



# Hoe om 'n lewendige Penkopsan te hanteer

Bladsy 1 van 3

Offisier

Offisiere van graad 1 tot 4 Penkoppe sit dikwels met hulle hande in die hare. Dit is voorwaar nie 'n maklike ouderdomsgroep om mee te werk nie. Hulle is baie besig! Hier is 'n paar wenke. Baie sterkte!

Onderwerp: Dissipline

## Stappe

1. 'n Spanbyeenkoms moet **ordelik** en volgens plan verloop. Dit is soms moeilik om net die spanlede bymekaar te kry! Om orde te kry en te begin, kan jy "Oom Gert sê" speel. Alle opdragte wat "Oom Gert" gee, moet uitgevoer word. Enige ander opdrag moet nie gedoen word nie. Jy kan die kommandoleier of enige ander naam gebruik. Voorbeelde van instruksies:
  - "Oom Gert sê: staan stil" (Opdrag moet uitgevoer word)
  - "Gaan sit" (Doen niks)
  - "Oom Gert sê: staan in 'n reguit ry" (Opdrag moet uitgevoer word)
  - "Oom Piet sê sing 'n Voortrekkerliedjie" (Doen niks)
  - Ensovoorts.'n Kind wat nie reg opgetree het nie, val uit. Maak 'n ophef van die kind wat laaste oorbly.
2. Die **aandagspan** van hierdie ouderdomsgroep is baie kort. Jy kan nie verwag dat hulle lank moet sit en luister nie. Indien jou aanbiedingsmetode **vertel** is, moet dit verkieslik nie langer as 10-15 minute wees nie. Probeer eerder aktiwiteite beplan waar hulle fisies besig is en wissel aanbiedingsmetodes af. Byvoorbeeld: Plaas die antwoorde van vrae 'n ent van waar die span is. Vra 'n vraag. Die spanlede moet dan hardloop om die regte antwoord te kry. Maak meer as een stel van die regte antwoorde. Wees versigtig vir beserings! Party van die seuntjies sal mekaar sommer uit die pad hardloop of duik om die regte antwoord te kry.
3. **Beloning.** Dit werk ongelukkig baie goed. Haal 'n pakkie lekkers uit en plaas dit op jou skoot sonder om enigiets te sê. Die seuns sal gewoonlik nader staan en voor die offisier kom sit en natuurlik oor die lekkers vra. Sê dat jy iets gaan vertel en dan 'n paar vrae gaan vra. Dra dan die inligting kortliks oor. Vra vir elke kind om iets oor die lesinhoud te sê. Begin by 'n punt. Die seuns mag nie herhaal wat die ander gesê het nie. Gee vir elkeen 'n lekker wat iets van die les vertel. Indien 'n kind nie iets kan onthou nie, sê dan dat hy enige iets kan vertel wat vandag by die Voortrekkers gebeur het. Gee dan 'n lekker (maak nie saak wat hy gesê het nie). Jy kan vir 'n kind wat uitstaan en baie van die inhoud onthou 'n ekstra lekker gee en prys. Gebruik "gesonde" lekkers soos jelliemannetjies.



Wenke vir  
'n spanoffisier



Die  
Voortrekkers  
voortrekkers.co.za



## Stappe

4. Probeer **om elkeen te betrek**. Dit is belangrik dat elkeen aktief betrokke is. Jy kan dit doen deur:
  - Elkeen toe te laat om iets te vertel. Gebruik 'n klokke/fluitjie wat lui/blas as die kind begin vertel. Elkeen het net 1 of 2 minute om iets te vertel en dan lui die klokke (fluitjie). Dan is dit die volgende een se beurt. Die klokke/fluitjie is nodig omdat sommige kinders baie lank kan praat en die geselskap kan oorneem. Moenie 'n kind verplig om iets te sê nie. Byvoorbeeld: "Vertel vir my van vuurmaak in die veld."
  - Jy kan elkeen 'n sin uit die werkboekie laat lees. Vra of daar iemand is wat nie wil lees nie. Respekteer dit.
  - Elkeen moet "Waar" of "Onwaar" antwoord. Vra 'n vraag of maak 'n stelling. Byvoorbeeld: "Meer mense gaan van bysteke dood as slangbyte." Kyk dan wie almal reg is. Brei dan op die onderwerp uit. "Ja, ons moet dus baie versigtig wees vir 'n bysteek, want ..."
  - Elkeen kan 'n werkjie kry: merk byvoorbeeld die register af, kyk of iemand die volgende week verjaar, deel briefies uit, help die offisier se mandjie/tas dra. Die werkies kan afgewissel word.
5. **Speel speletjies**. Leer Voortrekkerwerk deur speletjies. Kinders hou van speletjies. 'n "Speletjie" wat goed werk, is die "goeddoen"-speletjie. Die seuns het 15-20 minute tyd om enige goeie daad te doen. Hulle hardloop dan gewoonlik op die terrein rond. Hulle moet daarna in 'n ry aantree en elkeen kortliks vertel wat hulle gedoen het. Hierdie aktiwiteit werk baie goed op 'n skoolterrein. Die meeste kinders tel papiere of gemors op. Prys elkeen vir sy daad. Party kinders is baie oorspronklik en sal byvoorbeeld plante natgooi of 'n onderwyser help om boeke na 'n kar te dra. Die voordeel is dat die offisier 'n klein blaaskansie het!
6. **Wissel die aktiwiteite** en volgorde van die aktiwiteite af. Jy kan byvoorbeeld een week begin met 'n speletjie en die volgende week weer daarmee afsluit. Hou die program altyd interessant en vol verrassings.
7. Kies aktiwiteite **waarvan kinders hou** soos vuurmaak of stap in die veld. Kinders is gewoonlik baie meer beheerbaar as hulle aktiwiteite doen waarvan hulle hou, soos om in die veld te stap en sekere artikels te versamel. 'n Skattejag is altyd 'n wenner (Hoe om-reeks).
8. Vertel 'n **storie**. 'n Storie van iets wat gebeur het, het 'n groot effek.
9. **Maak artikels** (Hoe om-reeks).
10. Doen **kentekens**.
11. Wees **altyd voorbereid**. Beplan. 'n Goed opgestelde jaarprogram is 'n groot hulpmiddel.
12. **Pas dissipline** toe. Moenie toelaat dat 'n kind hom wangedra nie. Indien die aktiwiteite baie lekker is, is daar gewoonlik min dissipline-probleme. Daar is egter baie keer moeilike kinders. Tree dan op. Sê byvoorbeeld: "Dit is die derde keer dat ek jou aanspreek oor die saak. Indien ek weer met jou daarvoor moet praat, gaan ek jou nie verder laat deelneem nie. Jy moet dan by die hekkie vir jou ma gaan wag." In uiterste gevalle kan jy die kind se gedrag met die ouer bespreek. Moet nooit kwaad word of skreeu nie. Wees ferm en beslis.
13. Kry **hulp** van die ouers. Dit is veral 'n groot hulp indien die span uit baie lede bestaan. 'n Klein groepie is makliker om te hanteer as 'n groot groep.
14. Wees **positief** en **entoesiasties**.
15. Moenie **moed opgee** nie. Soos die kinders ouer word, is daar sekere aspekte wat baie makliker word.





## Wenke

1. Moenie jou humeur verloor nie.
2. Vermoeg enige uittrapsessie soos: "Julle kan julle nie gedra nie. Kry vir julle 'n ander offisier" of "Ek word nie betaal om julle offisier te wees nie".



Wenke vir  
'n spanoffisier



Die  
**Voortrekkers**  
voortrekkers.co.za