

TREASURE BOX

FEATURING

FLORENCE AND WATSON

AN AFTER SCHOOL
COLLABORATION

VOLUME 2



ENGLISH & AFRIKAANS



FLORENCE AND WATSON



CORONAVIRUS DO'S &
DON'TS BOARD GAME
MOETS & MOENIES
BORDSPELETJE

1
DO THE ELBOW
GREETING /
DOEN DIE ELM-
BOOGGROET

PLAY WITH FRIENDS INSIDE
THEIR HOUSE / SPEEL MET
VRIENDE IN HULLE HUIS

START

1
WEAR A
MASK /
DRAAI 'N
MASKER

TOUCH
YOUR EYES /
RAAK AAN
JOU OË

GO TO CROWDED
PLACES / BESOEK
STAMPVOL PLEKKIE

SNEEZE ON A TOY
AND HAND IT TO A
FRIEND / NIES OP 'N
SPEELING EN GEE
DIT VIR 'N VRIEND

SHARE A CUP OF
WATER WITH A FRIEND
/ DEEL 'N KOPPIE
WATER MET 'N VRIEND

1
OPEN WINDOWS IN THE TAXI
EVEN WHEN IT'S COLD / MAAK
DIE VENSTERS IN DIE TAXI OOP
ALIS DIT KOUD

FINISH!

1
PLAY OUTSIDE
BUTTE 2M APART, KEEP-
BUITE EN BLY 2 METER
UIT MEkaar

1
STAY
BY FEET HOME
DIEEL HOME
SIK HU SICK WHEN
VOUS / BLIJ

1
YOUR
HANDS WAS
OFTEN HANDE
OFGEREED

1
OPEN WINDOWS / MAAK
DIE VENSTERS EN
OPEN DORSERS OOP

HUG AND SHAKE
HANDS WITH PEOPLE /
OMHLES EN SKUD
HANDE MET MENSE



WELCOME TO THE TREASURE BOX!



Hey
Treasure Box pals!



Hallo
Treasure Box maatjies!

We are Florence and Watson,
honey badgers of a very rare sort.
Singing songs while telling stories
is our favourite sport.

Everyone has been having a tough time since the Coronavirus came to South Africa. So the Treasure Box squad invited us and our friends – Petal the mouse, Lula the giraffe and Buffel the buffalo – to join in this pack, made just for you. It is filled with games for the whole family; older siblings and caregivers, please read aloud to younger learners and assist with the activities.

Let's do our best to keep each other healthy and safe!

Sending lots of love,

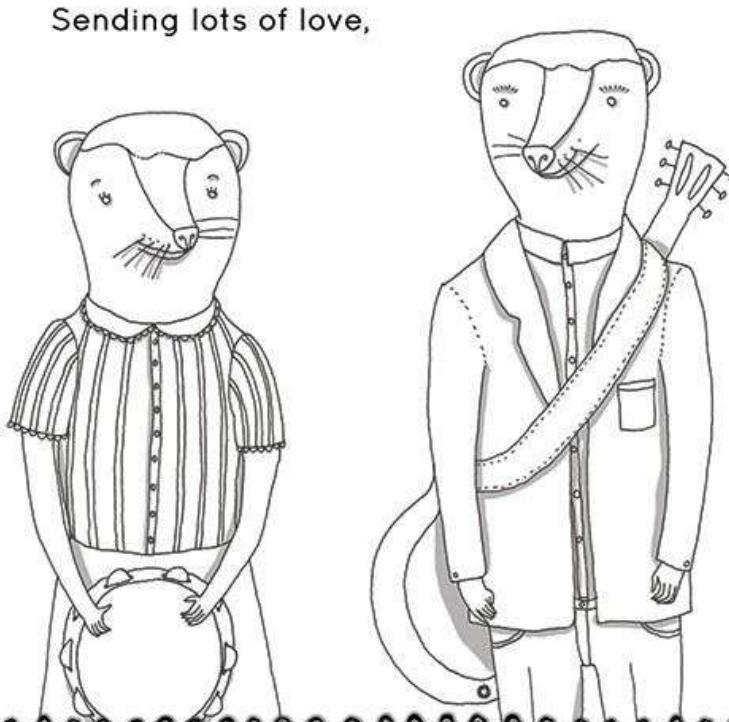
Ons name is Florence en Watson en ons is twee baie seldsame ratels. Ons gunsteling vermaak is om liedjies te sing en stories te vertel.

Sedert die Corona-virus in Suid-Afrika geland het, het ons almal moeilike tye ervaar. Die Skatkis-span het dus vir ons en ons vriende – Petal die muis, Lula die kameelperd en Buffel die buffel – genooi om deel te neem aan hierdie pretpakket wat net vir jou gemaak is. Hulle weet ons almal in Suid-Afrika gaan op die oomblik deur 'n onseker tyd. Die pakket is propvol speletjies vir die hele gesin. As jy sukkel om iets te verstaan of te lees, gaan vra jou broer of suster of ouers om saam met jou te lees en te speel.

Kom ons doen ons bes om mekaar gesond en veilig te hou!

Baie liefde,

Florence & Watson

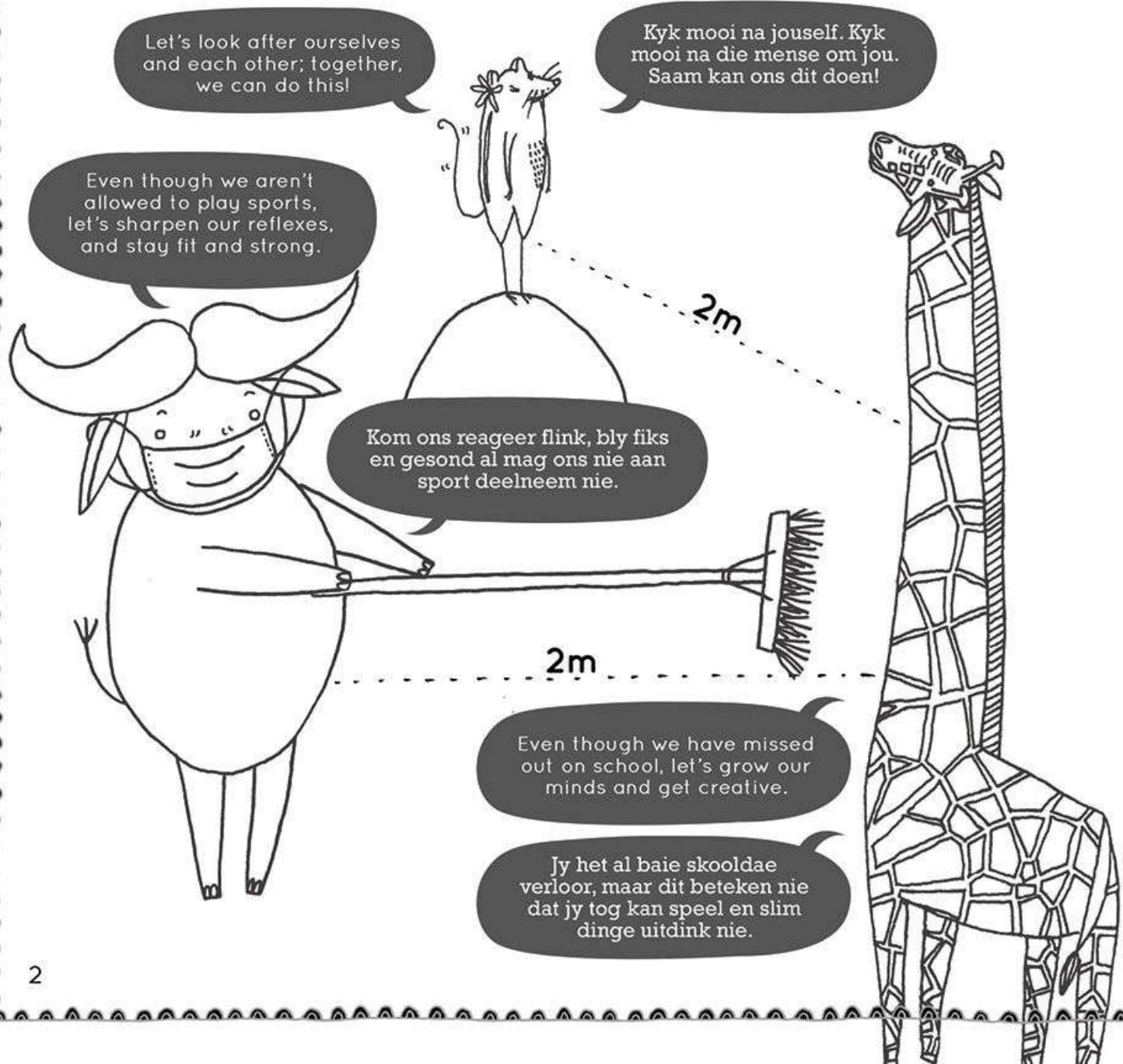


The first *Treasure Box for Families* came out when schools were shut. Now, although they are starting to open, we still need to stay home as much as possible.

This second *Treasure Box* is packed with challenges that you can complete by yourself (ask your siblings or caregiver to help), or with the people you live with. There are also some games you can play with your friends during break time at school (while keeping 2 metres apart from each other) - you can find these at the end; challenges 12 to 14.

Die eerste *Skatkis vir Gesinne* is gepubliseer toe skole nog gesluit was. Alhoewel die skole nou begin oopmaak, moet ons nog steeds soveel as moontlik by die huis bly.

Hierdie tweede *Skatkis* is propvol uitdagings wat jy self kan aanpak. Of jy kan dit saam met jou huismense doen. Daar is ook 'n paar speletjies (uitdagings 12 tot 14) om saam met jou maats gedurende skoolpouses te speel (Onthou net: bly 2 meter ver van mekaar af).



CORONAVIRUS DO'S & DON'TS BOARD GAME

MOETS & MOENIES BORDSPELETJIE



Play this game with the people you live with, to learn about how we can protect ourselves and each other from the Coronavirus.



Speel hierdie speletjie saam met jou huismense. Wys mekaar wie weet hoe om die virus loef af te steek. Kyk wie weet presies hoe om uit die virus se pad te bly.

CHALLENGE 1

HOW TO SET IT UP:

Find the board game on the inside front cover. You will need one token per player (use coins or one of the tokens cut from the back cover of this book), and the dice from the cardboard insert.

To assemble the dice, cut along the solid lines and fold the dotted ones. Then glue or tape the flaps.

HOW TO PLAY:

- Each player takes a turn to roll the dice, and move that number of squares.
- If you land on an action that prevents the Coronavirus from spreading (a green square), then you can roll again and have another turn.
- If you land on an action that spreads the virus (a brown square), then you miss a turn.
- The first to the end is the winner!

UITDAGING 1

HOE OM DIT OP TE STEL:

Die bordspeletjie is aan die binnekant van die buiteblad.

Jy benodig een speelstuk per speler en die kartondobbelsteen wat 'n kartoninsetsel is. (Gebruik munstukke of knip een van die speelstukke uit wat op die agterblad van hierdie boek is.)

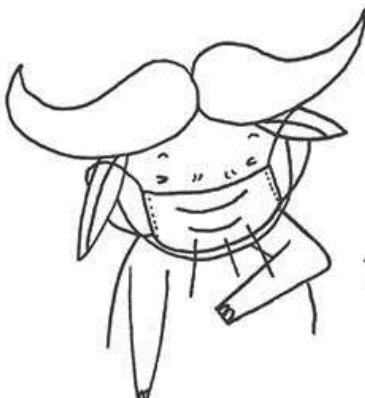
Hoe om die dobbelsteen te maak: Sny al langs die soliede lyne en vou al langs die stippellyne. Gom dan die flappe aanmekaar of gebruik kleeflint om die dobbelsteen te vorm.

KOM ONS SPEEL:

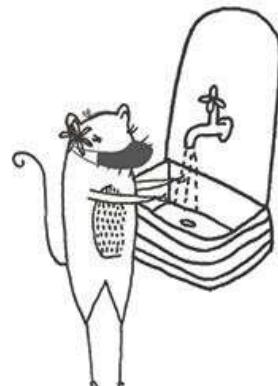
- Elke speler kry 'n beurt om die dobbelsteen te gooie.
- Skuif dan, volgens die syfer op die dobbelsteen, die aantal blokkies op die bord aan.
- Wanneer jy op 'n blokkie beland wat 'n aksie uitbeeld oor hoe om te verhoed dat die Coronavirus versprei ('n groen vierkant), kan jy weer 'n beurt kry en nog 'n keer gooie.
- Wanneer jy op 'n blokkie beland wat 'n aksie uitbeeld wat die virus versprei ('n bruin vierkant), dan verbeur jy 'n beurt.
- Die eerste een wat die eindpunt haal is die wenner! Geluk!

LET'S KEEP EACH OTHER HEALTHY AND SAFE!

Oh no! The Coronavirus
is spreading all around us!
But don't feel the fear or any dread
'cos we're going to stop that spread instead



All we need is water and soap
to kill that virus, so there is hope!
Please ensure everyone understands
how important it is to wash our hands



The virus spreads through little drops
That jump out when we sneeze and cough
so when you leave the house, all I ask
is that you always, always wear a mask

Let's not give the Virus any opportunity
to spread as there is no immunity.
Always keep two metres apart
And the windows wide open; be smart!



If you need to cough or sneeze
do it into your arm, not your hands, please
and if you feel sick, don't go to school
'cos germ-spreading behaviour just isn't cool.



KOM ONS HOU MEKAAR GESOND EN VEILIG!

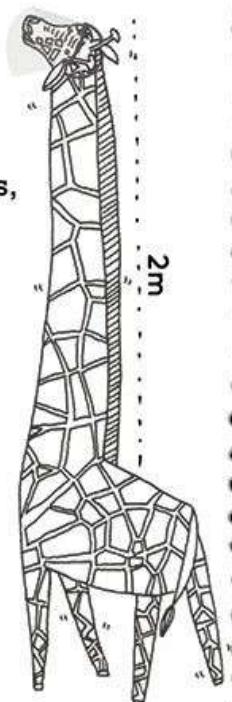
Ag nee! Die Koronavirus gons
oral om ons!
Teen bang wees en vrees sal ons stry,
ons kan keer dat die virus versprei.

Ons wapens is: water en seep
daarmee trek ons die virus 'n streep
Vertel net vir almal waarvoor die virus skrik:
hande was, dit is baie belangrik!

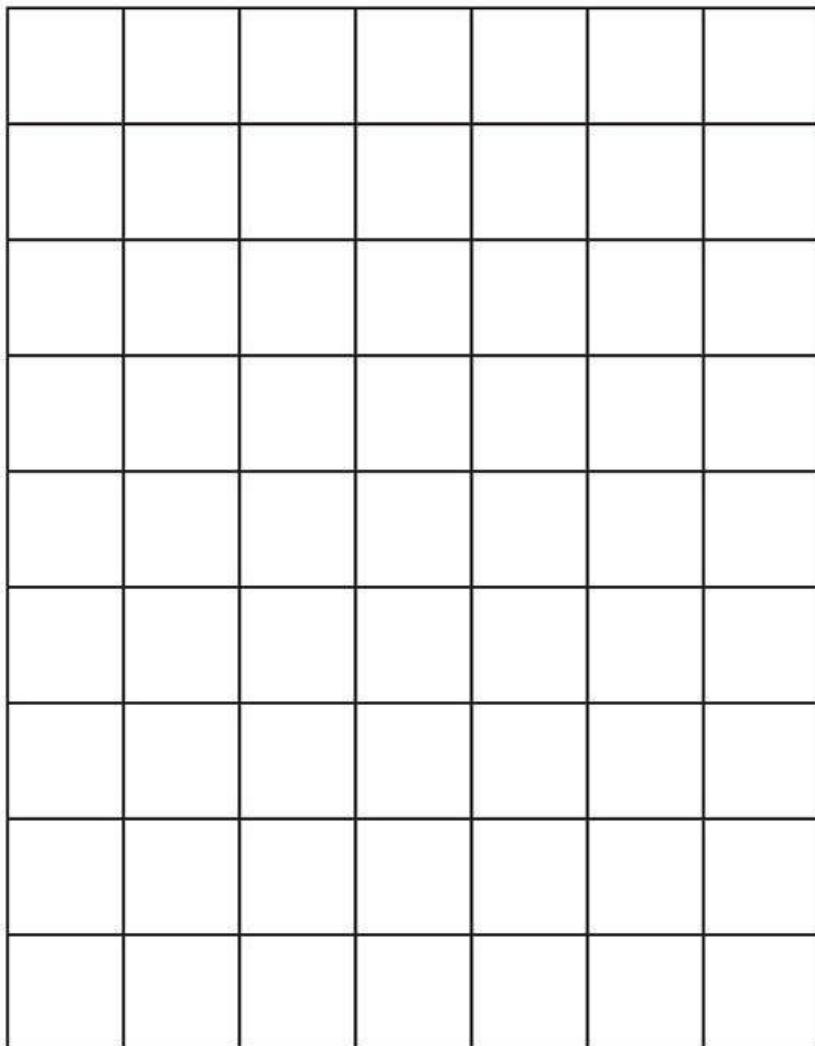
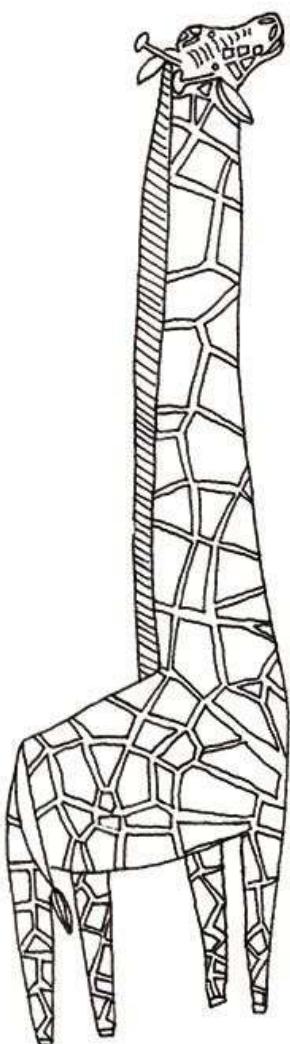
Wanneer ons hoes en nies, spring die virusdruppels van mens tot mens,
daarom het ons land een groot wens:
om altyd, altyd, sonder om te kla,
jou masker te dra!

Immunitet teen die Koronavirus het ons nie.
Ons lywe het nog nie soldate om teen dit te baklei,
daarom moet ons twee meter uit mekaar uit bly
en slim leef om dit nie te kry.
Almal kan slim leef, elke man en vrou.
Vensters moet ons wawyd oop hou.

Wanneer 'n hoes of nies wel in jou lyf opsteek,
moet jy dit in jou elmboog breek.
Om die virus te versprei is nie "cool",
so bly weg van die skool as jy goor voel.



TETRIS - BLOCK THE SPREAD!



CHALLENGE 2

Cut out the colourful shapes from the cardboard insert. (Cut along the solid lines around each colour.) Find a box or bag to keep them in so you can play the game many times.

Put the pieces in a pile. Each player has a turn to pick up a shape from the top of the pile and place it onto the grid from the bottom up. You can rotate a piece in any direction to make it fit; try to place the pieces so that there are no gaps.

Time yourself to see how fast you can get at filling up the grid!

UITDAGING 2

Knip die gekleurde vorms op die kartoninsetsel uit. (Knip al langs die soliede lyne van elke kleur.) Plaas die stukke opmekaar. Elke speler kry 'n beurt om 'n vorm van die bokant van die hopie af op te tel. Plaas dit dan van onder af op die patroon op die bord. Hier is 'n wenk: Jy kan 'n stuk in enige rigting draai om dit in te pas; probeer om die stukke so te laat pas dat daar geen gapings is nie.

Stel 'n horlosie en kyk hoe vinnig jy die patroon kan voltooi!

Dit is altyd slim om alle speletjies en die speelstukke netjies in 'n houer te bêre. Volgende keer kan julle weer lekker maklik begin speel, met alles bymekaar.



Challenge 2 done!
Uitdaging 2 is voltooi!

ALPHABET BINGO!

CHALLENGE 3

This is a great game to play at home; ask everyone to join in.

GET READY

You will find everything you need to make the game on page 7, the back cover, and the piece of card in this book.

1. Cut out the four boards on page 7 (cut along the solid lines). Stick them onto cardboard (e.g. from a cereal or washing powder box) to make them stronger.
2. On the back cover of this book you will find the tiles/ tokens; cut them out. Find a box or bag to keep them in so you can play the game many times.
3. Use the dice from the cardboard insert.
4. Arrange all the tiles on a table with the Sugarbush flowers facing up.

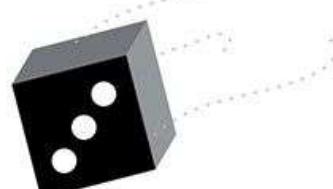
LET'S PLAY THE GAME

Each player gets a board, and a turn to throw the dice.

Pick up a tile that matches the colour on the dice, and show the picture on the other side to all the players. If the same picture is on your board, place it there. If it's not on your board, put it back in the same spot on the table with the Sugarbush flower facing up.

Grow your memory muscles by remembering where the pictures are, so you can pick one up that matches your board when it's your turn.

First to fill their board shouts BINGO! And is the winner!



UITDAGING 3

Nooi almal in jou huis om saam te speel.

WEES GEREED

Jy sal alles wat jy vir die speletjie nodig het op bladsy 7, die agterblad en op die kaartstuk in hierdie boek vind.

1. Knip die vier kaartjies op bladsy 7 uit (knip al langs die soliede lyne).
2. Plak dit op 'n karton om dit te versterk (byvoorbeeld, 'n graankos- of waspoeierboks). Kleur die prente mooi in.
3. Knip die speelstukke uit wat op die boek se agterblad is. Onthou: Soek 'n boks of sak om dit in te bêre sodat jy die speletjie baie keer kan speel.
4. Rangskik al die teëls op 'n tafel met die Suikerbossie prentjie na bo.

Is alles reg en gereed soos hierbo gevra? Jippie, nou hier is die reëls vir die speletjie.

KOM ONS SPEEL

Elke speler kry 'n kaartjie en 'n beurt om die dobbelsteen te gooи.

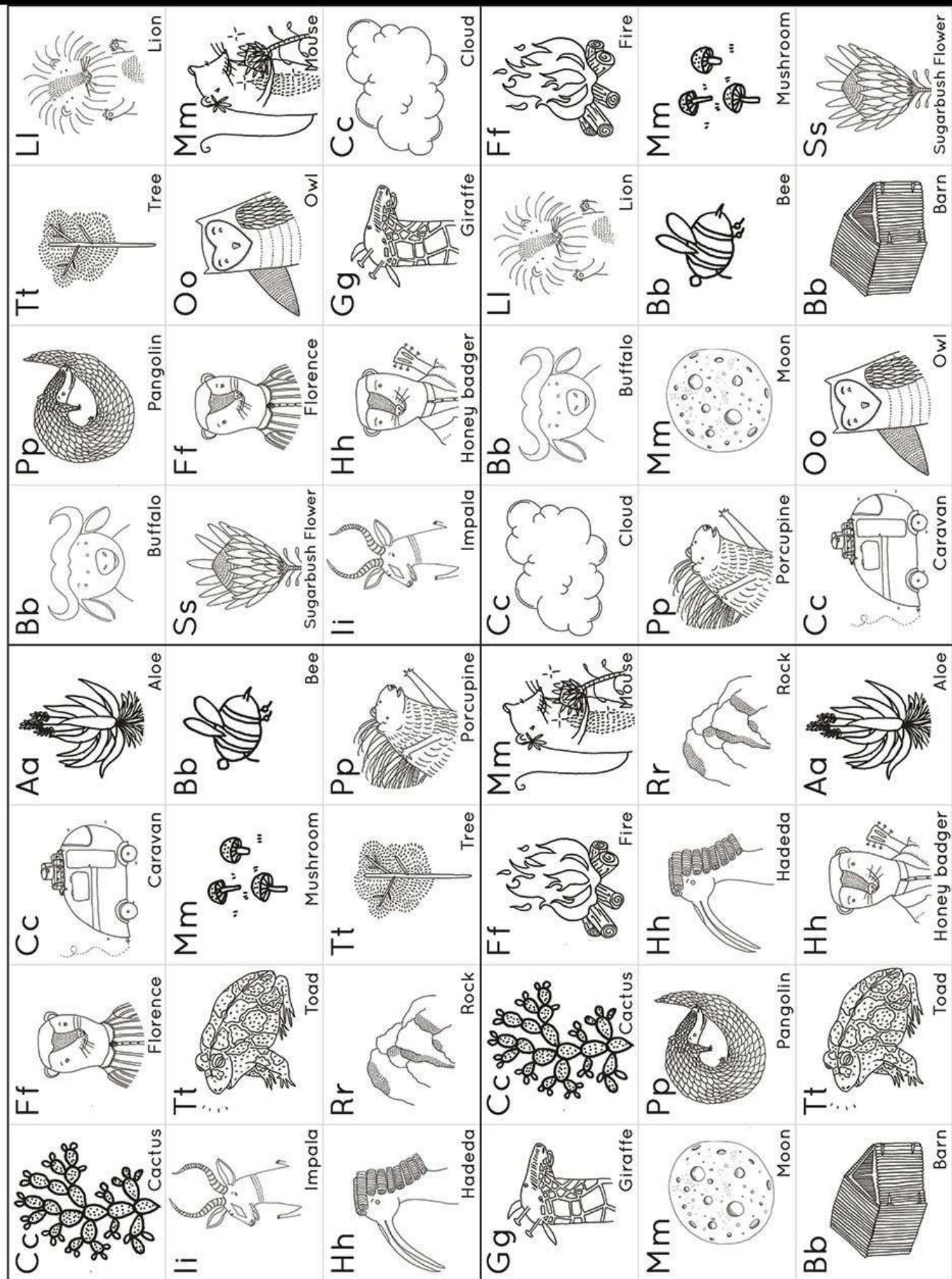
Tel 'n teël op, wat ooreenstem met die kleur op die dobbelsteen. Wys die prentjie aan die anderkant aan al die spelers. As dieselfde prentjie op jou bord is, sit dit daarop neer. As dit nie op jou bord is nie, sit dit dan weer terug op dieselfde plek op die tafel met die Suikerbossie na bo.

Uitoorlê die ander spelers en onthou watter prent waar neergesit word, sodat wanneer dit weer jou beurt is, jy dit kan optel.

Die persoon wat eerste al die prente op die bord geplaas het skree BINGO! en is die wenner!

Do the challenge explained on page 8 before cutting out these boards!

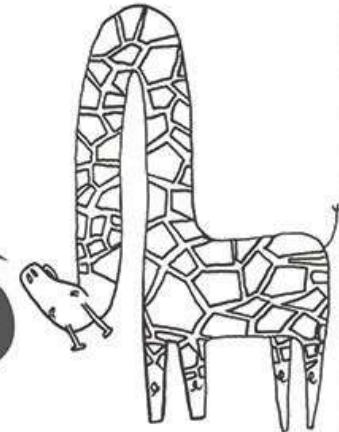
Doen uitdaging 4 wat op bladsy 8 uiteengesit word, voordat jy hierdie kartonne uitknip!



MAKE A MIND-GROWER MAAK 'N SLIMKOPSOEKER



Did you know that we grow our intelligence?
The more we learn, make mistakes, try, and try again,
the smarter we become!



Het jy geweet dat soos jy jou liggaam kan oefen, jy jou verstand ook kan oefen? Hoe meer ons leer, hoe meer ons foute maak, probeer en weer probeer, hoe slimmer word ons!

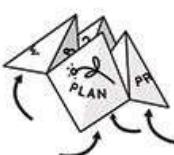
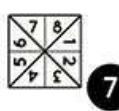
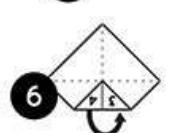
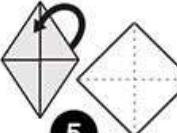
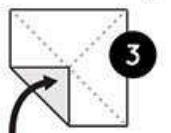
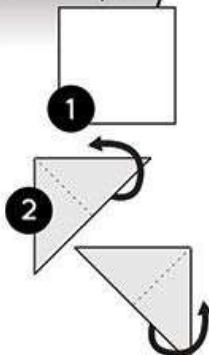
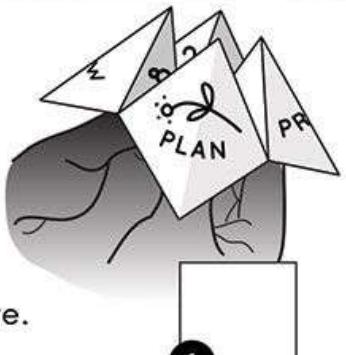
CHALLENGE 4

HOW TO MAKE IT

1. Cut out the square on pages 9 and 10.
2. Fold it across the diagonal lines, to make creases across the square.
- 3&4. With the language you want to use facing-down, fold each corner of the square to meet in the middle.
5. Turn the square over.
- 6&7. Fold the corners to meet in the middle again.
8. Fold the small square in half.
9. Insert your thumbs and forefingers from both hands into the corners (hope, dream, plan and practice).
10. Bring all 4 fingers to meet in the middle and you are ready to play!

HOW TO PLAY

Pick a word. Then, open and close the mind-grower the number of letters in that word. (Eg. 4 times for P L A N). Then, pick a number and open and close the mind-grower that many times. Then pick another number and open and close that many times. Then pick a third number, and open the mind grower to read the message underneath it.



UITDAGING 4

HOE OM DIT TE MAAK

1. Knip die vierkant op bladsy 9 en 10 uit.
2. Vou dit al langs die diagonale (skuins) lyne om voue regoor die vierkant te maak.
- 3&4. Vou elke hoek van die vierkant sodat dit in die middel bymekaar kom, sodat die taal wat jy wil gebruik na onder wys.
5. Draai die vierkant om.
- 6&7. Vou die hoeke om weer in die middel bymekaar te kom.
8. Vou die klein vierkante in die helfte.
9. Steek albei jou hande se duime en wysvingers in die hoeke (Hoop, Droom, Beplan en Oefen).
10. Bring al 4 vingers in die middel bymekaar. Nou is jy gereed om te speel!

HOE OM TE SPEEL

Kies 'n woord.
Maak dan die slimkopsoeker oop en toe na gelang van die aantal letters in die woord. (Bv. 4 keer vir P L A N).
Kies dan 'n nommer en maak die slimkopsoeker soveel keer oop en toe.
Kies dan 'n ander nommer en maak dit weer soveel keer oop en toe.
Kies dan 'n derde nommer en maak die slimkopsoeker oop om die boodskap aan die onderkant te lees.

PRACTICE

4

The harder you work, the more intelligence you have to take the stairs.

5

There is a BIG difference between not knowing and not knowing YET.

3

DREAM

2

You can do hard things. Mistakes are our greatest learning opportunity.

6

You can learn ANYTHING you want to!

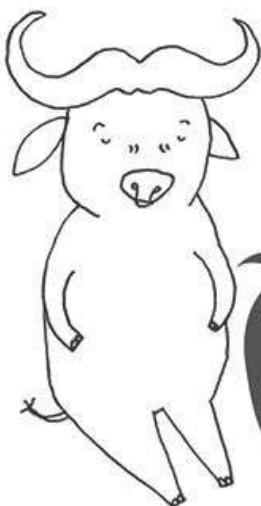
PLAN

7

Trying hard things grows our brains. Challenges make us stronger.

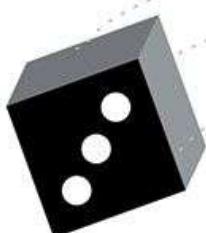
8

GROW



When I'm stressed or need to focus,
I get out my colourful dice.
Each colour brings me different feelings
As I breathe them in...and out...
I feel calmer and more grounded,
as each breath enters and leaves my snout.

Soms voel my kop dol,
Dan kry ek my dobbelsteen, dit is so kleurvol.
Met elke kleur voel ek 'n ander emosie in my
Ek asem die gevoel diep in...en uit...
Sleg-voel kan saam met my asem uitgly
Kalm kan ek bly
Al is dit 'n vreemde tyd,
Haal ek diep asem in...en uit...



4

DROOM

Daar is Hoe
geen kort harder jy
pad na werk, hoe
sukses nie. Jy
moet maar die
opdraandes klim.

3

5

OEHEN

Daar is
'n GROOT
verskil
tussen om nie
iets te weet nie
en om NOG
NIE iets te
weet
nie.

2

6

BEPLAN

As
jy wil kan
jy enigiets
leer.

GROEI

7

9

UITDAGINGS

Jy oefen jou
verstand deur
moeilike
dinge aan
te pak.

1

8

10

CHALLENGE 5

BREATHING COLOURS IN AND OUT⁽¹⁾

Throw the colourful dice.

What does that colour make you think of?

Imagine that you're breathing in that colour. How does it feel?

Fill your lungs with all the good things that colour brings.

Then throw the dice again.

Breathe out and fill the room with that colour. How does that feel?

UITDAGING 5

ASEM DIE KLEUR IN EN UIT⁽¹⁾

Gooi die gekleurde dobbelsteen.

Kyk na die kleur waarop dit land?

Waaraan laat die kleur jou dink?

Sê nou maar jy kan die kleur inasem.

Hoe voel dit? Blaas jou asem (die kleur) stadig uit.

Haal weer diep asem, asem die kleur in.

Vul jou longe met al die goeie dinge wat die kleur jou aan laat dink.

Gooi dan weer die dobbelsteen.

Asem uit en vul die kamer met daardie kleur. Hoe laat dit jou voel?

CHALLENGE 6

MATCHBOX OF HOPES AND DREAMS⁽¹⁾

In this challenge you will make an expandable art work of your hopes and dreams for 2020.



You will need an empty matchbox.

Give it a decorative cover.

Then, cut out the strip along the side of this page, and fold along the dotted lines.

Write down your goals and ideas for how to reach them, and decorate each panel.

Glue the last panel to the bottom of the matchbox, and fold your artwork into the box. Keep it safe, to remind yourself of where you're going and how you're going to get there.

UITDAGING 6

BOKSIE VAN HOOP EN DROME⁽¹⁾

In hierdie uitdaging gaan jy 'n kunswerk skep wat jou verwagtinge en drome vir die res van 2020 uitbeeld. Jy benodig 'n leë vuurhoutjieboksie. Trek dit oor.

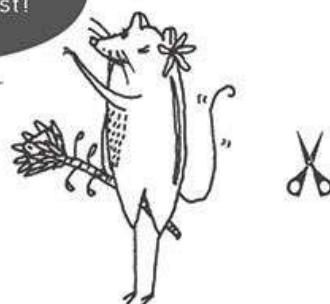
Knip die strook aan die kant van hierdie bladsy uit. Vou dit al langs die stippellyne. Skryf jou doelwitte en idees oor hoe jy beplan om dit te bereik op die strokje neer en versier elke paneel.

Plak die laaste paneel aan die onderkant van die vuurhoutjieboksie vas en vou jou kunswerke in die boksie toe.

Bêre dit op 'n veilige plek sodat jy jouself kan herinner aan wat jou doel is en wat jy gaan doen om dit te bereik.

The school calendar has been scrambled...
Some say 2020 is cancelled
But I say, watch me make a list.
Good things will come out of this year, I insist!

Die skooljaar is omgeskommel
Party mense wil 2020 se kalender opfommel
Maar ek sê, hou my dop, ek maak 'n lys
Van alles mooi wat die jaar ons nog kan wys.

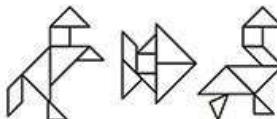
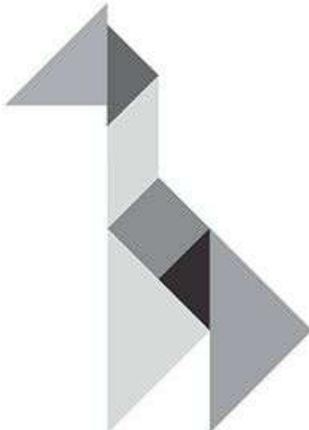


Things I want to learn /
Dinge wat ek wil leer

Things I want to do /
Dinge wat ek wil doen

People who can help me do
these things / Mense wat my kan
help om hierdie dinge te doen

Things I want to create /
Dinge wat ek wil maak



CHALLENGE 7

LET'S PLAY WITH SHAPES

Cut out the colourful shapes from the cardboard insert, and use them to make Lula the giraffe!

What other pictures can you make using these shapes?

UITDAGING 7

KOM ONS SPEEL MET VORMS

Knip die kleurvolle vorms op die karton-insetsel uit en gebruik dit om Lula die kameelperd te maak! Watter ander prente kan jy maak deur hierdie vorms te gebruik?

CHALLENGE 8

ROLL A STORY

Use the tokens on the back cover of this book. You can play this game by yourself, or with the people you live with each having a turn to throw the dice.

HOW TO PLAY:

Arrange the tokens in a row, with the Sugarbush flowers facing up. Throw the dice, move your finger along that number of tokens, and turn the last one over. Now, make up the beginning of a story inspired by the image. Then throw the dice again, and use the next image in the next part of the story. Keep going until you reach the end of the tokens, and use the last image in the story's ending.



UITDAGING 8

“VERTEL” ‘N STORIE

Rangskik al die speelstukke in ‘n ry, met die Suikerbossies na bo. Jy kan hierdie speletjie self speel, of met mense wat saam met jou in die huis woon. Elkeen kry ‘n beurt kry om die dobbelsteen te goo.

HOE OM TE SPEEL:

Rangskik al die speelstukke in ‘n ry, met die kleurkant na bo. Gooi die dobbelsteen, beweeg jou vinger volgens die syfer op die dobbelsteen langs daardie aantal speelstukke af en draai die laaste een om. Begin ‘n storie te vertel oor die prentjie op die speelstuk. Gooi dan weer die dobbelsteen, en gebruik die volgende prentjie om die volgende deel van die storie te vertel. Hou so aan totdat jy al die speelstukke gebruik het, en gebruik die prentjie op die laaste speelstuk om die einde van die storie te vertel.

GLUE / GOM



Challenge 7 done!
Uitdaging 7 is voltooi!

Challenge 8 done!
Uitdaging 8 is voltooi!

CHALLENGE 9

MEASURE, TREASURE⁽¹⁾

Cut out the ruler from the cardboard insert, and use it to measure different parts of your body.

My hand is: ____ cm

My foot is: ____ cm

My arm is: ____ cm

Then, ask someone in your family to lie down so you can measure their height. How many ruler-lengths can you count from their head to their toes? How tall are they?

Find things in your house and measure them.

MEASUREMENTS / AFMETINGS

OBJECTS I FOUND: ITEMS WAT EK GEVIND HET	MEASUREMENTS / AFMETINGS
Spoon / Lepel	13,7cm

CHALLENGE 10

HELP PETAL FIND HER WAY⁽²⁾

Petal is looking for the Sugarbush. Help her find her way through the maze.

UITDAGING 10

HELP PETAL OM HAAR PAD TE VIND⁽²⁾

Petal is op soek na die Suikerbos. Help haar om haar pad deur die doolhof te vind.

UITDAGING 9

KYK MY LIGGAAM⁽¹⁾

Knip die liniaal op die kartoninsertsel uit en gebruik dit om verskillende dele van jou liggaam te meet.

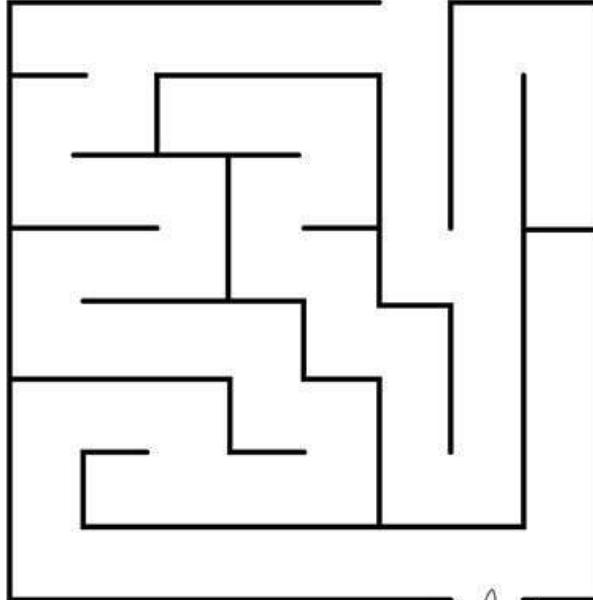
Hoe lank is jou hand? ____ cm

Hoe lank is jou voet? ____ cm

En jou arm? ____ cm

Vra dan iemand in jou gesin om plat te lê sodat jy hulle lengte kan meet. Hoeveel liniaal-lengtes tel jy van hul kop tot by hul tone? Wat is hulle lengte?

Soek items in die huis en meet dit.



Challenge 9 done!
Uitdaging 9 is voltooi!

Challenge 10 done!
Uitdaging 10 is voltooi!



Did you know that Owl can hear me squeaking almost 1 kilometre away? In this challenge, you can become more mindful by listening like an owl.



Het jy geweet dat Uil my gepiep omtrent 'n kilometer ver kan hoor? In hierdie uitdaging wil Petal hê jy moet meer opletend luister. Jy moet soos 'n uil luister.

CHALLENGE 11

LISTEN LIKE AN OWL

1. Sit with your legs crossed and your spine straight.
2. Close your eyes, and breathe deeply in and out.
3. Now listen to the sounds around you.
4. What sounds can you hear close by?
5. What can you hear further away?
6. Zoom your hearing out as far as you can; what's the furthest thing you can hear?

CHALLENGE 12

ZIP ZAP ZOOM

You can play this game with friends during break-time at school. One person will need to read out these instructions to everyone. Ask a teacher or an older learner to help.

1. Form a big circle, standing 2m apart from each other. In this game you will pass claps to each other.
2. One player starts the game by clap-pointing, and saying "Zip" to the person on their left.
3. Keep doing this round the circle, until someone says "Zap" and clap-points to the right.
4. The third type of clap ("Zoom") is to someone in the circle that you are not standing next to.
5. Players can choose to say Zip, Zap or Zoom, with the right clap-point (left, right, or to someone you're not standing next to). When you receive a clap, it's your turn to pass it on.
6. You need to restart if someone claps in the wrong direction.

Make sure you look into each other's eyes before passing. Try doing challenge 11 as a group before doing challenge 12. What's the difference? Then add jumps or squats to the Zip Zap Zoos.

UITDAGING 11

LUISTER SOOS 'N UIL

1. Sit met gekruisde bene en penregop.
2. Maak jou oë toe en haal diep in en uit asem.
3. Luister nou na die geluide rondom jou.
4. Watter geluide kan jy naby jou hoor?
5. Wat kan jy verder weg van jou af hoor?
6. Fokus so hard as moontlik opjou gehoor; wat is die verste geluid van jou af wat jy kan hoor?

UITDAGING 12

ZIP ZAP ZOEM

Hierdie speletjie kan jy saam met vriende tydens die skoolpouse speel. Een persoon sal die instruksies aan almal moet voorlees. Vra 'n onderwyser of 'n ouer leerder om te help.

1. Vorm 'n groot sirkel waar elkeen 2 meter van mekaar af staan. In hierdie speletjie stuur jy handeklappe na mekaar toe aan.
2. Een speler begin die spel deur sy/haar hande na links te klap en terselfdertyd "Zip" te sê aan die persoon aan sy / haar linkerkant.
3. Doe dit al in die rondte totdat iemand "Zap" sê en na regs klap.
4. Die derde tipe klap ("Zoem") is wanneer daar iemand anders in die kring uitgewys word wat nie langs jou staan nie.
5. Spelers kan kies om Zip, Zap of Zoem te sê en dan in daardie rigting te klap (links, regs, of na iemand wat nie langs jou staan nie). As 'n klap in jou rigting wys, is dit jou beurt om dit aan te stuur.
6. Indien iemand in die verkeerde rigting klap moet julle weer van vooraf begin.



Maak seker dat jy oogkontak maak voordat jy die klap aanstuur. Probeer om uitdaging 11 as 'n groep te doen voordat julle uitdaging 12 aanpak. Wat is die verskil? Voeg dan ander bewegings by die Zip Zap Zoems, byvoorbeeld, spronge of hurkenspronge.

CHALLENGE 13

ROLL THE DICE

Use the dice you've made from the cardboard insert to play this game.

HOW TO PLAY:

One person is the workout leader, and has the dice for the whole game. He / she is responsible for making sure everyone stays 2m apart from one another. He / she rolls the dice, and calls out the corresponding action:

-  RUN IN PLACE / DRAF OP DIE PLEK
-  TOUCH YOUR TOES / RAAK JOUTONE
-  FROG JUMPS / PADDASPRING
-  ARM CIRCLES / ARMSIRKELS
-  STAR JUMPS / STERSPRONGE
-  DANCE PARTY! / DANSPARTYTJIE!

CHALLENGE 14

THE SOCIAL DISTANCE SHUFFLE⁽¹⁾

The objective of the game is to keep 2m apart while always moving.

HOW TO PLAY:

One person is Lula (stand on a chair so you're a tall giraffe). Get a broom so you can measure that everyone is more than 2m apart from one another. (2m is a broom-and-a-bit long, so someone holding onto a broom cannot reach anyone that is 2m away).

Everyone else has to keep moving around the space, while always being equally 2m apart. When there is a gap of more than 2m between people, you need to fill it.

Lula shouts "freeze" at any moment, and calls people out if they don't freeze properly; if they are too close together; or if they are on the edge of a big space which hasn't been filled. Those who are called out sit down on the spot and the others move around them, keeping 2m apart from one another and from them.

Last person left is Lula next!

⁽¹⁾ ASSITEJ South Africa

UITDAGING 13

GOOI DIE DOBBELSTEEN

Gebruik die dobbelsteen wat jy van die kartoninsetsel gemaak het om hierdie speletjie te speel.

HOE OM TE SPEEL

Een persoon is die leier van die oefensessie en hou die dobbelsteen vir die hele speletjie. Hy / sy is daarvoor verantwoordelik dat almal 2 meter van mekaar af bly. Hy / sy gooi die dobbelsteen en roep dan 'n ooreenstemmende aksie uit:

Social distancing can be quite weird (unless you're one of the Big 5 and greatly feared). It requires heightened levels of awareness, so I made a game for me and my pals to practice gracefully keeping two metres apart ...while having a blast!

Om sosiale afstand te behou,
Voel bietjie soos klappe kou
Behalwe as jy een van Die gevreesde Groot Vyf is.
Ek wil nie enige van die sosiale afstand reëls mis,
Daarom het ek 'n plan so blink,
Ek het 'n speletjie uitgedink
só kan ek en my maats oefen om afstand van mekaar te hou
Kom ons speel dit gou-gou!



UITDAGING 14

DIE SOSIALE AFSTAND-SKUIFEL⁽¹⁾

Die doel van die spel is om 2 meter van mekaar af te bly terwyl jy steeds die hele tyd beweeg.

HOE OM TE SPEEL:

Een persoon is Lula (staan op 'n stoel sodat jy so hoog soos 'n kameelperd is). Gebruik 'n besem sodat jy kan sorg dat almal meer as 2 meter van mekaar af is. (2 meter is 'n bietjie langer as 'n besem, so iemand wat aan die besem vashou, kan nie aan iemand wat 2 meter ver is, raak nie).

Al die ander deelnemers moet aanhou om in die ruimte rond te beweeg, maar moet te alle tye 2 meter van mekaar af bly. As daar meer as 'n 2 meter gaping tussen mense is, moet jy dit self opmaak.

Lula roep ter enige tyd uit: "vries". Diegene wat nie behoorlik "gevries" het nie; óf as hulle te naby aan mekaar is; óf as hulle aan die rand van 'n groot ruimte is waar daar 'n spasie is, moet op die plek waar hulle gestaan het gaan sit. Terwyl die ander om hulle heen beweeg en steeds 2 meter ver is van die wat sit asook van die ander wat steeds beweeg.

Die laaste persoon oor is Lula!



Challenge 13 done!
Uitdaging 13 is voltooi!



Challenge 14 done!
Uitdaging 14 is voltooi! 15

GET IN TOUCH!

WE WANT TO HEAR FROM YOU!

- How are you doing?
- Which of the activities in this book did you like best?
- Tell us your name, grade and the area you live in.

Please send us pictures of your creations and activities.



ABOUT THIS RESOURCE!

Organisations from the After School sector across the country have collaborated to bring this pack to learners in South Africa as the country grapples with COVID-19. This collaborative effort is powered by the After School Programme Office in the Western Cape Government's Department of Cultural Affairs and Sport, The Learning Trust, ASSITEJ South Africa and Laureus Sport for Good South Africa.

Activities and ideas have been pulled from the Treasure Box portal, a collection of many After School organisations' amazing work, which is all accessible here:

After School Treasure Box
<https://thelearningtrust.org/covid-19-treasure-box/>

Creative writing and input from Schoeme Grobler and Sonja Cilliers. Translation by Grizéll Azar-Luxton.

A big shout of thanks goes out to the organisations who helped with compilation and distribution!

Learn about Florence & Watson's books and plays here:

16 www.florenceandwatson.co.za

SKAKEL ONS!

ONS HOOR GRAAG VAN JOU!

- Hoe gaan dit met jou?
- Van watter aktiwiteite in hierdie boek het jy die meeste hou?
- Stuur vir ons jou naam, jou graad en waar jy woon.

Stuur vir ons foto's van jou skeppings en aktiwiteite.

WHATSAPP 061 332 4349

**OR SEARCH
“AFTER SCHOOL TREASURE
BOX” ON FACEBOOK**



USEFUL CONTACTS / NUTTIGE KONTAKTE

**CORONA VIRUS 24 HOUR NUMBER:
0800 029-999 OR 021 928 4102**

If you have high fever, cough & sore throat.

As jy hoë koors, hoes en 'n seer keel het.

**CHILDLINE
0800 55555**

If I don't feel safe or someone is hurting me.
As ek nie veilig voel nie of iemand my seermaak.

**AMBULANCE
10177**

For a medical emergency.
Vir 'n mediese noodgeval.



