



Stuiter is altijd in beweging, bezig en lekker druk met activiteiten uit Sport & Spel. De bevers vinden Stuiter daarom altijd erg leuk. Stuiter bedenkt de meest verschillende spelletjes en tijdens een heuse sportfuif laten de bevers zien dat ze net zo lenig, beweeglijk, sportief en goed kunnen samenwerken als Stuiter.

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 Stuiter passen. Veel plezier!

'Kijk eens Stuiter,' zegt Rozemarijn. 'Hier heb ik een uitnodiging voor jou en al je bevervriendjes en vriendinnetjes.' 'Een uitnodiging voor wat?' vroeg ik nieuwsgierig. 'Dat moet je zelf even lezen Stuiter, maak de envelop maar open.' Ik maakte de felgekleurde envelop open, er zaten ook allemaal mooie vrolijke stickers op. 'Ik nodig jou en alle bevers uit voor een sportief feestje, zaterdag over vier weken,' las ik voor. 'Over vier weken pas?' 'Ja,' zei Rozemarijn. 'Want het is niet zo maar een feestje, je moet lenig zijn en sterk, behendig en goed kunnen ballen. Dus ga maar alvast oefenen!'

Week 1 – Individueel spelen

Maak uitnodigingen voor het feestje en leg de bevers uit dat ze met z'n allen naar het feestje mogen maar dat Stuiter wel een paar weekjes wil kijken waar iedereen goed in is of wat er nog geoefend moet worden. De uitnodiging lijkt te zeggen dat er soms gerend moet worden maar dat je ook af en toe goed na moet denken. Want sommige spelletjes betekenen ook nadenken, zoals bij puzzels.

- Stuiter wil eerst wel eens zien of de bevers goed kunnen rennen en gaat gewoon lekker tikkertje spelen met de bevers.
- Kunnen de bevers wel goed nadenken? Ze krijgen allemaal een puzzeltje en mogen gaan proberen die te maken. Denk aan een woordzoeker (oudste bevers) of een tekening met stippen die verbonden moeten worden. Of een legpuzzel.

We gaan een spellencircuit doen met vier verschillende spelletjes die elk ongeveer 10 minuten gespeeld worden. Denk bij de planning aan de pauze tussen de activiteiten.

- Activiteit 1: Touwtje springen. Individueel met een eigen touwtje, maar kan ook een groot springtouw zijn van een sjortouw wat gedraaid wordt door de leiding. Als touwtje springen te moeilijk is, begin dan met het heen-en-weer wiegen van het touw, hier moeten de bevers dan overheen springen.
- Activiteit 2: Legpuzzel. Zoek een legpuzzel uit of maak er zelf een. Bijvoorbeeld van een foto van de bevers! Kunnen de bevers om de beurt een stukje aanleggen?
- Activiteit 3: Klos lopen. Zet met pionnen een klein parcours uit, lukt het de bevers op klossen de overkant te bereiken?
- Activiteit 4: Hoelahoepen. Iedere bever gaat proberen of ze kunnen hoelahoepen. Lukt het de bevers niet? Maak dan snel van de hoepels een springspel. Leg twee hoepels achter elkaar. De bever gaat in een hoepel staan, pakt de andere hoepel op en legt deze voor zich neer. Dan kan de bever naar de volgende hoepel stappen, de andere hoepel weer voor zich leggen en zo verder. Zo kunnen de bevers een denkbeeldige rivier oversteken. Dit spel staat ook gepland in week 3, maar dan samen.
- Als afsluiting doen we nog een groepsspel met een bal, Poortjesbal, zie de activiteitenbank <http://activiteitenbank.scouting.nl> voor de uitleg van dit spel.

Week 2 – Samen spelen

- Stanley heeft ook gehoord van het feestje. Daarom komt hij ook gezellig langs en speelt met de bevers het spel De stekker van Stanley, zie de activiteitenbank <http://activiteitenbank.scouting.nl> voor de uitleg van dit spel.

We gaan een spellencircuit doen met vier verschillende spelletjes die elk ongeveer 10 minuten gespeeld worden. Denk bij de planning aan de pauze tussen de activiteiten.

- Activiteit 1: Torens bouwen van dozen of Jenga. Verdeel de bevers in koppels, wie bouwt de

- hoogste of mooiste toren?
- Activiteit 2: Overgooien. De bevers gaan in twee- of drietallen naar elkaar de bal overgooien en natuurlijk proberen te vangen. Hoe vaak kunnen ze overgooien zonder dat de bal op de grond komt?
 - Activiteit 3: Mikado. Met z'n tweeën mogen de bevers proberen zo veel mogelijk stokjes er uit te pakken zonder dat ander stokjes gaan bewegen. Natuurlijk kun je het gewone mikado nemen maar je kunt ook een reuze mikado maken van bamboestokken of een grote versie kopen.
 - Activiteit 4: Knikkeren. De bevers gaan kijken hoe goed zij kunnen knikkeren, dit kan op verschillende manieren, met een knikkerpot waarbij ze moeten proberen de knikkers in de pot te schieten of met een knikkerpoort waarbij ze moeten proberen de knikkers door bepaalde poortjes te rollen. Eventueel kan een poortje een bepaald aantal punten hebben.
 - Als afsluiting doen we nog het groepsspel Flessenvoetbal. Kijk voor de omschrijving van dit spel op de activiteitenbank: <http://activiteitenbank.scouting.nl>.

Week 3 – Samenwerken

- Vandaag beginnen we met een iets moeilijker tikspel. Speel Slinger tikkertje of Spons, water, vuur. Zie voor beide activiteiten de activiteitenbank: <http://activiteitenbank.scouting.nl>.
- Om even bij te komen van al dit rennen, laten de bevers de hersenen kraken bij het oplossen van een doolhofpuzzel. Zoek een geschikte puzzel op internet.

We gaan een spellencircuit doen met vier verschillende spelletjes die elk ongeveer 10 minuten gespeeld worden. Denk bij de planning aan de pauze tussen de activiteiten.

- Activiteit 1: Badminton of tennis. De bevers gaan in tweetallen proberen de shuttle of de bal naar elkaar over te spelen.
- Activiteit 2: Frisbee gooien. Met z'n tweeën gaan de bevers een frisbee overgooien.
- Activiteit 3: Blik gooien of schoppen. De bevers mogen proberen met een bal een piramide van lege blikken om te gooien of te schoppen. Je kunt de blikken op een tafel zetten en ze eerst laten gooien en daarna laten schoppen.
- Activiteit 4: Rivier oversteken. Zie de activiteitenbank <http://activiteitenbank.scouting.nl> voor de uitleg van dit spel.
- Vandaag sluiten we af met een balspel waarbij de bevers moeten proberen samen te werken, namelijk Trefbal. Zie de activiteitenbank <http://activiteitenbank.scouting.nl> voor de uitleg van dit spel.

Week 4 – Sportfeest!

Eindelijk feest, Rozemarijn heeft alle bewoners van het dorp gevraagd om mee te helpen. Ze heeft een speurtocht uitgezet met lintjes. De bevers kunnen op pad, afhankelijk van het aantal begeleiders dat je hebt, kun je de groep in zijn geheel laten lopen of in twee groepjes. Onderweg komen de bevers andere dorpsbewoners tegen bij wie ze telkens een opdracht moeten doen. Hebben ze de opdracht gedaan dan krijgen ze een stempel op hun stempelkaart (zie bijlage). Natuurlijk heeft Rozemarijn aan het einde van de speurtocht een verrassing voor de bevers als ze de stempelkaart vol hebben.

- Bij Bas Bos gaan de bevers zaklopen. Laat de bevers een stukje zaklopen naar de stempel. Ze stempelen dan zelf hun kaart af.
- Bij Noa moeten de bevers iets uitbeelden zonder dat ze daarbij mogen praten. De andere bevers moeten raden wat het is. Zijn ze allemaal geweest? Dan mag er verder gelopen worden.
- Bij Steven gaan we kijken of de bevers op een evenwichtsbalk durven lopen. Steven zelf oefent altijd aan boord van het schip op de giek. Leg een pionierpaal neer en laat de bevers er voorzichtig over heen lopen.
- Sterre vindt dat het iets moeilijker kan. Ze heeft twee touwen héél strak tussen twee bomen gespannen, natuurlijk niet zo hoog. Over de onderste moeten de bevers gaan lopen naar de andere kant, de bovenste kunnen ze gebruiken om zich vast te houden.
- Bij Rebbel is het tijd voor pauze, terwijl de bevers wat limonade drinken, vertelt Rebbel raadsels. Wie weet het antwoord? Je kunt hierbij denken aan de volgende raadsels. Het is geen lamp maar toch geeft het licht en is het warm? (de zon) Stuiiter gaat achter Stanley staan, maar Stanley staat ook achter Stuiiter. Hoe kan dat? (ze staan met de ruggen tegen elkaar) Wie heeft 21 ogen maar kan niets zien? (een dobbelsteen) Het is groen en het heeft een gewei? (een dophertje)

- Fleur Kleur heeft een tegelspringpad gemaakt met allerlei kleuren tegels. Ze geeft de bevers een kleur, nu moeten ze naar het einde van het tegelspringpad springen, zonder hun eigen kleur te gebruiken!
- Bij professor Plof gaan de bevers eens kijken hoe sterk ze zijn met een spelletje touwtrekken. Dit kun je natuurlijk met z'n tweeën doen maar ook met zijn allen tegelijk.
- Keet Kleur heeft een balspel bedacht. De bevers staan in een kring of rij, afhankelijk van het aantal kinderen. Keet gooit de bal en noemt een kleur. De bever moet de bal vangen of in ieder geval dit proberen. Maar zo af en toe roept Keet een hele rare kleur bijvoorbeeld roranje of groes. Dan mag je de bal niet vangen.
- Stanley heeft natuurlijk iets bedacht met touwen en pionierpalen. Hij heeft een touwladder strak tussen twee bomen opgehangen. Kunnen de bevers van sport naar sport slingeren? Als je niet beschikt over een touwladder kan je deze ook zelf maken van touw en pionierpalen.
- Aan het einde van de sportdag is er taart met daarbij natuurlijk de feestelijke uitreiking van de Stuiiter-badge.