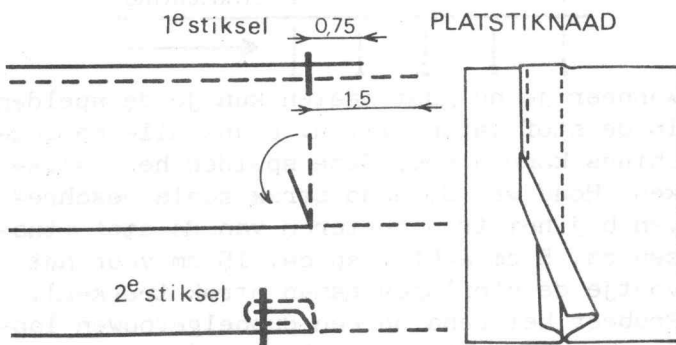


vervolg stikken...

Mocht je deze methode willen gebruiken, laat het band dan niet de hoek om lopen. Dit geeft zo'n prop. Na het vouwen vallen de verstevigde randen in de hoek over elkaar. Naai over een lengte van 50 cm stof slechts 48 cm band mee.

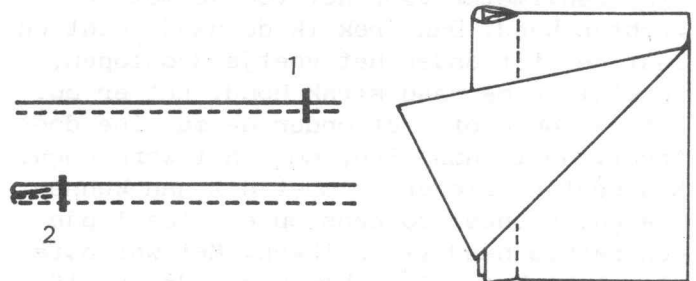
Enkele naden.

Nog iets over naden. De eerder in "VLIEGER" beschreven platstiknaad is niet geheel correct. Hier de juiste manier van werken.



1. Spreekt voor zich.
2. Leg het werk open, vouw de naad naar links, sla de lange zoom om de korte zoom heen en stik deze vast.

Omdat er mensen zijn die hardnekkig over een "Engelse-naad" blijven spreken, zal ik deze ook even tekenen. De naad blijft dus los achter het werk hangen, maar de rafels zitten binnenin.



Tenslotte nog een tip. In een manufacturen-zaak kun je band bestellen waarin je naam geweven staat. Voor f 17.- heb je 100 "naampjes" van max. 25 letters. Voor 100 "naampjes" over twee regels betaal je f 22.-. Nadat een van onze vliegers er met de noorzerson vandoor was gevlogen heb een serie "naampjes" laten maken met o.a. on telefoonnummer er in. We hebben gelukkig nog niet behoeven te testen of dit werkt!

Mariëtte van Donselaar, Waalre.

bermuda

Het ontwerp van deze achtkantige vlieger hebben we ontvangen van Henny Bal uit Noordwijk. Henny heeft deze vlieger vrij groot uitgevoerd nl. met een spanwijdte van 2 m, hetgeen een oppervlak betekent van 2,8 m². Dit is echt geen kleinigheid aangezien de vliegerslechts stokken van 8 mm heeft. Het is dan ook uitgesloten om bij meer dan windkracht 3 te vliegeren. Grote vliegers als deze worden bijna altijd van spinnaker nylon gemaakt. Wat je echter niet zo vaak ziet is, dat ze in elkaar worden gelijmd!

Henny gebruikt Bisontex (eventueel Bisonkit of Prit snelkit) dat is een zogenaamde kontaktlijm. Bij deze lijm moeten beide delen met lijm worden ingesmeerd, hierna 5 min. laten drogen en daarna bevestigen. Ook de verstevigingen op de 8 hoekpunten zijn met lijm aangebracht. De bevestiging van de hoekpunten aan de stokken gebeurt

