

WOW SPELFEEES

Spelreëls

**Kom ons spel speel-speel
en kom ons speel spel-spel!**



Inhoudsopgawe

Die waarde van spelling - waar pas dit in?	4
Doelstellings	4
Kategorieë en kompetisies	5
Tyd en plek	5
Uitleg van lokaalvereistes:	6
Mondelinge Spelfees: Hardop spel en klank	6
Skriftelike Spelfees	6
Deelnemers	7
Reëls en verloop van program	7
Algemene huisreëls	8
Die verloop van die Spelfees	9
Skriftelike fase (slegs deel van eerste kompetisie waar WOW betrokke raak)	9
Krabbel	9
Mondelinge fase	10
Babbel	10
Beoordeling:	11
Mondelinge fase / Babbel	11
Skriftelike fase / Krabbel	11
Telling	11
Babbel – Mondelinge fase: Hardop klank / spel	11
Krabbel – Skriftelike fase	11
Telling:	11
Groototaal – Babbel en Krabbel	11
Groototaal – Babbel	12
Gelykop-tellings in groototaal:	12
Promosie na volgende graad se woorde	13
Voorbeeld van 'n Telkaart:	14
Beamptes	14
Koördineerder:	14
Beoordelaars:	14
Aankondiger:	14
Woordverwerker / Sinmaker:	15
Kompetisiebestuurder:	15
Tydhouer:	15
Nasiener:	15
Optekenaar	15
Woordelyste:	16
Woordelyste vir Voorbereiding vir Kompetisies	16
Woordelyste vir Kompetisies	17
Pryse	18
Dispute / klagtes:	18
Reëls vir die verklaring van 'n dispuut:	18
Algemeen:	18

Nadat 'n dispuut by die WOW kantoor ontvang is, sal:	18
Appèl:	18
Kontroleblad vir koördineerders:	21
Kontrolelys vir Lêers vir Spelfeesbeampes	Error! Bookmark not defined.
Die beoordeling van klank in graad 1 en 2.....	19
Bylaag A: Voorbeeld van koördineerdersblad.....	24
Bylaag B: Voorbeelde van programme:	25
Voorbeeld 1: Kringkompetisie.....	25
Voorbeeld 2: Distrikkompetisie	25
Voorbeeld 3: Kompetisie waar grade gedeel word.....	25
Bylaag C: Moeilikhedsgraad van woordelyste	27
Bylaag D: Kompetisie-woordelyste in rondes verdeel.....	28
Voorbeeld 1: Graad 1	28
RONDE 1	28
RONDE 2	28
RONDE 3	28
Voorbeeld 2: Graad 5	29
Ronde 1	29
Ronde 2	29
Voorbeeld 3: Graad 9	30
Ronde 1	30
Ronde 2	30
VOORBEREIDING / PROSEDURE IN SPELLOKAAL	31
Opleiding van Beampes	33
Kompetisiebestuurder:.....	33
Apparaat:.....	33
Pligte:	33
Aankondiger:.....	35
Apparaat:.....	36
Pligte:	36
Tydhouer:.....	37
Apparaat:.....	37
Pligte:	37
Sinmaker:.....	37
Apparaat:.....	37
Pligte:	37
Optekenaar:	37
Apparaat:.....	37
Pligte:	37
Handig onderstaande table uit by werksinkels en laat opvoeders dit voltooi	38
Skematiese voorstelling van uitleg van kompetisielokaal	39
Kontak Ons.....	40

Die waarde van spelling - waar pas dit in?

Taal is eie aan menswees en is een van die mensdom se grootste verworwenhede. Ons kommunikeer en interpreteer ons hele bestaan daardeur. Dit sorg vir die grootste verskil tussen ons en diere. Daarop berus ons hele samelewing en al ons instellings soos regerings, kerke, howe en skole. Ons leer gesproke taal by ons ouers en geskrewe taal meestal met behulp van ons onderwysers. Omdat die hele samelewing daarop berus, is dit van kardinale belang om taal so korrek moontlik te leer verstaan, praat en skryf. Korrekte spelling is 'n voorvereiste vir effektiewe geskrewe kommunikasie. Dit speel 'n groot rol in leerders se akademiese prestasie op skool, asook in die ontwikkeling van leerders se potensiaal om uiteindelik naskoolse opleiding te ondergaan, finansieel vooruit te kan gaan en waardige, suksesvolle landsburgers te word.

Hoewel al hierdie doelstellinge baie belangrik en swaarwigtig klink, wil ons spelling graag op 'n prettige manier benader met hierdie Spelfees. Dit moet vir leerders en skole lekker wees om speel-speel te spel en spel-spel te speel. Sodoende sal leerders hul taalvaardighede met groter entoesiasme verbeter, en uiteindelik ook hul akademiese prestasie op skool.

Doelstellings

- 1) Om leerders se taalkennis en Afrikaanse woordeskat uit te brei, en effektiewe taalgebruik aan te moedig.
- 2) Om die strewe na prestasie by leerders te versterk en uitnemende leerders te identifiseer.
- 3) Om onderwysers te bemagtig ten opsigte van die korrekte uitspraak en spelling van woorde.
- 4) Om onderwysers en beamptes te motiveer om eienaarskap van die Spelfeesprojek te neem.
- 5) Om mediabelangstelling aan te wakker in die belang van effektiewe taalgebruik en korrekte spelling in Afrikaans.
- 6) Om met die hulp van kurrikulum-adviseurs en uitgewers van skoolboeke Afrikaanse spellyste vir die verskillende grade op te stel wat voldoen aan die kurrikulum-vereistes en dit aan skole te verskaf.
- 7) Om spelkompetisies volgens die voorgeskrewe formaat te reël wat in elke klas en graad in deelnemende skole, sowel as in kringe, distrikte, provinsies en op nasionale vlak kan plaasvind.
- 8) Om die Spelfees deurlopend op nasionale vlak uit te bou deur die aantal skole en die onderskeie provinsies wat aan die Spelfees deelneem, te vermeerder.
- 9) Om die Spelfees deurlopend op nasionale vlak uit te bou deur die aantal opvoeders wat optree as koördineerders van die Spelfees, in die onderskeie kringe te vermeerder, in samewerking met die onderskeie onderwysdepartemente.

Kategorieë en kompetisies

Kompetisies word in die volgende kategorieë aangebied: Grondslagfase, graad 4-7 en graad 8-10.

Nr.	Kategorieë	Kort beskrywing
1	Graad 1 – Graad 3	Laerskole: Grondslagfase
2	Graad 4 – Graad 7	Laerskole: Intermediêr en Senior Fase
3	Graad 8 – Graad 10	Hoërskole

Skematies voorgestel:

Deelname	Kort Beskrywing	Tipe Kompetisie	Datums
Vlak 1	Spellyste aan skole gestuur	Interne Skoolkompetisie	Skole bepaal self.
Vlak 2	Skole binne dieselfde provinsiale onderwyskringe kompeteer	Kringkompetisies	Augustus
Vlak 3	Graadwenners van onderwyskringe kompeteer binne dieselfde onderwysdistrikte.	Distrikskompetisie	September
Vlak 4	Distrikswenners kompeteer binne dieselfde provinsiale Onderwysdepartement.	Provinsiale kompetisie	September
Vlak 5	Provinsiale wenners kompeteer by die WOW Gala-geleentheid	WOW Nasionale Kompetisie	Oktober

- **Vlak 1:** Die koördineerder van elke deelnemende skool bepaal die formaat waarvolgens die beste leerder in elke graad geïdentifiseer word. Sommige skole hou byvoorbeeld geskrewe kompetisies en diegene wat bo 80% kry, word as finaliste gekies. Daar word vervolgens gekompeteer tot die wenner van elke graad aangewys kan word. Sommige skole bied hul spelkompetisies aan as groot gala-geleenthede, met 'n hardop-spelkompetisie in 'n saal of area waar die ander leerders as gehoor optree. Dit bly egter die skool se keuse hoe die wenners in elke graad bepaal word.
- Die graadwenners van elke skool dring deur tot die Kringkompetisie. Die streke waarin skole ingedeel word, word geografies bepaal afhangend van die aantal deelnemende skole per streek, asook die indeling volgens die betrokke Onderwysdepartement.
- **Vlak 2 – 5** word op grond van die riglyne en kriteria van die WOW Projek bepaal.

Tyd en plek

- Graadkompetisies of Fasekompetisies word in parallelle sessies by dieselfde plek aangebied (om tyd te bespaar en ter wille van regverdigheid met betrekking tot die grade of fases).
- Aan elke graad-kompetisie word 90 minute toegeken, en fase-kompetisie behoort binne 180 tot 240 minute afgehandel te wees. Hierdie tydsduur per sessie mag wel wissel, afhangende van die aantal deelnemers en hul vermoëns.

- Kompetisies word soms in parallelle sessies vir die **onderskeie fases** in groterige lokale aangebied, soos byvoorbeeld (onder uiteengesit):
- **Vir hierdie sessies benodig ons 10 lokale (klaskamers) en 5 groepe beamptes**
- **Die beamptes doen diens by twee grade.**

Nr.	Kategorieë	Venue:
1	Graad 1 – Graad 2	Lokaal: Mediakamer & Klaskamer 20
2	Graad 3 – Graad 4	Lokaal: Skoolsaal & Klaskamer 25
3	Graad 5 – Graad 6	Lokaal: Klaskamer 40 & Klaskamer 41
4	Graad 7 – Graad 8	Lokaal: Klaskamer 30 & Klaskamer 31
5	Graad 9 – Graad 10	Lokaal: Klaskamer 10 & Klaskamer 11

- Kompetisies word meesal in parallelle sessies vir die **afsonderlike grade** in in groterige lokale aangebied, soos byvoorbeeld (onder uiteengesit):
- **Vir hierdie sessies benodig ons 10 lokale (klaskamers) en 10 groepe beamptes**
- **Die beamptes doen slegs diens by een graad.**

Nr.	Graad	Lokaal	Nr.	Graad	Lokaal
1	Graad 1	Mediakamer	6	Graad 2	Klaskamer 20
2	Graad 3	Skoolsaal	7	Graad 4	Klaskamer 25
3	Graad 5	Klaskamer 40	8	Graad 6	Klaskamer 41
4	Graad 7	Klaskamer 30	9	Graad 8	Klaskamer 31
5	Graad 9	Klaskamer 10	10	Graad 10	Klaskamer 11

Uitleg van lokaalvereistes:

(sien ook die skematiese voorstelling van die spellokaal)

Mondelinge Spelfees: Hardop spel en klank

- 'n Groterige lokaal is nodig, met genoeg ruimte vir stoele vir deelnemers.
- Deelnemers sit op verhoog of voorkant van lokaal op stoele met nommers.
- 'n Tafel vir die beoordelaars en die kompetisiebestuurder moet voorsien word.
- Die aankondiger moet voorsien word van 'n podium of klein tafel.
- 'n Klankstelsel is opsioneel, afhangende van die grootte van die lokaal.
- Voldoende lokale moet voorsien word sodat die kompetisies vir die onderskeie grade of fases parallel kan verloop.

Skriftelike Spelfees

- 'n Lokaal of klaskamer is nodig waar leerders 'n geskrewe toets kan aflê.
- Banke of tafels met stoele is geskik.
- Deelnemers moet hul eie skryfbehoeftes voorsien.

Deelnemers

- 'n Maksimum aantal deelnemers van 30 – 36 word voorgestel, veral met die oog op die uiteindelijke kompetisie tussen 9 provinsies, met 3 deelnemers per graad per provinsie.
- Die aantal toegelate deelnemers vir die onderskeie kompetisies word vooraf deur die WOW personeel gekommunikeer.

Deelnemersgetalle word soos onder uiteengesit bepaal:

- **Kringkompetisies:** Die aantal deelnemers per graad per skool hang af van die getal skole wat deelneem aan die Kringfinaal. Byvoorbeeld: Eersterivier-streek het slegs 4 skole en kan dus meer leerders inskryf as Stellenbosch wat 19 skole het.
- **Distrikkompetisies:** Die aantal deelnemers per graad per kring hang ook af van die getal kringe wat deelneem aan die Distriksfinaal. Byvoorbeeld: Metropool-Noord streek het slegs 2 deelnemende kringe en kan dus meer leerders inskryf as die Wynlande, wat 4 deelnemende kringe het.
- **Provinsiale kompetisies:** Die aantal deelnemers per graad per distrik hang af van die getal distrikte wat deelneem aan die Provinsiale finaal. Byvoorbeeld: Die Noord-Kaap het slegs 3 deelnemende distrikte en kan dus meer leerders inskryf as die Wes-Kaap wat 7 deelnemende distrikte het.
- **Nasionale kompetisie:** By die WOW Gala neem slegs die provinsiale wenner (eerste drie plekke) van die onderskeie graadgroepe deel.
- Alle provinsiale kompetisies moet voor die einde van die 3de kwartaal op 30 September afgehandel wees ter voorbereiding op die Gala-dag.

Reëls en verloop van program

1. Leerders moet in skooluniform geklee wees en vergesel word deur 'n opvoeder of ander volwassene.
2. Deelnemers moet op eie koste na die kompetisies kom.
3. Ouers, ander leerders en lede van die gemeenskap mag die verrigtinge gratis bywoon maar word slegs toegelaat by kompetisies met groter lokale.
4. **Geen ouers of ander toeskouers word by kompetisies by skole toegelaat nie.**
5. Deelnemers ding mee om die eerste drie plekke in elke kompetisie.
6. Sowel nuwe woorde as woorde van die woordelyste kan gebruik word vir die kompetisie.
7. Respek vir beamptes, opponente en gehoor is van uiterste belang.
8. Die kompetisiebestuurder sal, soos moontlik, na afloop van die kompetisie beskikbaar wees vir navrae.
9. **Daar word stiptelik by die voorafbepaalde programtye gehou.**
10. **Leerders moet ten alle tye beskikbaar wees en hou by die programtye.**

11. Laatkommery sal nie geduld word nie en deelnemers sal slegs 10 minute grasië kry om aan te meld anders sal hulle gediskwalifiseer word.
12. Slegs in uiterse gevalle sal deelnemers verskoon word, en 'n ander geleentheid gegun word, mits dit voorsien kan word.
13. 'n Diskresionêre komitee sal probleme en dispute na kompetisies bespreek en beoordeel.
14. Dit bly egter steeds die verantwoordelikheid van die opvoeder om probleme skriftelik aan die WOW kantoor te stuur.
15. Deelnemers, hul ouers en skole mag deur donateurs en vennote gekontak word.
16. Leerders ontvang soms 'n lekkergoedpakkie op verskillende tye volgens die program. Gooi asseblief alle papiere in die vuilisdromme.
17. Alle prysgelde word agterna per faktuur aan die weners betaal. (slegs by nasionale kompetisie)
18. **Die besluit van die beoordelaars is finaal.**

Algemene huisreëls

1. Sessies begin met 'n verwelkoming deur die Spelfeesbestuurder.
2. Daar sal versoek word dat alle selfone afgeskakel of op 'stil' gesit moet word.
3. Doodse stilte word van die gehoor verwag wanneer deelnemers besig is om te spel of te klank. Dit is baie belangrik om deelnemers die beste moontlike geleentheid te gee om hul beste te lewer.
4. Enige navrae deur opvoeders en ouers mag eers aan die einde van die sessie aan die WOW personeel gerig word, dispute moet skriftelik deurgestuur word.
5. Die gehoor moet asseblief nie deur die loop van die kompetisie opstaan en rondbeweeg nie.
6. Ouers met klein kinders moet liefsvol die lokaal verlaat as die kinders woelig raak.
7. Die beoordelaars se beslissing is finaal. Die gehoor moet die integriteit en waardigheid van die beamptes respekteer.
8. Die gehoor moet onthou dat die beoordelaars die beste kan hoor – as gevolg van akoestiese probleme of sagte kinderstemme mag die geluid vir die gehoor wat verder van die deelnemer af sit anders klink as dit wat die beoordelaars hoor.
9. Geen etery word in lokale toegelaat nie.
10. Enige terugvoering word op prys gestel. Dit kan skriftelik aan WOW gestuur word.
11. Reg van toegang word voorbehou.

Die verloop van die Spelfees

(sien ook die voorbereiding / prosedure in spellokaal)

1. Alle finaliste binne 'n spesifieke graad neem hul plekke op 'n stoel op die verhoog / lokaal in.
2. Beampies neem ook hul posisies in.
3. Die name van die deelnemers word opgestel volgens die inskrywings van die skole / kringe / distrikte / provinsies.
4. Hierdie naamlyste is genummer en deelnemers neem hul gepaste sitplekke volgens hierdie nommers in.
5. **Die kompetisie het TWEE FASES: Skriftelike (Krabbel) en mondelinge spel of klank (Babbel) van die woorde.**

Skriftelike fase (slegs deel van eerste kompetisie waar WOW betrokke raak)

Krabbel

Die geskrewe deel van die kompetisie verloop soos volg:

1. Elke leerder werk met 'n potlood en uitveër op sy/haar sitplek. (voorsien self asb.)
2. Die antwoordblad word voorsien en is genummer volgens die aantal woorde wat die leerder moet beantwoord.
3. Deelnemers moet hul besonderhede op die antwoordblad aanbring.
4. Die aankondiger lees 'n woordelys en noem duidelik aan leerders watter woorde hulle moet neerskryf langs watter nommer.
5. Alle woorde moet met kleinletters geskryf word, behalwe waar die woord met 'n hoofletter geskryf moet word.
6. Leerders mag om verduidelikings of herhalings vra, die aankondiger sal stadig en duidelik lees.
7. Leerders het 30 sekondes om hul woord te voltooi en die aankondiger sal slegs voortgaan nadat alle deelnemers aangedui het dat hulle gereed is om voort te gaan.
8. Leerders mag nie aan die einde van die sessie vorige woorde versoek nie en moet dus hul geleentheid benut terwyl hulle toegelaat word om dit te doen.
9. Voltooide antwoordblaaie word ingeneem, nagesien en bepunt.
10. Die telling word neergeskryf langs elke leerder se naam op die telkaart en in die kolom: Totaal Skriftelik.
11. **'n Duidelike en netjiese handskrif is uiters belangrik**

Mondelinge fase

Babbel

Die mondelinge deel van die kompetisie verloop soos volg:

1. Die aankondiger roep die finaliste chronologies na vore / of om op te staan.
2. Elke deelnemer word gevra om 'n woord hardop te klank of spel.
3. Die volgorde van die woordelys word volgens moeilikheidsgraad saamgestel en in rondes verdeel. Die woorde van die eerste ronde is makliker, maar soos die rondes vorder, word die woorde moeiliker.
4. Nadat die aankondiger die woord hardop gelees het, sal daar van die finalis verwag word om die woord duidelik en hardop in Afrikaans te klank of te spel.
5. Finaliste in **Graad 1 en 2 klank** die woord volgens die klankname, soos aangeleer in die Grondslagfase (sien die aangehegte reëls).
6. Finaliste vanaf **Graad 3 tot 10 spel** die woord volgens die Afrikaanse alfabet.
7. **Finaliste word toegelaat om die aankondiger te versoek om die woord te herhaal of die betekenis te verduidelik voordat hulle dit hardop spel. Deelnemers word veral aangemoedig om vir verduidelikings te vra veral in die geval van homofone (byvoorbeeld leier en lyer).**
8. ***Dit bly die verantwoordelikheid van die deelnemer om onduidelikhede uit te klaar.***
9. Finaliste kry 30 sekondes om die woord korrek te spel, of enige onduidelikhede uit te klaar met die aankondiger. Tyd word gemeet onmiddellik **nadat** die aankondiger die woord uitgespreek het.
10. Finaliste herhaal die woord nadat die aankondiger dit uitgespreek het, klank of spel dan die woord, en sluit die af deur die volledige woord weer hardop uit te spreek (***Sê, Spel/klank en Sluit – sê die woord weer hardop om aan te dui dat die deelnemer klaar gespel of geklank is***)
11. ***Sê die woord – Klank of Spel die woord – Sluit af (sê die woord weer)***
12. ***Na die afsluiting van die woord, sal die deelnemer beoordeel word en die tydhouer stop.***
13. ***Deelnemers moet dus afsluit sodat die tydhouer kan stop.***
14. ***Deelnemers mag in hul toegelate 30 sekondes die woord weer spel om hulself te korrigeer indien nodig voordat hulle dit afsluit, maar hulle moet dit duidelik aandui vir die beoordelaars, hulle mag STOP sê of noem dat hulle weer oor gaan spel/klank. Dit MOET egter binne die toegelate tyd geskied. Die woord moet dan van die begin weer oorgespeel word.***
15. Finaliste wat die woord verkeerd spel, word onmiddellik geëlimineer en moet hul sitplek verlaat of die nommers word omgedraai en ingeneem aan die einde van 'n ronde.
16. Hierdie deelnemers gaan sit in die gehoor en bly beskikbaar in geval van 'n gelykop-uitslag.
17. Deelnemers met 'n spraakprobleem (hakkels of stotter) mag dalk benadeel word. Opvoeders moet dus goed nadink voordat hulle sodanige leerders blootstel aan mondelinge spelling.
18. **Die duidelike en hoorbare uitspraak van letters en klanke is belangrik.**

Beoordeling:

Mondelinge fase / Babbel

- Elke beoordelaar ontvang 'n rooi, groen en geel kaart. Nadat 'n deelnemer gespel het, dui elke beoordelaar sy keuse vir die kaart aan die kompetisiebestuurder.
- Die kompetisiebestuurder sal dan aan die deelnemers die gekose kaart toon en die deelnemer reageer soos volg daarop:
 - **Groen kaart**: korrekte spelling, die deelnemer neem sy sitplek in
 - **Rooi kaart**: verkeerd gespel, die deelnemer verskuif na die gehoor.
 - **Geel kaart**: die deelnemer moet die spelling herhaal.
- Die **meerderheidstem** bepaal die lot van die deelnemer. As twee beoordelaars byvoorbeeld groen kaarte lig, is die deelnemer veilig. Watter kleur kaart ook al die meerderheid is, bepaal wat van die deelnemer verwag word.
- Sou daar 'n insident opduik waar al drie beoordelaars verskillende kleur kaarte toon, het die **kompetisiebestuurder die beslissende stem**.
- Die kompetisiesbestuurder/ hoofbeoordelaar toon elke keer die gekose kaart aan die deelnemer

Skriftelike fase / Krabbel

- Woorde word volgens 'n memorandum nagesien en die punte bymekaargetel.

Telling

Babbel – Mondelinge fase: Hardop klank / spel

- Beoordelaars teken een punt vir elke korrekte antwoord per ronde aan.
- 'n Ronde is voltooi sodra elke deelnemer 'n geleentheid gekry het om te spel.
- Die daaropvolgende rondes begin met 'n volgende stel woorde en die oorblywende deelnemers.
- Sodra 'n deelnemer geëlimineer word, word sy/haar telling op die telkaart aangeteken.
- Die drie deelnemers met die drie hoogste tellings word as weners van die mondelinge Spelfees aangewys.

Krabbel – Skriftelike fase

- Die aantal woorde wat 'n deelnemer korrek geskryf het, word opgetel.

Telling:

Groottotaal – Babbel en Krabbel

- Die punt wat deelnemers in die skriftelike en mondelinge spelfeeste behaal het, word saamgetel.
- Hierdie punt is die groottotaal van elke deelnemer en die weners word hiervolgens bepaal.
- Die drie beste presteerders / deelnemers met die hoogste tellings in hul groottotaal word as weners aangewys.

- In geval van gelyk-op tellings (waar deelnemers om 'n topposisie in dieselfde ronde uitval), word die betrokke deelnemers teruggeroep na die verhoog. Hulle **skryf** verder volgens die ronde-stelsel, totdat een geëlimineer word (**kyk gelykop-tellings**).

Groottotaal – Babel

- Die punt wat deelnemers in die mondelinge spelfeeste behaal het, word opgetel.
- Die drie beste presteerders / deelnemers met die hoogste tellings in hul groottotaal word as wenner aangewys.
- In geval van gelyk-op tellings (waar deelnemers om 'n topposisie in dieselfde ronde uitval), word die betrokke deelnemers teruggeroep na die verhoog. Hulle **spel** verder volgens die ronde-stelsel, totdat een geëlimineer word (**kyk gelykop-tellings**).

Gelykop-tellings in groottotaal:

1. Deelnemers wat meeding om die eerste drie posisies en gelykoptellings in hul **groottotaal** behaal, word teruggeroep en ding verder mee om die **drie topposisies**.
2. Hierna voltooi deelnemers slegs die woorde van die bepaalde ronde waar hulle opgehou het chronologies totdat daar 'n wenner vir die bepaalde posisie bepaal word. As die leerders in ronde 8 uitgeval het, sal die kompetisie vanaf ronde 9 voortgesit word, en woorde wat nog nie deur enige ander oorblywende deelnemers in hierdie bepaalde rondes gebruik is nie, sal gekies word as uitvalwoorde (woorde om wenner te bepaal)
3. Die beamptes merk alle woorde deeglik af en die kompetisiebestuurder of hoofbeoordelaar gee 'n aanduiding van woorde wat verder voorgelees word.
4. **Kompetisies met Babel en Krabbel:** Hierdie woorde word hardop deur die aankondiger gelees. Deelnemers moet dit neerskryf op hul antwoordblad / skryfborde en binne 30 sekondes inhandig aan die assistent, wat dit aan die beoordelaars gee. Deelnemers mag vra dat woorde verduidelik of in sin gebruik word.
5. **Kompetisies met Babel en Krabbel:** Deelnemers met gelykoptellings skryf dus dieselfde woord neer in 'n **duidelik leesbare handskrif**. Antwoordblaaie word aan beoordelaars getoon, en diegene met verkeerde woorde val uit.
6. **Babel:** Deelnemers met gelykoptellings spel dus verskillende woorde volgens chronologiese lys en diegene wat verkeerd spel, val uit.
7. Hierdie woord(e) word soos onder gekies, afhangende van watter ronde die deelnemers verkeerd gespel het.

Promosie na volgende graad se woorde

1. Deelnemer(s) wat al die woorde in hul bepaalde graad se rondes korrek spel, dring deur na die woorde van die daaropvolgende graad en begin vanaf **ronde 6**. **Die spelwoorde volg dan chronologies, byvoorbeeld:**
 - a. **Ronde 6, woord nr. 1**
 - b. **Ronde 7, woord nr. 1**
 - c. **Ronde 8, woord nr. 1**
 - d. **Ronde 9, woord nr. 1**
 - e. **Ronde 10, woord nr. 1**
 - f. So word voortgegaan na die volgende graad en die proses word herhaal.

2. Sou meer as een deelnemer betrokke wees, soos by gelykop-tellings, word soveel woorde gekies soos verlang.

Voorbeeld van 'n Telkaart:

NR.	NAAM	KORREK SPEL/KLANK	TOTAAL: MONDELING	TOTAAL: SKRIFTELIK	GROOT- TOTAAL	POSISIE
1.	Theo van Wyk		8	6	14	Eerste plek
2	Megan Hartogh		3	2	5	
3	Charne le Roux		6	5	11	Tweede
4	Gavin Dreyer		5	5	10	Derde plek
5	Zane Philander		1	8	9	
6	Carina van der Merwe		1	2	3	

Beamptes

(sien ook die *opleidingspakket vir beamptes met meer volledige beskrywings*)

Koördineerder:

1. Elke deelnemende skool moet 'n koördineerder vir die projek identifiseer.
2. Die kontakbesonderhede van die koördineerder moet na die WOW Projek gestuur word met die oog op verdere kommunikasie.
3. Koördineerders organiseer kompetisies by skole en dien ook meestal op die organiserende komitees van die kring-, distriks- of provinsiale kompetisies (sien Kontroleblad vir Koördineerders en Voorbeelde van programme).

Beoordelaars:

1. Onafhanklike beoordelaars word deur die WOW Projek/koördineerder/skool aangewys.
2. Drie beoordelaars per kompetisie per graad/fase word aangewys, verkieslik spesialiste / vakkundiges binne die graad/fase waarbinne beoordeel word.
3. Beoordelaars moet deeglik bewus wees van die formaat en reëls.

Aankondiger:

1. Een aankondigers per kompetisie per graad/fase word aangewys, verkieslik kundiges, persone wat woorde duidelik in Afrikaans kan uitspreek.
2. Aankondigers moet op vlak van die kind kan werk.
3. Die aankondiger lees die woord een keer voor en daarna moet deelnemers dit spel/klank/skryf.
4. Uitspraak word vooraf met aankondigers bespreek, bv. *aanmekeer* vs. *ameka(r)*, *emigreer* vs. *emiegreer*.
5. Aankondigers moet deeglik bewus wees van die formaat en reëls.

6. Die aankondigers ontvang die lyste 'n uur voor die tyd vir voorbereiding (slegs waar moontlik).

Woordverwerker / Sinmaker:

1. Dié persoon maak sinne en gee verduidelikings van woorde soos deelnemers versoek.
2. Hy / sy het altyd naslaanbronne beskikbaar.
3. Hulle kry die lyste ook 'n uur voor die tyd vir voorbereiding (slegs waar moontlik).
4. Die WOW Projek voorsien ook 'n woordbank met verklarings, of woordeboeke.

Kompetisiebestuurder:

1. Een bestuurders per kompetisie per graad/fase word aangewys.
2. Die koördineerder per streek is baiekeer die ideale persoon hiervoor.
3. Dit moet kundiges persone wees, aangesien die beslissende oordeel dikwels van hulle afhanklik is.
4. Bestuurders moet deeglik bewus wees van die formaat en reëls.
5. Hulle hanteer enige navrae / onduidelikhede/dispute/dissiplinêre kwessies.
6. Bestuurders moet die AWS en 'n woordeboek byderhand hê vir enige navrae
7. Bestuurders moet seker maak dat die deelnemers, beoordelaars, aankondigers gereed is.
8. Bestuurders verseker dat die verhoog en eerste ry stoele in gehoor telkens gereserveer word.
9. Die kompetisiebestuurder sal na afloop van die kompetisie vir navrae beskikbaar wees.

Tydhouer:

1. Een tydhouer per kompetisie per fase word aangewys.
2. Die persoon moet 'n uiters betroubare stophorlosie gebruik.
3. Die tydhouer druk die stophorlosie onmiddellik nadat die aankondiger die woord klaar uitgespreek het.
4. Slegs die kompetisiebestuurder mag 'n aanduiding gee dat tyd gestop moet word soos 'n situasie dit vereis, byvoorbeeld as daar stoornisse in die lokaal is, of as 'n beampte nie gereed is nie.
5. Die tydhouer lui die klokke sodra die deelnemer sy/haar 30 sekondes oorskry en dus geëlimineer word.
6. Die tydhouer moet deeglik bewus wees van die formaat en reëls.

Nasiener:

1. Die voltooië lyste van die skriftelike deel word korrek nagesien.
2. Daar moet streng volgens die memorandum nagesien word.
3. Korrekte spelling van woorde volgens die Afrikaanse Woordelys en Spelreëls sowel as die HAT, word as riglyne gebruik.

Optekenaar

1. Doen waarnemings binne die lokaal

2. Maak notas, so volledig as moontlik, van die foute wat deur deelnemers begaan is.
3. Hierdie notas word gebruik om proses te verbeter, maar ook om navrae te hanteer

Skematiese voorstelling van die beamptes benodig vir lokale

GRAAD 8 (LOKAAL WAAR SLEGS EEN GRAAD HANTEER WORD) / GRAAD 7 EN 8			
NR.	BEAMPTE	NAAM	SKOOL
1	Spelfees-bestuurder		
2	Aankondiger: Babbel		
3	Beoordelaar 1		
4	Beoordelaar 2		
5	Beoordelaar 3		
6	Tydhouer		
7	Aankondiger: Krabbel		
8	Krabbel: Merker		

Woordelyste:

Woordelyste vir Voorbereiding vir Kompetisies

- Hierdie is slegs riglyne, veranderinge mag voorkom.
- Onafhanklike en uiters kundige persone stel die woordelyste op.
- Spellyste vanaf graad 1 tot 10 word aan deelnemende skole gestuur of kan vanaf die webwerf afgelaai word.
- Hierdie lyste wissel in moeilikheidsgraad en ook in die aantal woorde wat per graad geken moet word.
- Woordelyste is ook op die webwerf beskikbaar, by: www.woordfees.co.za
- Skole moet asseblief die lyste aan al hul leerders beskikbaar stel. Die ideaal sal wees dat elke graad 'n koördineerder / leier het wat sal toesien dat alle leerders hul spellyste ontvang.
- **Massadeelname** word aangemoedig om die hele skool, streek, en uiteindelik die hele provinsie se spelling te verbeter.

Woordelyste vir Kompetisies

- Spellyste in die onderskeie kring- en distrikskompetisies word saamgestel in die volgende verhouding: 70% bekende woorde en 30 % onbekende woorde.
- Spellyste in die onderskeie provinsiaal en nasionale kompetisies word saamgestel in die volgende verhouding: 60% bekende woorde en 40 % onbekende woorde.
- Leerders in Grondslagfase mag meer onbekende woorde as deel van hul kompetisiewoorde kry, maar dit sal op dieselfde moeilikheidsgraad wees.
- Onafhanklike en uiters kundige persone stel woordelyste op
- Woorde wat nie ter voorbereiding vir die verskillende kompetisies gebruik word nie, mag as deel van die onbekende komponent gebruik word.
- Woordelyste word in rondes van 30 woorde per ronde opgestel en volgens moeilikheidsgraad.
- Die vaardigheidsvlak van deelnemers moet in ag geneem word met die keuse vir woorde tydens die kompetisies.
- 'n Hoë vaardigheidsvlak vereis moeiliker woorde en die WOW projek moet voorsiening maak om hierby aan te pas, ten einde winners te bepaal.

Woordelyste en Voorbereiding vir Kompetisies (Sluit aan by Bylae C)

Voorbereiding vir alle kompetisies

- Hoofletters mag wel voorkom.
- Skryftekens sal wel gebruik word.
- Vreemde woorde mag ook gekies word, afhangende van die vaardigheidsvlak van deelnemers.

Voorbereiding vir Kringkompetisies		Voorbereiding vir Distrikskompetisies	
Graad 1	Eerste 100 woorde	Graad 1	Eerste 150 woorde
Graad 2	Eerste 150 woorde	Graad 2	Eerste 200 woorde
Graad 3	Eerste 150 woorde	Graad 3	Eerste 200 woorde
Graad 4	Eerste 300 woorde	Graad 4	Eerste 400 woorde
Graad 5	Eerste 300 woorde	Graad 5	Eerste 400 woorde
Graad 6	Eerste 300 woorde	Graad 6	Eerste 400 woorde
Graad 7	Eerste 400 woorde	Graad 7	Eerste 450 woorde
Graad 8	Eerste 500 woorde	Graad 8	Eerste 600 woorde
Graad 9	Eerste 600 woorde	Graad 9	Eerste 700 woorde
Graad 10	Eerste 700 woorde	Graad 10	Eerste 800 woorde

Voorbereiding vir Provinsiale Kompetisie		Voorbereiding vir Nasionale Kompetisie	
Graad 1	Eerste 200 woorde	Graad 1	Volledige woordelys
Graad 2	Eerste 250 woorde	Graad 2	Volledige woordelys
Graad 3	Eerste 250 woorde	Graad 3	Volledige woordelys
Graad 4	Eerste 500 woorde	Graad 4	Volledige woordelys
Graad 5	Eerste 500 woorde	Graad 5	Volledige woordelys
Graad 6	Eerste 500 woorde	Graad 6	Volledige woordelys
Graad 7	Eerste 500 woorde	Graad 7	Volledige woordelys
Graad 8	Eerste 700 woorde	Graad 8	Volledige woordelys
Graad 9	Eerste 800 woorde	Graad 9	Volledige woordelys
Graad 10	Eerste 900 woorde	Graad 10	Volledige woordelys

Pryse

1. Elke finalis kry 'n sertifikaat van deelname aan die kompetisie, vanaf Vlak 2-5, wat deur die WOW Projek verskaf word.
2. Tydens die Kring- en Distrikfinaal kry wenner van 1ste tot 3de plekke 'n medalje, boekprys en sertifikaat.
3. Tydens die Provinsiale en Nasionale kompetisies kry wenner van 1ste tot 3de plekke 'n medalje, boekprys en sertifikaat, klein kontantpryse (slegs Nasionaal) en ook baskies vir hul skooluniforms.
4. Boekpryse word deur donateurs verskaf en uitgedeel soos beskikbaar vir die onderskeie kompetisies.

Dispute / klagtes:

1. Enige geval van beweerde onregverdigde behandeling moet aan die einde van 'n graad / fase / kompetisie skriftelik aan die WOW kantoor gestuur word.
2. Die WOW kantoor sal gevalle met die nodige diskresie en professionalisme hanteer en probleme probeer oplos.
3. Die WOW kantoor sal waar nodig met die betrokke beamptes vergader en die uitslag mag verander word in die uitsonderlike gevalle waar onregverdigheid bewys kan word.
4. Tydens kompetisies sal daar 'n optekenaar wees wat notas maak rakende die verloop van die kompetisie, asook foute aanteken wat deelnemers begaan het.

Reëls vir die verklaring van 'n dispuut:

Algemeen:

1. Alle dispute moet skriftelik die daaropvolgende dag op 'n briefhoof van die skool ingehandig word, vergesels van 'n betaling van R150,00.
2. Die probleem moet duidelik uitgestip word, asook die wyse waarop die leerder na bewering benadeel is.
3. Dit moet onderteken wees deur die betrokke opvoeder sowel as die koördineerder / skoolhoof van die betrokke skool.
4. Alle dispute word met die grootste vertroulikheid, integriteit en omsigtigheid gehanteer.

Nadat 'n dispuut by die WOW kantoor ontvang is, sal:

1. WOW ontvangs erken
2. 'n Paneel sal die kwessie bespreek.
4. Hierdie paneel sal alle betrokkenes kontak soos nodig.
5. Die besluit van hierdie paneel sal verder deurgevoer word.

Appèl:

1. Enige appèl moet binne twee skooldae skriftelik ingehandig word.
2. Dit moet onderteken wees deur die betrokke opvoeder sowel as die koördineerder / skoolhoof van die betrokke skool.
3. Die WOW ondersoekspan sal die kwessie verder ondersoek en betrokkenes kontak soos nodig.
4. Die uitslag van die WOW ondersoekspan sal as finaal beskou word.

DIE BEOORDELING VAN KLANK IN GRAAD 1 EN 2

Klanke verwys na die klanke in woorde en die simbole (letters van die alfabet) wat die klanke verteenwoordig. Dit is 'n belangrike begrip in beide lees en skryf. (WKOD, 2011: *Kurrikulum- en assesseringsbeleidsverklaring (KABV)*: 16).

Klanke moet duidelik uitgespreek word sodat beoordelaars dit goed kan hoor.

Reël by die klank van konsonante:

Konsonante mag gesamentlik of afsonderlik geklank word byvoorbeeld:

Samevoegings van konsonante (bv. *bl*; *gr*, *ng*, *nk*)

1. *Blink* en *slang* kan byvoorbeeld soos volg geklank word:

- | | |
|--------------|--------------|
| a. b-l-i-n-k | e. sl-a-ng |
| b. bl-i-n-k | f. s-l-a-ng |
| c. b-l-i-n-k | g. sl-a-n-g |
| d. bl-i-nk | h. s-l-a-n-g |

Samevoegings van vokale en konsonante

2. *Gras* kan byvoorbeeld soos volg geklank word:

- a. g-r-a-s
b. gr-a-s

Konsonante as dubbelklanke

3. Dubbelklanke MOET duidelik en apart geklank word. *Hekkie* kan byvoorbeeld soos volg geklank word:

- a. h-e-k-k-ie
b. p-o-t-t-e
c. b-o-s-s-ie

Alle konsonante moet duidelik uitgespreek word.

- Plofklanke moet duidelik en hoorbaar uitgespreek word en volgens die korrekte manier.
- die d-klank wat soos t-klank klink moet duidelik as 'n d-klank uitgespreek word

Reël by klank van vokale:

4. Vokale in verbindings met konsonante. Woorde kan byvoorbeeld soos volg geklank word:

- a. m-a-t
b. p-e-t
c. s-o-p

5. Vokale in vaste verbindings (dubbelklanke) MOET as EEN klank uitgespreek word:

- | | |
|-------|--------|
| 1. aa | 6. eu |
| 2. ee | 7. ie |
| 3. oo | 8. oe |
| 4. uu | 9. ui |
| 5. ei | 10. ou |

6. Die e-klank

Hierdie klank moet te alle tye as (€) –fonetiese alfabet; [klink soos 'n ê] uitgespreek word.

Kamer kan byvoorbeeld soos volg geklank word:

- a. k-a-m-e-r

Graad 1 leer hierdie e-klank wat klink soos 'n i-klank reeds onderskei in derde kwartaal. Teen September behoort alle graad 1-leerders klankers wat aan die WOW Spelfees deelneem, hierdie onderskeid dus te verstaan.

Meervoude:

Bome moet as volg geklank word:

1. bome – b-o-m-e (die o-klank MOET as 'n kort klank uitgespreek word, en die e-klank soos bo.

Lettergrepe:

Leerders mag nie woorde verdeel in lettergrepe en daarvolgens klank nie, die woord moet as een woord geklank en uitgespreek word bv.:

1. Vensterbank byvoorbeeld soos volg geklank word:
 - a. v-e-n-s-t-e-r-b-a-n-k = vensterbank
 - b. s-a-m-br-ee-l **of** s-a-m-b-r-ee-l = sambreel
 - c. g-e-t-a-l = getal
 - d. h-ui-s-w-e-r-k **of** h-ui-s-w-e-rk = huiswerk

Sien ook: (WKOD, 2011: *Kurrikulum- en assesseringsbeleidsverklaring* (KABV) Caps:

p 45 k-a-t	P. 55 k-at
P. 61 m-at	P. 67 sl –ag
P. 67 s-aa-m	P. 73/ 79 s-ie-n
P. 84 br-oe-k asook bl-oei	P. 90 gi—ge
P. 90 bi- be	P. 96 -er/ -ng -lik d soos t klink -rts
P. 103 spr-ing spr-oe-t	P. 110 bl-a- re
P. 110 besige -er -el	P. 116 t-a-k-k- ie, asook -etjie

Kontroleblad vir koördineerders:

A. Die koördineerdersblad (kyk aangeheg) moet u asseblief voltooi en voor 'n afgesproke datum aan die WOW kantoor stuur. Die lokaal, name van alle beamptes asook die aantal deelnemers per graad per skool word hierin vervat.

B. Programme en naamlyste

1. Programme en naamlyste van deelnemers sal deur WOW opgestel word. Die WOW Projek benodig dus die finale naamlyste van deelnemers van die skole in u streek teen 'n afgesproke datum. By latere kompetisie-datums moet organiseerders toesien dat hierdie lyste twee weke voor die kompetisie by die WOW kantoor is.
2. Die dagprogram soos deur die WOW kantoor voorgestel of soos dit bepaalde kompetisie die beste pas (voorbeeld: Bylaag B), sal vooraf deurgegee word.
3. Nadat u besluit het dat die WOW program in orde is, word dit aangepas vir u bepaalde streek.
4. WOW sal slegs 'n beperkte aantal programme laat druk.
5. Die koördineerder ontvang die program vooraf sodat u ekstra kopieë daarvan kan maak.

C. Etes en Assistentie

1. Indien moontlik verskaf WOW befondsing vir 'n ligte ete vir deelnemers en beamptes.
2. Die koördineerder moet asb. self skakel met die verskaffers daarvan
3. Addisionele assistensie, soos benodig, moet gereël word, byvoorbeeld leerders wat as "runners" optree, kan help met die uitdeel van die etes (gewoonlik 'n pastei en sap)
4. U kan ook ekstre onderwyser(s) nader om u taak te vergemaklik of bystand te verleen, soos nodig.

D. Voor die kompetisie moet die koördineerder toesien dat:

1. 'n Ontmoeting reël waar belangstellende skole kan vergader.
2. Tydens so 'n vergadering kan WOW kan 'n werkswinkel aanbied sodat almal vertrouwd is met die reëls en formaat.
3. Alle deelnemende skole alle noodsaaklike korrespondensie ontvang het, opvolg met skole en indien nodig, die WOW kantoor nader om die korrespondensie weer uit te stuur.
4. Sommige koördineerders hanteer hierdie kommunikasie onafhanklik van WOW, maar moet ten alle tye die WOW Kantoor insluit in hierdie kommunikasie.
5. Deelnemende skole die name van deelnemers betyds stuur aan die koördineerder (ten minste twee weke voor die kompetisie).
6. Name van deelnemers vir 'n bepaalde kompetisie op die naamlyste ingeskryf word. (WOW sal die naamlyste voltooi, maar koördineerders kan di ook self voltooi indien moontlik).
7. Genoegsame en bekwame beamptes beskikbaar vooraf oplei.
8. Genoegsame en bekwame beamptes beskikbaar het vir die kompetisie.
9. 'n Geskikte venue reël waar die kompetisie kan plaasvind.

E. Woordelyste vir Kompetisies:

1. Kyk Bylaag D

F. Op die dag van die kompetisie moet die koördineerder toesien dat:

1. Elke amptenaar oor die nodige vaardighede beskik en vertrou is met die riglyne en reëls van die Spelfees.
2. Alle logistieke reëlins vir die Spelfees getref is, bv. **lokale, klank, klockies** vir beoordelaars, ens.
3. Alle beamptes die **dokumentasie ontvang** het wat benodig word vir elke Spelfees, verkieslik in 'n lêer met die naamlyste, woordelyste, dagprogram, wennergelys, ens.
4. **Wennergelyste** ingeneem en veilig geliasseer word.
5. **Woordeboek** (bv. die **HAT**) en **AWS** (Afrikaanse Woordelys en Spelreëls) beskikbaar is vir navrae.
6. Dat alle **pryse** gereed is tydens die prysuitdeling.
7. Dat alle **dokumentasie** vir 'n bepaalde Spelfees weer **ingeneem** word na afloop daarvan.
8. 'n **Aangename gees** heers.

G. Pryse

1. Tydens die kring-/ distriks-/ provinsiale finale spelfeeste kry die wenner in die eerste drie plekke elk 'n medalje, boekprys en sertifikaat.
2. Elke deelnemer aan kring-/ distriks-/ provinsiale kompetisies kry 'n sertifikaat van deelname.
3. Sertifikate word deur WOW Projek verskaf, en in koeverte aan skole gestuur.
4. Boekpryse word deur donateurs verskaf.

H. Koördineerder en donateurs

1. Dit staan die koördineerder vry om donateurs te betrek om koste te help verminder vir die betrokke kompetisies, maar dit moet in oorleg met die WOW kantoor gedoen word. (Sommige streke nader persone of instansies byvoorbeeld vir donasies vir etes, vervoer of pryse.)

I. Die koördineerder en die WOW kantoor

1. Die koördineerder is in diens van WOW en tree op as WOW agent by Spelfeeste.
2. Koördineerders moet onafhanklik kan fungeer en eienaarskap neem van die Spelfees.
3. Verslaggewing aan WOW moet gereeld plaasvind.
4. **U kan ons te enige tyd kontak in die geval van enige onduidelikhede.**

**Onthou – JY is in beheer van die Spelfees,
die sukses van die dag hang van JOU af,
Dankie dat jy bereid is om 'n verskil te maak!!**

BABEL:

1	Lêers vir al die grade en gemerk:										
	AMPTENARE:	Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	Gr. 5	Gr. 6	Gr. 7	Gr. 8	Gr. 9	Gr.10
	Spelfeesbestuurder										
	Naamlys										
	Woordelyste										
	Gekleurde kaarte, nr. 1										
	Ekstra blaai vir notas										
	Uitslagblad										
	Beoordelaar 1										
	Naamlys										
	Woordelyste										
	Gekleurde kaarte, nr. 2										
	Ekstra blaai vir notas										
	Beoordelaar 2										
	Naamlys										
	Woordelyste										
	Gekleurde kaarte, nr. 3										
	Ekstra blaai vir notas										
	Beoordelaar 3										
	Naamlys										
	Woordelyste										
	Gekleurde kaarte, nr. 4										
	Ekstra blaai vir notas										
	Aankondiger										
	Naamlys										
	Woordelyste										
	Tydhouer										
	Rooi T-kaart										
2	Klokkie										
3	Stophorlosie										
4	Penne vir elke beampte										
5	Potlode vir beamptes										
6	Skerpmaker vir die tafel										
7	Uitveër vir die tafel										
8	Woordeboeke										
9	Lekkers indien moontlik										
10	Sertifikate										
11	Medaljes										
	KRABBEL										
	Ekstra lêer vir grade										
	1x Krabbel woordelys										
	Krabbel skryfblaaie										
	Potlode vir leerders										
	3x uitveërs										

Bylaag A: Voorbeeld van koördineerdersblad**WOW – SPELFEEES:**

Provinsie		Datum	
Distrik		Tyd	
Kring		Venue	

Inskrywings: Stuur asseblief aan vir:

Naam van koördineerder:

Nie later as:

Skool: Tel:

Faks: Selfoon:.....

Epos:

Beampes:

GRAAD 8 (LOKAAL WAAR SLEGS EEN GRAAD HANTEER WORD) / GRAAD 7 EN 8			
NR.	BEAMPTE	NAAM	SKOOL
1	Spelfees-bestuurder		
2	Aankondiger: Babbel		
3	Beoordelaar 1		
4	Beoordelaar 2		
5	Beoordelaar 3		
6	Tydhouer		
7	Aankondiger: Krabbel		
8	Krabbel: Merker		

Venue:

Park Primêr, Parkstraat, Genadendal

GRAAD	LOKAAL		GRAAD	LOKAAL
GRAAD 1	LOKAAL 10		GRAAD 6	LOKAAL 25
GRAAD 2	LOKAAL 11		GRAAD 7	LOKAAL 26
GRAAD 3	LOKAAL 12		GRAAD 8	LOKAAL 28

GRAAD 4	LOKAAL 13		GRAAD 9	LOKAAL 32
GRAAD 5	LOKAAL 14		GRAAD 10	LOKAAL 34

Bylaag B: Voorbeelde van programme:

Voorbeeld 1: Kringkompetiesie

Provinsie	Wes-Kaap	Datum	01 Augustus
Distrik	Wynland	Tyd	08h30 – 13h30
Kring	Worcester	Venue	Esselen Park Primêr, Steenlaan 99, Worcester

Program: Graad 1 – 7

08h30 – 08h55	Aankoms en Verwelkoming. Deelnemers beweeg na onderskeie venues en neem sitplekke in. WOW beamptes sal julle daar ontvang		
Tyd	Item	Venue 1	Beskrywing
09h00	Graad 1	Lokaal: Klaskamer 12	Skryf en Klank van woorde
09h00	Graad 2	Lokaal: Klaskamer 13	Skryf en Klank van woorde
09h00	Graad 3	Lokaal: Klaskamer 14	Skryf en Spel van woorde
09h00	Graad 4	Lokaal: Klaskamer 20	Skryf en Spel van woorde
09h00	Graad 5	Lokaal: Klaskamer 21	Skryf en Spel van woorde
09h00	Graad 6	Lokaal: Klaskamer 24	Skryf en Spel van woorde
09h00	Graad 7	Lokaal: Klaskamer 25	Skryf en Spel van woorde
12h00	Almal beweeg nou na Skoolsaal vir die Prysuitdeling		

Voorbeeld 2: Distrikkompetiesie

Provinsie	Wes-Kaap	Datum	01 Augustus
Distrik	Wynland	Tyd	08h30 – 13h30
Kring		Venue	Lettere Gebou, Ryneveldstraat, Stellenbosch

Program: Graad 5 ; 6; 7; 8; 9 & 10 Lokaal Lettere Gebou, Ryneveldstraat, Stellenbosch

Tyd	Item	Venue	Beskrywing
09h30	Aankoms en Verwelkoming. Deelnemers beweeg na onderskeie venues en neem sitplekke in. WOW beamptes sal julle daar ontvang .		
10h00	Graad 5	Lokaal Lettere Gebou, K.230	Spel van woorde
10h00	Graad 6	Lokaal Lettere Gebou, K.229	Spel van woorde
10h00	Graad 7	Lokaal Lettere Gebou, K.227	Spel van woorde
10h00	Graad 8	Lokaal Lettere Gebou, K.225	Spel van woorde
10h00	Graad 9	Lokaal Lettere Gebou, K.223	Spel van woorde
10h00	Graad 10	Lokaal Lettere Gebou, K.220	Spel van woorde
12h30	Almal beweeg nou na R.W. Wilcocks Lokaal 1001vir die Prysuitdeling		

Voorbeeld 3: Kompetisie waar grade gedeel word

Program: Graad 1-2: Lokaal 2051 en 2052, Opvoedkunde Gebou, Parkstraat, Stellenbosch

Tyd	Item	Venue 1	Beskrywing
09h00	Aankoms en Verwelkoming. Deelnemers neem sitplekke in.	Beweeg na Lokaal 2051; 2052 Feesbestuurder verwelkom en noem huisreëls.	
09h15	Graad 1	Lokaal 2051	Skryf van woorde
09h15	Graad 2	Lokaal 2052	Klank van woorde

10h15	Graad 1	Lokaal 2051	Klank van woorde
10h15	Graad 2	Lokaal 2052	Skryf van woorde
11h50	Almal beweeg nou na die Plein vir die Prysuitdeling (Onderhewig aan veranderinge)		



Bylaag C: Moeilikhedsgraad van woordelyste

- Hierdie stuk bied slegs riglyne.
- Die woordelyste word aangepas volgens die tipe kompetisie, asook volgens die bepalinge van kurrikulum en volgens die tyd van die jaar.
- Hou asseblief hier in gedagte dat sommige leerders al hul graad se moeilikhedsgraad mag oorskry en dan meer gevorderde woorde sal ontvang.
- Skryftekens en hoofletterwoorde mag in enige ronde voorkom

GRAAD 1:		GRAAD 2:	
Rondes 1-3: Drieletterwoorde / 3-letter woorde Ronde 4 -6: Dubbelklanke voor, agter en middel Ronde 7: Dubbelklanke voor en in middel Ronde 8: Dubbelklanke voor en agter Ronde 9 - 10: Dubbelklanke voor, middel en agter		Rondes 1-3: Dubbelklanke voor, agter en middel Ronde 4: Dubbelklanke voor en in middel Ronde 5: Dubbelklanke voor en agter Ronde 6 - 7: Dubbelklanke voor, middel en agter Ronde 8 – 10: Twee- & drielettergreep-woorde	
GRAAD 3:		GRAAD 4:	
Rondes 1 – 2: Eenlettergreep-woorde Ronde 3 – 4: Tweelettergreep-woorde Ronde 5 – 6: Drielettergreep-woorde Ronde 8 – 10: Meerlettergreep-woorde en woorde wat dikwels verkeerd gespel word		Rondes 1 – 2: Eenlettergreep-woorde Ronde 3 – 4: Tweelettergreep-woorde Ronde 5 – 6: Drielettergreep-woorde Ronde 8 – 10: Meerlettergreep-woorde en woorde wat dikwels verkeerd gespel word.	
GRAAD 5:		GRAAD 6:	
Rondes 1: Eenlettergreep-woorde Ronde 2 – 4: Tweelettergreep-woorde Ronde 5 – 6: Drielettergreep-woorde Ronde 8 – 10: Meerlettergreep-woorde en woorde wat dikwels verkeerd gespel word		Rondes 1: Eenlettergreep-woorde Ronde 2 – 3: Tweelettergreep-woorde Ronde 4 – 5: Drielettergreep-woorde Ronde 6 – 10: Meerlettergreep-woorde, woorde wat dikwels verkeerd geskryf word.	
GRAAD 7:		GRAAD 8 – 10:	
Rondes 1: Eenlettergreep-woorde Ronde 2 – 4: Tweelettergreep-woorde Ronde 5 – 6: Drielettergreep-woorde Ronde 8 – 10: Vier/meerlettergreep-woorde & woorde wat dikwels verkeerd gespel word		Rondes 1: Twee- en meerlettergreep woorde (makliker woorde) Ronde 3 – 10: Moeiliker meerlettergreep-woorde; Woorde wat dikwels verkeerd geskryf word	

Bylaag D: Kompetisie-woordelyste in rondes verdeel

Voorbeeld 1: Graad 1

RONDE 1

1. kap	2. pet	3. mik	4. mos	5. nul
6. vyf	7. dam	8. wat	9. reg	10. hik
11. rug	12. tol	13. pyl	14. bak	15. pil
16. hek	17. vis	18. kop	19. bus	20. pad
21. nes	22. pit	23. bos	24. rus	25. val
26. net	27. sin	28. pot	29. bul	30. wal

RONDE 2

1. kas	2. lip	3. bos	4. vis	5. les
6. mat	7. gek	8. sop	9. mus	10. min
11. gun	12. das	13. nog	14. sit	15. rak
16. vet	17. rok	18. dun	19. nar	20. kis
21. pos	22. sug	23. bad	24. wek	25. lyk
26. bed	27. los	28. rot	29. mes	30. lap

RONDE 3

1. raam	2. loop	3. veer	4. huur	5. lief
6. soek	7. hout	8. muis	9. deur	10. duim
11. raas	12. boot	13. meer	14. vuur	15. siek
16. gees	17. duur	18. room	19. dou	20. doel
21. ruit	22. mou	23. sien	24. koek	25. soom
26. tier	27. voel	28. kies	29. koor	30. gaap

Die aankondiger lees die woorde in chronologiese volgorde volgens die aantal deelnemers in 'n ronde, sodra 'n ronde voltooi is, dit wil sê elke deelnemer het 'n geleentheid gehad om 'n woord te spel/klank, begin die volgende ronde, en die aankondiger lees ook die daaropvolgende ronde se woorde.

Voorbeeld 2: Graad 5

Ronde 5

1. amper	2. getalle	3. albaster
4. kamera	5. gratis	6. altyd
7. biltong	8. idees	9. fantasties
10. genoeg	11. ekskuus	12. kerie
13. aftreksomme	14. korrek	15. hansworse
16. insmokkel	17. enorme	18. konyne
19. junior	20. koepon	21. eetlepel
22. bereken	23. beslis	24. akkerbome
25. aspris	26. deurklokkie	27. eenders
28. kalender	29. emmertjie	30. diamant

Ronde 6

1. strome	2. trompoppie	3. ruiker
4. volgens	5. ongemaklike	6. probeer
7. oefen	8. skielik	9. skinkbord
10. puik	11. roomys	12. lessenaar
13. pistool	14. respek	15. mengsel
16. lisensie	17. robot	18. maniere
19. fluister	20. papiere	21. reserwe
22. verloofde	23. rustige	24. sewentien
25. rympies	26. slaapkamer	27. minute
28. gelukkig	29. leestekens	30. moderne

Die aankondiger lees die woorde in chronologiese volgorde volgens die aantal deelnemers in 'n ronde, sodra 'n ronde voltooi is, dit wil sê elke deelnemer het 'n geleentheid gehad om 'n woord te spel/klank, begin die volgende ronde, en die aankondiger lees ook die daaropvolgende ronde se woorde.

Voorbeeld 3: Graad 9

Ronde 1

1.kalm	11.lawaai	21.domkrag
2.aspris	12.klimaat	22.eeue
3.atletiek	13.kelkie	23.deken
4.beslaan	14.folio	24.debiet
5.kreef	15.hups	25.heldin
6.ferm	16.kussing	26.feite
7.humor	17.huisves	27.erwe
8.houtdeur	18.darem	28.dowwer
9.herwin	19.dialog	29.braaf
10.kuier	20.biltong	30.digter

Ronde 2

1.baljaar	11.genade	21.flous
2.figuurlik	12.lesing	22.kropslaai
3.alewig	13.krank	23.fosfaat
4.badolie	14.gleuf	24.klokslag
5.fakkel	15.kapok	25.gepaard
6.eensame	16.graniet	26.langsteel
7.eetsalon	17.haarnaald	27.gemeente
8.gulp	18.kiosk	28.gemsbok
9.eselwa	19.fluister	29.kontras
10.droewer	20.flikker	30.karaat

Die aankondiger lees die woorde in chronologiese volgorde volgens die aantal deelnemers in 'n ronde, sodra 'n ronde voltooi is, dit wil sê elke deelnemer het 'n geleentheid gehad om 'n woord te spel/klank, begin die volgende ronde, en die aankondiger lees ook die daaropvolgende ronde se woorde.

VOORBEREIDING / PROSEDURE IN SPELLOKAAL

1. Berei die beampte se tafel voor deur lêers volgens tipiese plan te plaas.
2. Plaas deelnemers se nommers op sitplekke. (sien vloerplan)
3. Deelnemers neem stelling in voor lokaal.
4. Spelbestuurder lees die name in numeriese volgorde en ander beamptes wys plekke aan.
5. Spelbestuurder moet name fisies aftik vir presensiedoeleindes.
6. Beamptes neem hul posisies langs tafel in en alle naamlyste word aangepas, indien nodig soos in nommer 7 verduidelik word.
7. Afwesiges word regdeur geskrap en byvoegings word ingeskryf. Plaasvervangers van 'n skool word in die blokkie langs skool se naam ingevul.
8. Almal maak seker dat alle naamlyste 100% ooreenstem.
9. As daar gekrabbel word, sal skryfblaai nou aan deelnemers verskaf word.
10. Aankondiger ontvang die krabbel woordelys van die bestuurder of in lêer.
11. Reëls vir die skryfsessie word verduidelik bv. Die reg om te vra vir herhaling en verduideliking.
12. Alle deelnemers moet woord nommer 1 klaar skryf voordat daar na nommer 2 gegaan word, proses verloop verder.
13. Na die laaste woord, word die skrifte ingeneem. Let Wel! Daar word nie terug gegaan na vorige nommers nie.
14. Die Krabbelwoordelyste word nou deur die Merker vir nagesien, en punte word later op telkaart aangebring.

Voorbereiding vir die mondelingsessie begin.

15. Spelbestuurder verduidelik die reëls en regte aan deelnemers.
16. Rondte 1 word by alle kompetisies (behalwe Nasionaal) as oefenrondte gebruik. Die volledige proses word gevolg. Daar word **GEEN PUNTE** toegeken nie, en geen deelnemer val uit as hy/ sy verkeerd spel nie.
17. Rondte nr.2 is die amptelike begin. Onthou dat die nommer van die woord nie gekoppel word aan die nommer van die deelnemer nie. Woorde word rondte vir rondte chronologies aan deelnemers gegee.
18. As 'n speller uitval word sy/haar aantal korrekte merkies opgetel en in die Mondeling –blok geskryf. Dit help om later te identifiseer wie reeds uitgeval het.
19. Aan die einde van die spelsessie word die beoordelaars se puntetoekenning gekorreleer sodat telkaarte ooreenstem.
20. Die Krabbelpunt (waar nodig) word nou ingeskryf en die deelnemer kry 'n groottotaal uit die twee komponente.
21. Posisies word uitgewerk en aangeteken om die getal deelnemers wat kwalifiseer vir die volgende kompetisie te identifiseer.
22. Gelykoptellings word uitsorteer volgens die “valbyl-metode” (skryf as daar Krabbel was, of uitspel/klank indien daar net hardop spel of klank was).
23. As al die Top kwalifiseerders vasgestel is, voltooi die Spelbestuurder die Finale Wennergelys/ Uitslagblad.
24. Beampies pak alle woordelyste, telkaarte en apparaat terug in houe.
25. Kry deelnemers nou gereed vir Prysuitdeling

Opleiding van Beamptes

Kompetisiebestuurder:

Apparaat:

Lêer met die volgende:

1. Naamlys van deelnemers wat as telkaart gebruik word
2. Kompetisie woordelys van spesifieke graad:
 - a. Lys met die woorde vir die Babbel-komponent
 - b. Lys met die woorde vir die Krabbel-komponent waar van toepassing
3. Wennergelys: Lys waarop die uitslae geskryf word.

Pligte:

1. Bestuur bedrywighede in lokaal.
2. Verwelkom almal
3. Verduidelik huisreëls, soos stilte en respek.
4. Verduidelik prosedure kortliks:
 - a. Elke deelnemer het 'n nommer.
 - b. Elke deelnemer kry 'n kans binne 'n rondte.
 - c. Aankondiger sal vir elkeen 'n woord lees.
 - d. Deelnemer het 30 sekondes om die woord te klank / spel
 - e. Deelnemer mag vra vir:
 - i. Herhaling van woord
 - ii. Sin ter verduideliking
 - iii. Betekenis van die woord
 - f. Nadat aankondiger die woord lees, begin die 30 sekondes.
 - g. Deelnemer moet die woord sê, dan spel of klank en weer sê om aan te toon dis afgesluit.
 - h. Slegs na deelnemer die woord sluit (weer sê na die klank of spel), stop die tyd.
 - i. Beoordeling vind dan plaas.
 - j. Tydens Kring en Distrikkompetisies word niemand in eerste rondte gediskwalifiseer nie.

5. Beoordeling:

- a. Rooi kaart – verkeerd en deelnemer word gediskwalifiseer
- b. Groen kaart – Korrek en deelnemer beweeg na volgende rondte en kry een punt.
- c. Geel kaart – deelnemer moet weer spel/klank in geval daar 'n stoornis was.
- d. Beoordelaars toon hul beslissing op kleiner gekleurde kaartjies.
- e. Bestuurder toon die groot kaarte om uitslag aan deelnemer bekend te maak.
- f. Bestuurder moet finale beslissing doen soos nodig.

6. Tydsbestuur:

- a. Tyd begin nadat woord gesê word.
- b. Tyd stop wanneer deelnemer die woord afsluit.
- c. Tyd stop wanneer daar in woordeboek opgesoek moet word.

7. Bestuurder vervul ook soms die rol van sinmaker.

8. Bestuurder moet toesien dat Krabbel en Babbel glad verloop.

9. Alle uitslae moet geverifieer word.

10. Gelykop-tellings moet uitgesorteer word:

- a. Krabbel – deelnemers kry dieselfde woord om te skryf – valbyltoets (“sudden death”) word toegepas, die deelnemer wat die woord verkeerd skryf, word uitgeskakel. (slegs by kompetisies met krabbel gedeelte).
- b. Babbel – deelnemers kry individuele woorde om uit te spel – valbyltoets (“sudden death”) word toegepas, die deelnemer wat die woord verkeerd spel, word uitgeskakel.

11. Wenner moet in kennis gestel word en na prysuitdelings vergesel word.

12. Bestuurder moet wennerlys of uitslagadvies voltooi.

13. Bestuurder moet asseblief toesien dat alle WOW-woordelyste, telkaarte en WOW toerusting ingeneem word en in mandjies verpak word.

14. In geval van teenstrydighede moet beoordelaars ten alle tye diplomaties, professioneel en met nodige integriteit optree. (die gehoor hou ons dop, so dis belangrik dat ons regverdig en konsekwent moet optree).

15. Deelnemers geniet altyd die voordeel van die twyfel.

Beoordelaar:

Apparaat:

Lêer met die volgende:

- 1 Naamlys van deelnemers wat as telkaart gebruik word.
- 2 Kleurkaarte (Groen, Rooi en Geel)
- 3 Kompetisie woordelys van spesifieke graad.
- 4 Pen of potlood (uitveër en skerpmaker)

Pligte:

1. Luister met oop gemoed, gespitste ore en poker maar vriendelike gesigsuitdrukking na deelnemers se spel en klankvermoëns.
2. Beoordeling vind as volg plaas:
 - a. Rooi kaart – verkeerd en deelnemer word gediskwalifiseer
 - b. Groen kaart – Korrek en deelnemer beweeg na volgende rondte en kry een punt.
 - c. Geel kaart – deelnemer moet weer spel/klank in geval daar 'n stoornis was.
3. Beoordelaars toon hul beslissing op kleiner gekleurde kaartjies (druk daarop met potlood of vinger).
4. Teken daarna die punt aan op die telkaart (blokkie wat aandui korrek gespel / klank)
5. Teken sommeer die totale punt van deelnemer aan sodra hulle uitval.
6. Woorde word chronologies gevolg, die nommer van die deelnemer word nie aan die nommer van die woord op woordelys gekoppel nie.
7. Beoordelaars moet tred hou met deelnemers wat gediskwalifiseer word en die wat staande bly.
8. Wanneer enkele deelnemers oorbly na rondte 10, kan al die woorde in die daaropvolgende rondtes vir die deelnemers gelees word (soos die aantal deelnemers en die aantal woorde in die rondtes dit toelaat).
9. As al die woorde van 'n spesifieke graad korrek gespel word, vorder ons na die woorde van die daaropvolgende graad.
10. Maak notas indien moontlik watter fout begaan was.
11. Voltooi die telkaart.
12. Verifieer telkaarte met mekaar en bepaal top drie wenner of aantal finaliste soos benodig.
13. Hanteer gelykoptellings:
 - a. Krabbel – deelnemers kry dieselfde woord om te skryf – valbyltoets ("sudden death") word toegepas, die deelnemer wat die woord verkeerd skryf, word uitgeskakel. (slegs by kompetisies met krabbel gedeelte).

- b. Babbel – deelnemers kry individuele woorde om uit te spel – valbyltoets (“sudden death”) word toegepas, die deelnemer wat die woord verkeerd spel, word uitgeskakel.
14. In geval van teenstrydighede moet beoordelaars ten alle tye diplomaties, professioneel en met nodige integriteit optree. (die gehoor hou ons dop, so dis belangrik dat ons regverdig en konsekwent moet optree).
15. Deelnemers geniet altyd die voordeel van die twyfel.

Aankondiger:

Apparaat:

Lêer met die volgende:

- 1 Naamlys van deelnemers wat as telkaart gebruik word
- 2 Kompetisie woordelys van spesifieke graad:
 - a. Lys met die woorde vir die Babbel-komponent
 - b. Lys met die woorde vir die Krabbel-komponent waar van toepassing

Pligte:

- 1 Lees die woorde vir elke deelnemer voor
- 2 Praat duidelik en hoorbaar.
- 3 Sê as volg: deelnemer nommer een, jou woord is
- 4 Herhaal die woord indien die deelnemer daarvoor vra.
- 5 Gee soms betekenis of sinne ter verduideliking indien moontlik (veral eerste rondte kompetisies), anders sal sinmaker of bestuurder antwoord.
- 6 Woorde word chronologies gevolg, die nommer van die deelnemer word nie aan die nommer van die woord op woordelys gekoppel nie.
- 7 Aankondiger moet tred hou met deelnemers wat gediskwalifiseer word en die wat staande bly.
- 8 Wanneer enkele deelnemers oorbly na rondte 10, kan al die woorde in die daaropvolgende rondtes vir die deelnemers gelees word (soos die aantal deelnemers en die aantal woorde in die rondtes dit toelaat).
- 9 As al die woorde van ’n spesifieke graad korrek gespel word, vorder ons na die woorde van die daaropvolgende graad.

Tydhouer:**Apparaat:**

1. Stophorlosie
2. Klokke

Pligte:

- 1 Vergewis uself van hoe die stophorlosie werk.
- 2 Kontroleer die tyd wat elke deelnemer gebruik om te spel / klank.
- 3 Tydsbestuur:
 - a. Tyd begin nadat aankondiger die woord sê.
 - b. Tyd stop wanneer deelnemer die woord sluit (weer sê na die klank of spel).
 - c. Tyd stop wanneer daar in woordeboek opgesoek moet word, en hervat daarna.
- 4 Indien deelnemer nie die woord binne die toegelate 30 sekondes sluit nie, sal die tydhouer die klokke lui en die Rooi kaart lig.

Sinmaker:**Apparaat:**

1. AWS
2. Woordeboeke
3. WOW boek met sinnetjies van alle woorde.
4. Woordelyste

Pligte:

1. Verskaf aan deelnemer die volgende:
 - a. Sin ter verduideliking
 - b. Betekenis van die word

Optekenaar:**Apparaat:**

1. Lêer met naamlyste
2. Pen / potlood / skerpmaker / uitveër

Pligte:

- 1 Doen waarnemings binne die lokaal
- 2 Maak notas, so volledig as moontlik, van die foute wat deur deelnemers begaan is.
- 3 Hierdie notas word gebruik om proses te verbeter, maar ook om navrae te hanteer.

Handig onderstaande table uit by werksinkels en laat opvoeders dit voltooi

Beste Kollega

Kan u asseblief u beskikbaarheid aandui vir kompetisie(s): ... (spesifieke kompetisie).....

Kies asseblief: Beoordelaar, Bestuurder, Aankondiger, Sinmaker, Tydhouer, Optekenaar

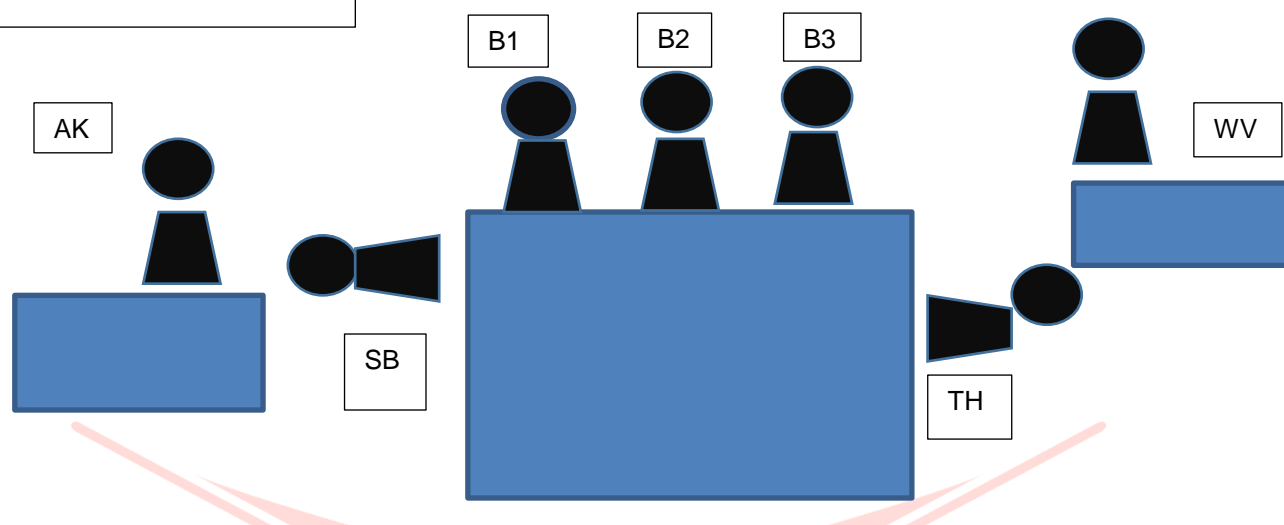
Faks of Epos dit voor of op ..(spesifieke datum)..... asseblief:

086 731 7981 of na 021 808 3809 of wowkantoor@sun.ac.za / wow2@sun.ac.za

Titel, Voorletters en Van	Skool	Graad	Selfoon	Epos	Posisie

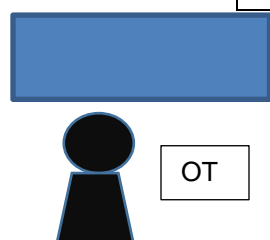
Skematiese voorstelling van uitleg van kompetisielokaal

TIPIESE SPELLOKAAL



Deelnemers

1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30



AK = Aankondiger SB = Spelbestuurder B1 = Beoordeelaar 1 B2 = Beoordeelaar 2 B3 = Beoordeelaar 3
 TH = Tydhouer = Woordverwerker / Sinmaker (WV) = Optekenaar (OT)

Kontak Ons



Die bevordering van leerders se taalvaardigheid is vir ons baie belangrik, maar dit is ewe belangrik dat leerders hul taalvaardigheid op 'n genotvolle wyse kan verbeter.

Kom ons spel speel-speel

En kom ons speel spel-spel!

Kontak ons: Tel: 021 886 5036 /9
Faks: 021 808 3809 / 086 731 7981
www.woordfees.co.za

Fiona van Kerwel	072 117 3483	wow@sun.ac.za
Shireen Crotz	083 2377 059	adminwow@sun.ac.za
Marlene Fry	078 322 5872	wowlees@sun.ac.za
Jeneen Wallow	074 314 6464	wow3@sun.ac.za
Cherelle September	072 316 5913	wow2@sun.ac.za
Wilderene Groenewald	083 311 0924	wowkantoor@sun.ac.za
Peter Loxton	082 419 0041	pj.loxton@telkomsa.net

*Kriteria en riglyne onderhewig aan veranderinge.