Spele (b)

Graad 1

A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. die genot van spel te laat ervaar
2. te leer om saam te beplan as ’n span
3. te leer van spanwerk
4. die beginsel aan te leer dat genot belangriker is as om te wen of te verloor.
5. die beginsel van gesagsaanvaarding aan te leer (hou by die reëls)

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. een tradisionele speletjie se spelreëls aanleer en speel.
2. een moderne speletjie se spelreëls aanleer en speel.
3. een bordspel (Voortrekkergerigte spel) aanleer en speel.
4. 'n elektroniese speletjie op die rekenaar of selfoon speel.
5. 'n speletjie ontwerp – met reëls en voorskrifte en die speletjie speel **OF**
   'n hindernisbaan bou sodat hulle kan leer om te luister na 'n leier en om voorskrifte te kan volg.
6. die speletjies bespreek wat gespeel is en vertel hoe hulle gevoel het nadat hulle die spelejie gespeel het. (moeg, kwaad, gefrustreerd, gelukkig, tevrede)
7. vertel watter speletjie was die genotvolste en hoekom.
8. netjies opruim en alle apparaat versorg en berg.

C AANBIEDING

1. Vereiste 1 en 2 moet die herkoms en reëls aan die kinders verduidelik word.
2. Vereiste 3 en 4. Gebruik bordspele wat reeds beskikbaar is of ontwerp eie bordspel.
3. Vereiste 5. Leer die beginsel van saamwerk, beplanning, en dat daar by die reëls gehou moet word aan.
4. Vereiste 5. Die kinders beplan ’n hindernisbaan tussen bome en pale met ’n tou. Die leier lei die geblinddoekte maat tussen die hindernisse deur. Maak beurte om leier te wees.