

# OEFENVRAGEN 3

CWO II Jeugd

## DE ANTWOORDEN

- Welk bootje ligt het slimst/écht-niet-slim aan de steiger en waarom?**
  - **Bootje 1:** het slimst, omdat KOP IN-de-wind langswal en kan zo wegvaren
  - **Bootje 2:** écht-niet-slim, omdat kop MET-de-wind-mee (VOOR-de-wind), dus zeil vangt wind, dus moet het zeil strijken anders vliegt de boot op de steiger bij wijze van spreken, kan heel lastig wegvaren en had gewoon kop-in-de-wind zolas boot 1 moeten aanmeren
- Je moet boei 2 aan BB houden en naar het eiland toe en het eiland aan BB houden. Teken de richting in een lijn als het bootje wegvaart.**
- Je moet om het eiland, eiland aan BB houden en daarna tussen het eiland en boei 1 naar boei 2 en weer aanmeren. Teken de ZEILlijnen (dus nus hoe je echt daarnaartoe vaart).**
- Schrijf bij elk rak de naam (aan-de-winds/voor-de-winds rak enz.)**
- Teken op elke lijn een bootje, het zeil en de stuurman.**
- Hoeveel keer gaat het Bootje OVERSTAG/GIJPEN:**
  - **Bootje 1:** 3 Keer OVERSTAG, 0 Keer GIJPEN
  - **Bootje 3:** 5 keer OVERSTAG, 1 keer GIJPEN
- Je meert weer aan: waar moet je opletten als je aanmeert als:**
  - **Bootje 1: LANGSWAL:**
    - **A. opschierter maken (= IN-de-wind aanmeren) :**  
dus Aan-de-wind toevoeren, evt. Snelheid mider doro zeil vieren, OPSTUREN tot kop IN-de-wind, aanmeren en landvast vastmaken
    - **B. AAN-de-wind aanmeren:**  
Dus Aan-de-wind toevaren, snelheid minder door zeil vieren, AAN-de-wind aanmeren en landvast vastmaken
  - **Bootje 3: LAGERWAL:**  
Dus VOOR-de-wind toevaren, tijdig vóór de wal HALVE-winds of zelfs AAN-de-wind je schoot uitscheren (achtknoop eruit/haakje los), bij harde wind spriet en/of mast eruit, deinzend naar lagerwal (evt. Zwaard en roer eruit) en aanmeren en landvast vastmaken

