zou dan de afbeeldingen op een laken kunnen verven en ze elke week ophangen. Ben je niet zo

creatief? Print dan de afbeeldingen, plastificeer ze en hang ze op. De diverse afbeeldingen kun je op www.scouting.nl downloaden.



Tip: Schilder op alle spullen van je speltak (kisten, stoelen, tafels, etc.) het nieuwe speltakteken van de bevers of één

van de bewoners. Je kunt er op internet ook eenvoudig stickers van laten printen. En als het budget het toelaat, dan kun je zelfs zo'n mooi doek laten maken.

3.2. Nieuwe namen leidinggevenden

In het dorp wonen allerlei verschillende figuren, met hun eigen karakter, kennis en kwaliteiten. Als je als leiding de naam van een figuur wilt aannemen, is het

handig om te weten wie je gaat spelen. Je kunt een naam kiezen door te kijken welk figuur het beste bij je past. Noa is bijvoorbeeld heel bedachtzaam en geeft iedereen de ruimte zichzelf te zijn, terwijl Sterre Stroom heel praktisch en uitbundig is. Door een themafiguur te kiezen dat bij je past, breng je die eigenschappen ook makkelijk op de kinderen over. Er is één naam die je niet kunt kiezen: Stuiter. Stuiter is namelijk een bever die dezelfde groei en ontwikkeling doormaakt als de bevers in je groep. De bevers kunnen zich met Stuiter identificeren, omdat dit figuur geen jongetje of meisje is. Wil je Stuiter af en toe laten langskomen tijdens een opkomst? Schakel dan iemand van buitenaf in die je laat meespelen tussen de bevers.





Een nieuwe naam

De overgang naar het nieuwe beverthema betekent voor veel leidinggevenden ook een mogelijke nieuwe leidingnaam. Daar zijn verschillende mogelijkheden voor. De ene groep kiest ervoor om de namen uit te faseren. Als er nieuwe leiding komt, dan krijgen ze een naam van een bewoner van het dorp en de oude leiding behoudt hun eigen naam. Er zijn ook veel groepen die in één keer met alle leiding een nieuwe naam nemen. De bevers pakken het vaak sneller op dan de leiding.

Het is even wennen zegt beverleidster Kim van Dijke: "Ik ben 4 jaar lang Hippe Springveer geweest. Ik reageer er nog steeds op, en de bevers noemen me ook nog wel eens zo. Dan zeg ik: "Hippe? Die ken ik niet!". Nu ben ik Sterre Stroom, dat past ook wel echt bij me."

Het is overigens niet verplicht om een figuur te spelen, maar als je je helemaal onderdompelt in het thema, gaan de bevers vanzelf met je mee. Zo maak je de beleving zo optimaal mogelijk en komen de kinderen bij iedere opkomst in aanraking met het thema. Het nadeel als je als leiding een naam van een figuur aanneemt, is dat je dan altijd een rol speelt. Het lijkt misschien lastig om bepaalde opkomsten te transformeren tot een ander figuur, zodat je bevers wel met alle figuren kennismaken. Maar met verkleedkleden en wat enthousiasme lukt het wel.

Tip: Lees meer over het gebruik van namen in het *Beverkompas* (het handboek voor leiding).

4. Het nieuwe Hotsjietonia in het kort

In het nieuwe Hotsjietonia-thema beleeft Stuitert met de bewoners van het dorp Hotsjietonia leuke en spannende avonturen. In het dorp woont een beperkt aantal figuren: er zijn tien bewoners die in koppels te zien zijn in de verhalen. De nieuwe figuren hebben nieuwe namen en zien er ook nieuw uit. Er is echter ook herkenning; er zijn nog verschillende eigenschappen uit de karakters van de 'oude' Hotsjietonia figuren terug te vinden in de nieuwe figuren. Een overzicht van de tien bewoners van het dorp Hotsjietonia:



Fleur Kleur: een pittige vrouw met veel levenservaring. Ze is de moeder van Keet. Als Fleur een verhaal vertelt, weet je nooit of het echt gebeurd is. Ze heeft enorm veel fantasie en kan daardoor de werkelijkheid uit het oog verliezen. Expressie is haar favoriete activiteitsgebied.

Keet Kleur: een echte kunstenares. Ze is enorm creatief en maakt de mooiste dingen. Als het even kan, versiert ze het hele dorp. Ook ontwerpt ze graag decors voor de toneelstukken van haar moeder. Expressie is haar favoriete activiteitsgebied.



Bas Bos: een man van het gezag. Als boswachter is hij altijd buiten bezig in het bos. Hij weet alles van de dieren in het bos. En aan de jaarringen van een omgezaagde boom kan hij precies zien hoe oud die is. Bas gaat voor het grotere en het gevaarlijkere werk. Vol enthousiasme hakt, zaagt en knutselt hij. Buitenleven is zijn favoriete activiteitsgebied.

Rebbel: de vrouw van Bas Bos. Ze kletst veel en weet alles van iedereen. Omdat ze zoveel praat, kan het gebeuren dat ze een geheimje doorvertelt. Dat doet ze niet expres, ze is gewoon heel enthousiast en leeft met je mee. Rebbel heeft veel mensenkennis en is daarom niet snel van haar stuk te brengen. Ze is gek op dieren en weet alles van dierverzorging. Samenleving en Buitenleven zijn haar favoriete activiteitsgebieden.



Noa: komt uit het Verre Oosten en straalt rust uit. Ze helpt je bij het benoemen en verwerken van emoties. Bij haar kun je helemaal jezelf zijn. Noa is een geboren verhalenverteller. Soms vertelt ze spannende avonturen over het land waar ze vandaan komt. Meestal vergeet ze dan de tijd en kan ze wegdromen in de zachte kussens in haar huisje. Ze houdt ook van voorlezen. Identiteit en Internationaal zijn haar favoriete activiteitsgebieden.

Stanley Stekker: een echte technicus. Hij is gek op cijfers en het maken van schema's en berekeningen. Omdat hij zo inventief en origineel is, vindt hij een oplossing voor elk probleem. Pionieren kan hij heel goed en hij heeft veel verstand van computers. Als Noa in de buurt komt, wordt hij altijd een beetje verlegen en weet hij niet zo goed hoe hij zich moet gedragen. Uitdagende Scoutingtechnieken is zijn favoriete activiteitsgebied.



Rozemarijn: de vrouw van Professor Plof. Ze is een moederlijk type bij wie kinderen zich veilig voelen. Ze kookt en tuint graag. Ze is vaak te vinden in haar gezellige keuken of haar moestuin. Rozemarijn is een lieve vrouw die praktisch en daadkrachtig te werk gaat. Problemen lost ze direct op. En voor een pleister kun je ook bij haar terecht. Haar favoriete activiteitsgebied is Veilig & Gezond.

Professor Plof: een bijzonder en verstrooid figuur. Hij plundert regelmatig de tuin en voorraadkast van zijn vrouw Rozemarijn, want hij is altijd op zoek naar spulletjes voor zijn experimenten. Hij deelt zijn kennis graag met de andere dorpsbewoners en helpt bij het oplossen van problemen. Tijdens de experimenten ziet hij geen gevaar, ontploffingen vindt hij gewoon leuk. Toch let Plof er wel altijd op dat er een brandblusser klaar staat. Veilig & Gezond is zijn favoriete activiteitsgebied.





Sterre Stroom: een avontuurlijke, stoere vrouw die er graag op uittrekt. Vooral op het water is ze helemaal in haar element. De weg vinden op het water of op het land gaat bijna vanzelf bij haar. 's Nachts kun je Sterre wakker maken voor een speurtocht of een trappersbaan. In haar enthousiasme vergeet ze soms dat niet iedereen zo avontuurlijk is als zij. Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken zijn haar favoriete activiteitengebieden.

Steven Stroom: de broer van Sterre. Hij is een leuke actieve jongen, met kinderlijke angsten. Van grote hoogtes, donkere nachten, kleine insecten of grote honden wordt hij niet blij. Dan duikt hij liever weg in de kajuit van zijn boot. Als hij samen met iemand is, overwint hij zijn angsten snel en kan hij de hele wereld aan. Uitdagende Scoutingtechnieken is zijn favoriete activiteitengebied.



In de *Bevergids* staan verschillende verhalen die vooral de verschillende figuren introduceren aan de bevers. In het *Beverkompas* zijn andere verhalen opgenomen, die je als leiding kunt gebruiken. Het verhaal van Hotsjietonia start met de komst van Stuiiter. Een kind, net zo oud als een bever, dat ontzettend snel leert en zich meteen thuis voelt in het dorp. In het laatste verhaal lees je dat Stuiiter toe is aan nieuwe uitdagingen. Na twee jaar lang spelen, leren, avonturen beleven, vriendschappen sluiten en mooie gebeurtenissen is het tijd om over te vliegen. Stuiiter gaat op reis, net als de bevers die overvliegen naar de welpen.

4.1. Belangrijkste veranderingen op een rij

Naast de verandering in het thema, zijn er in het nieuwe spelaanbod nog wat andere veranderingen die voor jou als leiding belangrijk zijn. De belangrijkste zijn:

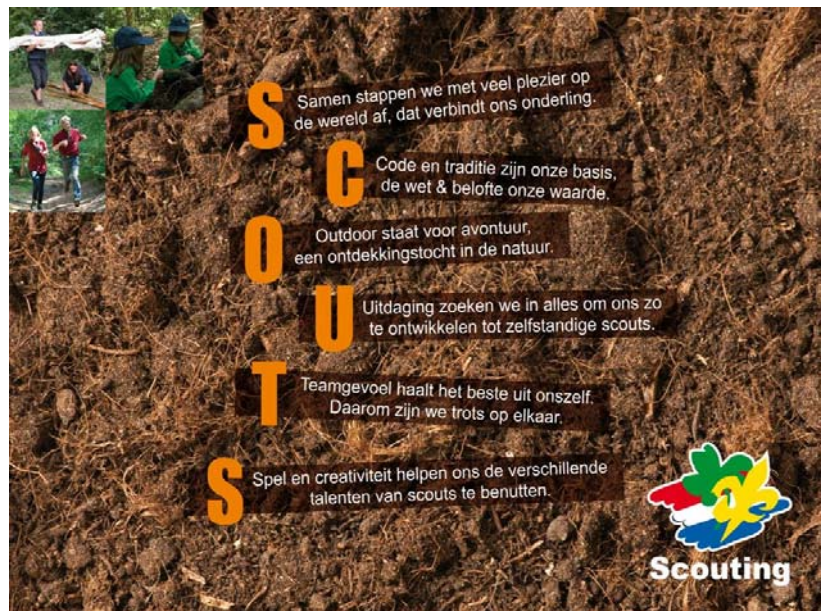
- Spelvisie SCOUTS. De spelvisie is de kapstok voor het spelaanbod en bestaat uit zes kernelementen: Samen, Code, Outdoor, Uitdaging, Team en Spel. Meer informatie hierover vind je in paragraaf 4.2.
- Activiteitengebieden: er is een nieuwe indeling gekomen van de activiteitengebieden, die voor elke speltak hetzelfde is. Zie hiervoor ook paragraaf 4.3.
- Doorlopende leerlijn: in het nieuwe spelaanbod is expliciet aandacht voor de doorlopende leerlijn van bever tot en met roverscout. In paragraaf 4.4 wordt dit verder uitgelegd.
- Badges: nieuw voor bevers is dat ze badges kunnen halen, dit zijn de voorlopers van de insignes. Zie paragraaf 4.5.
- Nieuwe ceremoniën zijn logisch bij de overgang naar een nieuw thema. Meer informatie hierover vind je in paragraaf 4.6.

4.2. Spelvisie SCOUTS

De spelvisie is de kapstok voor het Scouting-speelaanbod en bestaat uit zes kernelementen: Samen, Code, Outdoor, Uitdaging, Team en Spel. Deze kernelementen staan in het kort voor de volgende zaken:

- Samen
 - o maatschappij
 - o verbondenheid
 - o internationale organisatie
- Code
 - o normen en waarden (geformuleerd in onze wet en belofte)
 - o ceremoniën en tradities

- o Scoutfit (blouse, trui of T-shirt)
- o identiteit en zingeving
- Outdoor
 - o buitenleven, activiteiten in de natuur
 - o avontuur
- Uitdaging
 - o persoonlijke ontwikkeling
 - o leren door doen
 - o eigen inbreng
 - o uitdagend programma
- Team
 - o subgroepen
 - o zelfstandigheid/begeleiding
- Spel
 - o thematiek
 - o creativiteit
 - o divers spelaanbod



4.3. Activiteitengebieden

Om voor variatie in het programma te zorgen, werken we met activiteitengebieden. In het nieuwe spelaanbod zijn er acht activiteitengebieden, deze zijn voor elke speltak gelijk:



De acht activiteitengebieden hebben een plekje in het dorp. In het midden van het dorp vind je een dorpsplein met een vlaggenmast. Dit is het activiteitengebied *Samenleving*. In het noorden ligt het bos waar Bas Bos en Rebbel wonen. Een ideale plek voor buitenactiviteiten (*Buitenleven*)! Aan de rand van het dorp stroomt een rivier; hier ligt de boot van Sterre en Steven. Zij kunnen gemakkelijk wegvaren met de boot; dan kom je op andere locaties (*Internationaal*). Vlakbij de boot staat het huis van Stanley Stekker. Hier is plek genoeg om *Uitdagende Scoutingtechnieken* te doen. Ten zuiden van het dorpsplein vind je *Expressie*. Waar anders kun je dat doen dan bij Keet en Fleur Kleur? Helemaal aan de linkerkant van het dorp vind je het spelveld. Balkjes om op te lopen, een klimhuis om in te klimmen en af te glijden en natuurlijk gras, ideaal voor actieve *Sport & Spel*-activiteiten. Noa heeft als favoriet activiteitengebied *Identiteit*. Hier kun je weer even bij jezelf komen of je verjaardag vieren. Met professor Plof in de buurt is het soms een beetje gevaarlijk, Rozemarijn let goed op de kinderen. Hier kun je een programma doen rondom *Veilig & Gezond*. Hoewel de huizen van de bewoners aan een bepaald activiteitengebied gekoppeld zijn, betekent dit niet dat je met deze figuren alleen activiteiten uit dat gebied doet. Met Fleur en Keet Kleur kun je ook in de andere activiteitengebieden uitdagende en leuke activiteiten doen, met een creatieve inslag. Zo wil Stanley best wel helpen met het bouwen van een spannende hindernisbaan als Stuitert gaat sporten. En bij Noa kan je liggend in de kussens lekker naar de wolken kijken, dieren in de wolken zien en ze nadoen.

4.4. Doorlopende leerlijn

In het hele Scoutingspel zit een bepaalde progressie, een doorlopende leerlijn ingebouwd. Dit zien we bijvoorbeeld terug in de mate van verantwoordelijkheid en zelfstandigheid van kinderen door de leeftijdsgroepen heen. We zien het ook in de activiteiten die ze doen. Op de website www.scouting.nl kun je bij Downloads een schema vinden (de progressiematrix) waarin voor elke activiteit beschreven staat wat je met bevers tot en met roverscouts doet. Deze progressiematrix dient als handvat voor groepen, om vorm te geven aan de doorlopende leerlijn door de speltakken heen. Om zo te zorgen voor een goede aansluiting tussen de speltakken.



4.5. Het werken met badges

Als voorloper op de insignes van de oudere speltakken, zijn er beverbadges gemaakt. De beverbadges zijn een leuke manier om bevers te belonen voor hun inzet bij Scouting. Waar insignes gericht zijn op verwerven van individuele vaardigheden, gaat het bij de beverbadges om het opdoen van ervaringen in en met de kolonie. Voor elk themafiguur is er een badge, waarbij de bevers activiteiten doen die passen bij het figuur. Lees meer over het gebruik van badges in het *Beverkompas*.

4.6. Nieuwe ceremoniën

Het nieuwe thema vraagt ook om nieuwe ceremoniën, zoals opening en sluiting en installatie. In het *Beverkompas* en de *Bevergids* staan de nieuwe opening en sluiting beschreven. Nieuw voor bevers zijn de wet en belofte, ook deze vind je in het *Beverkompas*.

Tip: In de ScoutShop zijn nieuwe Hotsjietonia-installatiekaarten te koop, een leuk cadeautje voor nieuwe bevers.

5. Met de bevers naar het nieuwe Hotsjietonia

5.1. Ontdek het dorp

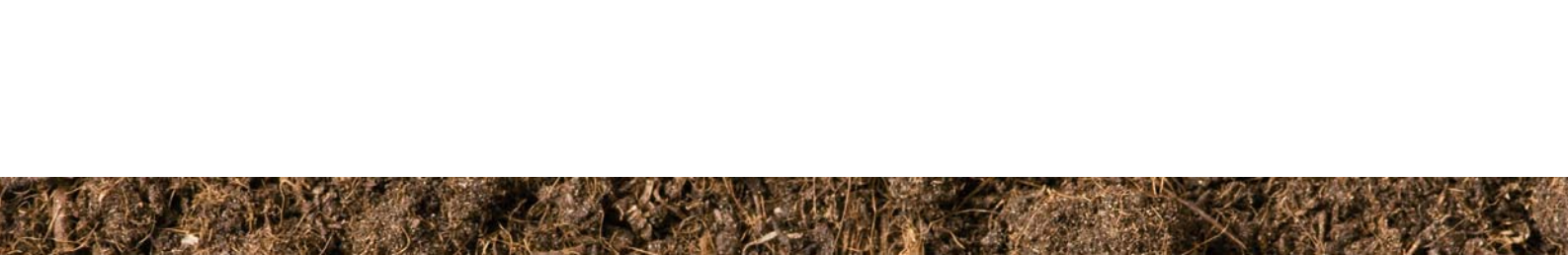


Een goede manier om het nieuwe dorp en de inwoners van het dorp te leren kennen is een ontdekkingstocht door het dorp tijdens een of meerdere opkomsten of een logeerweekend. Het avontuur begint al vooraf. Stuur alle bevers thuis een uitnodiging van Sterre Stroom om de bevers uit te nodigen mee te gaan op ontdekkingsreis door het nieuwe dorp Hotsjietonia. Sterre kan zich in de uitnodiging al voorstellen aan de bevers.

Op het moment dat de bevers aankomen bij het clubhuis, staat Sterre samen met haar broer Steven klaar om iedereen welkom te heten. Je kunt als bestaande leiding gemakkelijk in de huid van een nieuw figuur kruipen, want bevers zijn heel flexibel als het gaat om wie je bent of wie je speelt.

Gedurende de opkomst(en) bezoeken de bevers de nieuwe bewoners en hun huizen. Je kunt per figuur leuke activiteiten bedenken (kijk ook in hoofdstuk 6 voor nog meer ideeën). Hier een paar mogelijkheden:

- Sterre Stroom begint met een actief spel om de bevers even lekker uit te laten razen. Op het veld of in het clubhuis zijn allerlei pakketjes verstopt. In de pakketjes zitten spullen die typerend zijn voor de verschillende bewoners. Als de bevers alle pakketjes gevonden hebben, dan worden ze een voor een uitgepakt en leren de bevers de bewoners al een beetje kennen. Bijvoorbeeld Stanley Stekker: in het pakketje zit een pet, een mobiele telefoon en plaatje van een robot.
- Steven Stroom leert de bevers de beginselen van het kompas. Kijk eens op www.scouting.nl/activiteitenbank bij 'Statisch beverkompas' hoe je dat gemakkelijk kunt doen.
- Speel bij Bas Bos een leuk bosspel of bijvoorbeeld memorie met materialen uit de natuur. Je verstopt onder bakjes, papiertjes of borden allerlei zaken zoals eikels, boomschors, mos, bladeren et cetera en daarmee speel je met de bevers memorie.
- Rebbel is dol op dieren. De bevers kunnen dieren uitbeelden of dierengeluiden nadoen. Schminken is ook altijd een zeer populaire activiteit voor bevers.
- Bij Noa kunnen de bevers even ontspannen. Hebben ze wel eens yoga gedaan? Het is leuk om hier iemand speciaal voor uit te nodigen die ervaring heeft met kinderyoga of gym. Bevers zijn reuze nieuwsgierig en vinden dit vast een superactiviteit.
- Stanley Stekker is de man van de gadgets. Kunnen de bevers een robot nadoen? Hoe beweegt een robot, welk geluid maakt hij? Met aluminiumfolie kunnen de bevers zich helemaal in stijl aankleden. Maak er een leuke foto van voor op jullie website.
- Rozemarijn is dol op koken. Dus ideaal om te bezoeken tijdens de lunch of het diner. De bevers kunnen haar helpen om een lekkere maaltijd te maken. Snijden, het herkennen van groenten, roeren in pannen. Of koken op een buitenvuur of -oven (met de hulp van scouts of explorers) Dat is helemaal reuze spannend.
- Professor Plof zorgt voor hele andere uitdagingen. Zoek op internet een paar eenvoudige scheikundige proefjes en tover je bevers om tot junior-onderzoekers.
- Keet Kleur zorgt voor een creatieve uitdaging voor de bevers. Maak een eigen kunstmuur in het lokaal. Schilder een prikbord in een frisse kleur. Hang er allerlei randen van fotolijstjes in andere kleuren op en prik leuke kunstwerken van de bevers in deze fotolijsten. Daarmee maken jullie een eigen tentoonstelling. Erg leuk voor de ouders om te zien waar hun kind mee bezig is geweest.
- Voor het slapen of tijdens een rustmoment bij een komst kan Fleur Kleur een mooi verhaal aan de bevers vertellen. Want verhalen vertellen, daar is Fleur dol op.



Aan het einde van de opkomst(en) hebben de bevers kennis gemaakt met alle nieuwe bewoners en hebben alle leidinggevenden een nieuwe rol gekregen. Tot volgende week bevers, dan gaan we weer op avontuur in het dorp.

Tip: hang de kaart van Hotsjietonia op in het lokaal, zodat de bevers weten hoe het dorp er uit ziet en waar iedereen woont.

De bevers van Scouting Beyloo ter Horst maken elke opkomst kennis met twee bewoners, iedere keer een ander koppel. Nadat nieuwe bewoners geïntroduceerd zijn bij de bevers, schildert de leiding dit koppel erbij op de muurschildering van het dorp Hotsjietonia. Zo kunnen de bevers zien wie ze al ontmoet hebben.

5.2 De verhuizing

De verhuizing is een andere mogelijkheid om bij de bevers het nieuwe thema te introduceren. Dan start je de opkomst op de gebruikelijke manier, in het oude thema. Vervolgens kun je het verhaal 'Dieren op de dijk' voorlezen. Dit verhaal vind je verderop in dit document en is geschreven ter voorbereiding op de Bever-Doe-Dag 2010. In dit verhaal lees je over de themafiguren uit zowel het oude als het nieuwe thema. Een heel korte samenvatting:

Lange Doener heeft een brief van Willem Wereldwijd gekregen met een uitnodiging. Hij nodigt alle bewoners van Huize Hotsjietonia uit om mee op reis te gaan, de wereld over, om alle kinderen van de wereld te bezoeken. Daar hebben de bewoners wel oren naar. Maar ja, bij wie moeten de bevers dan elke zaterdag komen spelen?

Dan komt er een schip aangevaren met aan boord Sterre en Steven Stroom, uit het dorp Hotsjietonia. Zij nodigen alle bevers uit om samen met Stuiiter in het dorp te komen spelen. Nu kunnen de bewoners van Huize Hotsjietonia met een gerust hart op wereldreis gaan.

Na het voorlezen van dit verhaal kun je de bewoners van het oude thema vaarwel zwaaien en de bewoners van het nieuwe thema verwelkomen. Je laat de bevers kennismaken met de nieuwe themafiguren door allerlei activiteiten met ze te gaan doen.

Kijk in het volgende hoofdstuk voor een aantal aanvullende activiteitentips. Je kunt natuurlijk ook in het *Beverkompas* of op de activiteitenbank online kijken (www.scouting.nl/activiteitenbank).

Jullie kunnen vast nog veel meer spannende dingen bedenken om het logeerweekend en de ontdekkingstocht door het dorp nog meer vorm te geven. Van stuiiterballen als herinneringscadeautje aan de ontdekkingstocht tot het brouwen van brandnetelsoep. Wij zijn benieuwd naar jullie spannende ideeën, zodat andere groepen ook geïnspireerd worden door deze plannen. Mail je leuke activiteit naar spelvisie@scouting.nl.

6. Extra Hotsjietonia speltips

Tot slot nog een aantal speltips¹ om tijdens een (overstap)opkomst te spelen. Deze spellen helpen je een stapje op weg. Op www.scouting.nl/activiteitenbank vind je nog veel meer leuke activiteiten en spellen in het beverthema. Hebben jullie zelf een leuk beverspel? Voeg dat dan in de activiteitenbank toe, zodat andere groepen er net zoveel plezier aan kunnen beleven.

Op ontdekkingstocht door het dorp Hotsjietonia

Activiteitengebied: alle acht

De bewoners hebben allemaal hun favoriete activiteitengebied(en). Deze acht activiteitengebieden vind je ook terug in het dorp. Doe elf leuke spellen of activiteiten die passen bij de verschillende themafiguren. Zo maken de bevers kennis met alle bewoners en gaan ze het hele dorp door. Verzin bij elk figuur een activiteit dat goed bij hem of haar past. Hieronder vind je een aantal voorbeelden.

Stuiter, Sport & Spel

Krantenmeppertje

Het is nog best lastig voor de bewoners om de namen van alle bevers te onthouden. Met dit spelletje gaat dat vast beter lukken. De bevers zitten in een kring. Eén bever staat in het midden, de krantenmepper. Een bever uit de kring noemt een naam en de krantenmepper probeert de genoemde bever zo snel mogelijk op de schoot te tikken met de krant. Die bever probeert dat te voorkomen door snel een andere naam te noemen. Als de krantenmepper sneller is, is de bever die op zijn schoot getikt is de nieuwe krantenmepper.

Materiaal: opgerolde krant.

Fleur Kleur, Expressie

Een nieuw jasje

Fleur houdt van toneel en naait altijd zelf (verkleed)kleden. Daarmee maakt ze de mooiste creaties. Hebben jouw bevers ook gevoel voor mode? Leg een stapel kleren neer en laat de bevers elkaar aankleden. Wat zijn de leukste creaties geworden?

Materiaal: verschillende kleren (gewoon en om te verkleden), accessoires (pruiken, hoeden, brillen e.d.).

Keet Kleur, Expressie

Een beetje kleur geven

Keet is een echte kunstenaar en houdt ervan de boel op te fleuren. Zijn jouw bevers ook zo goed met potloden, stiften of krijtjes? Geef elke bever een kleurplaat en laat hem er iets moois van maken. Kleurplaten kun je vinden in de *Bevergids* en ook op www.scouting.nl vind je leuke kleurplaten van de verschillende beverfiguren.

Materiaal: kleurplaten, potloden, stiften, krijtjes.

Noa, Identiteit

Hoe voel jij je vandaag?

Bij Noa komen de bevers tot rust en kunnen ze helemaal zichzelf zijn. De ene bever is misschien wel moe, de ander blij of juist verdrietig. Dat zien ze niet altijd van elkaar. Laat alle bevers een boos, blij, moe of verdrietig gezicht trekken. En laat ze goed kijken naar elkaar. Zien ze wie er blij, moe, boos of verdrietig is? Bij dit spel wordt er gegarandeerd gelachen.

¹ Deze spellen komen uit verschillende bronnen, o.a. van www.scouting.nl/activiteitenbank, het *Beverkompas* en uit het regiospel bevers 2011.



Stanley Stekker, Uitdagende Scoutingtechnieken

Zeg je eigen naam in het NATO-alfabet

Stanley heeft een hele hippe GSM, maar op zijn kamer heeft hij ook nog een set walkietalkies. Daarmee kan je ook communiceren. Dit doet Stanley in een geheim alfabet. Dan gebruik je voor elke letter van een woord een ander woord. Stanley vindt zo'n ouderwetse manier heel erg leuk om te gebruiken. Bevers schrijven hun naam in het NATO-alfabet. Door een walkietalkie moet een bever zijn eigen naam zeggen. De andere bever moet raden hoe de bever heet (de bevers mogen elkaar niet zien). Je kunt de bevers natuurlijk ook zelf woorden laten bedenken om de letters te spellen. Help bevers bij lange of moeilijke namen met welke letter aan de beurt is.

Variatie: geef voor elke letter van het alfabet een plaatje van het bijbehorende woord, handig voor bevers die nog niet kunnen lezen en geen woord weten te bedenken.

Materiaal: NATO-alfabet, papier, pen, walkietalkies.

Sterre Stroom, Internationaal

Struisvogel

Sterre vaart samen met haar broer Steven de hele wereld over en komt daar allerlei verschillende mensen tegen. Van al die verschillende mensen leert Sterre ook allerlei verschillende spelletjes. Het volgende spelletje heeft ze in Afrika geleerd.

Alle bevers zijn struisvogels. Op een teken steekt iedereen zijn kop in het zand (handen voor ogen doen). Eén of meerdere aangeduide struisvogels sluipen snel en stil de ruimte uit, de anderen weten niet wie het zijn. Daarna kijkt iedereen weer. Wie ontdekt wie de verdwenen struisvogels zijn?

Materiaal: geen

Steven Stroom, Uitdagende Scoutingtechnieken

Windrichtingendoolhof

Steven is een kei met het kompas. Hij kent alle windrichtingen uit zijn hoofd. Kennen jouw bevers de vier belangrijkste ook? Op een veld wordt een doolhof met behulp van lint gemaakt. Een bever staat bij de start van het veld. Een andere bever draait aan de windrichtingenpijl. Daar waar de pijl stopt, moet de bever het veld in lopen. Waar komen de bevers uit?

Noord = rechtdoor, oost = rechts, zuid = achteruit, west = links.

Materiaal: afzetlint, draaibord met windrichtingen.

Bas Bos, Buitenleven

Geluiden ren je rot

Als Bas alleen in het bos is, gaat hij rustig zitten. Dan hoort hij heel veel geluiden van de dieren om zich heen. Hij kent ze allemaal, kennen jouw bevers ze ook? Zoek verschillende dierengeluiden en brandt deze op een CD. Maak voor elk dierengeluid een bord met de afbeelding van het dier erop. Plaats de borden verspreid over het terrein. Elke keer als je een geluid afspeelt, rennen de bevers naar het dier toe dat dit geluid maakt.

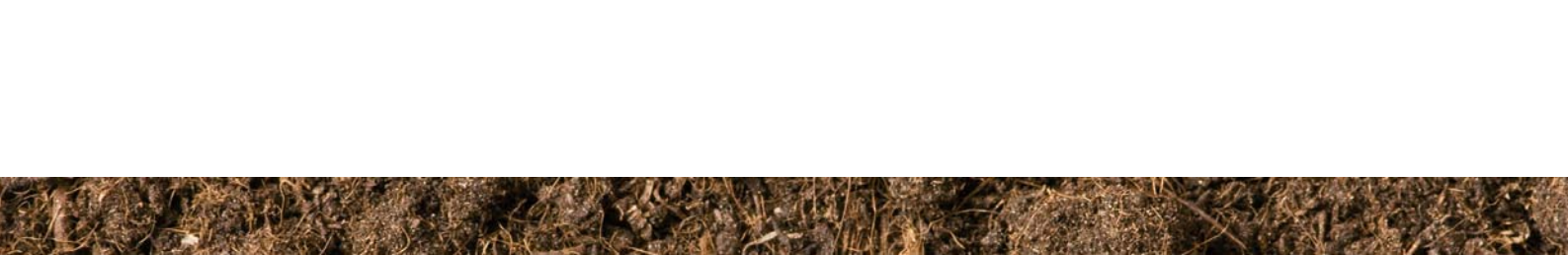
Materiaal: CD met dierengeluiden, borden met bijbehorende dieren.

Rebbel, Samenleving

Je weg vinden

Rebbel kletst veel en weet iedereen te vinden in het dorp. Weten jouw bevers al wie waar woont? Geef de bevers een plattegrond van het dorp Hotsjietonia en op een velletje de tien bewoners. Laat ze de bewoners uitknippen en op de juiste plek in het dorp leggen.

Materiaal: kopietjes van het dorp Hotsjietonia, velletjes met de tien bewoners en scharen.



Rozemarijn, Veilig & Gezond

Cakejes versieren

Je kunt cakejes kant-en-klaar kopen of je kunt ze zelf maken.

Zorg dat je cakejes hebt klaarstaan om ze te versieren. Met gekleurd marsepein kunnen de bevers echte cakekunstwerken maken. Marsepein lijkt een beetje op klei en je kunt het in allerlei kleuren kopen. Je kunt er elke vorm mee maken die je maar kunt verzinnen. Aardbeien, bloemen of een lief diertje. Met een beetje hulp maken de bevers het zo. Nu kunnen de bevers de cakejes ook nog versieren met gekleurd glazuur. Poedersuiker is het magische ingrediënt. Het is de lijm voor de versiering. Doe een klein beetje water bij wat poedersuiker en roer tot het plakkerig wordt. Dit kun je nog kleuren met speciale kleurstoffen of wat limonade.

Ook kun je de cakejes laten versieren met hagelslag, zo maak je een stoppelbaard van een piraat. En met dropveters maak je (snor)haren van een poes. Ook zijn er eetbare bloemen.

Extra tip: knip een papieren patroon uit in bijvoorbeeld de vorm van een vlinder. Leg de vlinder op het cakeje en strooi er poedersuiker overheen. Haal het patroon eraf en er verschijnt een mooi vlindertje boven op het cakeje.

Materiaal: cakejes, marsepein in verschillende kleuren, poedersuiker, limonade of kleurstof.

Eventueel: hagelslag, dropveters, eetbare bloemen, papier en schaar.

Professor Plof, Veilig & Gezond

Groeierende spekjes

Lusten jouw bevers spekjes? Professor Plof in ieder geval wel, vooral als Rozemarijn ze op een taart doet. Maar extra grote spekjes zijn vast nog lekkerder. Met dit proefje ontdekken de bevers hoe je een klein spekje in een grote spek kunt omtoveren.

Knip een spekje in drie langwerpige stukken (of laat je bevers dit doen) en doe deze stukjes in de fles. Vraag aan je bevers wat zij denken dat er gebeurt als je de lucht uit de fles zuigt. Zet de vacuümpomp op de fles en haal hiermee de lucht uit de fles. Vraag je bevers hoe het kan dat het spekje groter wordt. En wat zal er gebeuren als er weer lucht in de fles komt? Laat hierna de lucht weer in de fles lopen.

Materiaal: roze/gele ruitspekjes, schaar, doorzichtige fles, vacuümpomp en dop (voor wijnflessen bijvoorbeeld).

Heb je nog meer tips om goed voorbereid over te stappen naar het dorp Hotsjietonia, mail dan naar spelvisie@scouting.nl. Wij zijn ook benieuwd hoe de overstap van jouw groep gaat verlopen. Laat ons je creatieve overstapideeën weten via hetzelfde mailadres.



dieren op de dijk

‘Pompedomp, Pompedomp! Er lopen lammetjes op de dijk! Ze zijn echt superleuk, mogen we ons brood meenemen om buiten op te eten?’

Frederik Scheuremaar stuift met rode wangen en zijn haar door de war de keuken binnen.

‘Dat vind ik niet zo’n goed idee Frederik.

Ik vind het veel gezelliger om samen aan tafel te eten.’

‘Gezelliger dan wat?’ Vraagt Hippe Springveer, die ook net binnenkomt.

‘Picknicken op de dijk.’ Zegt Frederik.

‘Maar dat is toch juist leuker dan hier eten?’

Het is nu eindelijk mooi weer.’

‘Ah toe nou,’ Frederik kijkt zo lief als hij kan naar Pompedomp, ‘alsjeblieft?’

‘Hallo Pompedomp, kan ik je ergens mee helpen?’

Lappezak hangt zijn jas op en wast daarna zijn handen.

‘Lappezak, je komt als geroepen.

Zou je willen helpen met brood smeren?’

En aan deze twee vertellen dat we niet gaan picknicken?’



‘Picknicken?’

Wat een goed idee! We kunnen wel naar de dijk, daar lopen lammetjes en ik heb ook jonge eendjes in het water gezien...’

‘Fijne hulp ben jij,’ moppert Pompedomp, ‘ik vind het nog veel te fris en bovendien heb ik net de tafel gedekt.’

‘Ach, die kou valt wel mee en als we allemaal wat dragen, kost het weinig moeite.

Bovendien wordt het ook wel eens tijd dat Lange Doener even buiten komt. Hij zit al dagen in zijn werkkamer.

Het lijkt wel alsof hij zich ergens zorgen over maakt.’

‘Oh, vooruit dan maar.’ Zucht Pompedomp.

‘Maar iedereen moet wel helpen.’

‘Ja!’ Roept Frederik. ‘Ik ga Lange Doener meteen halen.’

‘Ik haal de grote lappendeken wel van zolder.’ Zegt Hippe.

‘Mooi,’ zegt Lappezak, ‘dan help ik Pompedomp de picknickmand in te pakken.’

‘Wat heb je daar?’ Frederik pakt zonder te vragen een stapeltje papier uit de handen van Lange Doener.

‘Hè, eh, wat? Neel! Frederik, geef die brief onmiddellijk terug.’

Lange Doener grijpt net mis en er vallen een paar foto’s op de grond.

Op elke foto staat Willem Wereldwijd samen met kinderen te lachen en te zwaaien.





voorleesverhaal

Frederik pakt een foto op en leest op de achterkant:
Groeten aan iedereen in Hotsjjetonia van de
kinderen uit Mexico. Op een andere staat:
Komen jullie hier ook eens op bezoek?
De kinderen uit China.

‘Dit is een nieuwe brief van Willem Wereldwijd.’
Zegt Frederik blij. ‘Die kun je ons wel voorlezen
bij de picknick.’
‘Welke picknick? Ik ga niet picknicken.
Ik moet nadenken over wat er in die brief staat.’
‘Natuurlijk ga je mee picknicken, we gaan allemaal.’
Frederik rent met de brief en de foto's naar buiten.
Lange Doener loopt er vlug achteraan.
Stel je voor dat Frederik de brief verscheurt.

‘En dus lijkt het me een geweldig idee,
als jullie allemaal met me mee op reis willen om
alle kinderen in de wereld te bezoeken.
Groeten van Willem Wereldwijd.’
Lange Doener legt de brief neer.
Hij kijkt er heel ernstig bij. Ook de anderen zijn
er stil van. Ze weten even niet wat ze moeten zeggen.
‘Ik zou best graag willen gaan.’
Zegt Hippe Springveer als eerste.



‘We zouden allemaal wel mee op wereldreis willen om
nieuwe dingen te beleven, maar dat duurt vast
heel erg lang.’ zegt Pompedomp.

‘Willem Wereldwijd is soms jaren achter elkaar op reis.
Waar moeten de bevers dan elke zaterdag spelen?’
‘Precies,’ zegt Lange Doener.
‘Die kunnen we niet zomaar in de steek laten.
Zeker nu niet. Dit is een feestjaar.
Scouting bestaat 100 jaar en de bevers komen al
25 jaar bij ons in Hotsjjetonia spelen.’ ‘Ik voel me
helemaal niet zo feestelijk.’ Zegt Frederik somber.

‘Ahoy maatjes!’
Hippe kijkt op. ‘Een schip,’ zegt ze verbaasd,
‘ik heb hier nog nooit een schip gezien. Jongens kijk eens!’
Een prachtig schip komt naar de dijk gevaren.
Een stoere jonge meid springt, nog voor het
schip aan de kant ligt, met een touw op de wal.
‘Voorzichtig!’ roept een jongen die veel op haar lijkt.
‘Maak je geen zorgen, ik ben er al!’ roept ze vrolijk terug.
Het touw bindt ze vast aan een hek.
Nieuwsgierig lopen Hippe en de anderen naar het schip toe.
‘Welkom in Hotsjjetonia.’ Zegt Lange Doener.
‘Nou dat is toevallig, daar komen we net vandaan.
Hé Steven, weet je zeker dat we geen rondje
hebben gevaren? We zijn weer terug in Hotsjjetonia!’





Steven springt ook van het schip. 'Natuurlijk niet, ik weet wel hoe je met kaart en kompas om moet gaan.' Hij steekt zijn hand uit.

'Hoi, ik ben Steven Stroom en dit hier is mijn zus Sterre. Wij komen uit het dorp Hotsjietonia.' 'Wat toevallig,' zegt Pompedomp, 'ons huis heet ook Hotsjietonia. En ik heet Pompedomp.' Ze stelt netjes de rest voor.

'We zijn net aan het eten, lusten jullie ook een paar boterhammen?'

'Lekker!' Zeggen Steven en Sterre in koor.



'Pompedomp, dat was heerlijk. Jullie moeten binnenkort ook eens bij ons op bezoek komen.'

'Ik weet niet of we daar wel tijd voor hebben.'

Zegt Lang Doener zorgelijk.

'We moeten een belangrijke beslissing nemen en we moeten een groot feest voor de bevers organiseren.'

'Een feest voor bevers?' Vraagt Steven verbaasd.

'Scoutingbevers, dat zijn kinderen van 5 en 6 jaar oud.

Die komen al 25 jaar elke zaterdag bij ons spelen.'

Legt Lappezak uit.



'Dan komen jullie gezellig bij ons in het dorp feestvieren.' Zegt Sterre. 'Op 12 juni komt het circus, dat vinden jullie bevers vast heel leuk.'

'Dat zal Stuitert ook leuk vinden,' zegt Steven, 'Stuiter is net nieuw in ons dorp en heeft nog geen vriendjes die even oud zijn.'

Misschien willen de bevers wel elke week komen spelen?'

Het gezicht van Lange Doener klaart op.

'Weten jullie zeker dat alle bevers mogen komen?'

'Ja, alle bevers zijn welkom.'

Ik zal Stuitert vragen een mooie uitnodiging te maken.'

'In dat geval gaan we graag op jullie uitnodiging in.'

Zegt Lange Doener. 'Ik ga meteen een brief schrijven aan Willem Wereldwijd'

'Dus na het feest gaan we op wereldreis?'

Vraagt Pompedomp.

'Ja, Huize Hotsjietonia gaat dicht.'

Antwoordt Lange Doener terwijl hij opstaat.

'Helpen jullie met inpakken?'





Scouting

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 AE Leusden

tel +31 (0)33 496 09 11

e-mail info@scouting.nl

web www.scouting.nl