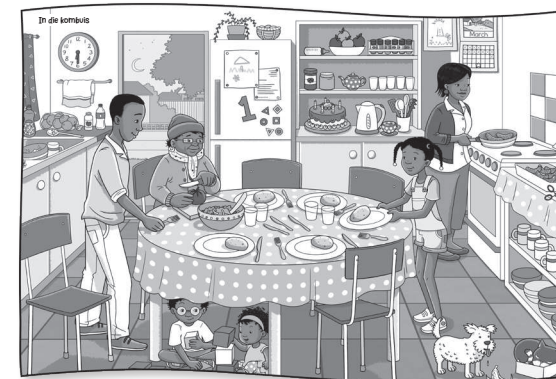


Dag 1 Storietyd: Grootprentstorie (In die kombuis)

Kyk goed na die prent en vra jou kind om vir jou te sê wat hulle sien. Vra dan hierdie vrae:

- ★ Wat gebeur in die prent?
- ★ Kyk goed en vertel vir my wat jy alles sien.
- ★ Hoeveel mense/borde/bekers/messe/vurke is daar?
- ★ Is daar genoeg borde/bekers/messe/vurke vir almal? Hoe kan ons uitvind?
- ★ Sal daar genoeg stoele vir almal wees as iemand vir aandete genooi word?
- ★ Is daar meer borde of meer vurke? Hoe weet jy?
- ★ Hoeveel honde/katte/horlosies/groen appels kan jy sien?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Gesels met jou kind oor al hul gunstelingetes.
- ★ Vra hulle om hul gunstelingete te kies en dit op 'n bord of in 'n bakkie te teken.



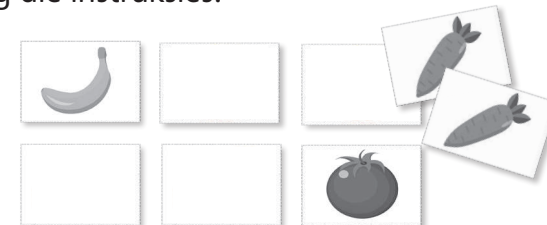
Dag 3 Kyk en luister

- ★ Kyk weer na die groot prent en kyk hoeveel klein voorwerpe julle kan vind. Maak beurte om iets te vind en vra dan vir die ander een om dit in die prent te vind.
- ★ Speel "Ek sien ... met kleure", byvoorbeeld: *Ek sien met my klein ogie, iets wat rooi is.* Maak beurte om die leidrade te gee en te raai wat die antwoord is.



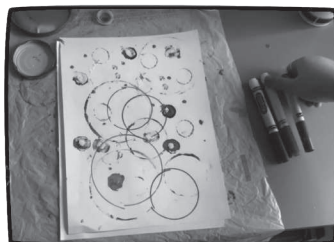
Dag 4 Speletjies

Speel die "snap"- en geheuespeletjies saam. Gebruik die speletjieskaarte en volg die instruksies.



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk uit vir sirkels rondom julle.
- ★ Maak beurte om met jul vingers 'n sirkel op die vloer, in die lug, op jou hande, op mekaar se rûe, jou been of teen die muur na te trek.
- ★ Trek die vorm van borde en koppies met 'n vetkryt op papier na om sirkels te maak.
- ★ Vind die sirkeltemplaot en doen die aktiviteit.



Aktiwiteitsverslag

Herinner jou kind om 'n sterretjie in te kleur wanneer hulle klaar is met elke aktiviteit. (Die Aktiwiteitsverslag is op die laaste bladsy van hierdie boekie.)



Onthou elke dag die volgende:

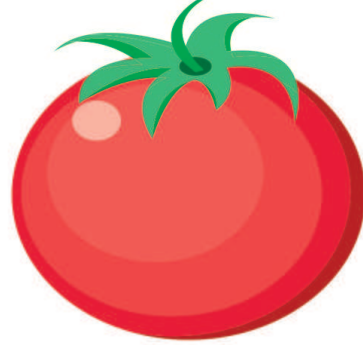
- ★ Vra jou kind om te help om die tafel te dek en seker te maak die aantal borde, vurke, ens. pas by hoeveel mense gaan eet. Tel hoeveel van elke ding daar is.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue met opmerkings soos: *Ek hou van hoe jy dink! OF Probeer weer, dis amper reg.*

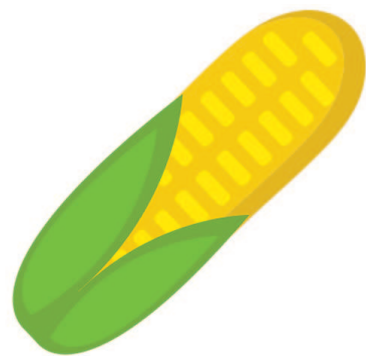
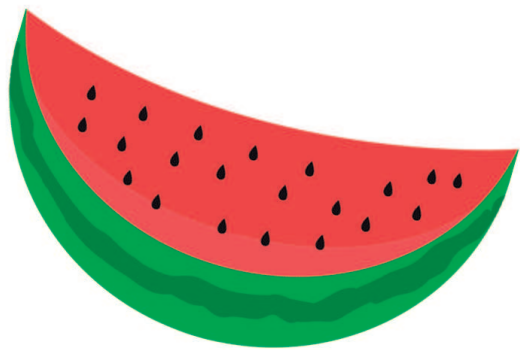
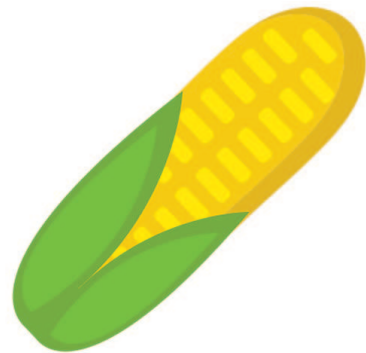
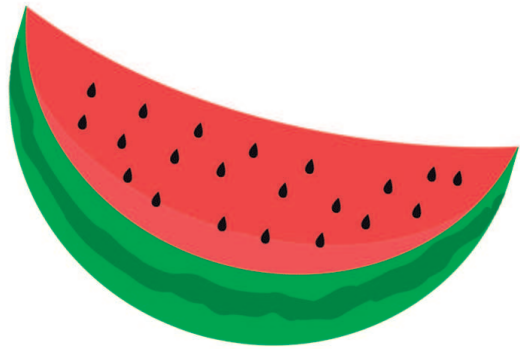




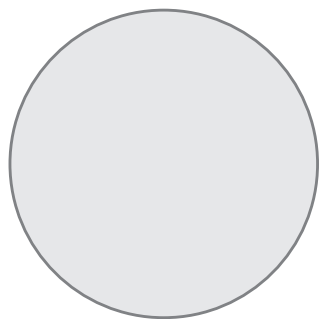
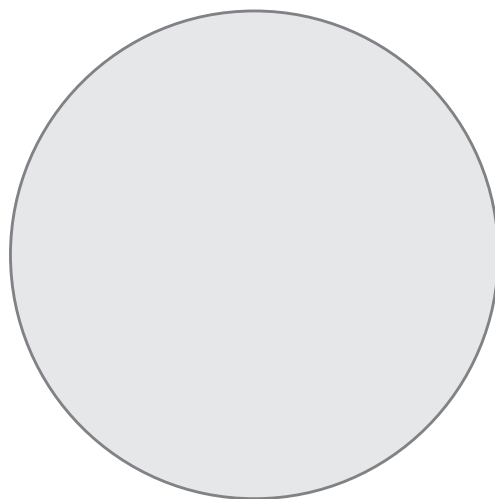
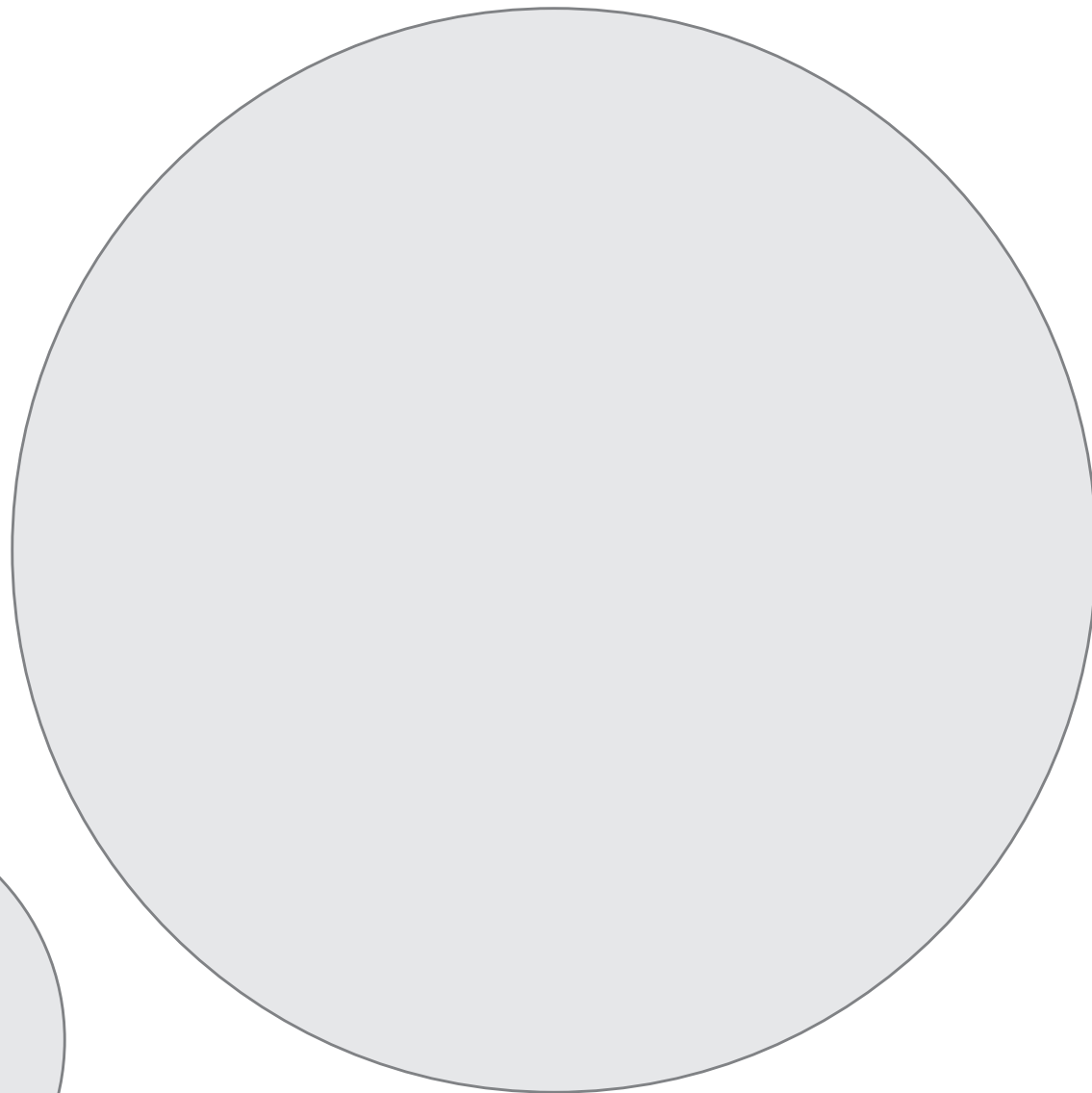
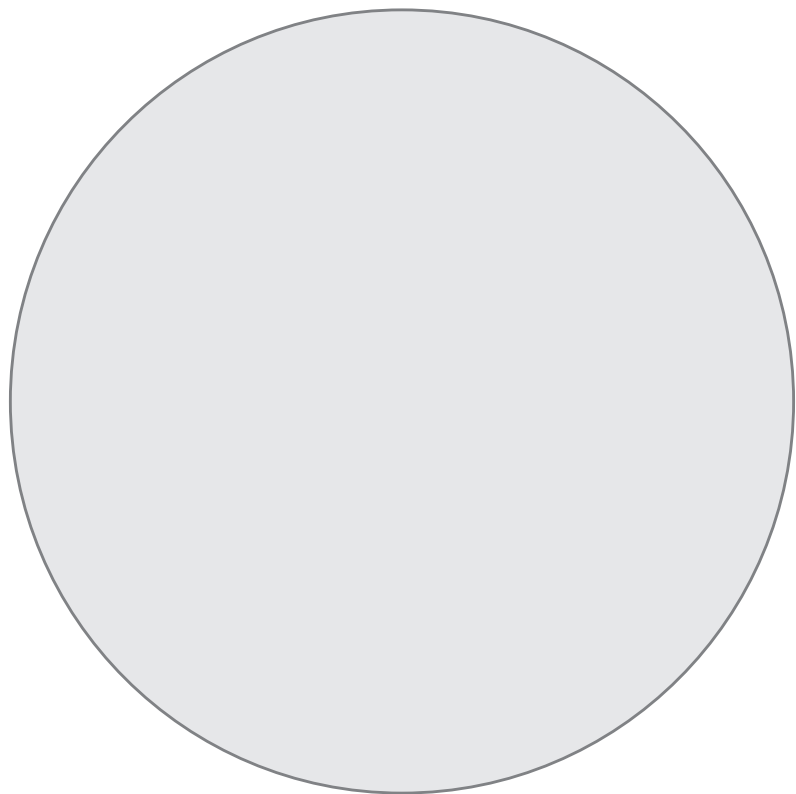
“Snap”-speletjie: Deel die pak kaarte en skommel dit. Deel die kaarte in hopies uit met die prente na onder. Elke speler draai die boonste kaart op hul hopie om en sit dit met die prent na bo op 'n tweede hopie in die middel van die spelers neer. As die twee prente op die twee boonste kaarte in die middelste hopies dieselfde is, vat die speler wat eerste “Snap!” roep albei hopies kaarte met die prente na bo en sit dit onder hul eie hopie kaarte. Die speler wat al die prente versamel, is die wenner.

Gehevespeletjie: Die doel van die speletjie is om al die pare prente te vind. Skommel die prente en sit dit dan met die prente na onder in rye om 'n rooster te vorm. Elke speler kry 'n beurt om twee kaarte om te draai. As die prente dieselfde is ('n paar), pas dit bymekaar en vat die speler die twee kaarte. As dit nie pas nie, word die kaarte weer omgedraai met die prente na onder en die volgende speler kry 'n beurt. Die speletjie eindig wanneer al die pare gevind is. Die speler met die meeste prente is die wenner.





Sirkeltemplaar: Help jou kind om koerantpapier, ou tydskrifte of afvalpapier in klein stukkie te skeur en plak die stukkie op die sirkels vas om dit op te vul. Wanneer hulle klaar is, kan hulle die 4 sirkels uitknip. Vra jou kind om vir jou te wys watter sirkel die grootste en watter een die kleinste is. Help hulle dan om die sirkels in volgorde van kleinste na grootste en van grootste na kleinste te rangskik.



Dag 1 Storietyd: Kleinboekie-storie (Kyk na die diere)

Vou die klein boekie saam met jou kind en kyk dan saam na die prente. Hier volg 'n paar vrae wat jy kan vra voor jy die klein boekie lees:

- ★ Watter diere sien jy? Waar is hierdie diere?
- ★ Herinner jou kind aan 'n ervaring wat verband hou met die prente in die boekie. Byvoorbeeld: Onthou jy toe ons plaas toe gegaan het?
- ★ Watter geluide maak die diere? Luister – kan jy enige diere buite hoor?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Moedig jou kind aan om 'n prent van een van die diere in die klein boekie te teken.
- ★ Vra jou kind om vir jou van hul prent te vertel en vra dan of jy dit wat hulle van hul prent sê, kan neerskryf. Sommige kinders sal dalk self wil probeer “skryf”, selfs al krabbel hulle net.



Dag 3 Kyk en luister

- ★ Dit is 'n “Raai watter dier”-aktiwiteit. Begin met die diere in die klein boekie (en dink later aan ander diere). Beskryf iets van die dier – gee leidrade, maar moenie die dier se naam sê nie.
- ★ Laat jou kind raai wat die naam van die dier is wat jy beskryf. Byvoorbeeld: 'n dier wat vir ons melk gee, 'n baie groot dier met 'n slurp, of 'n dier met 'n baie lang nek wat daarvan hou om blare te eet.



Dag 4 Speletjies

Speel die “snap”- en geheuespeletjies saam. Gebruik die speletjieskaarte en volg die instruksies.



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die lettertemplaar. Vra vir jou kind om te probeer om die vorm met groot bewegings of met liggaamsbewegings na te trek.
- ★ Hulle kan die letter met hul vinger of 'n stok in die sand teken. Hulle kan al met die vorm langs spring. Sê vir hulle watter klank die letter maak en vra hulle om die klank te sê terwyl hulle die letter vorm.
- ★ Doen die aktiwiteit op die lettertemplaar.



Aktiwiteitsverslag

Herinner jou kind om 'n sterretjie in te kleur wanneer hulle klaar is met elke aktiwiteit.



Onthou elke dag die volgende:

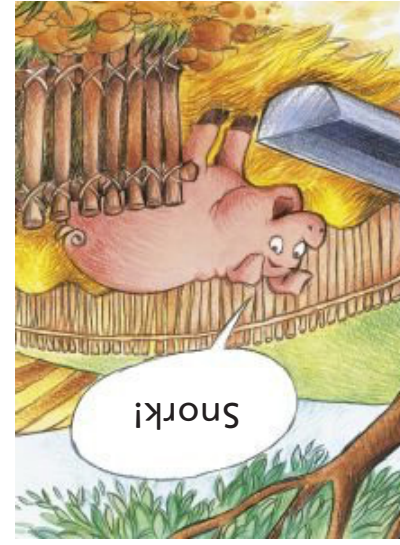
- ★ Tel hardop tot by 5 terwyl julle stap, of tel 5 karre of 5 honde.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Gesels met jou kind oor wat julle om julle sien. Vra: *Wat kan jy nog sien?*
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue deur opmerkings soos: *Dis regtig interessant! OF Mooi so, ek's trots op jou.*



3 Die perd sê:
“Runniki!”



4 Die vark sê:
“Snorki!”



5 Die hoender sê:
“Kloeki!”



9 Die hond sê:
“Woefi!”

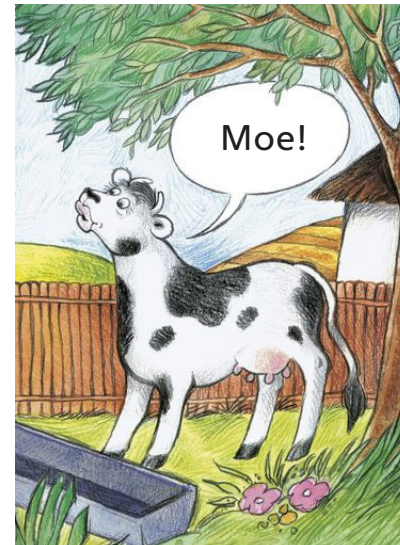


Mê-mê!



2 Die bok sê:
“Mê-mê!”

Moe!



1 Die koei sê:
“Moe!”

Kyk na die diere
Aangepas uit 'n African
Storybook-storie



Graad R ★ Kwartaal I ★ Week 2

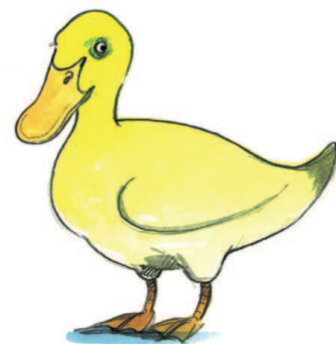
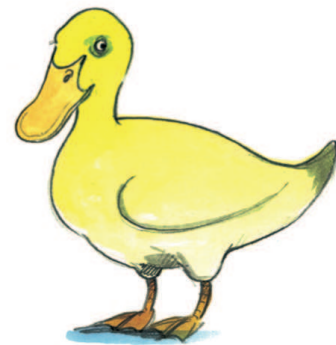
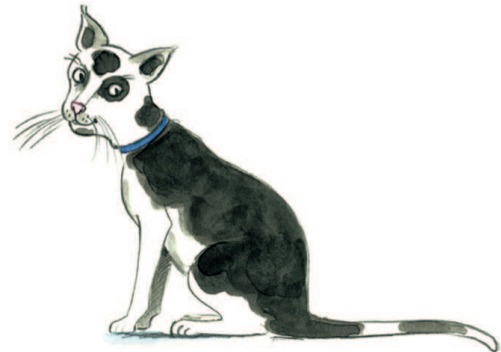
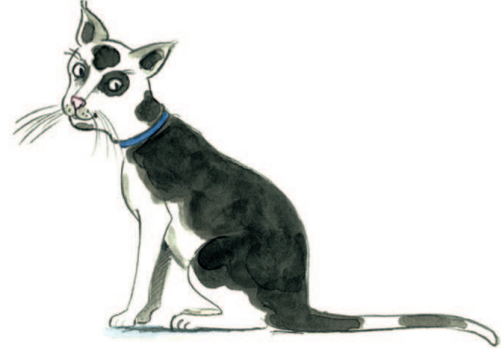
Sjuut!

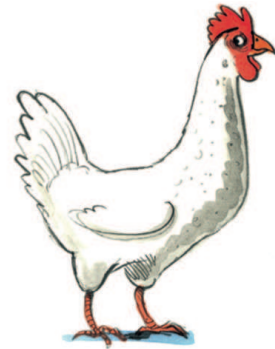
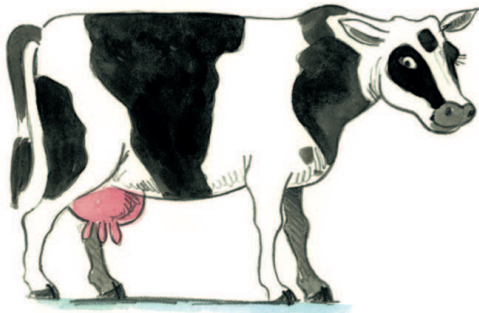
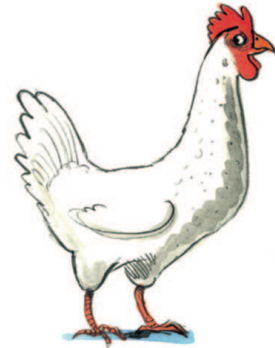
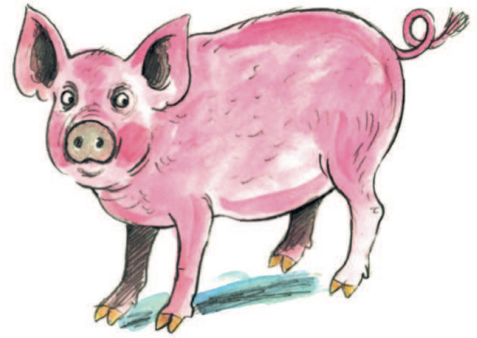
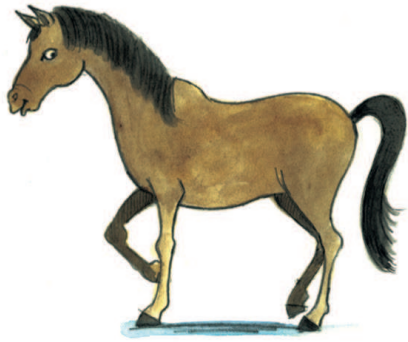


7 Die boer sê:
“Sjuut!”

“Snap”-speletjie: Deel die pak kaarte en skommel dit. Deel die kaarte in hopies uit met die prente na onder. Elke speler draai die boonste kaart op hul hokie om en sit dit met die prent na bo op 'n tweede hokie in die middel van die spelers neer. As die twee prente op die twee boonste kaarte in die middelste hopies dieselfde is, vat die speler wat eerste “Snap!” roep albei hopies kaarte met die prente na bo en sit dit onder hul eie hokie kaarte. Die speler wat al die prente versamel, is die wenner.

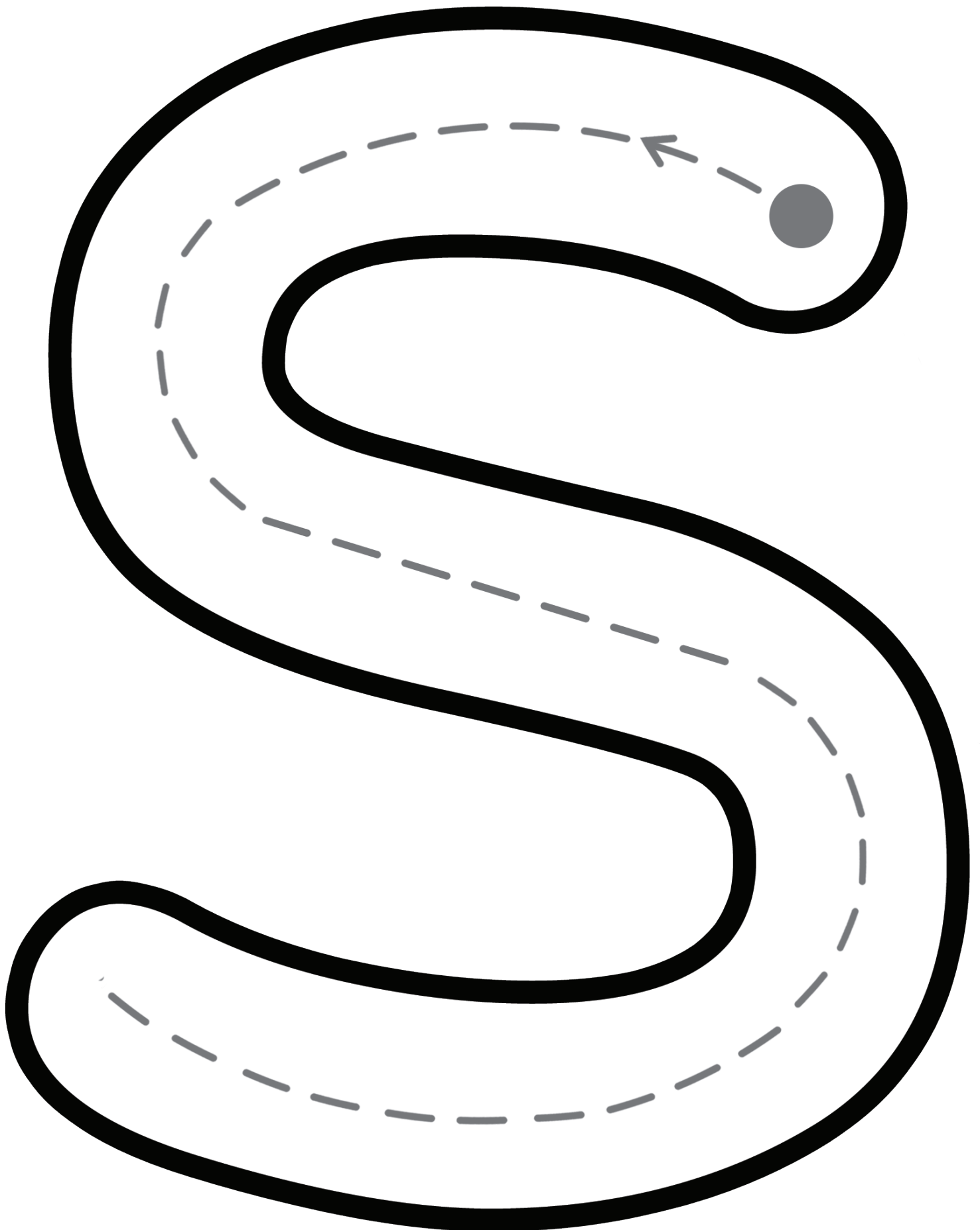
Gehevespeletjie: Die doel van die speletjie is om al die pare prente te vind. Skommel die prente en sit dit dan met die prente na onder in rye om 'n rooster te vorm. Elke speler kry 'n beurt om twee kaarte om te draai. As die prente dieselfde is ('n paar), pas dit bymekaar en vat die speler die twee kaarte. As dit nie pas nie, word die kaarte weer omgedraai met die prente na onder en die volgende speler kry 'n beurt. Die speletjie eindig wanneer al die pare gevind is. Die speler met die meeste prente is die wenner.





Lettertemplaaf: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om die letter weer en weer binne-in die groot letter oor te teken om 'n reënboogletter te maak.

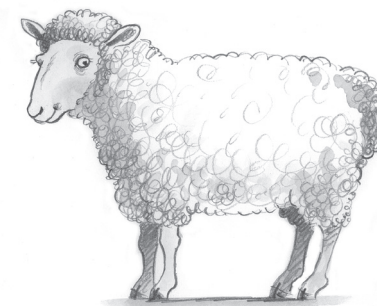
Hulle kan voorwerpe teken wat met die klank begin. Byvoorbeeld: **sss** is vir seep, sambreel, slang, skoelapper, son of ster.



Dag 1 Storietyd: Hardoplees-storie (Een vir een)

Lees die storie vir jou kind. Onthou om na die plakkaat te kyk vir riglyne. Geniet dit om die volgende vrae te vra nadat jy die storie gelees het:

- ★ Hoeveel leeus is daar in die storie? Kan jy 'n huis van papier vir 'n regte leeu bou?
- ★ Hoeveel sterte het 'n kameelperd? Wie sal 'n hoë huis hê?
- ★ Waar dink jy sal 'n krokodil sy huis bou?
- ★ 'n Skaap het een neus. Waarvan het 'n skaap ook net een?
- ★ Wat sal kameelperd vir haar huis nodig hê? Watter dier in die storie het 2 bene?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Vra vir jou kind watter diere in die storie hul gunsteling is en gesels oor waar die dier woon.
- ★ Moedig jou kind aan om die dier in sy huis te teken.



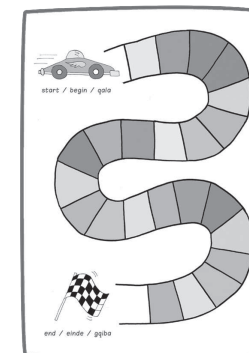
Dag 3 Kyk en luister

- ★ Vra jou kind om na jou gesig te kyk of na hul eie gesig in die spieël. Sê: *Waarvan het ons een of twee op ons gesigte (en dan ons liggame)?* Byvoorbeeld: een neus, twee oë, ensovoorts.
- ★ Moedig jou kind aan om die moeilike dele na die maklike dele op te noem. Byvoorbeeld: wenkbroue of elmboë.



Dag 4 Speletjies

Speel saam die renmotorspeletjie. Gebruik die speletjiesbord en volg die instruksies.



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die getaltemplaot. Maak beurte om die getal met jou vingers op die vloer, in die lug, op jou hande, op mekaar se rûe, teen die muur of op 'n boomstam te teken. Kan jy die getal met jou toon teken?
- ★ Doen die aktiviteit op die getaltemplaot.



Aktiwiteitsverslag

Herinner jou kind om 'n sterretjie in te kleur wanneer hulle klaar is met elke aktiviteit.



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Tel terwyl jy tot by 5 klap of klik.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Gesels oor wat jy beplan om te doen. Byvoorbeeld: *Saterdag gaan ons*
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue met opmerkings soos: *Ek hou daarvan om tyd saam met jou deur te bring. OF Jy't dit amper reggekry!*



Een vir een

Hardoplees-storie

Eendag sê die onderwyseres, mev. Eno: “Kinders, ons moet vir ons plaasdiere huise bou om hulle veilig en netjies te hou”.

“Ons sal!” sê Neo en Kuti. “Ons hou baie van diere!” Hulle begin toe dink oor hoe om met blokkies en bokse vir die diere huise te bou. “Kyk na ons diere, daar is net een van elkeen,” sê Neo. “Ja,” sê Kuti, “en elke dier is anders. Ons kan hulle nie almal saam in een huis sit nie. Dink net as ons die leeu by die skaap sit!”

“O, nee,” sê Neo, “die leeu sal beslis die skaap opeet! En wat as ons die kameelperd by die hoender sit! Die kameelperd sal nooit deur die vensters kan kyk nie. En niemand wil in dieselfde huis as die krokodil slaap nie! Hy sal hulle vir aandete eet!”

“Dit beteken ons moet vir elke dier een huis maak. Een huis vir een kameelperd. Een huis vir een leeu. Een huis vir een vark, en so aan,” sê Kuti.

Neo en Kuti begin bou. Hulle bou die mooiste huise van blokkies en bokse. Van die ander kinders kom kyk. “Dis baie harde werk,” sê Neo.

“Dit is,” sê Kuti. “Kom ons sing ’n liedjie om ons te help.”

*Ons bou ons huise een vir een
een vir een
een vir een
ons bou ons huise een vir een
dit maak die diere bly.*

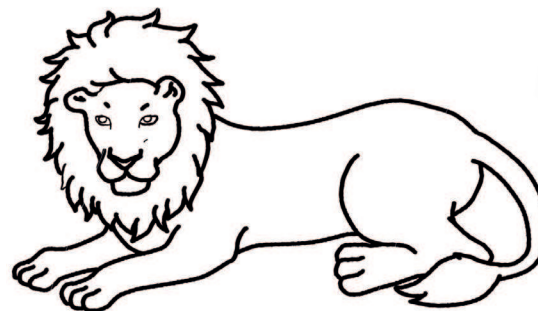
Toe hulle klaar is, kom die diere een vir een om na hulle nuwe huise te kyk. “Pragtig,” sê die kameelperd, “ek kan by my vensters uitkyk. Ek hoef nie af te buk en my nek seer te maak nie. Dankie, Neo en Kuti.”

“Dit is die beste huis ooit,” sê die vark. “Ek kan ’n groot gemors maak en niemand sal my vra om op te ruim nie. Dankie, Neo en Kuti.”

“Ek is dol daaroor,” sê die skaap, “want nou hoef ek nie bang te wees vir leeus nie. Dankie, Neo en Kuti.”

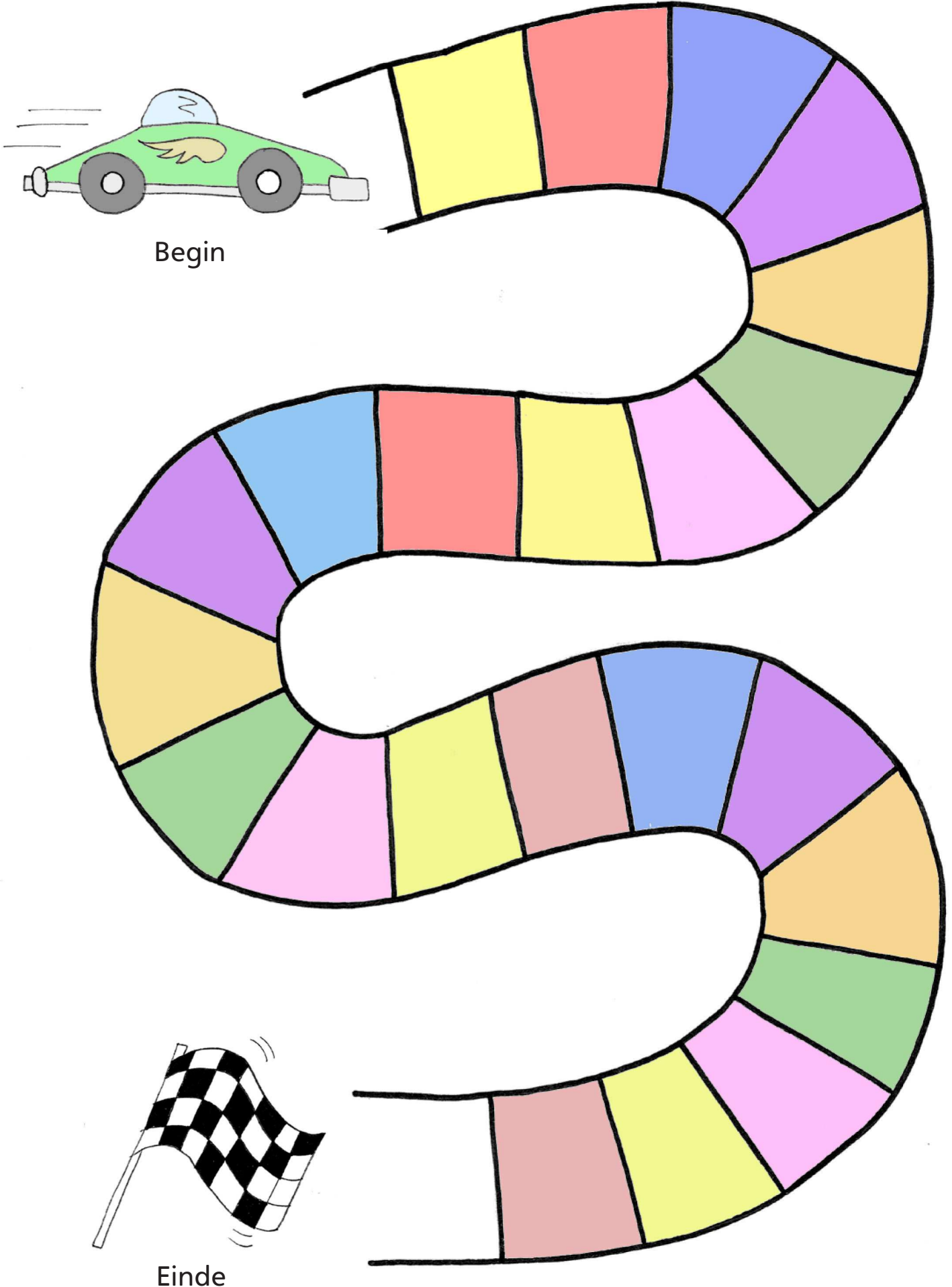
Net die krokodil is nie gelukkig nie. “As daar net een dier in my huis is,” sê hy, “sal ek moet uitgaan om my aandete te vang.” Neo en Kuti glimlag net.

Geniet dit om die diere in te kleur.



redink ©

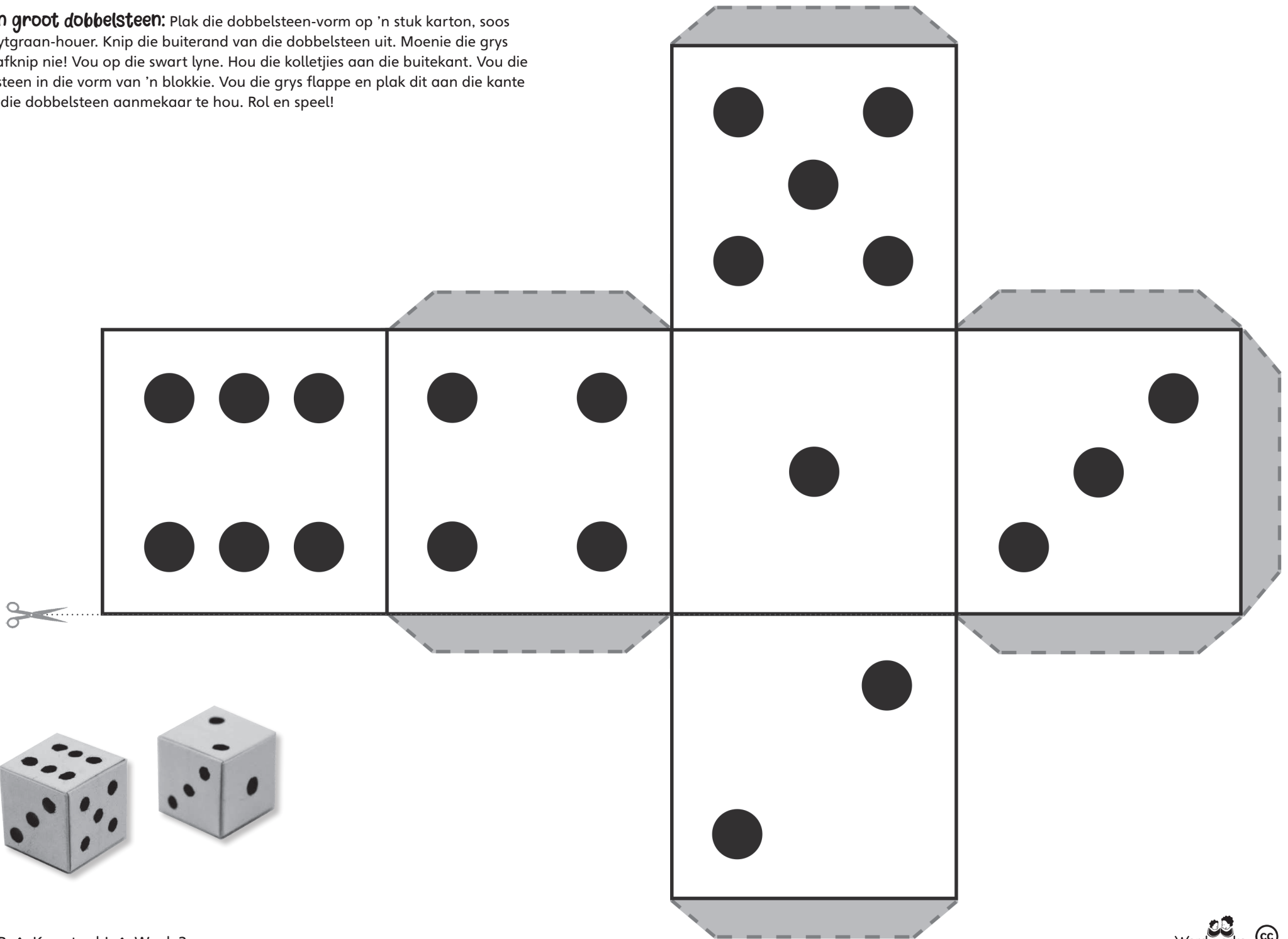
Renmotorspeletjie: Elke speler het 'n teller (byvoorbeeld: bottelproppie/klippie) wat hul "renmotor" is. Spelers maak beurte om die dobbelsteen te gooi en skuif dan daardie aantal blokkies op die renbaan aan. Die wenner moet presies die regte getal gooi om op die vlagblokkie te land. As hulle dus 3 blokkies oor het, en 'n 5 op die dobbelsteen gooi, moet hulle die 3 tot by die einde aanskuif en dan omdraai en vir 4, 5 terugskuif op die baan. Die spelers hou aan beurte maak totdat een van die spelers die regte getal op die dobbelsteen gooi om op die vlag aan die einde van die baan te land.



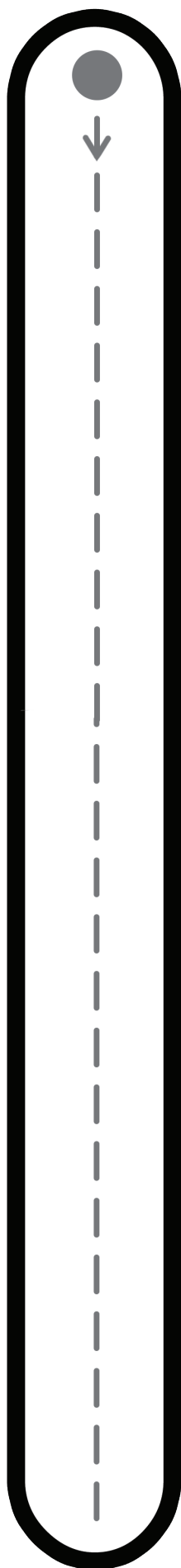
Begin

Einde

Maak 'n groot dobbelsteen: Plak die dobbelsteen-vorm op 'n stuk karton, soos 'n ontbytgraan-houer. Knip die buiterand van die dobbelsteen uit. Moenie die grys stukke afknip nie! Vou op die swart lyne. Hou die kolletjies aan die buitekant. Vou die dobbelsteen in die vorm van 'n blokkie. Vou die grys flappe en plak dit aan die kante vas om die dobbelsteen aanmekaar te hou. Rol en speel!



Getaltemplaar: Vra jou kind om koerantpapier, tydskrifte of afvalpapier in klein stukkies te skeur en dit dan in klein balletjies saam te druk. Hulle kan die papierballetjies binne-in die templaar vir die getal 1 plak om dit te versier. Stal die getaltemplaar uit waar almal jou kind se pragtige werk kan sien.



Dag 1 Storietyd: Grootprentstorie (By die winkel)

Kyk goed na die prent en vra jou kind om vir jou te sê wat hulle sien. Vra dan hierdie vrae:

- ★ Wat gebeur in die prent?
- ★ Was jy al ooit by 'n winkel soos hierdie een? Wat kan 'n mens by hierdie winkel koop?
- ★ Kan jy 'n sirkel vind?
- ★ Tel die roomyse/toebroodjies/trollies/mandjies.
- ★ Hoeveel kinders/grootmense/vroue/mans/honde is in die winkel?
- ★ Kan jy enigiets in die winkel sien met 'n getal daarop? Wat is die getal?
- ★ Kan jy enige letters in die prent sien?



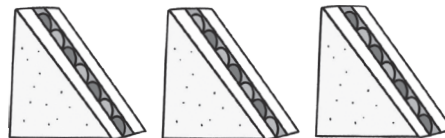
Dag 2 Teken en skryf

- ★ Maak 'n inkopielys saam met jou kind. Gesels oor dinge wat jy wil koop wanneer julle winkel toe gaan. Moedig jou kind aan om 'n prent van elke item te teken.
- ★ Jy kan die woorde langs elke prent neerskryf of jou kind vra om self te skryf, al krabbel hulle net.



Dag 3 Kyk en luister

- ★ Vra jou kind om goed na die grootprentstorie te kyk en die volgende te soek: 1 ouma, 2 seuns, 3 toebroodjies, 4 appels en 5 roomyse.
- ★ Kyk of jy ander groepe met 2 voorwerpe, 3 voorwerpe tot by 4 en 5 voorwerpe kan vind.



Dag 4 Speletjies

- ★ Maak 'n speelwinkel saam met jou kind.
- ★ Versamel herwinde bokse, pakkies en blikkies of knip prente uit advertensieblaaië.
- ★ Knip die munte op die templaot uit. Plak 'n papiermunt op elke herwinde item of prent.
- ★ Geniet die inkopies!



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die lettertemplaot. Vra jou kind om te probeer om die letter met groot bewegings of met hul liggaam na te trek.
- ★ Hulle kan die letter met hul vinger of 'n stok in die sand teken. Hulle kan al met die vorm langs spring. Sê vir hulle watter klank die letter maak en vra hulle om die klank te sê terwyl hulle die letter vorm.
- ★ Doen die aktiviteit op die lettertemplaot.



Aktiwiteitsverslag

Herinner jou kind om 'n sterretjie in te kleur wanneer hulle klaar is met elke aktiviteit.



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Tel vrugte of groente (tot en met 5) wanneer jy inkopies doen. Gesels oor wat jy koop en vra jou kind om vir jou 2 appels, 1 brood, ens. te bring.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue met opmerkings soos: *Ek kan sien jy doen jou bes.* OF *Jy's 'n ster!*

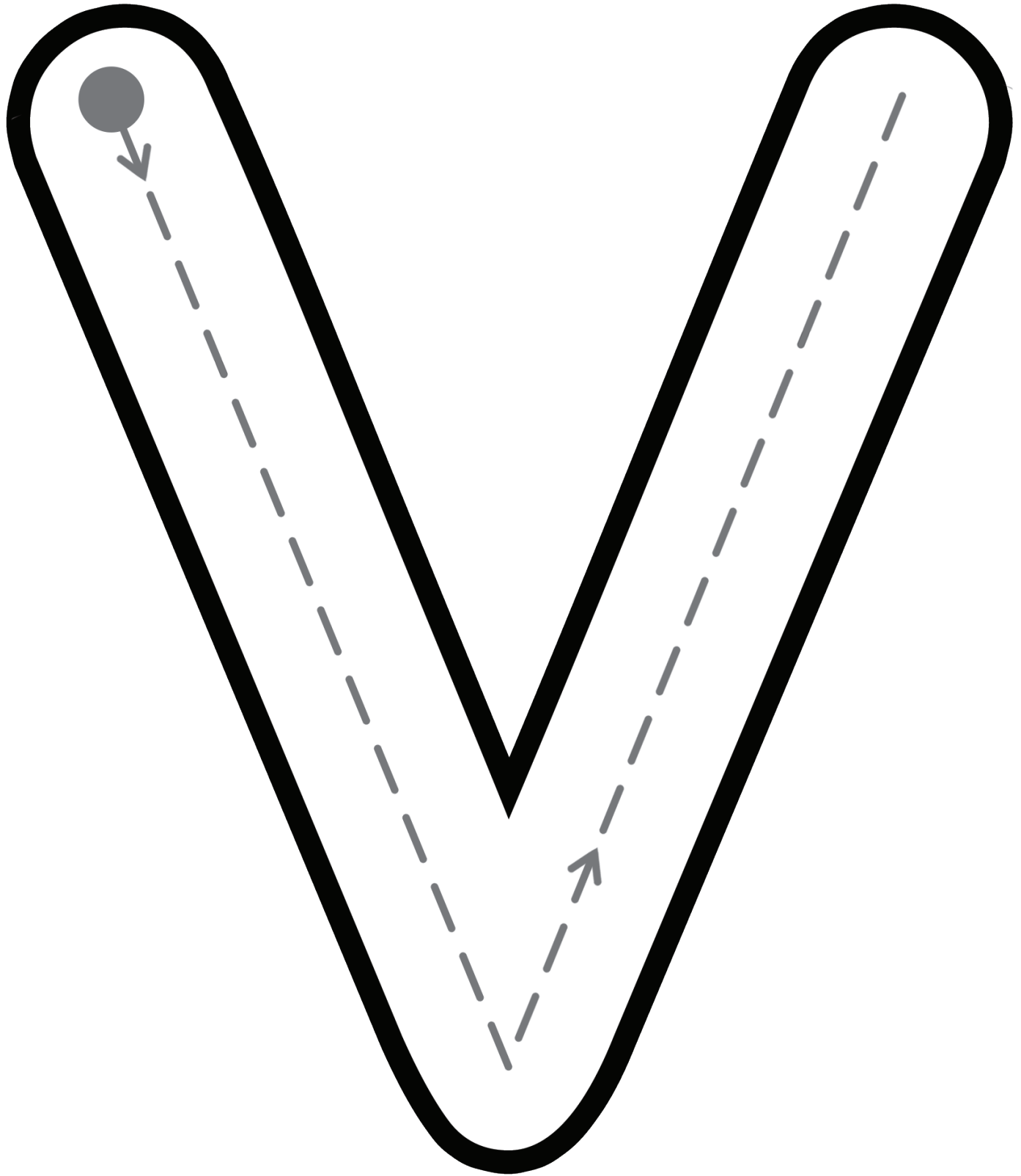


Speelmunte vir inkopies: Knip die papiermunte uit.



Lettertemplaaf: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om die letter weer en weer binne-in die groot letter oor te teken om 'n reënboogletter te maak.

Hulle kan voorwerpe teken wat met die klank begin. Byvoorbeeld: **vvvv** is vir vurk, vis, voet of voël.



Dag 1 Storietyd: Klein boekie (Waar is my kat?)

Vou die klein boekie saam met jou kind en kyk dan saam na die prente. Hier volg 'n paar vrae wat jy kan vra voor jy die klein boekie lees:

- ★ Wat sien jy? Wat gebeur in hierdie prente?
- ★ Kan jy sien waar die kat wegkruip? As jy 'n kat het, gesels oor toe jul kat iewers wegkruip het.
- ★ Waarom dink hulle kruip die kat weg?
- ★ Waar kan 'n kat in ons huis wegkruip? Waar dink jy sal 'n kat wegkruip?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Moedig jou kind aan om 'n prent te teken van 'n kat wat iewers wegkruip.
- ★ Help jou kind deur te gesels oor hoe 'n kat lyk: dit het 'n lyf, 'n kop, 4 bene, 'n stert, snorbaarde, 2 spits oortjies.
- ★ Vra jou kind of hulle wil hê jy moet 'n sin oor hul katprentjie skryf.



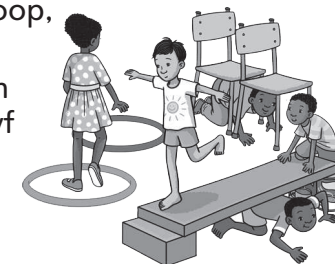
Dag 3 Kyk en luister

- ★ Kry die kat-templaot en vra jou kind om dit in te kleur. Speel dan "Sannie sê".
Byvoorbeeld: *Sannie sê sit die kat agter jou rug, op jou kop, onder jou voet, langs die TV, agter die rusbank.*
- ★ Verduidelik vir jou kind dat hulle net die aksie moet doen as jy sê: *Sannie sê.* Gee jou kind 'n kans om die instruksies te gee.



Dag 4 Speletjies

- ★ Pak 'n eenvoudige hindernisbaan uit, byvoorbeeld: 'n plank oor 2 stoele, 'n tafel, 'n kartonboks.
- ★ Gee instruksies vir jou kind om bo-oor te klim, onderdeur, rondom te loop, bo-op te sit.
- ★ Moedig jou kind aan om hul bewegings te beskryf terwyl hulle deur die hindernisbaan beweeg.



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die lettertemplaot. Vra jou kind om die vorm met groot bewegings of met hul liggaam te probeer natrek.
- ★ Help jou kind om die letter te vorm deur blare, klippies, stokkies, bottelproppies of speeldeeg te gebruik.



Aktiwiteitsverslag

Herinner jou kind om 'n sterretjie in te kleur wanneer hulle klaar is met elke aktiwiteit.



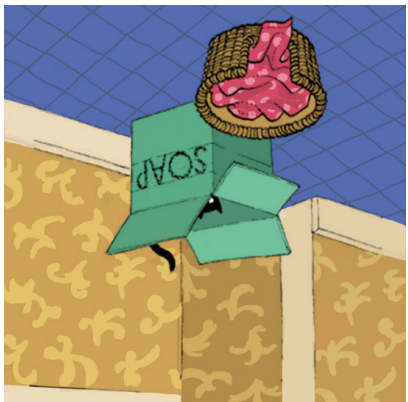
Onthou elke dag die volgende:

- ★ Kyk in die vertrek rond en vra vir jou kind: *Wat is onder/op/in/agter/voor/langs? Waar is die ...?*
- ★ Gee instruksies, byvoorbeeld: vra hulle om hul skoene onder die tafel, ens. te gaan haal.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue met opmerkings soos: *Jy kyk/luister so goed. OF Ek geniet ons spesiale tyd saam.*



9

Is sy in die mandjie?



5

Is sy langs die vullisblik?



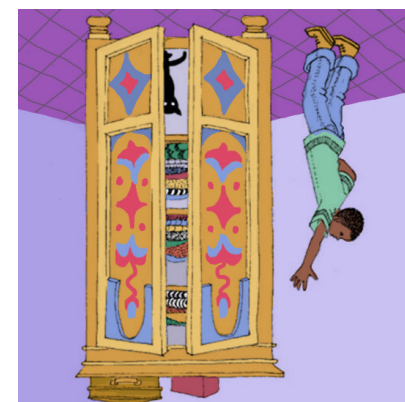
7

Is sy agter die rusbank?



3

Is sy bo-op die kas?

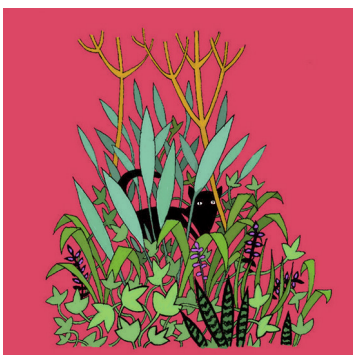


Hier is sy!

7

Waar is my kat?

Aangepas uit 'n African Storybook-storie



Graad R ★ Kwartaal I ★ Week 5



Is sy onder die bed?

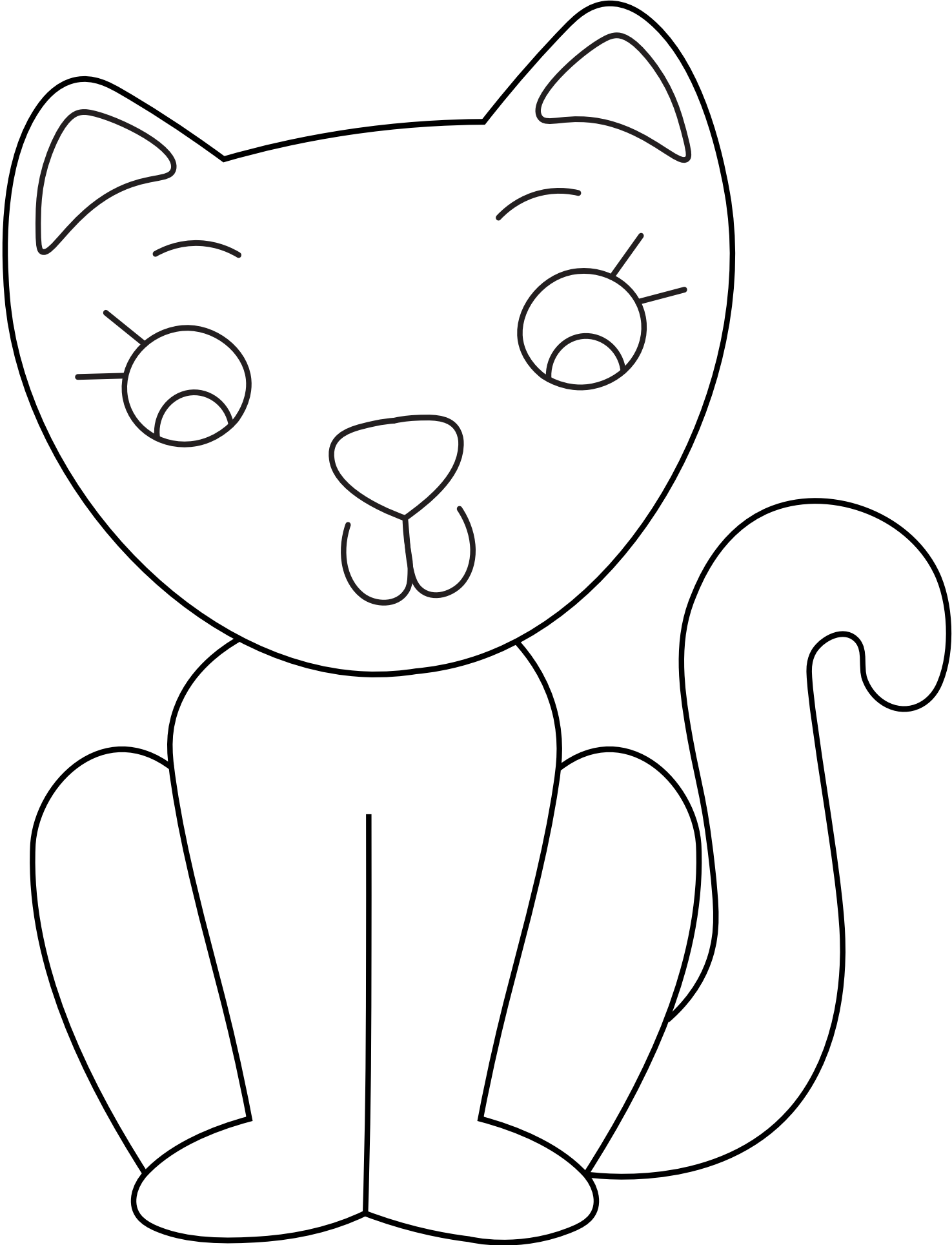
1



Is sy buite die huis?

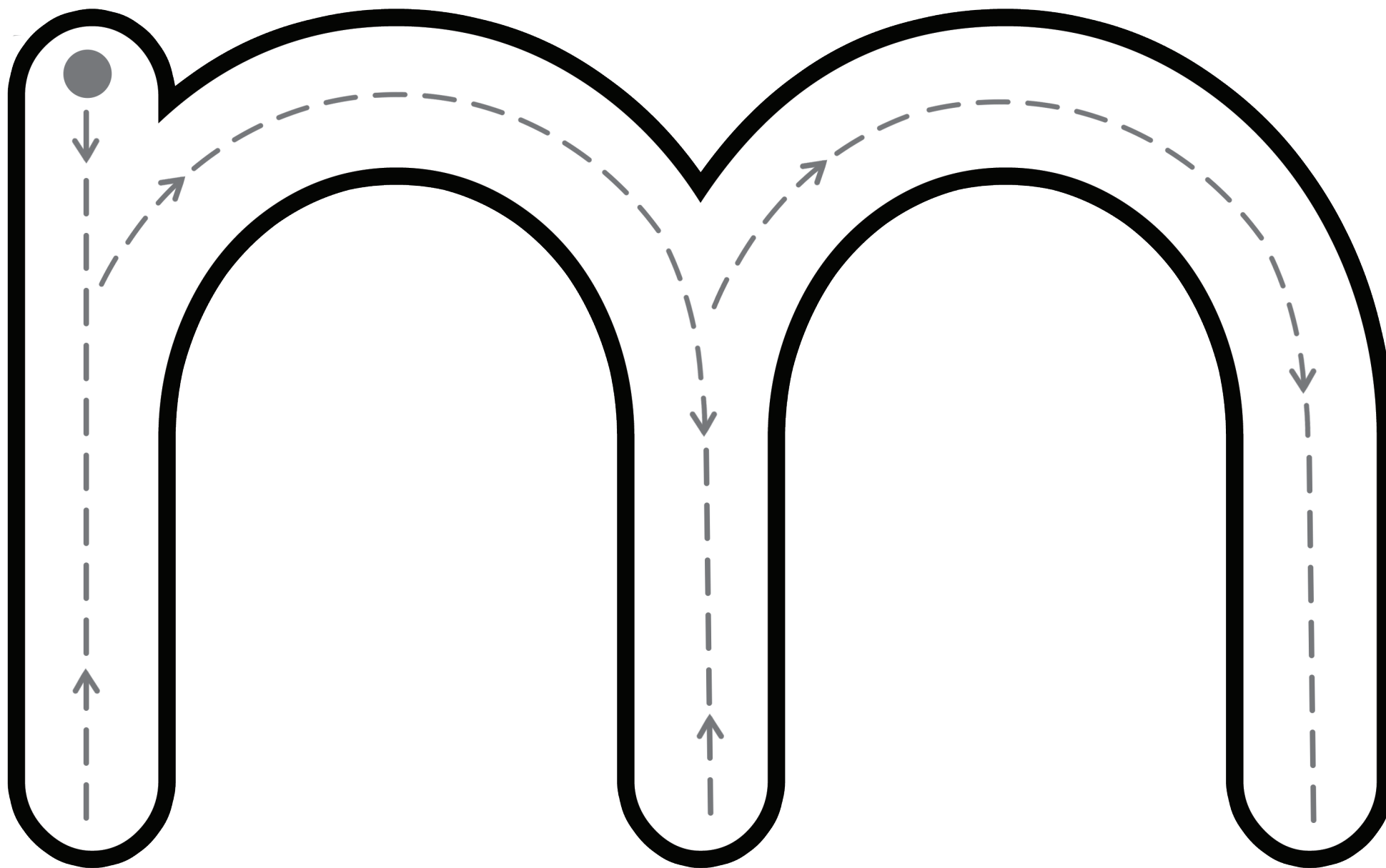
2

Kat-templaat: Kleur die kat in en knip dit uit.



Lettertemplaar: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om die letter weer en weer binne-in die groot letter oor te teken om 'n reënboogletter te maak.

Hulle kan voorwerpe teken wat met die klank begin. Byvoorbeeld: **mmm** is vir man, mes, muis, maan of mielie.



Dag 1 Storietyd: Hardoplees-storie (Die rondomtalie-kinders)

Lees die storie vir jou kind. Onthou om na die plakkaat te kyk vir riglyne. Geniet dit om die volgende vrae te vra nadat jy die storie gelees het:

- ★ Waarheen is die kinders op pad? Wat het die onderwyseres saamgebring?
- ★ Hoe het die appels op die taxi se vloer beland?
- ★ Wat het gebeur toe die taxi links en regs gedraai het?
- ★ Hoekom het die appels gerol? Wat het nog in die taxi rondgerol?
- ★ Wat dink jy sal gebeur wanneer hulle die taxi se deur oopmaak om die kinders te laat uitklim?
- ★ Wat kan die kinders volgende keer doen om seker te maak dat die vrugte nie val en rondrol nie?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Vra jou kind van watter deel van die storie hulle die meeste gehou het. Moedig hulle aan om hul gunstelingdeel van die storie te teken.
- ★ Vra hulle om vir jou van hul prent te vertel. Skryf neer wat hulle van hul prent sê.



Dag 3 Kyk en luister

- ★ Versamel 'n paar voorwerpe in die huis en sit dit in 'n sak. Byvoorbeeld: 'n lepel, 'n pen, 'n appel.
- ★ Jy kan begin deur te sê: *Ek het iets in my sak! Wat is dit? Hier is jou leidrade: Jy kry dit in die kombuis. Jy eet daarmee. Dit begin met llll ('n lepel).*
- ★ Jou kind kan vrae vra om hulle te help om by die antwoord uit te kom.



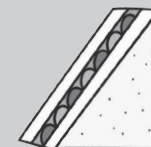
Dag 4 Speletjies

Speel saam die alfabet-speletjie. Kry die alfabet-speletjiesbord en volg die instruksies.



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Kyk om jou rond vir dinge wat soos 'n sirkel, 'n driehoek of 'n vierkant gevorm is. Byvoorbeeld: 'n bord, 'n toebroodjie, 'n tafel, 'n venster, 'n padteken.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue met opmerkings soos: *Dink nog so 'n bietjie, dink nog so 'n bietjie. OF Ek kan sien jy probeer regtig.*



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Begin deur na driehoeke en vierkante rondom julle te soek.
- ★ Kyk na die vormtemplaats en maak beurte om met jou vingers 'n vierkant en 'n driehoek op die vloer, in die lug, op jou hande, op jou rug, teen die muur te teken. Kan jy 'n vierkant of driehoek met jou toon teken?
- ★ Doen die aktiviteit op die vormtemplaats.



Aktiwiteitsverslag

Herinner jou kind om 'n sterretjie in te kleur wanneer hulle klaar is met elke aktiviteit.



Die rondomtalie-kinders

Hardoplees-storie

Die kinders van Neo en Kuti se skool gaan op 'n skooluitstappie na die Prettdag. Hulle neem hul middagete, hul springtoue en hul balle saam. “Dis warm vandag, kinders,” sê mev. Eno, “so ons moet baie sakkies appels en lemoene saamvat”.

“Dit gaan pret wees!” sê die kinders. Mev. Eno pak al die kosblikke, die springtoue en die balle agter in die taxi. Sy pak die sakkies met appels en lemoene op die sitplek langs Kuti en Bobo. “Kinders, kyk asseblief dat hierdie sakkies nie afval nie,” sê sy. Mev. Eno klim voor in die taxi en daar gaan hulle!

Die taxibestuurder ry op en af in die strate en om draaie, al die pad tot by die Prettdag. Hy draai eers links, dan regs, en dan weer links om 'n baie skerp draai. Oeps! Die sakkies appels val van die sitplek af. Die sakkies skeur en al die appels rol oor die vloer. Dit rol agtertoe en vorentoe, op en af in die taxi. Daar is appels oral oor die taxi se vloer. “Stop!” roep Kuti, “die appels het uitgeval!” Maar mev. Eno en die bestuurder gesels. Hulle hoor nie vir Kuti nie.

Die taxibestuurder draai weer regs om nog 'n skerp draai, en hierdie keer val die sakkie lemoene van die sitplek af. Die sakkie skeur en al die lemoene rol oor die vloer.

Dit rol vorentoe en agtertoe, op en af oor die taxi se vloer. Nou is die taxi se vloer vol appels EN lemoene. “Stop!” roep Bobo, “die appels en lemoene het uitgeval! Dit rol oor die vloer!”

Maar mev. Eno en die bestuurder gesels nog. Hulle hoor nie vir Bobo nie. Daar is so baie appels en lemoene wat in die taxi rondrol! Toe hulle by die Prettdag aankom, draai mev. Eno na die bestuurder toe en sê: “Goeiste, waar's my kinders? Ek dink hulle het almal in rondomtalie-appels en lemoene verander!”



redink ©

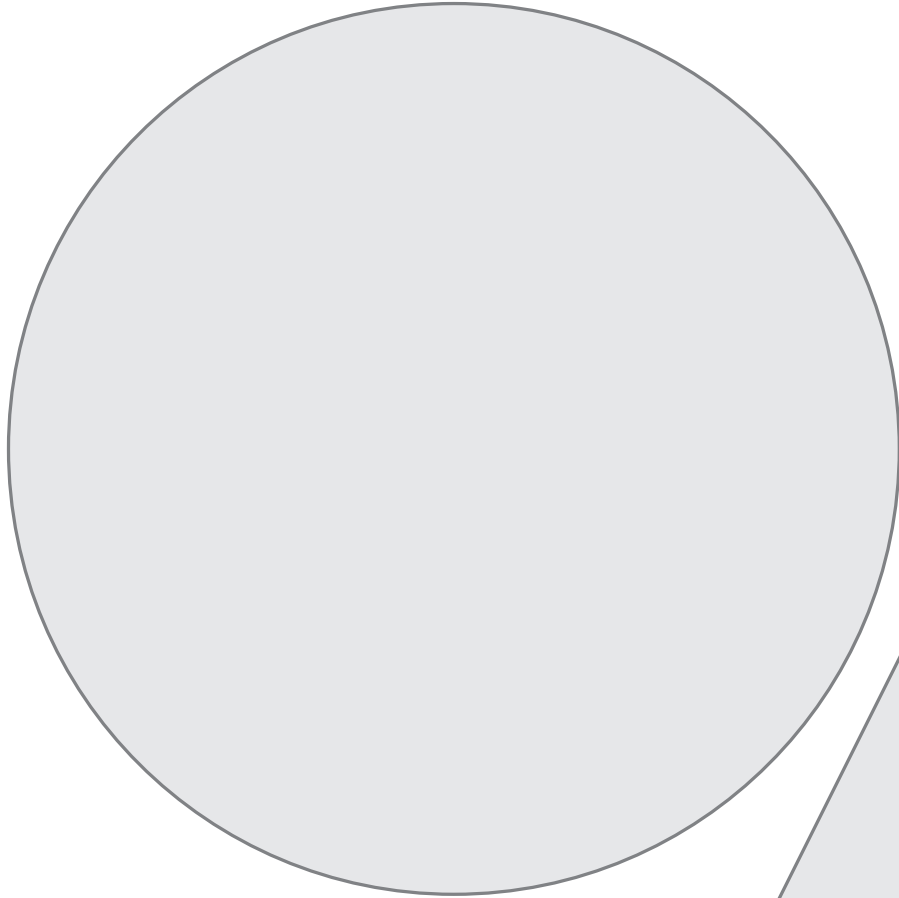
Alfabetpeletjie: Vra jou kind om na die alfabetkaart te kyk en vir jou te sê of hulle enige letters van hulle naam op die bord herken.

Vra jou kind om 'n speelmunt op die alfabetkaart te gooi.

Vra: "Op watter prent het jy geland? Ja, jy het op die bed geland! Dit begin met **b**. Kom ons klank dit saam: **b...b...b...b...bed.**" Vra jou kind om na jou lippe te kyk terwyl jy die klank sê. Herhaal dit en vra jou kind om dit weer te sê: **b...b...b...b...bed.** Vra: "Wat begin nog met die **b** klank? Baba, bottel, boot! Dis reg!"

Aa  appel	Bb  bed	Cc	Dd  deur
Ee  emmer	Ff  fiets	Gg  geld	Hh  hond
Ii  insek	Jj  jas	Kk  koek	Ll  leeu
Mm  motor	Nn  nes	Oo  onder	Pp  piesang
Qq	Rr  rok	Ss  slang	Tt  tafel
Uu  bys	Vv  vis	Ww  wiel	Xx  x-strale
Yy  ys	Zz  zoem	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z	

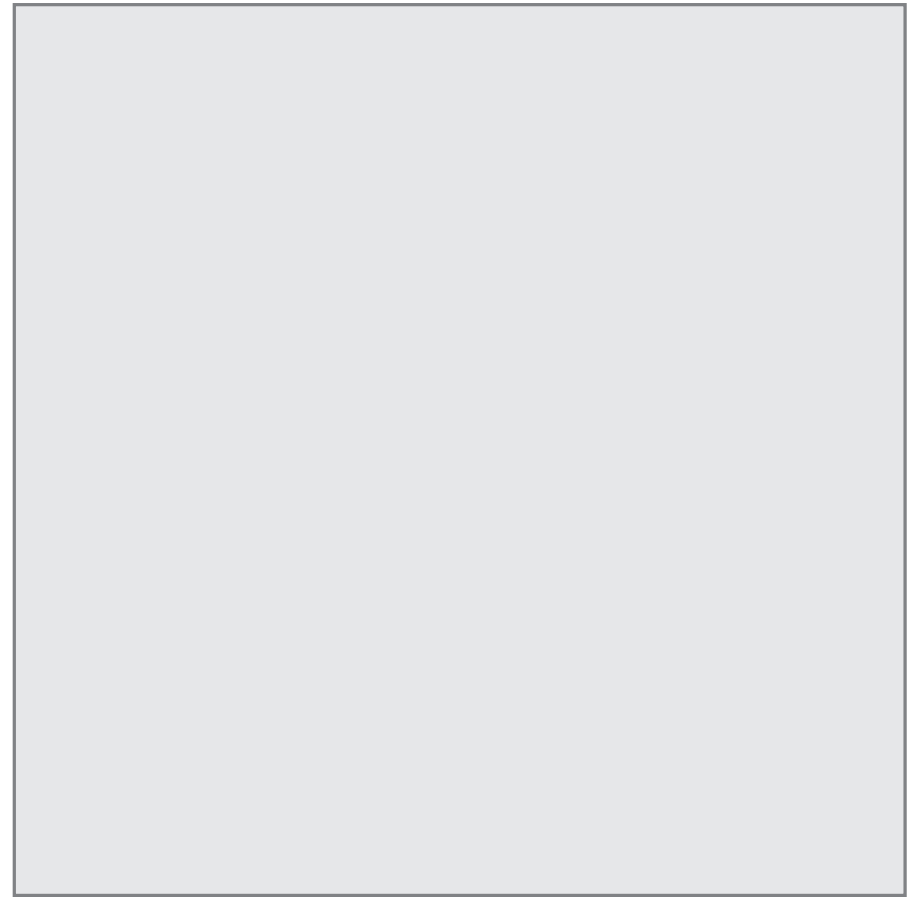
Vormtemplaaf: Vra jou kind om gekleurde afvalpapier of koerantpapier te skeur, dit op die vorms te plak en dan uit te knip. Hulle kan ook die vorms op koerantpapier natrek en dit dan uitknip.



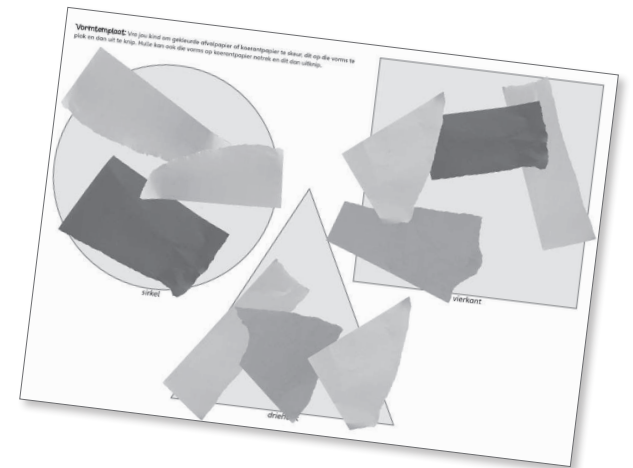
sirkel



driehoek



vierkant



Aktiwiteitsverslag

Beste Onderwyser

Hier is 'n rekord van ons leer saam. Ons wil graag hê jy moet weet: _____

Van: _____ (Ouers en Versorgers, gesels asseblief met jul kind en skryf jul terugvoering hierbo.)

Dag	1 Storietyd	2 Teken en skryf	3 Kyk en luister	4 Speletjies	5 Vorms, letters en getalle
Week 1	1	2	3	4	5
Week 2	1	2	3	4	5
Week 3	1	2	3	4	5
Week 4	1	2	3	4	5
Week 5	1	2	3	4	5
Week 6	1	2	3	4	5