



Hoe om jou span met Smarties besig te hou

Bladsy 1 van 3

Graad R tot 5

Spanlede kan vir 'n hele spanbyeenkoms met Smarties besig gehou word en boonop kan hulle ook iets leer. Koop net vir elke spanlid 'n boksie Smarties en jou voorbereiding is klaar!

Onderwerp: Voortrekkerwerk (kleurstelsel), Speletjies, Padveiligheid (robot)

Stappe

1. Jy benodig vir elke spanlid 'n:

- boksie Smarties (40gr)
- papierbord
- plastiekbakkie
- strooitjie



2. Die gebruik van Smarties in Voortrekkerwerk

Laat spanlede die kleure oranje, groen, blou en rooi uit die boksie uithaal. Verduidelik dat die kleure 'n belangrike betekenis in Die Voortrekkers het. Die kleure gee byvoorbeeld 'n aanduiding van hoe lank jy 'n Voortrekker is en die aantal ABC-punte wat al versamel is. Die kleur graadwiel op die erkenningsbaadjie dui ook aan watter graad se graadwielwerk al voltooi is.

Die volgende tabel is 'n aanduiding van die betekenis van die kleure.

	Oranje	Groen	Blou	Rooi
Diens: Jukskei	1 jaar	2 jaar	3 jaar	4 jaar
Diens: Voorjuk	5 jaar	10 jaar	15 jaar	20 jaar
Graadwiel	Graadwiel 1  Gr1	Graadwiel 2  Gr2	Graadwiel 3  Gr3	Graadwiel 4  Gr4



Speletjies en sang



Die Voortrekkers

voortrekkers.co.za



Stappe

3. **Aktiwiteit**
 - 3.1 Laat spanlede die vier kleure (oranje, groen, blou en rooi) in die regte volgorde pak. Vra die volgende vrae. Spanlede moet telkens die korrekte kleur smartie uithaal.

Watter kleur skei dra jy as jy een jaar 'n Voortrekker is? **oranje**

Watter kleur juk dra jy as jy vyftien jaar 'n Voortrekker is? **blou**

Watter kleur skei dra jy as jy vier jaar 'n Voortrekker is? **rooi**

Watter kleur graadwiel kry jy as jy graad 2 se graadwielwerk voltooi het? **groen**
 - 3.2 Haal twee kleure Smarties uit wat in die Voortrekkervlag voorkom? rooi en blou
 - 3.3 Watter kleure kom in die landsvlag voor? Kyk hoeveel Smarties jy uit die boksie kan haal van die kleure wat in die landsvlag voorkom. (Landsvlag: rooi, geel, swart, wit, groen, blou.)
4. **Speletjies met Smarties. Kies een of meer van die volgende speletjies.**
 - 4.1 Gee vir elke spanlid 'n plastiekbakkie, papierbord en strooitjie. Gooi 'n aantal Smarties in die papierbord uit. Plaas die plastiekbakkie langs die papierbord. Die Smarties moet een vir een deur die strooitjie opgesuig word en in die plastiekbakkie gegooi word. Daar word slegs 'n bepaalde tyd toegeken. Almal moet gelyk begin. Al die Smarties wat in die plastiekbakkie is, mag geëet word. Daar is verskeie variasies op die speletjie.

Maak twee spanne. Spanne moet in 'n ry agter mekaar staan. Elke spanlid het 'n strooitjie. Plaas vir elke span 'n bakkie met Smarties 'n ent van die spanne af (dieselfde afstand). Wanneer die fluitjie blaas, hardloop die voorste spanlede tot by die houer met Smarties, suig 'n smartie met die strooitjie op, plaas die smartie in hulle hand, eet die smartie en hardloop terug na die span. Sodra die persoon agter die span ingeval het, hardloop die volgende persoon. Kyk watter span is eerste klaar.
 - 4.2 Plaas vyf verskillende kleure Smarties op 'n papierbord. Een spanlid gaan buite sigafstand (of buite die vertrek) staan. Die ander spanlede kies 'n kleur smartie van die wat in die papierbord is (bv. rooi). Die spanlid kom terug en moet nou raai watter kleur die span gekies het. Die spanlid kry vier kanse. As hy/sy die eerste keer reg raai, kan hy/sy al die Smarties in die papierbord kry. Vir elke verkeerde raai, verloor die spanlid 'n smartie. As die laaste antwoord die korrekte een is (vier keer verkeerd geraai), kan die spanlid slegs een smartie kry om te eet.
 - 4.3 Verdeel die span in twee spanne, wat in 'n ry agter mekaar staan. Maak twee plastiekbakke vol meel met 'n aantal Smarties in die meel. Plaas die plastiekbakke met meel en Smarties 'n ent van die twee spanne af. Die voorste spanlede moet dan na die bakke hardloop, hande agter die rug, met hulle mond een smartie uit die meel haal en die smartie eet. Sodra hulle die smartie geëet het, kan hulle terughardloop na die span. Die volgende spanlid kan dan hardloop om die smartie uit die meel te haal. Die span wat eerste klaar is, is die wenspan. Indien daar ongelyke getalle is, kan een van die spanlede twee keer gaan.
5. Maak 'n robot met Smarties. Jy benodig die volgende vir elke spanlid: 'n Kit-Kat stafie, aangemaakte versiersuiker en 'n rooi, groen en oranje smartie. Plaas die Smarties in die regte volgorde op die Kit-Kat stafie. Plak die Smarties met versiersuiker vas. Laat spanlede die betekenis van elke kleur verduidelik: Rooi – stop, Groen – ry, Oranje – waarskuwing, die kleur van die robot gaan verander.





Wenke

1. Daar is heelwat Smarties in 'n 40 g boksie. Spanlede kan ook boksies deel.



Waarskuwings

1. Maak seker dat daar nie ongelukkigheid is oor die aantal Smarties wat spanlede met die speletjies kry nie.
2. Hou maar die spanlede dop, van die Smarties kan moontlik "verdwyn" 😊!

