

SCOUBEZZTM

ORIGINAL



POPPETJES



DIEREN



LETTERS & CIJFERS



JUWELEN



EIGEN FANTASIE



SLEUTELHANGERS

A Beginnen met knopen met vier/4 uiteinden (twee/2 touwtjes nodig)

1. Leg met behulp van één touwtje een platte knoop om een pen of potlood. Zorg ervoor dat beide uiteinden gelijk van lengte zijn. Steek het andere touwtje onder de platte knoop door en zorg opnieuw dat beide uiteinden gelijk van lengte zijn (afbeelding 1).

2. Begin nu met knopen aan de hand van een van de volgende technieken. De allereerste lussen maak je altijd met de twee uiteinden van het touwtje dat je hebt gebruikt om de platte knoop om een pen of potlood leggen (afbeelding 2).

3. Trek alle touwtjes strak, maar houd ze gelijk van lengte (afbeelding 3). Daarna verwijder je de pen of het potlood.

B Rechte knooptechniek met vier/4 uiteinden (twee/2 touwtjes nodig)

4. Leg met behulp van één touwtje een platte knoop om een pen of potlood. Zorg ervoor dat beide uiteinden gelijk van lengte zijn. Steek het andere touwtje onder de platte knoop door en zorg opnieuw dat beide uiteinden gelijk van lengte zijn.

5. Startpositie. Maak kruislingse lussen met touwtjes 1 en 2. Leg touwtje 3 (kruislings) over touwtje 1 en haal het door de lus van touwtje 2 heen. Doe hetzelfde in tegenovergestelde richting met touwtje 4. Trek alle touwtjes strak, maar houd ze gelijk van lengte.

6. Herhaal de stappen van B5, maar nu in tegenovergestelde richting.

C Ronde knooptechniek met vier/4 uiteinden (twee/2 touwtjes nodig)

4. Leg met behulp van één touwtje een platte knoop om een pen of potlood. Zorg ervoor dat beide uiteinden gelijk van lengte zijn. Steek het andere touwtje onder de platte knoop door en zorg opnieuw dat beide uiteinden gelijk van lengte zijn.

5. Startpositie. Maak diagonale lussen in touwtjes 3 en 4. Leg touwtje 1 (diagonaal) over touwtje 3 en haal het door lus 4 heen. Doe hetzelfde in tegenovergestelde richting met touwtje 2.

6. Trek alle touwtjes strak, maar houd ze gelijk van lengte. Herhaal de stappen van C5 en ga verder in dezelfde richting.

D Rechte knooptechniek met zes/6 uiteinden (drie/3 touwtjes nodig)

4. Raadpleeg "Beginnen met knopen", punt 1. In plaats van één touwtje steek je nu twee touwtjes onder de platte knoop door.

5. Startpositie. Maak kruislingse lussen in touwtjes 1, 2, 3 en 4. Leg touwtje 5 (kruislings) over touwtje 1, haal het door lus 2 heen, leg het over touwtje 3 en haal het door lus 4 heen. Doe hetzelfde in tegenovergestelde richting met touwtje 6. Trek alle touwtjes strak, maar houd ze gelijk van lengte.

6. Herhaal de stappen van D5, maar nu in tegenovergestelde richting.

E Ronde knooptechniek met zes/6 uiteinden (drie/3 touwtjes nodig)

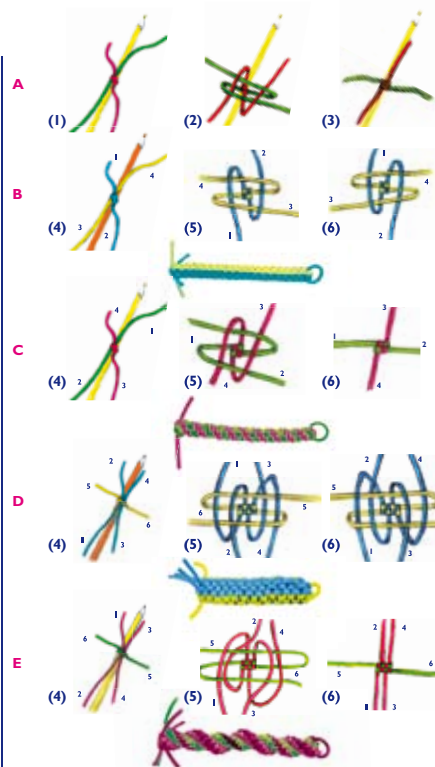
4. Raadpleeg "Beginnen met knopen", punt 1. In plaats van één touwtje steek je nu twee touwtjes onder de platte knoop door.

5. Startpositie. Maak diagonale lussen in touwtjes 1, 2, 3 en 4. Leg touwtje 5 (diagonaal) over touwtje 4, haal het door lus 3 heen, leg het over touwtje 2 en haal het door lus 1 heen. Doe hetzelfde in tegenovergestelde richting met touwtje 6.

6. Trek alle touwtjes strak, maar houd ze gelijk van lengte.

Het knopen voltooien

7. Doe een kleine druppel kunststoflijm op de voorlaatste knoop. Hierna leg je de allerlaatste knoop. Laat de lijm drogen. Tenslotte knip je de touwtjes netjes af met behulp van een schaar.



Weekmaker vrij

(voldoet aan de EU richtlijnen voor speelgoed)



Scoub International BV

www.scoubeezz.com

info@scoubeezz.com

F963

ASTM

This Product meets or exceeds ASTM toy safety regulations



Suitable for children aged 6+

