Hoe om ‘n kompas vinnig te maak

Hierdie kompas neem nie lank om te maak nie.

? Stappe

1. Jy benodig:
   ’n Dikkerige naald, ’n klein yskasmagneet, kurk en ’n bakkie met water.
2. Magnetiseer die naald. Doen dit deur die naald in dieselfde rigting oor die magneet te trek.
3. Sny ’n stukkie kurk af en steek die naald daardeur.
4. Plaas die kurk en naald op die water. Probeer dit parallel op die water sit. Kyk wat gebeur.
5. Die naald sal in die rigting van magnetiese noord draai.
6. Speletjies wat jy kan speel:

   Kompasrigting

   Dui die rigtings vir spelers aan: Noord, Suid, Oos en Wes.
   Spelers staan in ’n groep.
   Die leier noem ’n rigting, en die spelers gee dadelik ’n sprong om in genoemde rigting te kyk.
   As hulle te stadig reageer of nie die rigting ken nie, moet hulle gaan sit.
   Kyk wie bly teen die einde oor.
   Die speletjie kan moeiliker gemaak word deur rigtings soos Suidwes, Noordoos, ensovoorts in te sluit.

   Kompas-Aflos

   Die spanne tree in rye agter mekaar aan. Op ’n bepaalde afstand voor elke span is ’n kompassirkel, waarop slegs Noord aangedui is. Elke deelnemer het ’n kaartjie met een van die kompaspunte daarop. Hulle hardloop nou aflos om hulle kaartjies op die regte plek te plaas. Deelnemers moet in ’n kring hardloop, vanaf dieselfde punt. Dit is die volgende speler se beurt as die spanlid die sirkel voltooi het. Die span wat eerste al sy kaartjies op die regte plekke geplaas het, is die wenspan.

📹 Video

Kompas.avi

☺ Wenke

1. Jy kan vir kinders verduidelik wat die verskil tussen magnetiese- en ware Noord is.
2. Hierdie is 'n praktiese aktiwiteit wat jy kan doen nadat jy met kinders oor rigtings (Noord, Suid, Oos en Wes) gesels het.

☠ Waarskuwings

1. Moenie dat enige metaalvoorwerp naby die kompas kom nie.

🕮 Bronne

1. http://www.youthonline.ca/crafts/makingacompass.shtml
2. Voortrekker Speletjies