Knope (b)

Graad 2

A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. Verskillende knope en hul gebruike aan te leer.
2. Handvaardigheid aan te leer.

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. Twee toue van 1 m lank van verskillende diktes en kleure, aanskaf.
2. Weet hoe om die tou te versorg vir maksimum leeftyd.
3. Die volgende knope korrek en sonder huiwering kan maak:

   SKUIFKNOOP

   KNIEHALTER

   VOORSLAG

   TOU OPROL

   KETTING STEEK
4. Die nut en doel van elke knoop ken.
5. Met die aangeleerde knope ‘n knopespel saam met sy maats speel.
6. ‘n Projek maak.

C AANBIEDING

1.Offisier sorg dat die toue beset is voor die kind met die toue begin werk.

2.Katoen word verkieslik gebruik en sorg dat die tou sag en buigbaar genoeg is vir die kind om mee te werk.

3.Die offisier moet die verskillende knope self goed ken. Die knope moet herhaaldelik gemaak word. Gereelde oefening tydens vergadertye en kampe sal baie help om knope maklik te maak. Dit sal etlike ure neem voordat almal die knope werklik met vertroue en korrek kan maak. Uitdagings teen tyd onder mekaar sal entoesiasme aanwakker.

4.Skep geleentheid dat elke kind die knope kan toepas. Byvoorbeeld voorslagknoop en kniehalterslag by vlaghysing en skuifknoop by noodhulp.

5.Speel dikwels en baie touspele met die kinders om hulle gemaklik met die toue te laat omgaan.

6.Voorbeelde van projekte: Maak skoen uit karton, ryg en maak met skuifknoop vas. Maak ’n klein vlagpaal en vlaggie of ‘n pop