



Hoe om Voortrekkerpictionary te speel

Hierdie is 'n heerlike speletjie om Voortrekkerwerk mee te doen. Hierdie speletjie kan gebruik word vir Verkenners en PD's. Dit is 'n vereenvoudigde weergawe van pictionary.

Graad: Gr 1 tot 12 | **Onderwerp:** Voortrekkerwerk

Stappe

1. Jy benodig: kaartjies, potlode, papier, uitveërs en 'n uurglas.
2. Jy kan die speletjie met 'n span of meer as een span speel.
3. Sny die kaartjies uit en plak op karton of druk die kaartjies op karton uit (DVD) en sny dan uit.
4. Deel vir elke span papier, potlode en 'n uitveër uit.
5. Verduidelik die reëls.
6. **Speletjie vir 'n span:**
Elke spanlid kry 'n kans om te teken. Die spanlid wat moet teken, trek 'n kaartjie. Draai die uurglas om sodra die persoon begin teken. Daar mag slegs **geteken** word. Die persoon wat teken, mag nie beduie of wys na iets nie.



Jy mag ook geensins letters of syfers gebruik nie. Die spanlid wat eerste reg geraai het, kry 'n punt. Hou rekord van elke spanlid se punte. Die volgende spanlid kry dan 'n beurt. Hou so aan totdat elkeen dieselfde aantal beurte gehad het. Die wenner is die persoon wat die meeste reg geraai het. Indien die tyd verby is en niemand het reg geraai nie, kry die volgende spanlid 'n beurt. Jy kan ook die speletjie sonder die uurglas speel.

7. **Kompetisie tussen spanne:**

Elke span kry 'n kaartjie met dieselfde woord. Elke spanlid moet 'n beurt kry om te teken. Die spanne moet gelyk begin teken. Hier benodig jy 'n offisier by elke span. Die span wat eerste reg raai, kry 2 punte. Die span wat tweede reg raai 1 punt. Hier is dit beter om nie 'n tydsbeperking te stel nie. Die wenners is die span met die meeste punte.

Wenke

1. Jy kan die speletjie eenvoudig of ingewikkeld maak. Jy kan verskillende Voortrekkerwerk gebruik vir die kaartjies. Kodes kan ook geleer word deur dié speletjie.
2. Onthou om pryse gereed te hê.
3. Die reëls moet duidelik gestel word.

Waarskuwing

1. Die spanoffisier moet toesig hou om te sorg dat die speletjie volgens die reëls geskied.

