

# PRET MET MAGNETE / FUN WITH MAGNETS



## VANG EN GOOI:

- Hou 'n magneet in elke hand.
- Gooi die magnete in die lug op sodat hulle click en vang die magnete dan weer voor hulle val.
- Maak dit moeiliker deur eers jou hande twee keer te klap voor jy die magnete vang, die magnete net met een hand te vang, in die rondte te draai voor jy van gens.
- Herhaal die speletjie, maar hou hierdie keer die magnete met net een hand vas, die een met die duim en wysvinger, die ander een met die ringvinger en pinkie. Vang die magnete met dieselfde hand en dan met die ander hand.

## VERF:

- Plaas 'n papier onder in 'n skoemboks.
- Gooi druppels verf op die papier.
- Sit 'n skuifspeld op die papier.
- Gebruik jou magneet om die skuifspeld deur die verf te beweeg sodat die verf meng.
- Probeer verskillende lyne, vorms, getalle en letters "verf".

## VLIËG 'N VLIËR:

- Teken 'n prentjie van 'n landskap.
- Knip 'n diamant uit karton en plak twee skuifspelde agterop vas.
- Sit die vlieër op jou papier en beweeg die magneet agter die papier sodat jou vlieër vlieg.

## DOOLHOF:

- Sit jou een magneet op die begin en help die magneet om deur die doolhof te beweeg deur die ander magneet onder die papier te beweeg.

## RESIES:

- Knip 'n karretjie uit papier.
- Plak skuifspelde agter jou karretjie vas.
- Hou resies met jou kind om te sien wie se karretjie eerste by die wenstreep uitkom.

## VISSIE VANG:

- Bind jou magneet aan 'n stokkie/liniaal met 'n lengte wol/tou.
- Gebruik jou magneet visstok om sigwoorde, letters of nommers te probeer vang.
- Jy kan woorde bou deur die volgende letter te vang of die getal wat jy vang verdubbel/halveer.
- Maak die visvang kaartjies deur prentjies/letters/nommers op papier te druk en 'n skuifspeld aan elkeen aan te bring.

## HARIGE STORIE

- Knip pypskoonmakers in lengtes van tot en met 3cm.
- Hou die magneet by die pypskoonmakers en kyk watter snaakse hare hy mee uitkom.

## CATCH & THROW:

- Hold one magnet in each hand.
- Throw the magnets up in the air at the same time letting them connect in the air.
- Catch the magnets as they fall down.
- Try to make this harder by clapping your hands twice before catching, catching with only one hand, turning around in a circle before catching etc.
- Repeat the activity, but start by holding the magnets in one hand: one between the thumb and forefinger and the other with the ring and little fingers. Catch the magnets with the same hand and then with the other hand.

## MAGNET PAINTING:

- Place a sheet of paper in the bottom of a shoe box.
- Randomly drop drops of paint on the paper.
- Place a paper clip on the sheet.
- Move the magnet around under the box, pulling the paper clip through the paint to mix the paint.
- Try to "paint" different lines, shapes, letters and numbers.

## FLY A KITE:

- Draw a picture of a landscape.
- Cut a diamond out of a piece of paper taping two paperclips to the back.
- Put the kite on the paper and move the magnet at the back to "fly the kite".

## MAGNET MAZES:

- Try to find your way through the maze provided by placing one magnet on the start and using the other magnet at the bottom of the page to guide your magnet through the maze.

## MAGNET RACE:

- Cut out a car out of paper.
- Tape paperclips to the back of your car.
- Have a race with your child to see whose car can reach the finish line first.

## MAGNET FISHING:

- Tie your magnet to a stick/ruler with a piece of string or wool.
- Use your magnet "fishing rod" to fish for sight words, letters, numbers, doubling/halving the number you catch, building words by fishing for the next letter etc.
- You can make the fishing cards by printing numbers/letters/pictures on paper and attaching a paper clip to each card.

## FUNNY HEAD

- Cut pieces of pipe cleaners in lengths of up to 3cm.
- Hold the magnet to the pipe cleaners and see what funny hair your magnet comes out with.