



# Hoe om Voortrekker-Yunomi te speel

Bladsy 1 van 1

Graad 8 tot 12, offisiere

Hierdie speletjie is aangepas vir die Voortrekkers. Dit is 'n lekker kenmekaar aktiwiteit vir offisiere en/of verkenners.

Onderwerp: Kenmekaar

## Stappe

1. Druk die Voortrekker-Yunomi-kaartjies uit.
2. Verdeel die persone wat gaan speel in groepe. Groepe moet verkieslik nie meer as 8 wees nie. Indien daar minder as 8 persone is, kan een groep gevorm word. Deel vir elke persoon in die groep 'n invulblad en potlood/pen uit.
3. Plaas die Yunomi-kaartjies onderste-bo in die middel van 'n tafel. Persone wat deelneem sit om die tafel.
4. Kies die kolligspeler (KS). Die kolligspeler (KS) is die persoon wat se naam eerste in die alfabet voorkom.
5. Die persoon aan die linkerkant van die KS neem die boonste kaartjie van die pak.
6. Die persoon lees die kaartjie (NIE HARDOP NIE) en skryf die antwoord op die invulblad neer. Die vraag het betrekking op die KS. Byvoorbeeld: Het die KS 'n hond? Ja of Nee word dan op die antwoordblad neergeskryf. Elkeen in die groep (behalwe die KS) lees die vraag en beantwoord dan die vraag. Wanneer dit die KS se beurt is, lees die KS die vraag hardop en sê dan die antwoord. Almal wat die antwoord korrek het, kan 'n punt kry. Plaas die kaartjie onder in die pak.
7. Die volgende KS is dan die persoon aan die linkerkant van die eerste KS. Herhaal die stappe.
8. Wanneer daar 'n vraag is bv ken die KS die volgende antwoord:..... Indien die KS se antwoord Ja is, moet hy / sy die antwoord gee. Indien dit verkeerd is, kry almal wat Nee geskryf het 'n punt.
9. Die wenner is die persoon met die meeste punte.

## Wenke

1. Pas die kaartjies self aan vir die groep.
2. Druk die kaartjies op karton uit.



Speletjies en sang



Die  
Voortrekkers  
voortrekkers.co.za