



### Doel

Om die Verkenner te leer hoe om leiding te neem op 'n informele wyse



### Uitkoms

- Bied 'n speletjiesgeleentheid vir jou kommando aan
- Elke spanlid bied ten minste twee speletjies aan tydens 'n speletjiesgeleentheid



### Doenwenke

- Beplan deeglik
- Oefen die spel vooraf in
- Sorg dat al jou toerusting in werkende toestand is en dat jy alles het wat nodig is
- Wanneer dinge nie uitwerk nie, sorg dat jy 'n alternatiewe plan het
- Sorg dat jy weet hoe jy gaan weet as die spel suksesvol is



### Slaggate

- Onbetrokke deelnemers
- Negatiewe deelnemers
- Geen plan B nie
- As jy nie beplan het vir gure weer nie
- As almal nie die reëls ken nie

Almal van ons het al met verwondering gekyk hoe klein diertjies speel: hoe hul mekaar bekrui, bespring, omrol, stoei en selfs byt. Dierekeners beweer hierdie gedrag is nie blote spel nie, maar die voorbereiding en inoefening van vaardighede wat hul nodig het om as volwasse diere te kan oorleef.

Die speletjies wat ons as kinders speel, is ook voorbereiding en ontwikkeling van die vaardighede wat ons as volwassenes nodig het om ons plek in die samelewing vol te staan. As denkende wesens het die mens die vermoë om speletjies uit te dink en te gebruik om verskillende gedragseienskappe en maniere van sosiale optrede te ontwikkel.

Sekere speletjies word hoofsaaklik binnenshuis, óf buitenshuis, óf in die dag, óf in die aand gespeel. Speletjies wat hoofsaaklik binnenshuis of in die aand gespeel word, sal gewoonlik min rondhardlopery en/of ander groot fisiese aksies vereis. Buitenshuise speletjies kan ook in 'n groot binnenshuise ruimte soos byvoorbeeld 'n saal gespeel word. Sulke spele behels gewoonlik aktiwiteite soos hardloop, spring of balgooi, asook speletjies waarby water deel van die apparaat uitmaak.

Die voordeel van speletjies:

Om speletjies te speel hou baie voordele in. Dit is nie slegs die spelleier wat daarby baat vind nie, maar elke individuele speler leer dieselfde vaardighede spelenderwys aan.

Die voordele van spele is onder andere die volgende:

- Oefening op liggaamlike en/of geestelike vlak
- Ontspanning wat uit die genot van saamspeel verkry word
- Die ontwikkeling van menslike verhoudings om binne spanne en groepe te kan saamwerk
- Die dissipline om binne die spelreëls op te tree, help om selfdissipline te ontwikkel sodat 'n mens binne die ongeskrewe morele standaard van die gemeenskap waarin ons leef, kan bly.
- Elkeen kan leer om spelreëls duidelik te interpreteer en aan ander (spelers) oor te dra
- Om te kan oordeel of 'n terrein geskik is vir die betrokke speletjie wat gespeel gaan word, is 'n vermoë wat ontwikkel word
- Die verantwoordelikheid om te sorg dat die nodige apparaat vir die aanbieding van 'n speletjie beskikbaar is, word aangeleer
- Om te oordeel of die klimaatstoestand en tyd van die dag reg is vir die speletjie wat gespeel moet word, is 'n vaardigheid wat ontwikkel word
- Die vermoë om te kan onderskei ten opsigte van die ouderdom en geslag van die spelers by die aanbieding van 'n speletjie, kry ook aandag

- Deur middel van speletjies word geleer om beskikbare mannekrag reg aan te wend, sodat alles wat vir die aanbieding nodig is, beskikbaar en in plek is
- Elkeen se eie optrede en voorbeeld kan meehelp dat almal die spel geniet en met oorgawe kan saamspeel

#### Klassifisering van speletjies:

1. Ysbrekers - wanneer die groep mekaar nie ken nie
2. Binnenshuise spele - om 'n tafel of ook om die kampvuur
  - Geheuespeletjies
  - Woorde- of getallespeletjies
  - Rympiespeletjies
  - Speletjies waarin boodskappe of voorwerpe aangestuur word
  - Raaispeletjies
  - Gewyde speletjies, byvoorbeeld om die volgorde van Bybelboeke reg voor te dra
  - Speletjies waarin knope en vaswoele gemaak moet word, byvoorbeeld knooppkrieket
  - 'n Verskeidenheid bordspele
3. Buitenshuise spele of spele vir 'n groot binnenshuise area (saal)
  - Kragpeletjies (individueel), byvoorbeeld armdruk of hoenderhaanskop
  - Kragpeletjies (in spanne), byvoorbeeld toutrek
  - Spankompetisies met 'n voorwerp of bal, byvoorbeeld Tonnelbal
  - Bewegingspeletjies (pare), byvoorbeeld Derdemannetje of Boompie-verplant
  - Allerlei tradisionele Boeresportpeletjies

Onder elkeen van die drie hoofgroepe is daar 'n magdom verskillende soorte speletjies wat gespeel kan word. Bogenoemde is slegs voorbeelde. Dit is nie nodig om slegs bekende speletjies te speel nie. Inisiatief kan ook aan die dag gelê word om eie spele te ontwikkel, met eie uitkomst en spelreëls in gedagte. Sulke speletjies moet egter nie te moeilik wees sodat die genot van die spel verlore gaan deur die moeilikheidsgraad nie.

#### Die spelleier:

'n Suksesvolle spelleier moet leierspotensiaal openbaar en die vermoë om 'n groep suksesvol te kan hanteer.

##### \* Leierskap

Van 'n spelleier word verwag om die volgende te kan doen:

- Die reëls van die speletjies goed ken, verstaan en duidelik aan die spelers verduidelik
- Te organiseer of te reël om alle apparaat wat nodig mag wees, betyds en op die regte plek te kry - hy kan die taak deleger of dit self doen
- Indien spanne gekies moet word, sorg dat die spanne vinnig en gebalanseerd saamgestel word
- Entoesiasies oor die speletjies te wees en die spelers te motiveer om saam te speel
- Insig hê om speletjies, wat nie glad verloop nie, se spelreëls aan te pas, sodat dit suksesvol gespeel kan word
- Wanneer daar voorstelle deur spelers gemaak word om die speletjie interessanter of meer speelbaar te maak, die voorstelle te implementeer of toe te pas
- Meelewend met die spelers te wees en nie onbetrokke eenkant te staan terwyl die res speel nie
- Om die groep te lei om die speletjie te geniet

##### \* Groepshantering

- Die spelleier moet altyd in beheer van die groep wees en sorg dat die speletjie nie deur voor-op-die-wa of dominerende spelers oorheers word nie.
- Al die spelers moet aan die speletjie kan deelneem. Indien daar byvoorbeeld 'n ongelyke aantal spelers is wanneer in pare gespeel word, moet die spelleier sorg dra dat die oorblywende speler wel 'n funksie in die speletjie het.
- Die spelleier moenie toelaat dat daar doelbewus van die reëls van die speletjie afgewyk word nie. So sal die uitkoms van die betrokke speletjie verongeluk word en die spelers gefrustreerd raak.

## Geleenthede vir spele:

Geleenthede moet geskep word sodat groepe speletjies kan speel. Enkele voorstelle is die volgende:

- Ruim tydens spanvergaderings tyd in vir speletjies en gee elke spanlid die geleentheid om as spelleier op te tree
- Veldkornetskaps- en Kommandospeletjiesaanlede kan gereël word waartydens Verkenners as spelleiers optree
- Verkenners kan by Penkop- of Drawwertjiespanne speletjies aanbied
- Uitstappies kan na 'n kinderspeelplek of ouerhuis gereël word waar speletjies onder die leierskap van Verkenners gespeel kan word

## Literatuur:

Daar is 'n hele aantal publikasies beskikbaar waarin die spelreëls van 'n magdom interessante speletjies gegee word. Slegs enkele van die publikasies word hier genoem:

- De Jager, Anna M., versamelaar. 1999. Speletjies van A-Z. Bloemfontein: UV-Sasolbiblioteek.
- De Villiers, Rena. 2005. Kennetjie en ander kinderspeletjies. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- Marais, Johan. 1970. Kom Speel Saam: Groepspeletjies vir allerlei geleenthede. Pretoria: NG Kerkgewers.
- Saaiman, M. & Myburg, E. 1994. Kom ons speel tradisioneel. Potchefstroom: PU vir CHO.
- Speletjies. 1966. 'n Voortrekkerpublikasie.
- Taljaard, L., samest. 1969. Speletjies vir almal en vir alle geleenthede. Pretoria: Van Schaik

