



Stanley weet alles van Uitdagende Scoutingtechnieken. Buiten maakt hij graag zijn eigen hut, hij weet technische problemen op te lossen en krijgt alle touwen uit de knoop. Hij is een echte knoopexpert en wil de bevers dit ook leren.

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 Stanley Stekker passen. Veel plezier!

'Stanley, help me.' Ik zat midden op het dorpsplein en mijn veters zaten al voor de zoveelste keer los. Ik word er gek van. Zo kan ik toch niet lekker spelen? 'Stanley!!!' schreeuwde ik zo hard als ik kon. Eindelijk daar kwam hij. 'Stanley, je moet het me nu leren. Ik wil zelf mijn veters kunnen strikken, dat gaat sneller dan steeds wachten totdat jij mijn veters weer vastknoopt.' Stanley moest lachen. 'Heerlijk mopperkind ben je ook, maar goed dat je het wilt leren. Ik ga jou leren knopen. Let op!'

Week 1 – Veterstrikdiploma

- Stanley heeft voor iedereen een rood en een groen touwtje ergens aan vastgeknoopt. Hij verdeelt de bevers in twee groepen, de ene groep moet alle rode touwtjes ophalen en de andere groep alle groene. In sommige touwtjes zitten nog wat extra knopen. Het groepje dat als eerste al de touwtjes van zijn kleur heeft losgemaakt en overal de knopen heeft uitgehaald, heeft gewonnen.
- Laat de bevers zien hoe je je veters strik en laat hen hiermee oefenen.
- Stanley heeft een spelletje bedacht. Alle bevers moeten hun schoenen uitdoen en op een grote hoop leggen. De leiding husselt de schoenen door elkaar. Wie kan als eerste zijn schoenen terugvinden en aandoen? Met een goede veterstrik erop?
- Hoe is het eigenlijk om in de knoop te zitten? Maak een levende knoop en laat de bevers deze uit elkaar halen. Zie hiervoor de activiteit In de knoop op de activiteitenbank: www.scouting.nl/activiteitenbank.nl.
- Dan komt Stanley langs. Hij wil zien of de bevers nu zelf hun schoenveters kunnen strikken. Als ze het kunnen, krijgen ze een veterstrikdiploma. Natuurlijk zorg je er als leiding voor dat elke bever een veterstrikdiploma kan halen (ook als de bever laarzen draagt die dag).

Week 2 – Knopen herkennen

- Speel een tikspel waarbij alle kinderen twee touwtjes hebben. Ben je getikt, dan moet je jouw touwtje aan dat van de tikker knopen en samen verder gaan. Heb je twee kleuren touwtjes, dan kun je het spel moeilijker maken door te zeggen dat de tikkers alleen iemand met een ander kleur touwtje mogen tikken.
- Kijk eens naar de gemaakte knopen. Wat voor knopen zijn dit? Oude wijven of platte knopen? Leer de bevers de platte knoop.
- Om te kijken of iedereen goed het verschil weet, heeft Stanley een spelletje bedacht. Hij heeft touwtjes aan elkaar geknoopt met de platte knoop en touwtjes aan elkaar geknoopt met een oud wijf. Opnieuw verdeelt hij de groep in tweeën en elk groepje krijgt een stapel knopen. Verderop staan voor elk groepje twee emmers, de platte knopen moeten in de linker emmer en de oude wijven in de rechter. Handiger is het om twee kleuren emmers te nemen. Om de beurt mogen de bevers een knoop wegbrengen en als de hele stapel op is, gaat Stanley kijken of ze de knopen in de goede emmer gegooid hebben.
- Tijdens de limonade heeft Stanley nog een verrassing, als lekkers heeft hij allemaal dropveters in verschillende kleuren aan elkaar geknoopt. Om ze op te kunnen eten, moeten de bevers allemaal hun eigen dropveter voorzichtig los maken.
- De bevers gaan in kleine groepjes op pad met een zak touwtjes, die aan elkaar geknoopt moeten worden in een lange slinger, maar dat mogen ze niet zelf doen. Ze gaan aan andere mensen vragen of zij een platte knoop kunnen leggen! Spreek van te voren met de leiding van de andere speltakken af dat je langskomt. Heb je voldoende leiding dan kun je ook je terrein af en het aan voorbijgangers vragen.

- Nu gaan de bevers zelf proberen de platte knoop te maken. Gebruik twee kleuren touwtjes zodat ze 'groen' over 'rood' kunnen leggen in plaats van rechts over links.

Week 3 – Bouwen

Stanley komt kijken of de bevers nog weten hoe ze zelf een platte knoop kunnen maken.

- Maak een heleboel touwtjes aan elkaar, maak aan het einde iets vast en laat ze een voor een de knopen uit het touw halen zodat het voorwerp steeds iets dichterbij komt.
- Draai het om: Laat de bevers touwtjes met de platte knoop aan elkaar maken net zolang tot ze bij een voorwerp zijn wat ze daarna naar zich toe kunnen trekken.
- Speel een estafette, zet een bak neer met daarin allemaal verschillende knopen. Ze mogen alleen de echte platte knoop eruit halen. Nemen ze de verkeerde mee dan moeten ze terug.
- Stanley laat ze buiten of binnen een eigen hut bouwen met touwen en lappen. Natuurlijk moet het een mooie hut worden met het liefst alleen maar platte knopen. Buiten kan het ook met takken en ander materiaal dat je daar vindt. Misschien is het leuk als ze eerst even een kijkje kunnen nemen bij de scouts of explorers die aan het pionieren zijn. Zij kennen nog veel meer knopen, daar leer je altijd wat van.
- De bevers kunnen daarna ook zelf aan de slag met mini-pionieren. Geef de bevers satéprikkers en spekjes. De spekjes dienen als 'knoop', zo kunnen de bevers hun eigen bouwwerk maken.

Week 4 – Afsluiting

Als afsluiting van het thema komt Stanley nog een keer langs.

- Speel de knopendans. Leg evenveel stapels touwtjes op de grond als dat er kinderen zijn. Zet de muziek aan en laat ze rondlopen. Stopt de muziek dan moeten ze zo snel mogelijk bij een van de stapels twee touwtjes met een platte knoop aan elkaar maken. Degene die als laatste klaar is of een verkeerde knoop gemaakt heeft, moet op de stapel gaan zitten. Deze stapel doet dan niet meer mee in het spel.
- Maak samen een knopenkunstwerk. Maak op gelijke afstand een aantal lange touwen aan een plank, zodat de touwen lijnrecht naar beneden hangen. Knoop vervolgens twee touwen die naast elkaar hangen, ongeveer 5 cm onder het aanhechtingspunt aan elkaar met de platte knoop. Dan leid je ze naar één van de andere touwen en doet daar hetzelfde. Zo krijg je een soort macramé werk.
- De bevers overhandigen het kunstwerk aan Stanley, nu hebben ze natuurlijk de Stanley Stekker-badge verdiend.