

Knopen



Het insigne “Knopen” valt onder het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. De welpen leren de basisbeginselen van omgaan met touw. Welke knopen bestaan er en waar dienen ze voor? Wat zijn de eigenschappen van touw? Dit bereid hen voor op het grotere pionierwerk wat volgt bij de scouts.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Knopen	Aan de hand van instructie of voorbeeld zelf kunnen maken: - halve steek - achtknoop - slipsteek Maak met behulp van de knopen van dit niveau je eigen armbandje of ketting.	Hetzelfde als bij niveau 1 met daarbij: - platte knoop - mastworp Maak je eigen knopenbord waar je de knopen van niveau 1 en 2 op vast maakt.	Hetzelfde als bij niveau 2 met daarbij: - paalsteek - schootsteek - timmersteek Maak je eigen knopenbord met de knopen van de drie niveaus.
2 Spelen met knopen	Maak een touw om mee te touwtrekken. Maak hiervoor een lapje stof vast in het midden van het touw. Leg ook een aantal knopen in het touw waar de welpen zich aan vast kunnen houden bij het touwtrekken. Speel een spelletje touwtrekken met je horde.	Maak met behulp van minimaal 3 touwen en platte knopen een superlang springtouw waar je met minimaal 10 personen mee kunt touwtje springen. Ga met elkaar touwtje springen.	Maak met behulp van de door jou geleerde knopen een 'bandschommel', met behulp van een touw en autoband aan een balk of stevige boomtak. Laat je schommel controleren door de leiding.
3 Creatief met touw	Wat is het sterkst? Probeer een jerrycan met water op te hangen. Neem bijvoorbeeld lang gras, gevlochten gras, sisaltouw, een panty, heel dik touw etc. Met welk ‘touw’ blijft de jerrycan het beste hangen?	Maak je eigen touw van materialen uit de natuur. Maak het zo sterk mogelijk door te vlechten of strengen te draaien.	In het clubhuis zijn verschillende touwen. Maak een collage met stukjes van het touw. Of Teken de verschillende soorten touw na en schrijf er bij voor welke activiteit je welk soort touw gebruikt.
4 Omgaan met touw	Laat zien dat je met hulp van je leiding, touwen goed kunt opslaan/opschieten en opruimen.	Leg aan andere welpen uit hoe ze zelf touwen goed kunnen opslaan/opschieten en opruimen.	Controleer of de touwen in je clubhuis goed zijn opgeslagen/opgeschoten en opgeruimd en verbeter het als dit nodig is. Als touwen rafelig zijn, laat dit dan aan de leiding zien, zodat de leiding dit kan repareren.

<p>5 Leer iemand anders een knoop</p>	<p>Vertel aan de andere welpen waarvoor je de knopen van opdracht 1 (niveau 1) kunt gebruiken.</p>	<p>Leg aan de andere kinderen van je horde of nest uit hoe ze de knopen van opdracht 1 (niveau 1) moeten maken.</p>	<p>Leg aan enkele andere welpen van je horde of nest uit hoe ze de knopen van opdracht 1 (niveau 2) moeten maken en controleer of ze het goed doen.</p>
<p>6 Knopen estafette</p>	<p>Doe met hulp van je leiding een 'slipsteekestafette'. Neem voor elk groepje een touw. In elk touw leg je net zoveel slipsteken als er kinderen in een groepje zitten. Dus: heb je 4 groepjes met elk 5 welpen, dan neem je 4 touwen en maak je in elk touw 5 slipsteken. De touwen worden bij het keerpunt neergelegd. Om beurten rent een welp van elk nest naar het touw en trekt er een slipsteek uit. Heb je de slipsteken goed gemaakt en lukt het om alle slipsteken één voor één los te trekken, dan hebben de andere kinderen jou uit de knoop geholpen en ben je geslaagd voor deze test!</p>	<p>Doe met hulp van je leiding een estafette met je horde. Elk nest krijgt 4 palen en een touw. Leg eerst uit hoe ze de palen met behulp van een timmersteek aan elkaar vast moeten maken. Van elk nest moet de looper steeds 5 à 10 meter afleggen tot het keerpunt, hij/zij sleept de bundel palen achter zich aan. Als de knoop goed vast zit, lukt dit! Bij het keerpunt omdraaien en terugrennen en de bundel overgeven aan de volgende. Het nest dat het eerste klaar is wint. Als een bundel palen losgaat, moet deze eerst opnieuw met een timmersteek vastgebonden worden.</p>	<p>Doe met hulp van je leiding een 'platte knopen' estafette. Leg eerst uit aan de andere welpen in je horde hoe ze een platte knoop moeten maken. elk estafettegroepje moet de looper die bij het keerpunt komt, eerst een platte knoop maken, voordat hij/zij weer terug mag rennen om de volgende aan te tikken.</p>