Touwerk (c)

Graad 5

A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. Verskillende knope en hul gebruike aan te leer.

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. Die toue se punte beset.
2. Weet hoe om toue te versorg vir die maksimum leeftyd.
3. Kennis dra van die voor- en nadele van nylontou, katoentou en sisaltou.
4. Weet watter tou geskik is vir:
   - Vlagtoue.
   - Kampgeriewe.
   - Om 'n motor te tou.
   - Om 'n pakkie vas te maak.
5. Die volgende knope en vaswoel korrek en sonder huiwering self kan maak:
   - Skuifknoop.
   - Voorslagknoop.
   - Kniehalterslag.
   - Skenkelknoop.
   - Kruisvaswoel.
   - Vissersknoop.
   - Booglynknoop.
6. Die nut en doel van elke knoop ken.
7. Al ses knope en die kruisvaswoel moet op ‘n knopebord gemonteer word. lkeen van die knope en die kruisvaswoel in 'n projek (knopebord) of op skaalmodel demonstreer.
8. ‘n Artikel van toue maak.
9. Met die genoemde knope by vereiste 5, knoopkrieket speel saam met sy maats.

B AANBIEDING

1. Twee katoentoue wat elk 1,5 m lank en ongeveer is en verkieslik van verskillende diktes (7mm en 6mm) en kleure, moet beskikbaar wees vir elke kind wat kan dien as oefentou. Die toue kan maklik gekleur word met materiaalkleursel.
2. Vereistes 1en 2. Versorging van die toue is belangrik en dit wat die tou se leeftyd verkort, moet uitgewys word. Die dikker tou moet voor gebruik beset word. Elkeen moet dit doen. Die dun tou se punt kan af-gewerk word deur dit in koue lym te steek en die vesels teenmekaar te druk.
3. Vereiste 3. Gebruik nylon- en katoentou as hulpmiddels wanneer u die verskille, voordele en nadele uitwys.
4. Vereiste 4. Soos by vereiste 3 moet die verskillende soorte tou beskikbaar wees. Ter illustrasie kan die verkeerde tou op die verkeerde plek gebruik word, byvoorbeeld 'n vlag hys met dun tou.
5. Vereiste 5 en 8. Die Offisier moet die knope self baie 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.
6. Vereiste 6. Skep geleentheid dat elke kind die knope toepas waar dit gebruik word, byvoorbeeld voorslagknoop en kniehalterslag by vlaghysing en die skuifknoop by die gereedmaak om 'n pakkie te pos.
7. Vereiste 7. Spreek vanself

8. Vereiste 8. Probeer iets oorspronkliks uitdink, soos ‘n vlot, kampstoel of kampyskas.

9. Vereiste 9. Verdeel die span in twee groepe. Laat hulle in twee rye ongeveer drie meter uitmekaar staan. Groepe A en B kyk na mekaar.

10. Elke groep stel 'n hardloper aan (C en D).

C (hardloper vir groep A)

X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
Groep A	**Groep B**

D (hardloper vir groep B)

E (skeidsregter)

Gee aan groep A 'n tou wat dubbeld gevou is. Die groeplid kry die tou by E. Die los punte en die oog hang grond toe. Hy gooi die tou na enige lid in groep B en noem 'n knoop se naam. Sodra die knoop se naam genoem is begin groep A se hardloper tussen C en D hardloop. Elke voltooide lengte tel vir 'n lopie. Hy hou aan hardloop totdat die een wat die knoop maak klaar is en "stop" skree. Die skeidsregter E kyk of die knoop reg is. As dit reg is, kry groep B kans om die tou te gooi en gaan groep A se hardloper na sy plek. Indien dit verkeerd is, gaan groep A se hardloper aan met hardloop en moet die knoop losgemaak en oorgemaak word. Die groep met die meeste lopies is die wenner.