

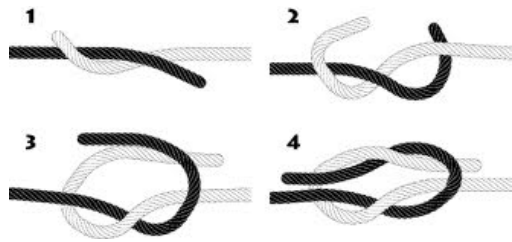
Workshop Pionieren voor beginners

De basis van deze workshop zijn om de basisknopen te leren om een goed en leuk pionier object met je speltak neer te zetten.

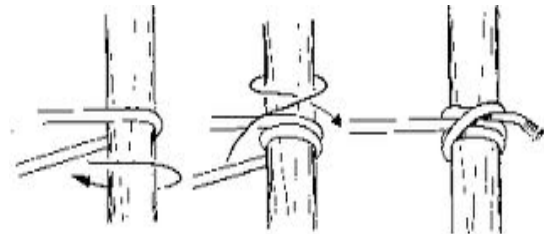
Hiernaast geven we een aantal praktische tips qua knopen en spelideeën.

De basisknopen:

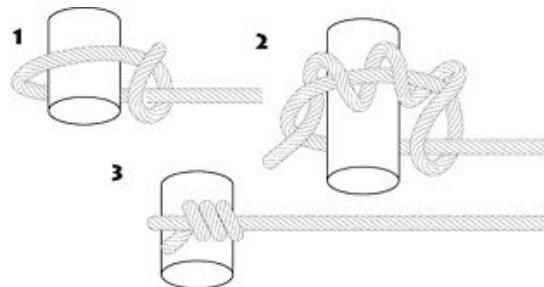
Platte knoop:



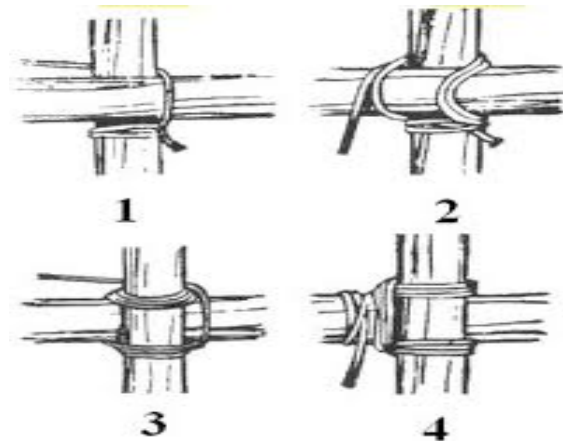
Mastworp:



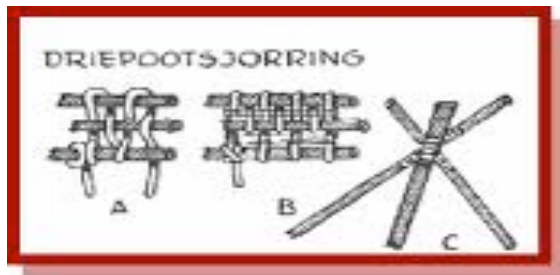
Timmersteek:



Kruissjoring:



8-sjorring(ook vaak driepootsjorring genoemd):



Met deze basisknopen kun je een heel eind komen....

Enkele praktische tips:

Begin je sjorring met een timmersteek, is voor veel kinderen makkelijker dan een mastworp

Eindig je sjorring met een slippende mastworp, dan krijg je hem altijd makkelijk los.

Begin je sjorring onder de plek waar je gaat knopen, en eindig hem boven de sjorring.

Werk het touw dat je over hebt na de sjorring netjes weg.

Houd je sjorring compact, netjes en strak, ruimte in je sjorring= een losse sjorring.

Enkele spel-ideeën:

Knopen-memory: Spreekt eigenlijk voor zich, wie herkent de knopen, en vind er het bijpassende andere kaartje met plaatje of naam bij....

Knopen-bord: Maak met je speltak 1 bord voor in het lokaal, of allemaal 1 voor thuis.....leuk, rustig programma, met een eind resultaat wat ze mee naar huis kunnen nemen.

Knopen-estafette: Een aantal ploegen die tegen elkaar strijden op een hindernisbaan(tje), met als laatste opdracht het maken van een knoop(willekeurig genoemd of blind uit de hoge hoed getrokken) als de knoop goed is gelegd, mag de volgende aan het parcours beginnen

Sloop de toren: Maak een aantal teams, zo groot dat ze allemaal kunnen mee knopen. Deze teams gaan een "fort" bouwen met zoveel mogelijk palen en correcte knopen/sjorringen. De bedoeling is om touwen en hout te stelen bij de tegenpartij. Op de heenweg mogen ze getikt worden en moeten ze opnieuw beginnen, op de terugweg met evt hout en touw niet i.v.m. veiligheid. Als ze "binnen" zijn bij tegenpartij, mogen ze een vooraf bepaalde tijd besteden aan het losmaken van knopen en palen, tijd om: terug naar eigen "fort". Winnaar is het team dat na het spel het grootste "fort" heeft. Erg leuk is om dit bij lekker weer aan te vullen met waterballonnen, emmers en tuinslangen.

De grootste tip is eigenlijk: herhalen, herhalen, herhalen.....maar dan wel met kleine hapjes. Er zijn maar heel weinig kinderen die je een hele opkomst kunt boeien met het leren van knopen en sjorringen....Dus laat deze regelmatig als klein onderdeel in je programma terugkomen.

Vlagverovertje spelen? Een paar takken tegen een boom gooien is al vaak een "hut", je kunt ook daar een paar sjorringen toevoegen.

Kookprogramma? Bouw met de hele groep een kampkeuken, help als leiding mee, das al anders dan tafels en toch snel klaar.

In vele doordraaispellen kun je een knoopopdracht verwerken, zo verzand je niet in hele hele opkomst “knopenklas”

Veel plezier!!!!