GROEPSPELE (B)

Graad 4

A DOEL

Om die Penkop en Drawwertjie:

1. Nuwe speletjies aan te leer.
2. Die genot van fisiese spel te laat ervaar (nie wenmotief nie)
3. Die geleentheid te gee om op informele vlak leiding te neem.

B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. Drie (3) vereistes vir ŉ goeie spelleier ken en dit kan toepas.
2. Die verduideliking van ŉ speletjie kan volg en verstaan.
3. ŉ Speletjie aan maats kan verduidelik en aanbied.
4. Twee (2) tradisionele speletjies aanleer en as ŉ groep speel.
5. Een (1) buitenshuise speletjies sonder apparaat en een (1) buitenshuise speletjie met apparaat saamspeel.
6. Een (1) binnenshuise speletjies sonder apparaat en een (1) binnenshuise speletjie met apparaat saamspeel.
7. Een (1) bordspeletjie aanleer.
8. Deelneem aan die opruim na die speletjies.

C AANBIEDING

1. Gee onder andere aandag aan: Luister as ander praat, moenie "dwars" wees nie, doen wat meerderheid of leier vereis.
2. Aanbieder verduidelik ŉ speletjie en die kind moet of die opdragte uitvoer of sê wat hy verstaan gedoen moet word.
3. Die kind moet aan die groep wat saamspeel kan verduidelik hoe gespeel moet word. Vermy die gebruik van bekende speletjies.
4. Die boek *Kom ons speel tradisioneel* wat by die depot beskikbaar is, is maar een van vele wat hier gebruik kan word. ŉ Vertelling van die herkoms van die speletjie en vervloë dae se gebruike, bied ŉ welkome ruskansie tussen die spele.
5. Vereistes 5 en 6 is duidelik. Met apparaat word bedoel stokke, balle, toue, boontjiesakke, bottels of ballonne: enige iets waarmee veilig gespeel kan word.
6. Vereiste 7. Dit kan enige gekoopte bordspeletjie wees of ŉ selfgemaakte Voortrekkerspeletjie wat sommer verdere vaslegging van Voortrekkerkennis aanhelp.
7. Dit is belangrik dat alle kinders leer om op te ruim waar hulle gespeel het en dat almal gelyk vertrek nadat die werk afgehandel is.