

Erätaidot: SOLMUSSA

2. vuosi:
KIELO

AIHE: Solmut

SUORITUSPAIKKA: Retki tai kerho

KESTO: 1 tunti

TAVOITE: Polunkävijä oppii tekemään ja käyttämään seuraavia solmuja: merimiessolmu, jalussolmu, paalusolmu, kalastajansolmu, kahdeksikko ja lippusolmu

SISÄLLÖT:

- Hyvän solmun ominaisuudet
- Solmujen tekeminen
- Solmujen käyttötarkoitukset

TARVIKKEET: Vähintään yksi solmunaru jokaisella polunkävijälle.

Toiminta

1. ALOITUS: IHMISSOLMU

kesto noin 5 minuuttia

Mennään kaikki yhteen kasaan silmät kiinni ja jokainen ottaa toisiaan käsistä kiinni, avataan silmät ja yritetään "avata solmu" niin että ei irroteta käsistä. Voidaan toistaa useammankin kerran jos halutaan.

2. AIHEEN KÄSITTELY: MITÄ TEHDÄÄN?

kesto noin 30 minuuttia

Tutustutaan hyvän solmun ominaisuuksiin:

- Se on luotettava
- Se on nopea- ja helppotekoinen
- Se voidaan avata helposti
- Se ei vahingoita köyttä
- Se sopii hyvin käyttötarkoitukseensa
- Se on siisti ja hyvännäköinen

Opetellaan solmujen tekemistä solmu kerrallaan: merimiessolmu, jalussolmu, paalusolmu, kalastajansolmu ja kahdeksikko ja lippusolmu. Mietitään solmujen käyttötarkoitukset. Voidaan harjoitella solmuja sekä solmukisapukkiin että todellisiin käyttökohteisiin.

Solmujen teko-ohjeita ja käyttötarkoituksia emme julkaise tämän materiaalin yhteydessä. "Tietoa aiheesta"-kohdasta löytyy lähdevinkejä joista löydät solmujen teko-ohjeet ja käyttökohteet.

Polunkävijöiden solmukisassa solmut tehdään tuki ympärille tässä järjestyksessä: tukkiytyky, merimiessolmu, siansorkka, jalussolmu, kalastajansolmu ja paalusolmu.

3. LOPETUS: LEIKIN NIMI

kesto noin 5 minuuttia

Kerrataan lyhyesti yhdessä tänään opetellut solmut ja niiden käyttötarkoitukset. Muodostetaan joukkueita jos kerhossa on polunkävijöitä enemmän kuin kuusi. Yhteen joukkueeseen enimmillään kuusi pelaajaa. Jokaiselle joukkueelle annetaan yksi solmunaru. Päätetään aloittaja, esim. se jonka syntymäpäivä on lähimpänä juhannusta. Aloittaja tekee jonkun tänään opituista solmuista ja kertoo tekemänsä solmun käyttötarkoituksen. Sen jälkeen hän antaa/heittää narun seuraavalle joka avaa solmun ja tekee jonkin toisen tänään opitun solmun ja kertoo sen käyttötarkoituksen. Sen jälkeen hän antaa/heittää narun jollekin joka ei vielä ole tehnyt solmua ja kertonut käyttötarkoitusta. Näin jatketaan kunnes kaikki kuusi solmua käyttötarkoituksineen on käyty läpi.

+ HARTAUS

Muista pitää hartaushetki kerhon alussa ja/tai lopussa. Voit tehdä sen millä tavalla tahansa, tässä muutama idea tälle kerralle:

- Lukekaa Raamatusta Tuom. 15:13-14 kuinka Simson Herran avulla katkoi häntä sitovat köydet.
- Voitte lukea jotakin nuortenkirjaa luvun kerrallaan jatkokertomuksena.
- Kirjoittakaa rukous- ja kiitosaiheita kerhon yhteiseen rukouskirjaan.
- Jos joku polunkävijöistä on opetellut Raamatun tekstin ulkoa, hän voi esittää sen.

KERTAUS SEURAAVASSA KERHOSSA PIDETTÄVÄKSI

kesto noin 5 minuuttia

Jokainen tekee yhteen naruun niin monta erilaista solmua kuin osaa tai pystyy. Lopuksi lasketaan solmut.

Lisätietoa

TIETOA AIHEESTA

- Internetistä tai kirjastosta hakusanalla solmu tai solmut
- Partiowikissä on paljon solmuja
- Kaiken maailman solmut, Geoffrey Budworth, WSOY 1998
- Suuri retkeilykirja, Olli Aulio, Gummerus 1994

AIHEESEEN LIITTYVÄT HARRASTEMERKIT

- Solmut

TAUSTAKUVAN LÄHDE: www.freevector.com/free-forest-landscape-background-vector-18894