Seepret (b)

Graad 1

A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. Te laat kennis maak met die see.
2. Onder die indruk van die grootsheid van God se skepping te bring.
3. Te leer hoe om op die strand verantwoordelik op te tree.

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. Kennis maak met die volgende begrippe:
   - Hoog- en laaggety – Beleef en waarneem
   - Varswater en seewater – proe
   - Haainette of ander tegnologie wat as afskrikmiddel gebruik word.
2. Kennis maak met veilige en korrekte optrede **in die see**. Gee aandag aan:
   - Hoe, waar en wanneer dit veilig is om te swem
3. Kennis maak met veilige en korrekte optrede **op die strand**.
   - Veilige speletjies vir die strand
   - Rommelstrooiing en die gevare daaraan verbonde.
4. Minstens twee diere en twee plante wat in rotspoele en/of op die strand voorkom kan noem en identifiseer.
5. ‘n Krap / skulpslak / seediertjie se bou en bewegings bestudeer. Kyk dan wie dit die beste kan namaak.
6. ‘n Strandervaring beleef deur:
   - Minstens een kilometer strandlangs te stap
   - ‘n Sandkasteel te bou.
   - Deel te neem aan ‘n strandspeletjie
   - Deel te neem aan ‘n strandpiekniek waar ‘n eenvoudige gereg, waarvan minstens een bestanddeel uit die see kom, geniet word.
   - Speel/klim op die duine sonder om die natuur te versteur. Indien moontlik.
7. Uiting gee aan sy skeppingsdrang deur een van die volgende te maak:
   - Teken of verf ‘n seetoneel
   - Maak ‘n plakkaat waarop prente van seediere en -plante voorkom
   - Maak ‘n skoendoos-akwarium

C AANBIEDING

1. Verduidelik die begrippe aan die jeuglid. Laat hul ‘n baken op die strand maak waar hul gedurende die dag (verskillende tye) die vlak van die water kan meet.
2. Vra ‘n lewensredder om veiligheidsaspekte te verduidelik. Die gesprek kan aansluit by die begrippe in punt 1.
3. Vereiste 4. Besoek ‘n akwarium om kennis te maak met seediere en seeplante indien rotspoele nie beskikbaar is nie. Gebruik boeke en media as verwysingsbronne.
4. Vereiste 5. ‘n Volwassene kry ‘n voorbeeld(e). Plaas dit op die sand of rotsplaat waar die kinders dit dophou. Daarna kry elkeen ‘n geleentheid om die diertjie na te boots. NB. Plaas die voorbeelde terug in die natuur.
5. Vereiste 6. Gee die jeuglid geleentheid om langs die strand te stap en op die strand te speel (sandkasteel, volley ball, balspele, ens) en piekniek te hou terwyl kennis herbevestig word.

6. Vereiste 7. Versamel skulpe en ander seemateriaal tydens staptog om te gebruik in ‘n sandkasteel of seetonele. Gebruik klei om beeldjies van seediere te vorm. Hierdie moet aan die einde gedoen word, sodat die aanbieder kan sien hoe die kind die belewenis ervaar het.