



Op 12 juni 2010 vond in Dierenpark Amersfoort de Bever-Doe-Dag plaats. Voor ruim drieënhalf duizend bevers en hun leiding stond een avontuurlijk programma klaar om het 100-jarig jubileum van Scouting in Nederland én het 25-jarig jubileum van de bevers te vieren. Deze dag had nog een bijzonder tintje: de deuren naar het nieuwe Hotsjietonia gingen open! Samen met Stuiter deden de bevers allerlei activiteiten en waarbij ze de nieuwe inwoners van Hotsjietonia leerden kennen.

De *Bevergids* is vanaf nu beschikbaar via de ScoutShop (www.scoutshop.nl). De Hotsjietonia poster van het dorp zal binnenkort beschikbaar komen en het handboek leiding, de online activiteitenbank en de website voor de jeugdleden worden in het najaar geïntroduceerd. Ook zullen er in het najaar het nieuwe speltakteken en badges van de nieuwe bewoners worden gepresenteerd.

In dit document lees je meer over het vernieuwde thema en spelaanbod voor bevers. Daarnaast zijn er twee verhalen beschikbaar:

- het *Voorleesverhaal Introductie*, dit is het eerste verhaal uit de *Bevergids* waarin je kennis maakt met alle bewoners van het dorp Hotsjietonia.
- het *Voorleesverhaal Dieren op de dijk*, dit is een verhaal dat je kunt gebruiken als overgangsverhaal als je overstapt van Huize naar dorp Hotsjietonia.

Verandering thematiek

Voor de bevers is er een nieuw thema ontwikkeld, geschikt voor zowel jongens als meiden. De vernieuwing van het thema had een aantal redenen.

Het huidige thema was niet meer herkenbaar voor bevers en kende te veel figuren. Voor leiding was het daarnaast verwarrend dat leidinggevendenden ook dieren konden zijn. Ook kende het thema geen samenhangend verhaal van het begin tot het einde.

Het nieuwe thema heeft als voordeel dat het beter past bij de leeftijdsgroep. Jeugdleden doorlopen een leerlijn, waarbij ze bij de ene speltak voorbereid worden op hun overstap naar de volgende leeftijdsgroep. Bevers worden voorbereid op de welpen, deze aansluiting is nu beter. Daarnaast worden bevers spelenderwijs meer bekend gemaakt met de Scouting vaardigheden.

Tot slot komen in de verhalen diepere betekenissen aan bod, bijvoorbeeld goed en kwaad. Het thema biedt leiding daarmee veel mogelijkheden om deze onderwerpen binnen het thema te behandelen.

De bevers gaan verhuizen van Huize Hotsjietonia naar het dorp Hotsjietonia. In het vernieuwde Hotsjietonia -thema beleven de jeugdleden samen met het kind Stuiter geweldige avonturen. Het dorp biedt veel mogelijkheden voor nieuwe en uitdagende scouting activiteiten.

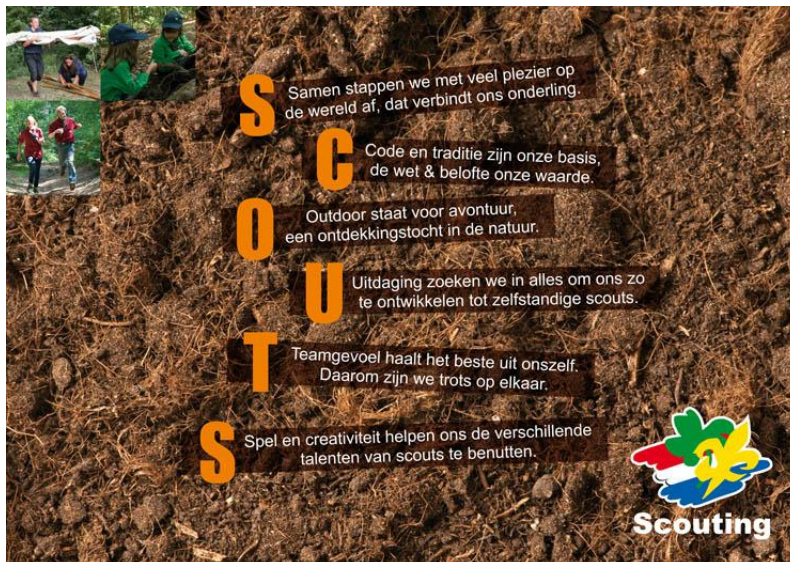
In het dorp woont een beperkt aantal spelfiguren: naast Stuiter, zijn er tien figuren die in koppels terug komen in de verhalen. De nieuwe figuren hebben nieuwe namen en zien er ook nieuw uit. Er is echter ook herkenning; er zijn nog verschillende eigenschappen uit de oude karakters van 'oude' Hotsjietonia figuren terug te vinden in de nieuwe figuren.

De figuren zijn duidelijk in karakter en allemaal menselijk. Elke figuur heeft zijn of haar favoriete spellen om te spelen. Een ander herkenbaar element in het nieuwe thema is dat het zich afspeelt in een realistische wereld, duidelijk verzonnen maar dicht genoeg bij de beleevingswereld van kinderen in deze leeftijd. In de nieuwe verhalen zit een duidelijke structuur van begin tot eind, vergelijkbaar met het begin van een kind bij de bevers totdat hij / zij gaat overvliegen.

Het programma wat bij het thema wordt aangeboden is gebaseerd op de spelvisie SCOUTS en de 8 activiteitengebieden (dat waren er vroeger 4 voor bevers) die Scouting onderscheid (zie verder). Spelenderwijs maken bevers kennis met het Scoutingspel. Bevers kunnen niet met alle, maar wel met zoveel mogelijk, elementen van SCOUTS meedoen.

Spelvisie SCOUTS

De basis van het Scoutingspel is en blijft het gedachtegoed van Baden-Powell. In de kern is dat het ontwikkelen van jeugd en jongeren door middel van een plezierige vrijetijdsbesteding. Over de hele wereld passen Scoutinggroepen dit gedachtegoed nog wekelijks toe in geweldige Scoutingactiviteiten. Daar verandert niets aan. Wat wel verandert, is de visie op Scouting. Wij kijken 100 jaar later anders tegen de woorden van Baden-Powell aan. In het kader van het vernieuwingstraject 2010 is de spelvisie op Scouting opnieuw geformuleerd in SCOUTS. Een nieuwe tekst, een herkenbare inhoud.



Waar staan de elementen van SCOUTS voor?

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

Staat voor de betrokkenheid die we als scouts hebben met de maatschappij, voor de onderlinge verbondenheid die we als scouts over de hele wereld met elkaar voelen en voor het internationale aspect binnen Scouting.

Code en traditie zijn onze basis, de wet en belofte onze waarde.

Staat voor onze normen en waarden (onze 'spelregels'), onze ceremoniën, dat Scouting een fundamenteel heeft, en de bezinning op wat en waarom je de dingen doet.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur.

Staat voor buitenleven, de natuur niet alleen als de omgeving waarin we ons spel spelen, maar ook als opvoedende waarde.

Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts.

Staat voor de persoonlijke ontwikkeling van scouts. Scouting is niet alleen een plezierige vrijetijdsbesteding, het biedt ook mogelijkheden om jezelf te ontwikkelen, steeds weer je grenzen te verleggen.

Teamgevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar.

Staat voor het werken in subgroepen (oud leert jong), de toenemende zelfstandigheid van de jeugdleden en afnemende begeleiding in de verschillende speltakken.

Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten.

Staat voor het scoutingspel zelf, de veelzijdigheid erin, de thematiek en het aanspreken op creativiteit (zowel in fantasie als het creatief zijn in oplossingen bijvoorbeeld).

In deze spelvisie wordt weergegeven wat de kern is van het Scoutingprogramma en hoe we het Scoutingspel spelen. In het handboek leiding zal dit verder uitgewerkt worden.

Themaverhalen

In het nieuwe Hotsjietonia-thema beleven de bevers avonturen vanuit het gezichtspunt van Stuiter. Stuiter beleeft met de andere bewoners van het dorp Hotsjietonia leuke en spannende avonturen. In de *Bevergids* staan verschillende verhalen die vooral de verschillende figuren introduceren. In het handboek leiding komen andere verhalen, waar op dit moment nog aan gewerkt wordt. In deze verhalen worden de verschillende figuren verder uitgewerkt. Daarnaast komen de waarden uit de spelvisie SCOUTS naar voren in de verhalen. De themafiguren beleven allerlei herkenbare Scouting activiteiten. Deze zijn te herleiden naar een of meerdere van de acht activiteitengebieden. Op deze manier wordt een relatie gelegd tussen de verhalen / het thema en de Scoutingpraktijk. Hieronder vind je een overzicht van de Hotsjietonia bewoners.

Stuiter is een 6 jarig kind en de hoofdfiguur in de verhalen over Hotsjietonia. De bevers kunnen zich identificeren met Stuiter, ze beleven de avonturen door de ogen van Stuiter. In de beschrijvingen wordt Stuiter dan ook niet specifiek beschreven en heeft ook geen eigen huis in het dorp, zodat iedere bever zichzelf er wel in kan herkennen. Stuiter is dol op spelletjes en houdt er van om lekker actief bezig te zijn. Stuiter is altijd vrolijk (soms een beetje té enthousiast) en voor iedereen een echte vriend.



Keet Kleur is een tiener. Keet is een echte kunstenaar: ze is vrolijk, en er zit allemaal verf op haar kleding. Voor het dorp maakt ze de mooiste dingen en versieringen. Keet kan in haar creativiteit en enthousiasme ook wel een beetje ondeugend of brutaal zijn.



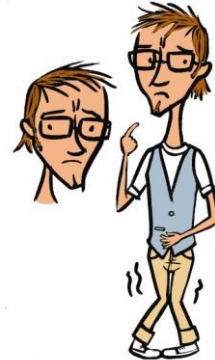
Fleur Kleur is de moeder van Keet en is al net zo creatief als haar dochter. Ze vertelt allerlei verhalen, waarvan je nooit weet of ze nu wel of niet echt gebeurd zijn. Haar fantasie gebruikt ze ook voor haar eigen toneelstukken en ze naait haar eigen kleding in haar naaiatelier.



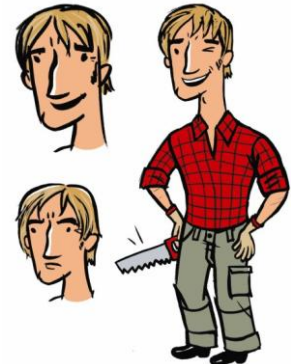
Sterre Stroom is een stoere vrouw die houdt van kamperen en reizen. Ze is altijd in voor een speurtocht of gave activiteit. Ook op het water weet ze de weg te vinden. Ze heeft stapels fotoboeken van de verre reizen die ze gemaakt heeft en waar ze graag over vertelt. Sterre woont samen met haar broer Steven op een boot.



Steven Stroom is de broer van Sterre. Steven is een jonge en actieve vent die allerlei leuke speurtochten uit kan zetten en kaart en kompas niet moeilijk vindt. Wel heeft hij last van angsten als hoogtevrees en is hij een beetje bang in het donker, maar samen met iemand durft hij bijna alles. Steven slaapt in een kooi met gordijntjes ervoor, zodat zijn zus geen last heeft van zijn bednachtlampje.



Bas Bos is de altijd bezige en sterke boswachter. Hij is bijna altijd wel in het bos te vinden en weet alles over de natuur. Bas kan alle vragen over planten en dieren beantwoorden. Bas neemt graag de leiding en is ook wel makkelijk uit de tent te lokken.



In het boswachtershuisje woont ook *Rebbel*, de vrouw van Bas Bos. Rebbel is een boerendochter die veel kletst en alles over iedereen weet. Een geheim bewaren, vindt ze moeilijk. Ze is gek op dieren en verzorgt veel van de gewonde bosdieren die Bas mee naar huis neemt.



Stanley Stekker is de technische man van Hotsjietonia. Hij is gek op cijfers, schema's en berekeningen. Overal probeert hij constructies voor te maken en originele oplossingen te verzinnen. Soms is hij een beetje verlegen of let hij te veel op details. Aan het huis van Stanley zie je meteen dat er een uitvinder woont. Gelukkig zijn alle gevaarlijke dingen goed opgeborgen. Stanley is stiekem verliefd op Noa.



Noa heeft donker lang golvend haar en ziet er een beetje oosters uit, ze maakt graag nieuwe vrienden. Je kunt bij haar ook lekker uitrazen of uithuilen. Noa is af en toe wel een beetje dromerig. In en om haar huis liggen overal kussens waar je lekker uit kunt rusten en niks hoeft te doen.



Rozemarijn is een leuke, gezellige en praktische vrouw. Ze is dol op bloemen, planten en koken en vindt het leuk als je op bezoek komt in haar boerderij. Ze helpt kinderen met het uitvoeren van hun plannen en is goed in improviseren. Ze kan soms wel een beetje overbezorgd zijn.



De kas in de tuin van de boerderij is ingepikt door *Professor Plof*, de man van Rozemarijn. Hij is de verstrooide professor met warrig haar en een witte jas. Professor Plof kan je helpen als je een oplossing zoekt voor een probleem. Hij ziet alleen niet altijd de gevaren in van zijn experimenten.



Beschrijving 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 dezelfde:

- 1) Uitdagende scouting technieken
- 2) Expressie
- 3) Sport & Spel
- 4) Buitenleven
- 5) Internationaal
- 6) Samenleving
- 7) Identiteit
- 8) Veilig & Gezond

In Hotsjietonia vind je deze acht activiteitengebieden terug. De huizen van de bewoners staan in bepaald activiteitengebied.



In het midden van het dorp vind je een dorpsplein met een vlaggenmast. Dit is het activiteitengebied *Samenleving*. Rondom dit dorpsplein vind je de andere activiteitengebieden. In het noorden bijvoorbeeld ligt het bos waar Bas Bos en Rebbel wonen. Een ideale plek voor buiten activiteiten (*Buitenleven*)! Aan de rand van het dorp stroomt ook een rivier; hier ligt de boot van Sterre en Steven aangemeerd. Sterre en Steven 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 het huis van 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 hoort bij het 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 in een bepaald activiteitengebied staat, betekent dit niet dat je met deze figuren alleen activiteiten uit dat gebied doet. Met Fleur en Keet Kleur kun je ook op de andere activiteitengebieden uitdagende en leuke activiteiten, met een creatieve inslag.

Zo wil Stanley best wel helpen met het bouwen van een spannende hindernisbaan als Stuiter gaat sporten. En bij Noa kan je liggend in de kussens lekker naar de wolken kijken, dieren in de wolken zien en ze nadoen.

Beverwet en bevermotto

Het begrijpen en je houden aan regels en afspraken is voor de leeftijdsgroep 5-7 jaar nog erg moeilijk. Dat is ook de reden dat tot nu toe er geen wet & belofte zijn voor bevers. Vanwege de aansluiting op de andere speltakken en om bevers wel alvast een idee te geven van wat we van bevers verwachten, is er een beverwet gemaakt. Als voorloper op de welpenwet is de beverwet een zeer eenvoudige tekst, die makkelijk te onthouden is:

Ik ben een bever.

Wat bevers doen, doen we samen.

Voor deze leeftijdsgroep is het gebruik van een motto zeer toepasselijk. Een korte zin, die je als yell kunt gebruiken en die bevers helpt herinneren aan de beverwet. Het bevermotto is als volgt:

Samen spelen, samen doen!

Openen en sluiten

Elke keer als je met de bevers bij elkaar komt, begint en eindigt de opkomst op een speciale bevermanier. De vlag van de bevers hangt al buiten en als iedereen er is, kan de opkomst beginnen. Alle bevers staan met hun leiding in de kring en zingen het openingslied. Als het lied is afgelopen, kun je met z'n allen het motto roepen als yell.

Het openings- en sluitingslied is vernieuwd, passend bij het nieuwe thema. Hieronder de teksten, later zal ook de melodie op de website terug te vinden zijn.

Openingslied

Wij zijn de bevers

En zingen dit lied

Het liefst lekker hard

Anders hoor je het niet

We gaan samen spelen

Dat doen we zo graag

Want wat we gaan doen

Doen we samen vandaag

Ik dans en ik spring

Ik stuiter en ik zing

Wij zijn de bevers

En zingen dit lied

Het liefst lekker hard

Anders hoor je het niet

We gaan samen spelen

Dat vinden we fijn

Wat is het toch leuk

Om een bever te zijn!

Sluitingslied

Wij zijn de bevers
En zingen dit lied
Het liefst lekker hard
Anders hoor je het niet

Maar nu zijn we klaar
Tot de volgende keer
Dan zien we elkaar
En dan zingen we weer

Ik dans en spring
Ik stuit en ik zing

Wij zijn de bevers
En zingen dit lied
Het liefst lekker hard
Anders hoor je het niet

Maar nu zijn we klaar
Tot de volgende keer
Dan zien we elkaar
En dan spelen we weer!

Bever-Doe-Dag

Ook in het dorp Hotsjietonia wordt er elk jaar een Bever-doe-dag gehouden. De bewoners van het dorp organiseren elk jaar een ontzettend gezellig dorpsfeest waarbij Stuit en zijn bevervriendjes die in de buurt wonen worden uitgenodigd. Ze verzinnen dan een leuk en spannend thema en doen de gekste spelletjes.