

GRAADWIELWERK EN SPELE

DOEL

Om deur middel van spel minder interessante werk aan die jeug oor te dra.

A. ALGEMENE KENNIS UITBOU

Gebruik 'n gewone Trivial Pursuit of Genius speletjebord waar 'n dobbelsteentjie gegooi word en blokkies kleure het. Knip kaartjies in die kleure van die bord.

Skryf nou 'n vraag aan die een kant van die kaartjie en 'n antwoord agterop. Al die vrae oor simbole sal bv. op groen wees en al die vrae oor wordingsgeskiedenis op blou, terwyl rooi die range en voortrekkerdrag kan wees.

'n Speler gooi nou 'n dobbelsteentjie en skuif. Hy kry dan 'n vraag in die kleur van die blokkie waarop hy geland het. Indien hy reg antwoord gooi hy weer, indiennie, kan hy die antwoord hardop lees en die volgende speler kry die beurt.

Op die manier leer almal al die feite baie gou speel-speel. Dis ook geskik vir Verkenners. Die vrae word net moeiliker. Feitlik alle Voortrekker-werk kan so gespeel word.

{Ek vang die kinders dat hulle skelm die vrae sit en leer van die kaartjies af, sodat hulle beter kan vaar met die speletjie }

Dieselfde kaartjies kan natuurlik om die kampvuur gebruik word vir 'n inter-span vasvra-kompetisie. Groot pret.

B. VLAE EN WAPEN

1. Verf die vlae, Voortrekkerwapen en selfs die landwapen, as jy genoeg krag het, op "hardboard".
2. Laat iemand met 'n figuursaag dit vir jou in legkaartblokkies sny.
3. Die span kyk nou wie kan die rekord opstel vir die bou van die legkaart.
4. Later moet hulle, sodra hulle klaar is, ook die simboliek uitspel voordat die horlosie gestop word.

C. DIE WAPEN

Benodig: 'n Dobbelsteentjie, 'n potlood en 'n stuk papier vir elke speler.

- 6 = wiel sonder speke
- 5 = fakkels sonder vlam
- 4 = lint
- 3 = leuse
- 2 = vlam op die fakkels
- 1 = speek in die wiel

Spelreëls:

1. 'n Speler moet 'n 6 met die dobbelsteentjie gooi voordat hy kan begin.
2. 'n Speek kan nie geteken word as daar nie 'n wiel is nie.
3. 'n Vlam kan nie geteken word as daar nie 'n fakkel is nie.
4. Die leuse kan nie geskryf word as daar nie 'n lint is nie.

Die een wat die wapen eerste voltooi, is die wenner.

D. ORGANISASIE

Verkry van die Voortrekkerdepot 'n boekie met sketse of afdrukke van verskillende range/kentekens op die Voortrekkerdrag. Knip dit uit en plak met prestik teen die muur soos wat u verduidelik.

Indien foto's van persone uit bv. Hou Koers of plakkate verkry kan word, plak dit ook langs die rangkentekens.

Kinders vergeet dit nie weer nie. Indien u 'n spankamer het kan dit permanent teen die muur bly.