



De favoriete activiteitengebieden van Rebbel zijn Samenleving en Buitenleven. Rebbel weet alles van de mensen om haar heen. Ze komt veel buiten, kent de dieren en haar eigen omgeving heel goed. Voor alle vragen over Hotsjietonia kun je bij haar terecht. Ze neemt de bevers mee naar haar leefwereld, ziet die er hetzelfde uit als die van de bevers?

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

'Rebbel, wat ben je aan het doen?' vroeg ik. 'Ik ben aan het schilderen Stuiter, ik heb les gehad van Keet en nu kan ik eindelijk van alle bewoners van Hotsjietonia een portret schilderen.' 'Hé, dat ben ik,' zei ik toen ik mijn eigen gezicht zag. 'Ga weg Stuiter, dit is nog geheim. Dit mag jij nog helemaal niet zien!' snauwde Rebbel naar Stuiter. 'Hoeveel weet jij eigenlijk van alle bewoners van Hotsjietonia? Als je weet wie hier wonen, wat ze doen en hoe ze er precies uitzien, dan kun je je schilderij krijgen!'

Week 1 – Hotsjietoniabingo

Rebbel weet veel van alle bewoners van Hotsjietonia. Weten de bevers dit ook? Rebbel laat de bevers daarom Hotsjietoniabingo spelen om hun kennis te testen.

- Speel Hotsjietoniabingo. Dit programma-idee is opkomstvullend. Je vindt de uitleg van dit spel in de activiteitenbank: <http://activiteitenbank.scouting.nl>.

Week 2 – Dieren-doe-dag!

Rebbel houdt veel van dieren, daarom wil ze de bevers laten kennismaken met de (huis-)dieren in het dorp.

- Ga op diervrijdag op bezoek bij het dierenasiel. Vraag vooraf of er iemand is die de bevers iets kan vertellen, of ze bij de dieren mogen en of er ruimte is voor de kinderen om tussendoor een spelletje te doen.
- Je kunt ook vragen of iemand met speciale dieren op bezoek kan komen. Slangen? Of een hond die kunstjes kan en meedoet aan wedstrijden? Zorg dat je spelletjes en kleurplaten hebt die te maken hebben met dat dier.
- Of, als je eens wat geld over hebt... Ga naar de dierentuin. Natuurlijk kun je ook een bezoek brengen aan een kinderboerderij.

Week 3 – Hotsjietonia verhalen

Als je verhalen vertelt, kun je dingen beter onthouden weet Rebbel, daarom vertelt zij graag verhalen over iedereen die in Hotsjietonia woont. Gelukkig zijn er ook veel verhalen opgeschreven, zodat de leiding deze kan voorlezen.

- Laat de bevers handpoppen maken, dit kan door met viltstift een sok te kleuren of van papier popjes te knippen en die tegen elkaar aan te plakken. Misschien kan je met schmink ook schilderen op de handen van de bevers.
- Lees een verhaal uit de *Bevergids*, het *Beverkompas* of uit de *Beverpost* voor en laat de kinderen het met de handpoppen naspelen. Oudere bevers kunnen misschien zelf een verhaaltje verzinnen over Hotsjietonia.
- Laat de bevers kennismaken met de jeugdwebsite. Zorg voor kleurplaten als niet iedereen tegelijk bij de computer kan.
- Welke themafiguren zijn favoriet bij jouw bevers? Doe van die figuren het lievelingsspel zoals beschreven in het *Beverkompas*.

Week 4 – Contact met de bewoners

- Laat de bevers met de themafiguren praten over de radio of via skype. Regel (oud-)leiding of ouders die zich inlezen in hun rol en plaats nemen achter de pc voor een chatsessie. Je kunt hen natuurlijk ook op bezoek laten komen, een brief sturen etc. Weten de bevers vragen te stellen aan hun favoriete bewoners en wat hebben zij de bevers te vertellen?

- Knutsel blikjestelefoons en speel het Doorfluisterspel in een hele grote kring, of in twee rijen tegenover elkaar. Zo kan de eerste zin door de telefoon gezegd worden, die bever fluistert het door aan zijn buurman, die het weer via de telefoon naar de overkant verstuurt.
- Rebbel heeft walkie talkies van Stanley geleend. Ze laat de bevers op verschillende plaatsen of bij verschillende personen aanwijzingen of puzzelstukjes halen. Als alle aanwijzingen compleet zijn, kunnen de bevers daarmee de badges vinden.