

Spookennis (b)

Graad 3



A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. Te leer om oplettend te wees.
2. Te leer dat mense afhanklik is van mekaar.
3. Te leer om ander in aanmerking te neem.

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. 'n Oog-inskerpingspeletjie speel.
2. Die gedragskode in die veld ken.
3. Weet hoe funksioneer 'n groep wat 'n spoor volg.
4. Die spoorsnytekens ken en kan gebruik.
5. Die Voortrekker handgebare (handseine) ken en kan gebruik.
6. Weet hoe om op te tree ten opsigte van die spoorsnytekens.
7. 'n Spoor vir 2 tot 3 ure volg sonder die sigbare teenwoordigheid van volwassenes.
8. Weet wat om saam te neem op die roete en dit kan gebruik.

C AANBIEDING

1. Speel oog-inskerpingspeletjies om die kind se oplettendheid te ontwikkel. Oog-inskerping is tegnieke wat aangeleer word om jou te leer hoe om jou oë te oefen en gewoonde te maak om na sekere dinge in die veld op te let. Byvoorbeeld: Kyk vir beweging uit die hoek van jou oog of hoe om die veld te deursoek (om verder te kyk, na te dink en te beplan). Afstandskat is die vermoë van die oë en die brein om te bepaal hoe ver 'n voorwerp of dier van jou af is, sonder om van tegnologie gebruik te maak. Tegnologie mag later gebruik word om jou doel te bereik.
 - Voorbeeld A:
 - Maak aanvanklik gebruik van 'n skinkbord of tafel met 10 of 12 voorwerpe daarop.
 - Gooi die voorwerpe met 'n doek toe, roep kinders en laat hulle om die tafel staan.
 - Lig die doek op en gee hulle tyd om na die voorwerpe te kyk en memoriseer.
 - Gooi dit weer toe en laat elkeen neerskryf wat hy gesien het.Met herhaling van die speletjie behoort die onthoulysie langer te word.
 - Voorbeeld B:
Steek byvoorbeeld paaseiers in die tuin weg en laat hulle daarvoor soek.
 - Voorbeeld C:
Neem speelgoeddiere of maak diere van papier en steek dit in die veld weg. Die kinders moet neerskryf wat hulle raaksien sonder om dit te verwyder. Die een met die langste lys is die winner. Dink aan nog verdere moontlikhede om hulle oplettendheid te verbeter.
2. Die teorie word vooraf met die kinders behandel. Elke omgewing het egter sy besondere plantegroei en karakter wat u in aanmerking sal moet neem. Die kode vir spoorsny in die woestyn sal byvoorbeeld aansienlik verskil van spoorsny in die fynbos.
3. Bronne van en voorbeelde vir tekens is beskikbaar op die webblad.
4. Op hierdie ouderdom is dit nodig dat u die rol van die leier en die volgeling duidelik sal uitspel. Wys op die gevare van twis binne die groep, die vooruithardloop of drentel van enkelinge en lê besonder klem op die samewerking binne die groep om die doel te bereik.
5. Die groep moet die spoorsnytekens en handgebare reeds goed ken voordat hulle op 'n spoorsny uitstappie geneem of gestuur word. By die aanleer van die tekens moet u van verskillende materiale soos klippe, stokke, skulpe, blare en ander gebruik maak anders sal hulle slegs bly soek na die medium waarmee u gedemonstreer het.

6. Verduidelik hoe 'n teken vertolk word, wie dit doen en wat gedoen word wanneer daar 'n verskil van mening is. Lê ook klem op hoe 'n groep verby die teken moet beweeg en hoekom die teken nie beskadig moet word nie. Gee opdragte so dat almal deurentyd betrokke en besig sal wees.
7. Die spoor moet nie te moeilik wees nie sodat hulle nie belangstelling verloor nie en ook nie te maklik nie, want dan leer hulle niks. Om die roete interessant te maak kan van die volgende gebruik gemaak word:
 - Verrassings soos lekkers of koeldrank op die roete.
 - Dieregeluide wat op band vasgelê is.
 - Artikels langs die roete wat opsigtelik nie daar hoort nie.
 - Opdragte wat hulle moet uitvoer (byvoorbeeld maak hek toe, bring hout saam, pluk vrugte).
8. Die lysies sal wissel na aanleiding van die roete wat gestap word, weersomstandighede en watter opdragte gegee is. Pas dit dus by u omstandighede aan.
9. Kry terugvoer vanaf die groep oor al bogenoemde ervarings. Dit sal help met die volgende beplanning.