Hoe om die kleurkode van die Voortrekkers te leer

Graad R tot 12

Hoe om geverfde sosatiestokkies te gebruik om Die Voortrekkers se kleurkode te leer en vas te lê.
Die speletjie is gebaseer op "Pick up Sticks".

Onderwerp: Kleurstelsel van die Voortrekkers

Benodigdhede

1. ’n Pakkie van 50 sosatiestokkies.
2. Net ’n klein bietjie verf in elk van die ses verskillende kleure wat deel vorm van Die Voortrekkers se kleurkode (oranje, groen, blou, rooi, silwer en goud)
3. Die aangehegde bylae (**Diensjare**) met betrekking tot die gebruik van die kleurkode binne Die Voortrekkers
   - Die kleurkode & ABC-toekennings
   - Rangkentekens
   - Diensjare
   - Optelstokkies puntestaat (**Vorie-stokkies puntestaat**)

4. ’n Kleurgedrukte puntestaat en kleurkode-opsomming vir elke deelnemer

Stappe

1. Doop of verf ’n gedeelte (minstens 3 cm) van elke stokkie. Daar is genoeg stokkies vir 8 stelle. Soms is die verf bietjie dun en is dit dus nodig om meer as een laag aan te wend.
2. Maak seker dat daar genoeg tyd is vir die verf om goed droog te word.
3. Bespreek die agtergrond van range, diensjare, toekennings en kentekens en hoe die kleurkode daarbinne gebruik word.
4. Sorg dat elke deelnemer ’n puntestaat en kleurkode-opsomming in kleur het.

Stappe

NOU IS DIT TYD VIR SPEEL!

- Hou al die geverfde stokkies regop op die tafel bymekaar en wanneer almal gereed is, laat val die stokkies.
- Die oogmerk van die speletjie is om in die volgorde van die kleurkode, stokkies dienooreenkomstig op te tel. Natuurlik sonder om enige ander stokkie te laat beweeg.
- Sou die deelnemer die regte volgorde van kleure optel, word die punt van daardie kleur asook 10 (tien) bonuspunte verwerf.
- Sou die deelnemer nie in die regte volgorde ’n stokkie optel nie, word net die punte vir daardie spesifieke kleur verwerf.
- Indien daar wel met die volgende rondte die regte kleur wat op die vorige kleur volg opgetel word, word die kleur se punt asook die 10 bonuspunte verwerf.
- Sou enige ander stokkie beweeg in die deelnemer se poging, moet die stokkie gelos word en word die beurt verbeur.
- Die speletjie kan ter eniger tyd gestop word en die somtotaal van elkeen se punte opgetel word.
- Die deelnemer met die meeste punte wen dan die spel.

Wenke

1. Hou ietsie byderhand waarin jy die stokkies kan laat regop staan terwyl hul droog word bv. ’n blok-oase, of ’n stukkie net wat oor ’n blikkie gespan is.
2. Hou die groep klein (5/6 spelers) anders vat die speletjie te lank.
3. Lamineer die klein kleurkode-opsommings sodat dit oor en oor gebruik kan word.
4. Gebruik ’n Voortrekker-onderbaadjie en indien moontlik ’n Volwasselid se formele baadjie met metaalwapens as voorbeelde.
5. Buiten vir die "teorie" wat vooraf bespreek word, kry deelnemers tydens die spel die geleentheid om
    - mekaar voor te sê/reg te help (hoor en praat)
    - op hul kleurkode-opsomming te kyk (sien)
    - op die kleure en beweging van die stokkies te fokus (dink)
    - die regte kleur stokkies op te tel (doen)
6. Terselfdertyd vind daar baie herhaling plaas wat vaslegging verseker.