**Themaverhaal**

Sterre en Steven hebben ondertussen stroom kunnen opwekken, maar helaas niet genoeg om er heel veel meer mee te kunnen dan een paar lampjes aan te zetten. Sterre denkt eens hardop na... “Zeg Steven... Wat nou als we... Nee dat is te moeilijk...”. Steven reageert: “Zeg het maar, er is niets wat we niet kunnen proberen!”. “Nou, ik zat te denken. Wat nou als we een toren maken en hier vlaggen aan hangen om de aandacht te trekken van mensen die langs varen? Dan kunnen we die ook volhangen met lampjes die we *wel* aan de praat hebben gekregen voor extra aandacht”. Steven kijkt een bedenkelijk... “Het lijkt me een geweldig idee, maar zeker niet makkelijk inderdaad. Als jij nou aan de slag gaan met de vlaggen, dan ga ik eens kijken of ik die toren in elkaar krijg!”

**Activiteit**

We gaan pionieren! Of nou ja, pionieren op een niveau dat de bevers ook aan kunnen. Gebruik hiervoor satéprikkers en spekjes. In plaats van knopen om de satéprikkers met elkaar te verbinden, steek je deze in de spekjes om ze “aan elkaar” vast te maken.

Zodra je een toren hebt gemaakt, kan je deze volhangen met de gemaakte proefjes die gemaakt zijn bij spel 2.2. Zorg dat je dus je toren een beetje leuk aankleedt. Hang er bijvoorbeeld ook een extra spijker of kabel aan vast om als “antenne” te dienen. Zo krijgen de bevers ook een beter beeld van wat nou een zendtoren is

**Benodigdheden**

* Spekjes
* Satéprikkers

**Activiteitgebieden**

* Uitdagende scoutingtechnieken
* Expressie

**Extra informatie**

Wanneer je kolonie een stukje ouder is of een uitdaging nodig heeft, kan je ook je satéprikkers en spekjes ook vervangen door bamboestokken en elastiek. Hierdoor krijg je een levensgrote toren in plaats van een schaalmodel