

Hoe om 'n lewendige Penkopspan te hanteer

Offisiere van graad 1 tot 4 Penkoppe sit dikwels met hulle hande in die hare. Dit is voorwaar nie 'n maklike ouderdomsgroep om mee te werk nie. Hulle is baie besig! Hier is 'n paar wenke. Baie sterkte!

😊 Wenke

1. 'n Spanbyeenkoms moet **ordelik** en volgens plan verloop. Dit is soms moeilik om net die spanlede bymekaar te kry. Om orde te kry en te begin, kan jy "Oom Gert sê" speel. Alle opdragte wat "Oom Gert" gee, moet uitgevoer word. Enige ander opdrag moet nie gedoen word nie. Jy kan die kommandoleier of enige ander naam gebruik. Voorbeelde van instruksies:
"Oom Gert sê: staan stil" (Opdrag moet gedoen word)
"Gaan sit" (Doen niks)
"Oom Gert sê: staan in 'n reguit ry" (Opdrag moet gedoen word)
"Oom Piet sê sing 'n Voortrekkerliedjie" (Doen niks)
Ensovoorts.
'n Kind wat nie reg gedoen het nie, val uit. Maak 'n ophef van die kind wat laaste oorbly.
2. Die aandagspan van hierdie ouderdomsgroep is baie kort. Jy kan nie verwag dat hulle lank moet sit en luister nie. Indien jou aanbiedingsmetode vertel is, moet dit verkieslik nie langer as 10-15 minute wees nie. Probeer eerder aktiwiteite beplan waar hulle **fisies** besig is en wissel aanbiedingsmetodes af. Byvoorbeeld: Plaas die antwoorde van vrae 'n ent van waar die span is. Vra 'n vraag. Die spanlede moet dan hardloop om die regte antwoord te kry. Maak meer as een stel van die regte antwoorde. Wees versigtig vir beserings! Party van die seuntjies sal mekaar sommer uit die pad hardloop of duik om die regte antwoord te kry.
3. **Beloning**. Dit werk ongelukkig baie goed. Haal 'n pakkie lekkers uit en plaas dit op jou skoot sonder om enigiets te sê. Die seuns sal gewoonlik nader staan en voor die offisier kom sit en natuurlik oor die lekkers vra. Sê dat jy iets gaan vertel en dan 'n paar vrae gaan vra. Dra dan die inligting kortliks oor. Vra vir elke kind om iets oor die lesinhoud te sê. Begin by 'n punt. Die seuns mag nie herhaal wat die ander gesê het nie. Gee vir elkeen 'n lekker wat iets van die les vertel. Indien 'n kind nie iets kan onthou nie, sê dan dat hy enige iets kan vertel wat vandag by die Voortrekkers gebeur het. Gee dan 'n lekker (maak nie saak wat hy gesê het nie). Jy kan vir 'n kind wat uitstaan en baie van die inhoud onthou 'n ekstra lekker gee en prys. Gebruik "gesonde" lekkers soos jelliemannetjies.
4. Probeer om **elkeen te betrek**. Dit is belangrik dat elkeen aktief betrokke is. Jy kan dit doen deur:
 - Elkeen toe te laat om iets te vertel. Gebruik 'n klokke / fluitjie wat lui / blaas as die kind begin vertel. Elkeen het net 1 of 2 minute om iets te vertel en dan lui die klokke (fluitjie). Dan is dit die volgende een se beurt. Die klokke / fluitjie is nodig



omdat sommige kinders baie lank kan praat en die geselskap kan oorneem. Moenie 'n kind verplig om iets te sê nie. Voorbeeld: "Vertel vir my van vuurmaak in die veld".

- Jy kan elkeen 'n sin uit die werkboekie laat lees. Vra of daar iemand is wat nie wil lees nie. Respekteer dit.
- Elkeen moet "Waar" of "Onwaar" antwoord. Vra 'n vraag of maak 'n stelling. Byvoorbeeld: "Meer mense gaan van bysteke dood as slangbyte". Kyk dan wie almal reg is. Brei dan op die onderwerp uit. "Ja, ons moet dus baie versigtig wees vir 'n bysteek want ..."
- Elkeen kan 'n werkjie kry: merk byvoorbeeld die register af, kyk of iemand die volgende week verjaar, deel briefies uit, help die offisier se mandjie / tas dra. Die werkies kan afgewissel word.

5. **Speel speletjies.** Leer Voortrekkerwerk deur speletjies. Kinders hou van speletjies. 'n "Speletjie" wat goed werk is die "goeddoen"-speletjie. Die seuns het 15-20 minute tyd om enige goeie daad te doen. Hulle hardloop dan gewoonlik op die terrein rond. Hulle moet daarna in 'n ry aantree en elkeen kortliks vertel wat hulle gedoen het. Hierdie aktiwiteit werk baie goed op 'n skoolterrein. Die meeste kinders tel papiere of gemors op. Prys elkeen vir sy daad. Party kinders is baie oorspronklik en sal byvoorbeeld plante natgooi of 'n onderwyser help om boeke na 'n kar te dra. Die voordeel is dat die offisier 'n klein blaaskansie het!
6. **Wissel die aktiwiteite** en volgorde van die aktiwiteite af. Jy kan byvoorbeeld begin met 'n speletjie een week en die volgende week weer daarmee afsluit. Hou die program altyd interessant en vol verrassings.
7. **Kies aktiwiteite waarvan kinders hou** soos vuurmaak of stap in die veld. Kinders is gewoonlik baie meer beheerbaar as hulle aktiwiteite doen wat hulle van hou soos om in die veld te stap en sekere artikels te versamel. 'n Skattejag is altyd 'n wenner (Hoe om-reeks).
8. Vertel 'n **storie**. 'n Storie van iets wat gebeur het, het 'n groot effek.
9. **Maak artikels** (Hoe om-reeks).
10. Doen **spesialisasies**.
11. Wees altyd **voorbereid**. Beplan vooruit. 'n Goed opgestelde jaarprogram is 'n groot hulpmiddel.
12. Pas **dissipline** toe. Moenie toelaat dat 'n kind hom wangedra nie. Indien die aktiwiteite baie lekker is, is daar gewoonlik min dissipline probleme. Daar is egter baie keer moeilike kinders. Tree dan op. Sê byvoorbeeld: "Dit is die derde keer dat ek jou aanspreek oor die saak. Indien ek weer met jou daaroor moet praat, gaan ek jou nie verder laat deelneem nie. Jy moet dan by die hekkie vir jou ma gaan wag." In uiterste gevalle kan jy die kind se gedrag met die ouer bespreek in teenwoordigheid van die kind. Moet nooit kwaad word of skreeu nie. Wees ferm en beslis.
13. Kry **hulp** van die ouers. Dit is veral 'n groot hulp indien die span uit baie lede bestaan. 'n Klein groepie is makliker om te hanteer as 'n groot groep.
14. Wees **positief** en **entoesiasies**.
15. Moenie **moed opgee nie**. Soos die kinders ouer word, is daar seker aspekte wat baie makliker word.

Waarskuwings

1. Moenie jou humeur verloor nie.
2. Vermy enige uittrapsessie soos “Julle kan julle nie gedra nie. Kry vir julle ’n ander offisier”, ensovoorts.