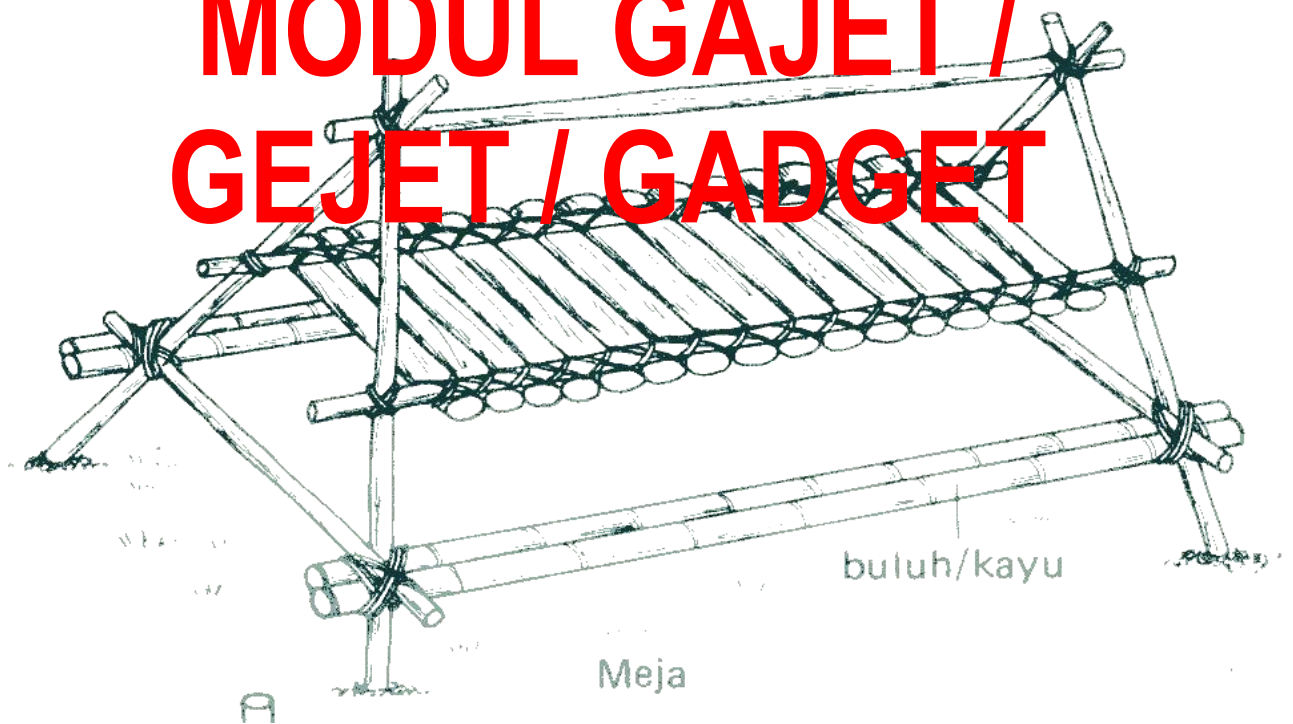


MODUL GAJET / GEJET / GADGET



Disediakan oleh;

Kapten KRS Abdul Halim. Hashim

Jurulatih KRS IPG Kampus Keningau, Sabah

Bekas Ketua Jurulatih KRS

Daerah Gombak, Selangor

Pengenalan

Aktiviti perkhemahan adalah merupakan di antara aktiviti yang menarik dan diminati oleh sebahagian besar pelajar yang terlibat dalam aktiviti kokurikulum khususnya ahli-ahli Unit Beruniform seperti Kadet Remaja Sekolah.

Apabila kita melakukan aktiviti perkhemahan, beberapa perkara harus diberi perhatian serius dan dilaksanakan secara terancang dan selamat antaranya;

- i. kaedah menyimpan dan menyusun kelengkapan makan dan minum seperti pinggang, cawan, sudu dan garfu, kuali dan sebagainya.
- ii. Kekemasan susunan kasut dan peralatan perkhemahan seperti cangkul, pencakar dan seumpamanya
- iii. Tempat makan dan menyidai pakaian dan papan kenyataan.

Susunan dan penyimpanan peralatan dan bahan perkhemahan boleh dibuat dan disediakan dengan membina atau membuat rak dan penyangkut daripada bahan-bahan yang ada di sekitar kawasan perkhemahan seperti pokok buluh, pokok bertam, anak-anak kayu, rotan, daun nipah / rumbia dan sebagainya.

Dengan demikian, segala peralatan dan bahan perkhemahan terutamanya makanan akan tersusun rapi dan kemas walaupun kita berada di kawasan perkhemahan.

Maksud Gajet

- i. Gadget – menurut kamus Komprehensif Bahasa Melayu ia bermaksud alat atau mesin yang kecil.
- ii. Gajet – binaan yang dibuat menggunakan bahan-bahan sekitar perkhemahan dan dicantum/dikukuhkan menggunakan tali/pengikat bagi menggantikan perabot rumah di tapak perkhemahan.

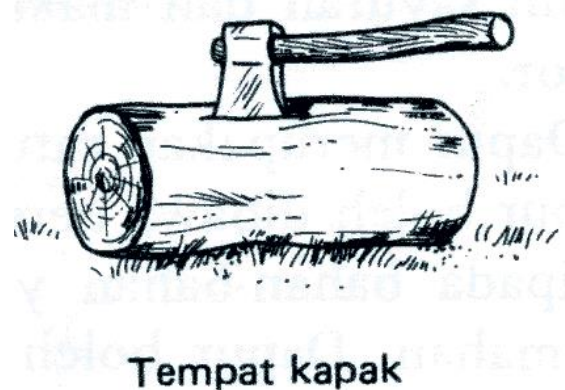
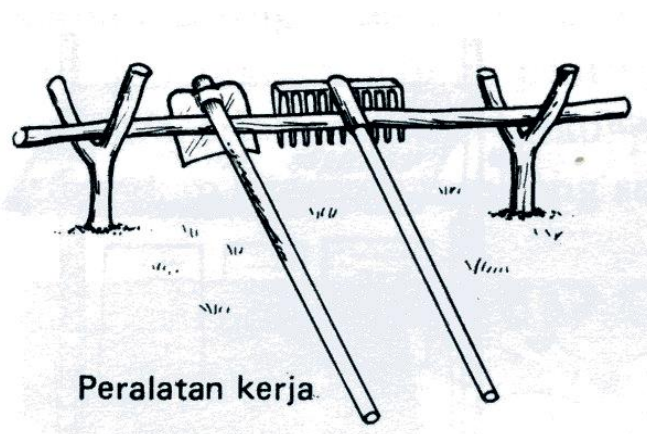
Tujuan Gajet

- i. Tempat menyimpan, menyusun dan memperagakan bahan, peralatan, pakaian dan maklumat di tapak perkhemahan.
- ii. Melindungi makanan dari tercemar
- iii. Mengelakkan kemalangan seperti terlanggar peralatan yang tajam

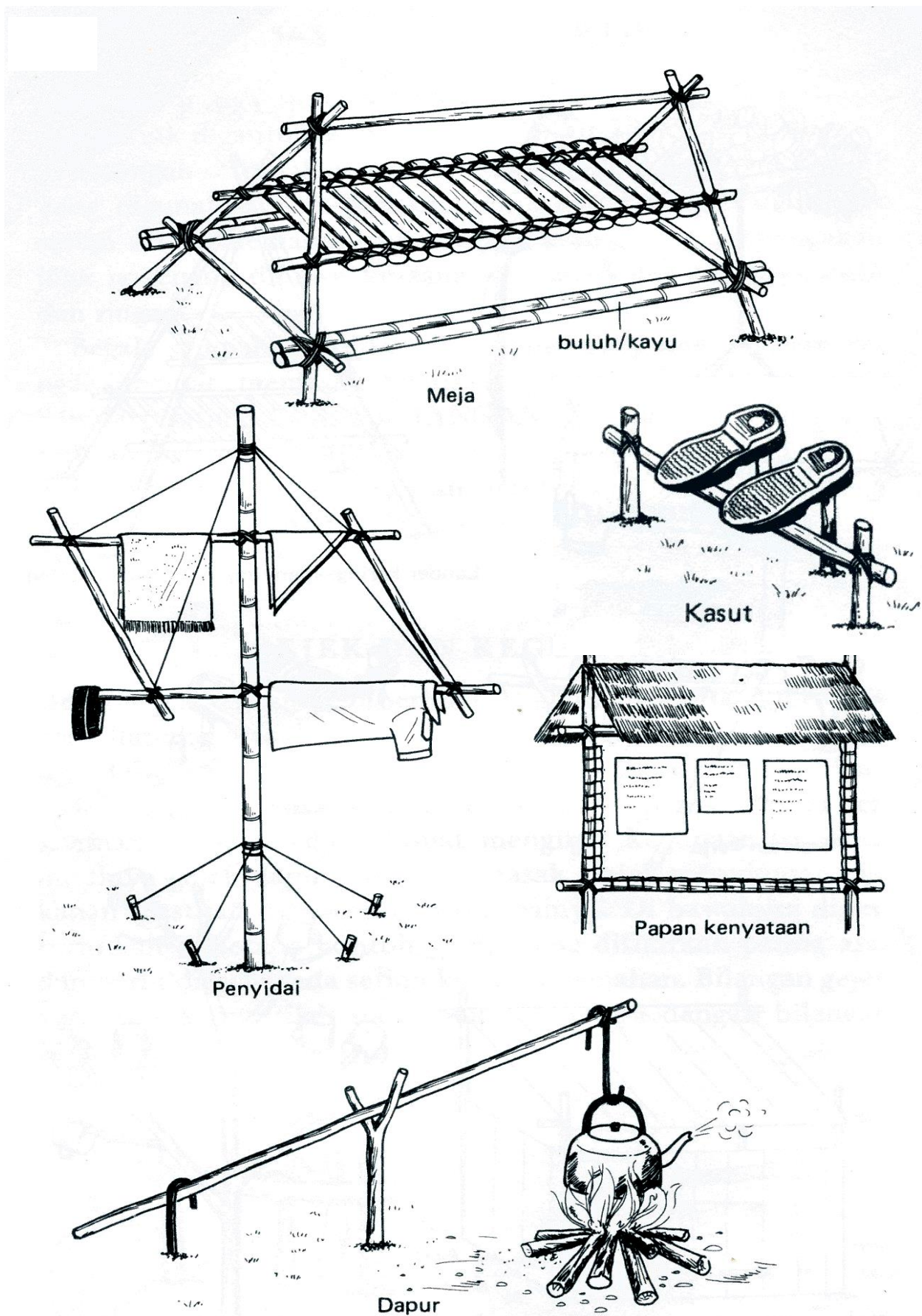
- iv. Memudahkan kita merujuk atau mendapatkan maklumat
- v. Mencantikkan pemandangan di kawasan perkhemahan
- vi. Memudahkan kerja-kerja memasak dan menghidang makanan
- vii. Menjadi mercu tanda perkhemahan seperti pintu gerbang dan tiang bendera.

Jenis-jenis Gajet

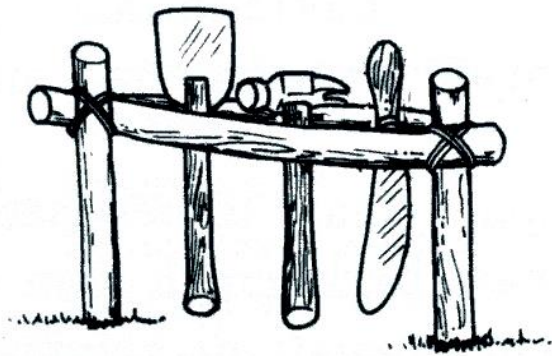
- i. Gajet tempat kasut
- ii. Gajet ampaian pakaian
- iii. Gajet pintu gerbang dan jambatan
- iv. Gajet tiang bendera
- v. Gajet papan kenyataan
- vi. Gajet makanan
- vii. Gajet penyangkut periuk dan cerek untuk masak
- viii. Gajet tempat menyimpan bahan-bahan masakan seperti kicap, cuka dan sebagainya.
- ix. Gajet tempat peralatan seperti cangkul, parang, pencakar, tukul dsb
- x. Gajet pagar dan sebagainya



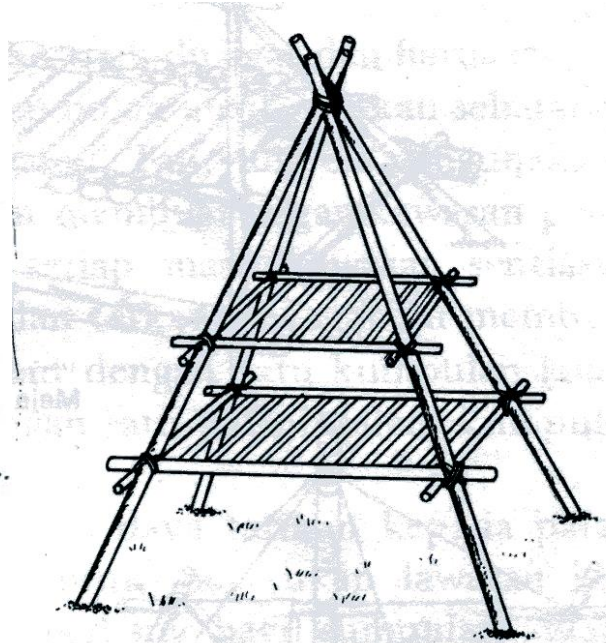
Gajet tempat peralatan perkhemahan



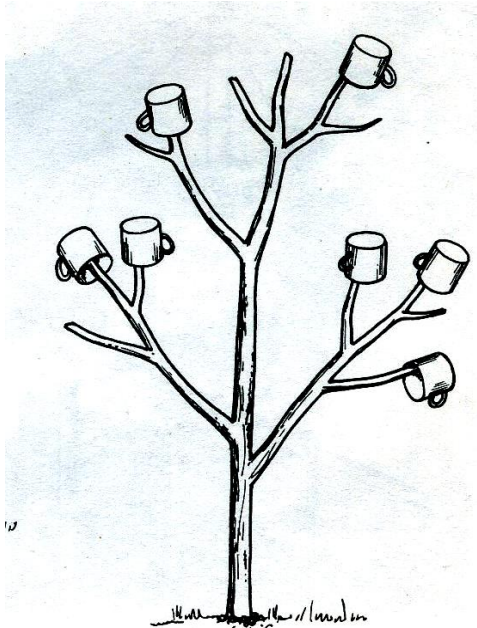
Pelbagai jenis gajet dan kegunaannya



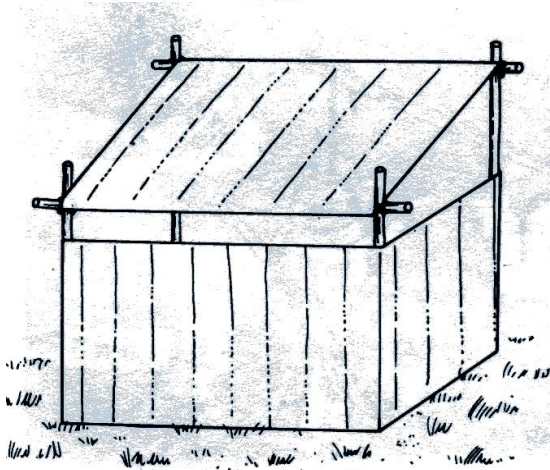
Peralatan kerja



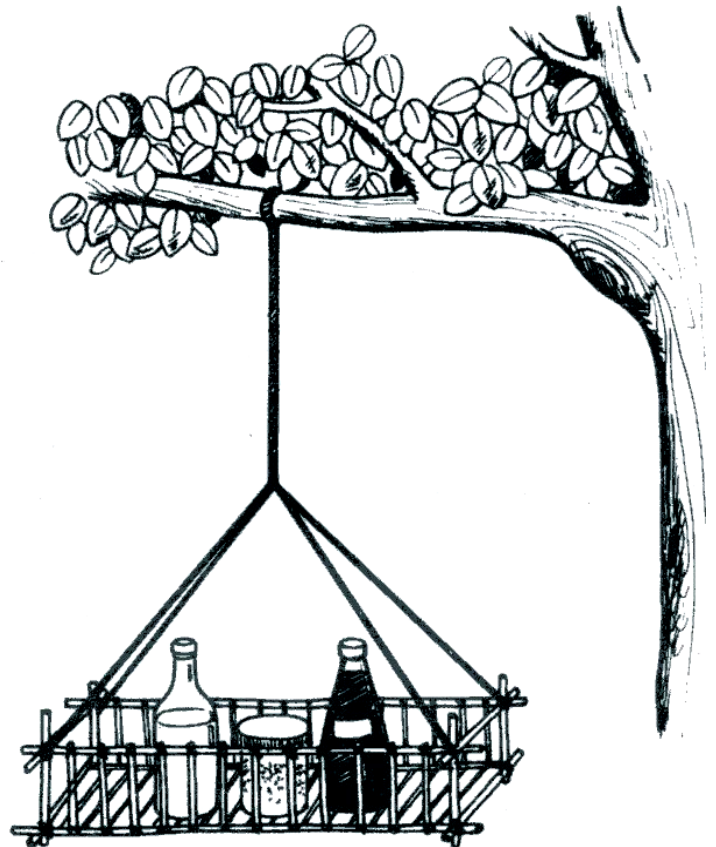
Lander kering—menyimpan makanan kering



Ranting penyangkut

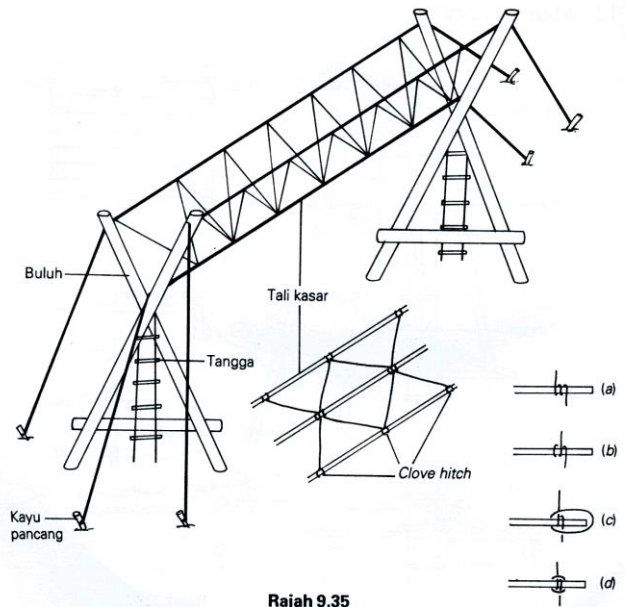
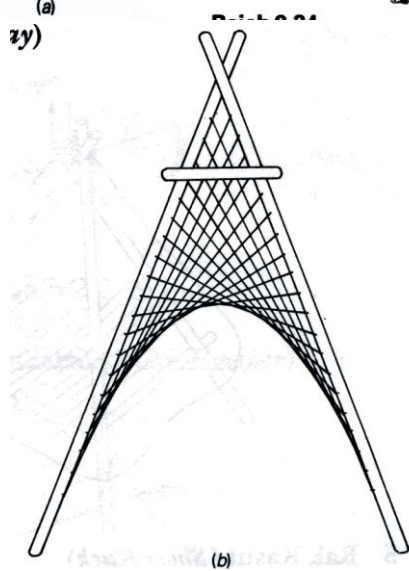
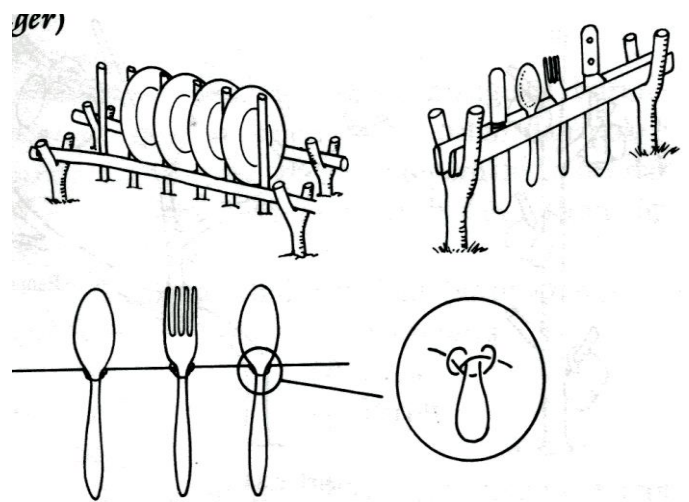
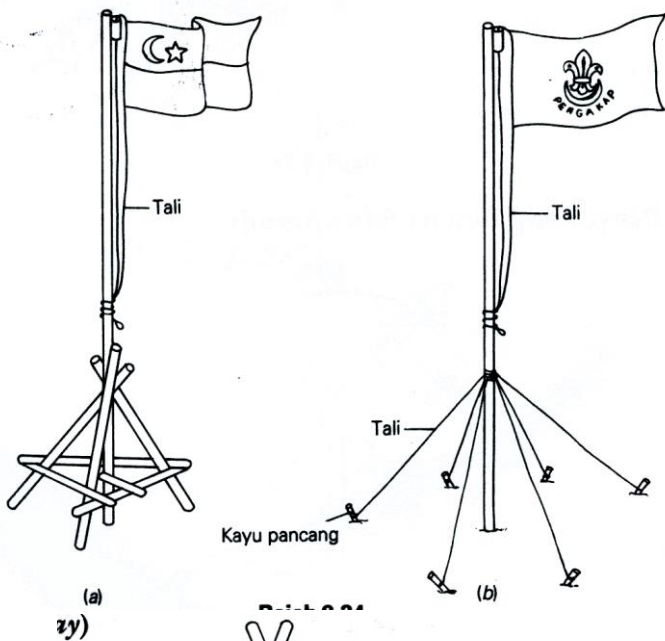


Tandas

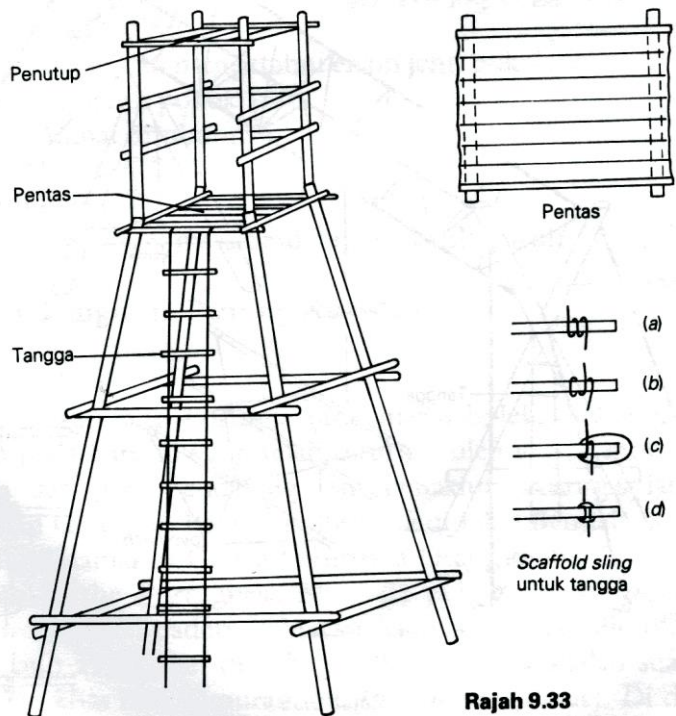


Botol kicap, cuka dan lain-lain

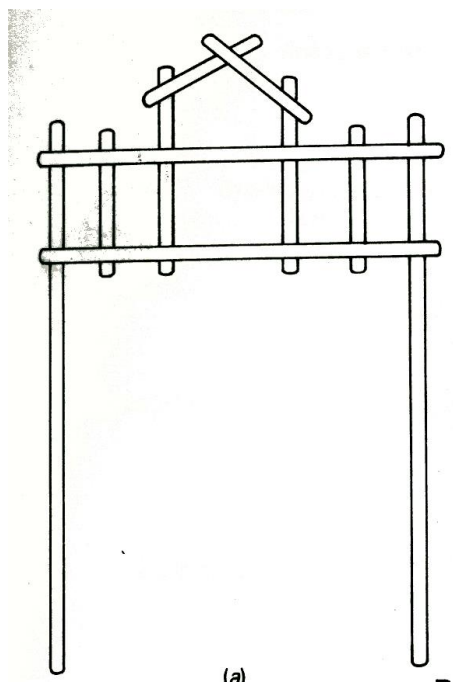
Pelbagai jenis gajet dan kegunaannya



Rajah 9.35

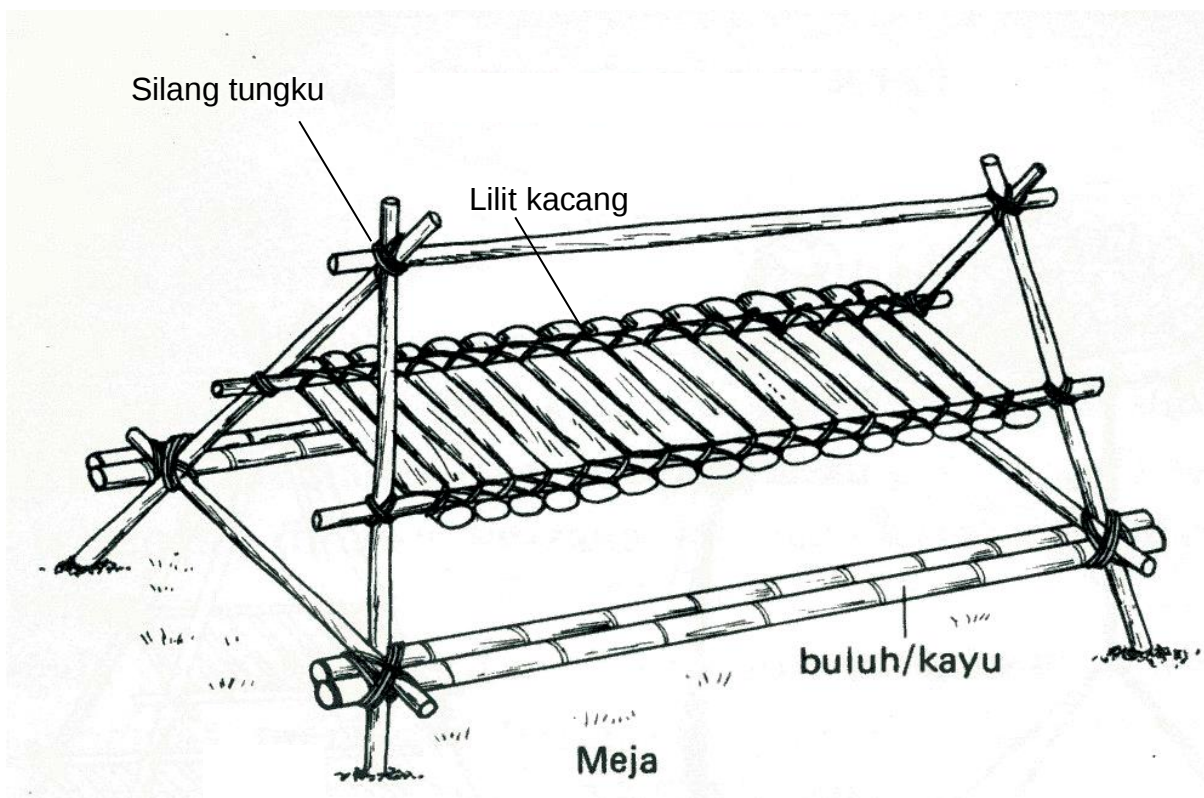


Rajah 9.33



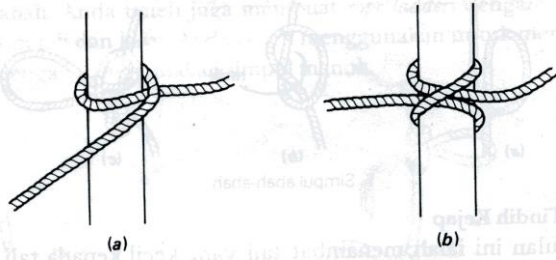
Asas Pembinaan Gajet

- i. Pengetahuan
 - mengetahui dan memahami jenis-jenis gajet dan teknik pembuatan
 - mengenali jenis-jenis bahan-bahan – pokok buluh, bemban, rotan, bertam, enau, nibong, resam dsbnya
- ii. Kemahiran menggunakan peralatan
 - mengetahui dan mahir menggunakan parang, gergaji, pengali
 - cara memotong dan membelah bahan seperti buluh dan daun bertam
 - meraut buluh menggunakan parang atau pisau
- iii. Kemahiran ikatan dan simpulan
 - mahir membuat ikatan dan simpulan sekurang-kurangnya ikatan asas seperti manuk, seraya, silang tungku, silang gunting, lilit pasdul, lilit balak, lilit tindih kejam, ikatan pengail, lilit kacang/ular, ikatan serong dan lain-lain
 - mahir menyesuaikan ikatan dengan binaan gajet yang dibuat
 - kemahiran ikatan dan simpulan tidak sekadar menggunakan tali semata-mata, bahan lain juga boleh digunakan seperti rotan, bemban, kulit kayu dsbnya.



Jenis-jenis ikatan/simpulan yang digunakan pada gajet

atau kayu atau sebagainya



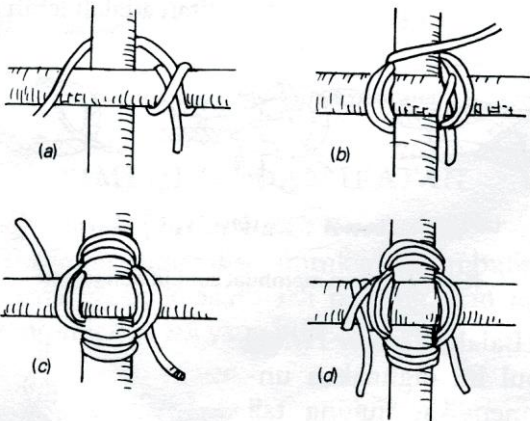
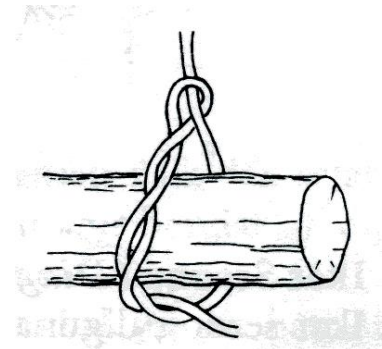
a. Simpul Manok

Digunakan sebagai permulaan untuk mengikat pada kayu



b. Lilit balak (*Timber Hitch*)

digunakan untuk mengikat hujung tali pada tiang atau pokok dengan mudah, untuk menarik balak atau kayu dan untuk memulakan ikatan serong – cth meja makan



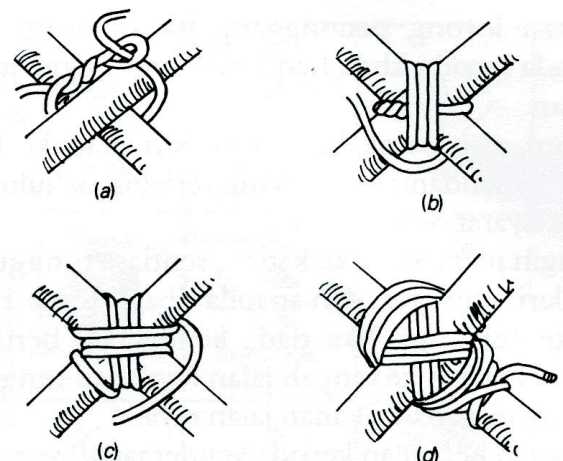
c. Ikatan Seraya (*Square Lashing*)

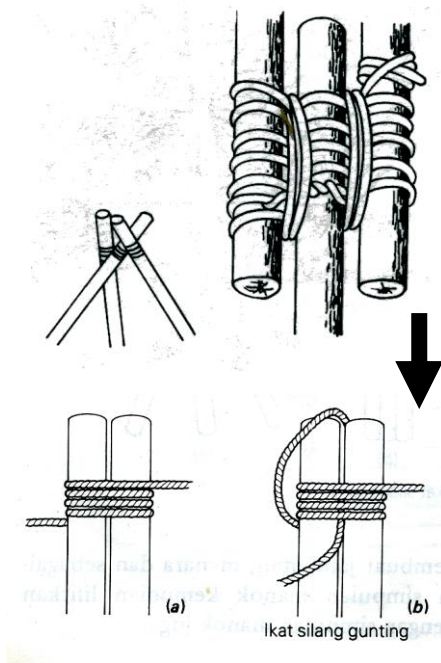
Digunakan untuk mengikat dua batang kayu/buluh yang bersilang untuk membina gajet – cth pintu gerbang



d. Ikatan Serong (*Diagonal Lashing*)

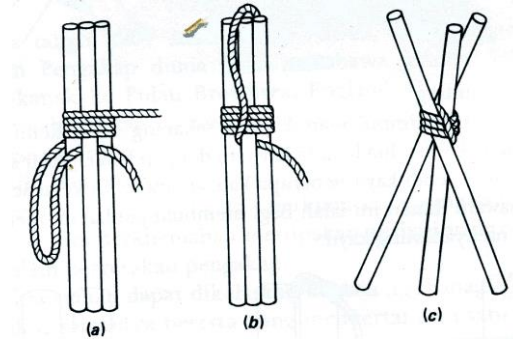
Digunakan untuk merapatkan dan mengikat dua batang kayu/buluh yang bersilang – cth meja makan





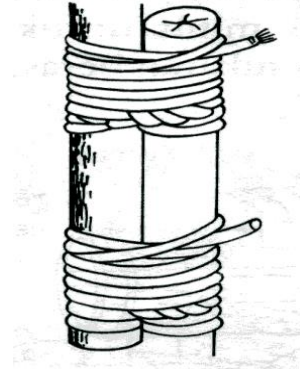
e. Ikatan Silang Tungku (*Tripod Lashing*)

Digunakan untuk membuat gajet dan menyambung kayu/buluh khas bagi mengikat tiga batang kayu/buluh yang sama besar dan panjang. Dimulakan dengan Simpul Manuk atau Lilit Balak dan ikatan dimatikan dengan simpul manuk.



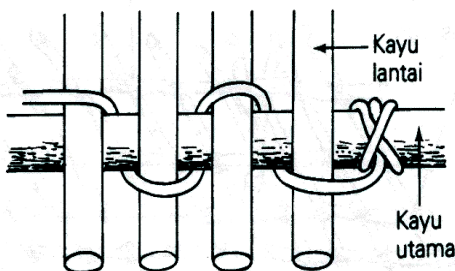
f. Ikatan Silang Gunting (*Sheer Lashing*)

Digunakan untuk menyambung dua batang kayu/buluh bagi membuat kaki yang bersilang, untuk menyambung kayu supaya menjadi panjang dan menguatkan batang kayu yang lemah. Ikatan ini dimulakan dengan simpul manuk dan diakhiri dengan simpul manuk – cth gajet tiang bendera.



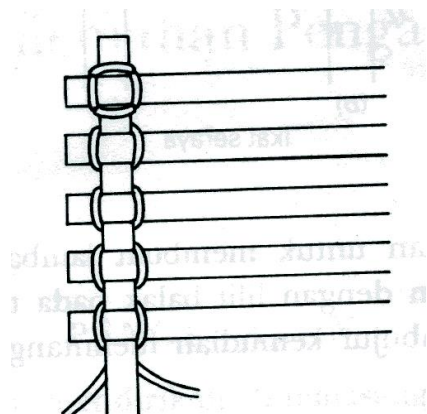
g. Lilit kacang/ular (*Floor/Snake Lashing*)

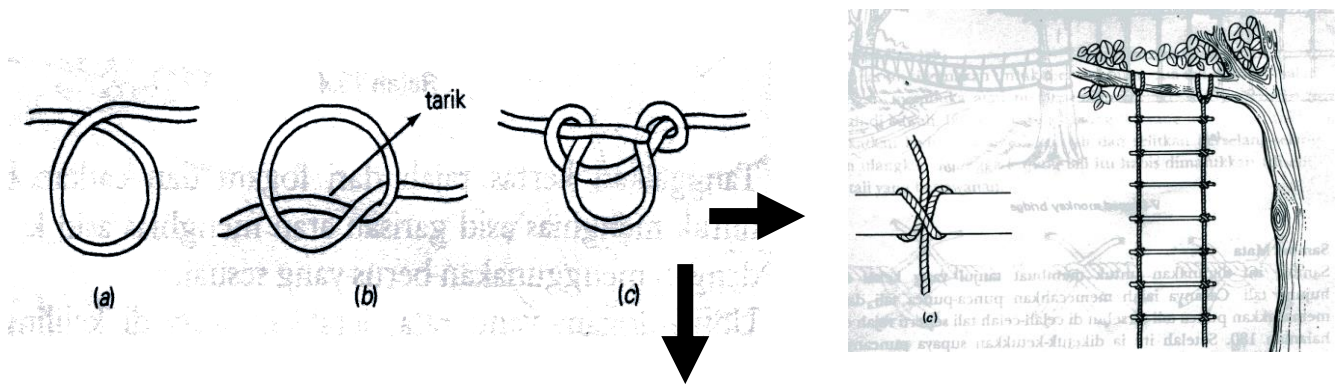
Digunakan untuk mengikat batang-batang kayu/buluh bagi membuat rantai untuk sesuatu gajet/binaan. Dimulakan dengan menggunakan Simpul Manuk dan diakhiri dengan Simpul Manuk juga – cth Meja makan



h. Lilit Kacang Dua Lilit

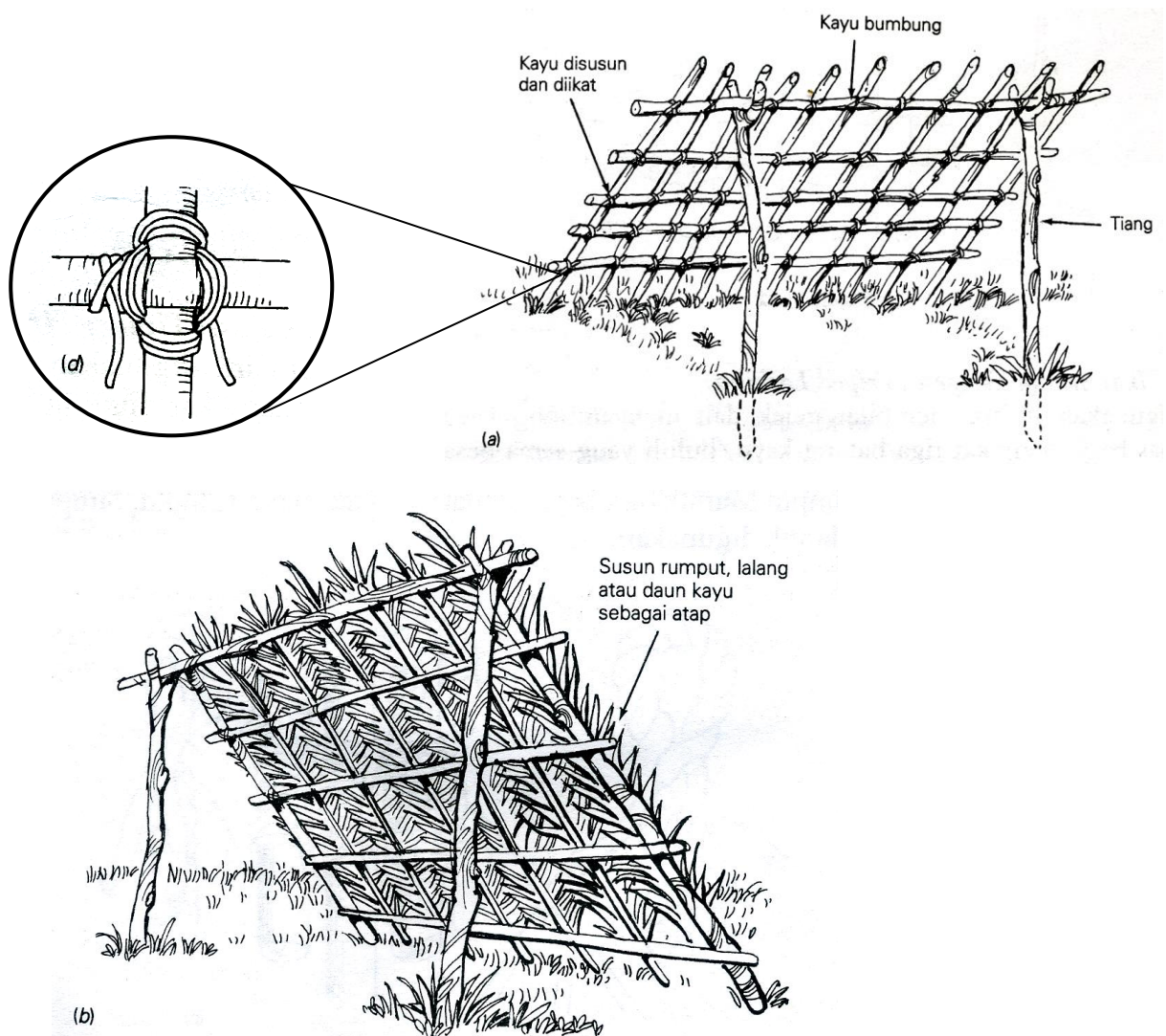
Digunakan untuk mengikat kayu/buluh ketika membina gajet dengan lebih kemas, ketat dan kuat. Dimulakan dengan ikatan seraya kemudian diselang-seli dan tarik tali dengan kecap supaya ikatan kemas dan kuat – cth rantai gajet





i. Rope Ladders (Simpul abah-abah)

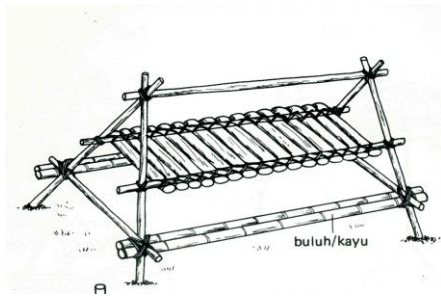
Digunakan untuk membuat ikatan pada gajet tangga bagi kegunaan memanjat menggunakan tali dan kayu sebagai bahan. Selain simpulan abah-abah, kita juga boleh menggunakan simpulan manuk.



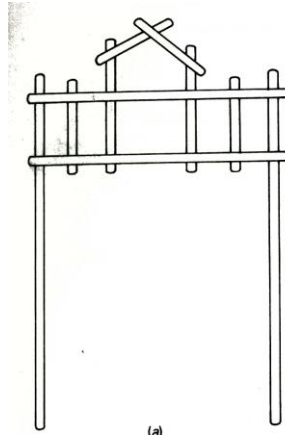
Rajah 15.4 Membuat tempat tidur dengan cepat dan senang

LATIHAN

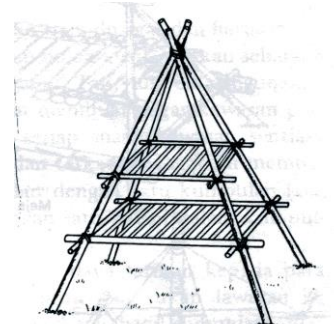
a. Namakan gajet di bawah ini



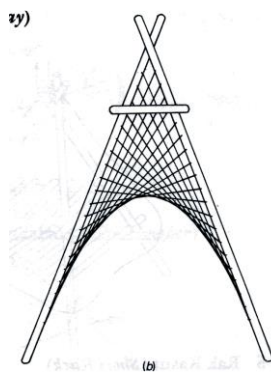
i. _____



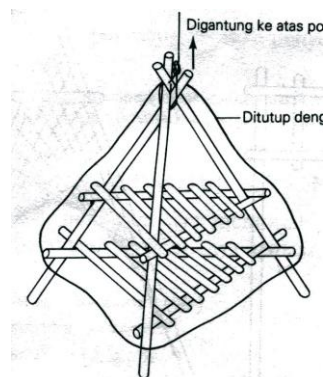
ii. _____



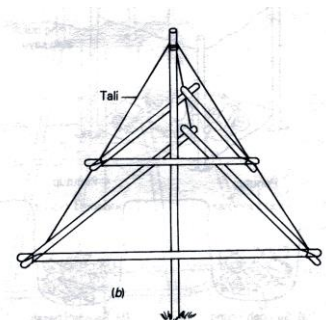
iii. _____



iv. _____

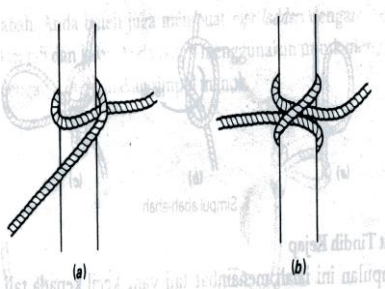


v. _____

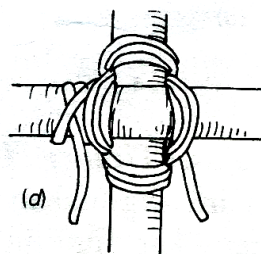


vi. _____

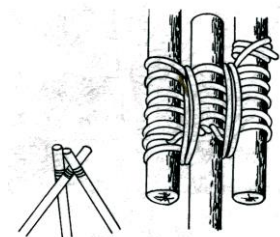
b. Namakan ikatan/simpulan di bawah ini



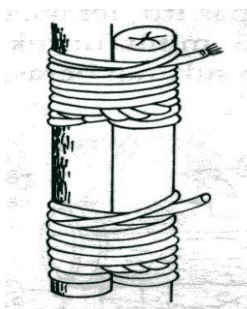
i. _____



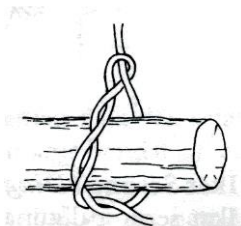
ii. _____



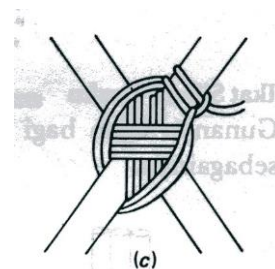
iii. _____



iv. _____

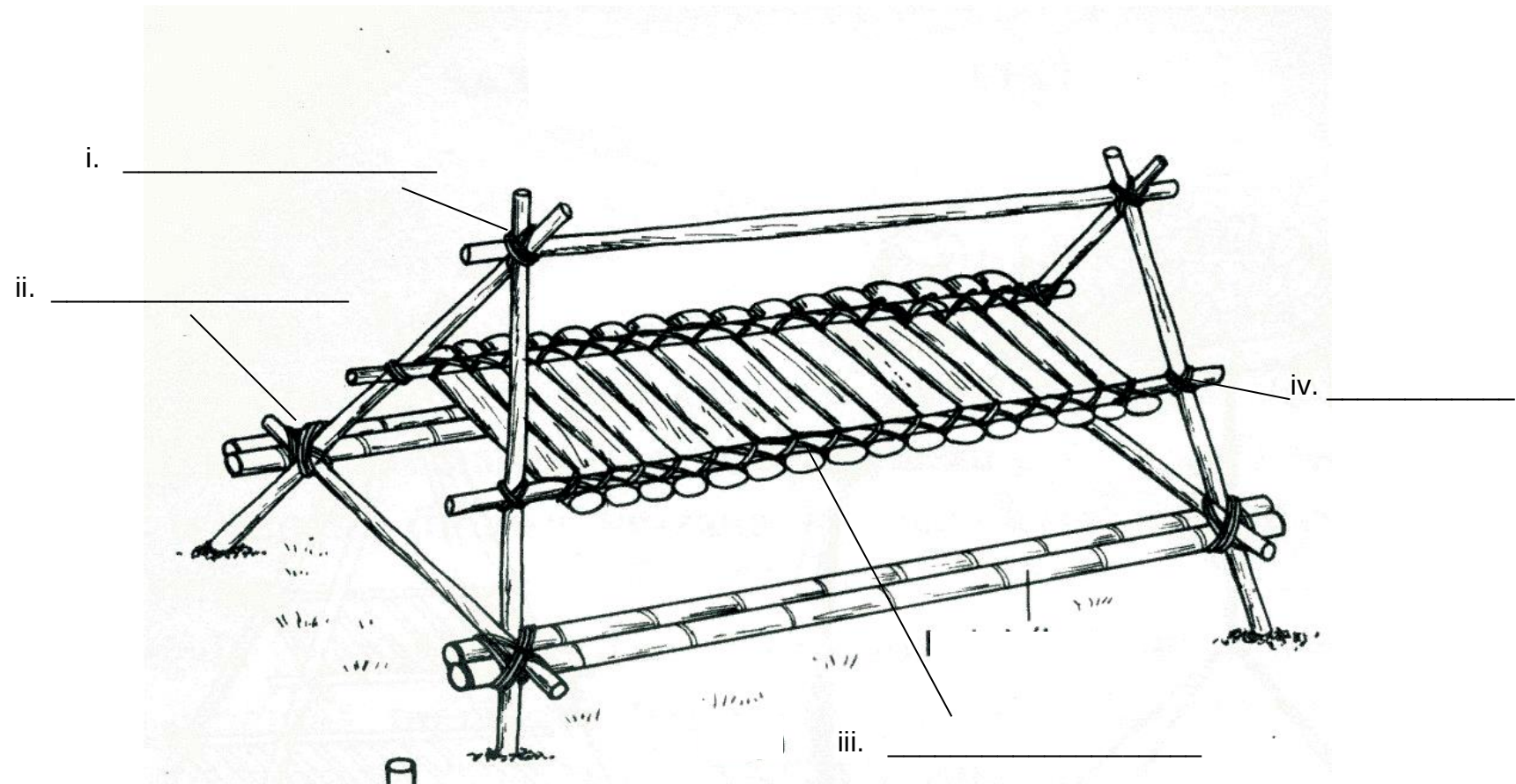


v. _____



vi. _____

c. Lengkapi label gajet di bawah ini









Gajet - AHH/05





