

Spelen met knopen en pionieren



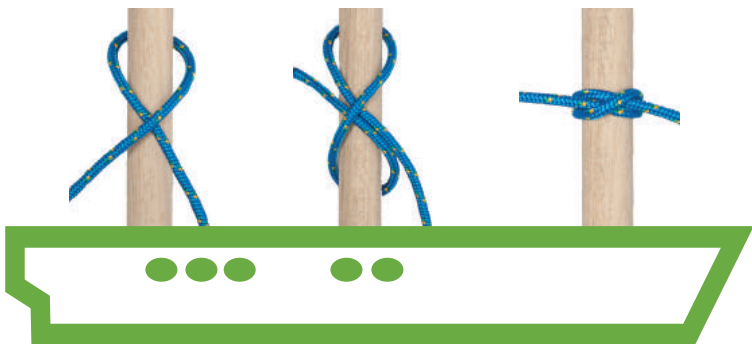
jong
nederland

Knopen	5
Sjorringen	56
Spelen	64
Pionieren	109



Mastworp

Sla het uiteinde van het touw om de pionierpaal heen. Leg het uiteinde kruiselings over zichzelf. Haal het uiteinde nog een keer om de pionierpaal heen. Steek het uiteinde vervolgens onder zichzelf door. Trek het touw aan.



Als de top van een paal vrij is, kun je ook een andere methode gebruiken: maak twee tegenover elkaar liggende lussen in het touw, leg deze op elkaar en schuif dan beide over de paal.



Vorksjorring

Gebruik de vorksjorring om twee palen aan elkaar te knopen die later in een vork komen te staan: een tweepoot.

1. Leg de pionierpalen aan de onderkant gelijk zodat je een rechte vork krijgt.
2. Begin met een mastworp (met voorslag) op de ene pionierpaal en draai beide einden in elkaar.
3. Maak zeven slagen om beide pionierpalen.
4. Woel drie keer (tussen de pionierpalen, over de slagen).
5. Werk de sjorring af met een mastworp (met voorslag) op de andere pionierpaal onder de sjorring. Werk de rest van het touw netjes weg met bijvoorbeeld halve steken.



Knopenloop

Een speler heeft een touw en loopt daarmee rond de kring en legt het touw achter een speler neer. De spelers in de kring hebben de ogen dicht. Op het teken van de spelleiding kijken de spelers om; de speler waar het touw achter ligt, pakt het touw. De speler maakt daarin de knoop die de spelleiding van te voren genoemd heeft en probeert die gelegd te hebben voor de loper zijn plaats bereikt heeft. De loper mag naar zijn plaats gaan nadat hij nog een volle ronde om de kring gelopen heeft. De speler die het niet lukt de knoop op tijd gelegd te hebben, krijgt een punt. Lukt het de speler wel, dan krijgt de loper een punt. Wie heeft het minste punten?



Touwtrekken met een autoband

Nodig: autoband en 2 touwen

Maak twee groepen en nummer de spelers. Tussen de groepen in ligt een autoband in het midden van het veld. De spelleiding staat bij de band en noemt een nummer en een knoop. De spelers met dat nummer rennen naar de autoband en knopen het touw vast aan de band. Zodra de knoop is goedgekeurd mag er getrokken worden. De sterkste wint.

Verborgene knopen

Nodig: touwen, laken/theedoek

Laat een aantal knopen zien en dek deze af met een laken of theedoek. De spelers schrijven daarna op welke knopen ze hebben gezien.



Kampkeuken

Een kampkeuken bestaat uit twee driepoten, met daartussen een tafelblad en twee banken. Over een tussen de twee driepoten gespannen touw kun je bij slecht weer een zeil hangen. Je gebruikt twee sjorringen bij het bouwen van een kampkeuken: de kruissjorring en de achthoekige sjorring.

Let bij het maken van een keukentafel op de maten. Als je een hele week aan deze tafel moet zitten en eten, is het handig als je ook comfortabel kan zitten. Ook een RECHT tafelblad is heel prettig...

