Boeresport (b)

Graad 5

A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. Die geleentheid te gee om georganiseerd saam te beplan en te speel.
2. Die geleentheid te gee om die genot van tradisionele boeresport te ervaar.

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. Weet wanneer boeresport speletjies tradisioneel gespeel was.
2. Leer hoe om op te tree as:
   - daar skelm gespeel word.
   - daar klagtes van die deelnemers of toeskouers kom.
   - jy aan die verloorkant is.
   - jy aan die wenkant is.
   - jou spanmaats ontevrede is met jou bydrae.
   - jy kaptein is van jou groep.
   - jy 'n lid is van die groep.
3. Saam met die span die beplanning vir ‘n boeresportdag doen:
   - die datum vasstel.
   - die terrein bepaal en bespreek indien nodig.
   - 'n sinvolle program saamstel vir die geleentheid.
   - vyf verskillende items kies vir hul sportdag:
     - weet wat is die spelreëls vir elke item.
     - elkeen moet in staat wees om al vyf items aan 'n groep te verduidelik.
   - bepaal watter toerusting, apparaat en hulpmiddels nodig is.
   - die uitgawes bepaal en inkomste daarvolgens beplan.
4. saam met die span die geleentheid vir 'n ander groep kinders aanbied.

C AANBIEDING

1. Maak gebruik van die webblad, ensiklopedie.
2. Doen dit tydens 'n gesprek. Luister na die kinders se kommentaar. Maak regstellings waar nodig. U is met 'n opvoedingstaak besig.
3. Dit is belangrik dat die kinders deel is van die beplanning. Dit is vir hulle 'n ontwikkelingsgeleentheid. Sommige voorstelle sal nie aanvaar kan word nie, verduidelik hoekom nie. Hier kan u ook begin met 'n taakverdeling en vir elkeen 'n opdrag gee voor die aktiwiteit, tydens die aktiwiteit en ook daarna. Samewerking is maklik as elkeen voel hy of sy taak is belangrik.
4. Dit kan gedoen word op 'n kamp, tydens spanbyeenkomste of 'n spesiale dag kan gereël word.