

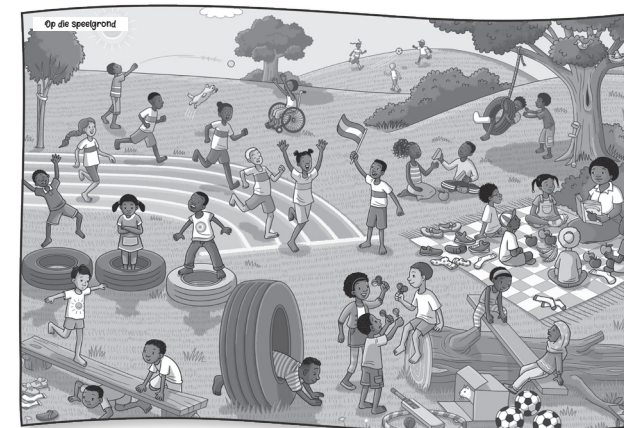


Week 1

Dag 1 Storietyd: Grootprentstorie (Op die speelgrond)

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

- ★ Wat sien jy in die prent? Wat doen die leerders?
- ★ Wie is binne-in/bo-op 'n motorband? Waar is die hond/kat?
- ★ Hoeveel leerders is op die wipplank/die swaai/die motorbande?
- ★ Is daar meer leerders op die wipplank of op die swaai?
- ★ Hoeveel meisies/seuns luister na die storie? Is daar meer seuns of meer meisies?
- ★ Kan jy vir my wys wie kom eerste/tweede/derde/vierde/vyfde in die resies?
- ★ Hoeveel toebroodjies het die seuntjie? Hy gee een vir sy maat. Hoeveel het hy nou?
- ★ Wat kan jy sien waarvan daar een/twee/drie/vier in die prent is?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Moedig jou kind aan om 'n prent te teken waar hulle saam met hul maats buite op die speelgrond of in die park speel.



Dag 3 Kyk en luister

- ★ Kyk weer na die groot prent.
- ★ Vind hierdie voorwerpe: 3 sokkerballe, 1 hond, 3 kinders wat op die heuwel speel, 1 krieketkolf, 5 kinders op die piekniekkombers.
- ★ 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.



Dag 4 Speletjies

Gebruik die instruksies wat verduidelik hoe om klippie-hink te speel.



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die template vir die getalle 1 en 2. Maak beurte om die getal met jou vingers op die vloer, in die lug, op jou hand, op mekaar se rûe, teen die muur of op 'n boomstam te teken. Kan jy die getal met jou toon teken?
- ★ Doen die aktiwiteit op die getaltemplate.



Aktiwiteitsverslag

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



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Wanneer julle buite is, tel voorwerpe tot by 10 rondom julle, byvoorbeeld: karre, honde, lammepale, mense in rye.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Vertel vir jou kind wat jy sien. Vra dan vir jou kind: *Wat sien jy rondom jou?*
- ★ Moedig jou kind gereeld aan en prys hulle pogings. Bou jou kind se selfvertroue met opmerkings soos: *Probeer weer, dis amper reg. OF Ek hou van hoe jy dink!*





Op die speelgrond





Klippie-hink: Teken die baan vir klippie-hink met bordkryt buite op die plaveisel, of gebruik maskeerband om die patroon binne op die vloer te plak.

Gooi 'n klein klippie, takkie, boontjiesak of ander merker in die eerste blok. (As dit op 'n lyn land, of buite die blok, verbeur jy jou kans. Gee die merker vir die volgende speler en wag tot dit weer jou beurt is.)

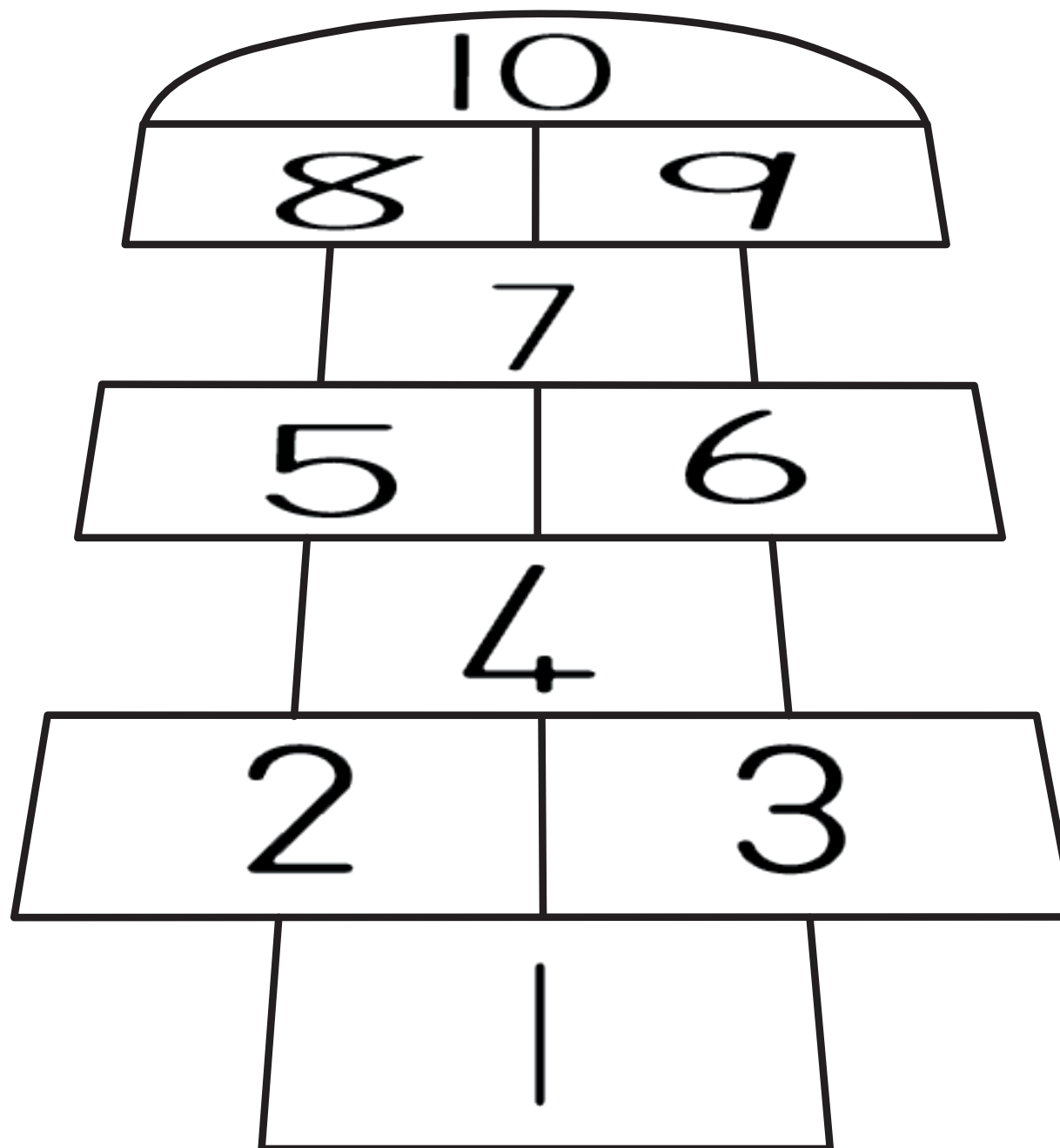
Hop op een been tot binne-in die eerste leë blok, en dan in al die ander leë blokke. Onthou om nie in die blok te spring waarin jou merker is nie. Spring by die blokkpare (2-3, 5-6 en 8-9) op een been in elke blok.

Spring by 10 met albei voete in die blok, draai om en spring terug na die begin.

Wanneer jy by die blok met jou merker in kom, tel die merker op – steeds op een been – en voltooi die baan.

As jy die baan voltooi sonder om enige foute te maak, gee die merker vir die volgende speler. Gooi die merker in die blok met die volgende getal as dit weer jou beurt is.

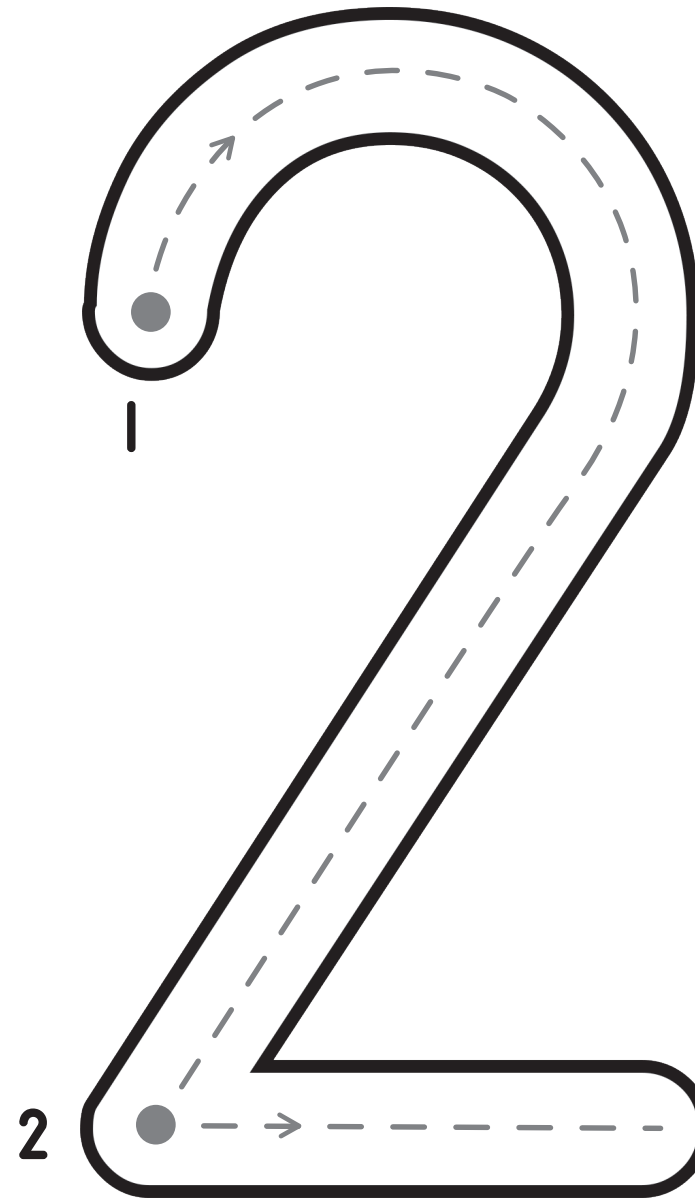
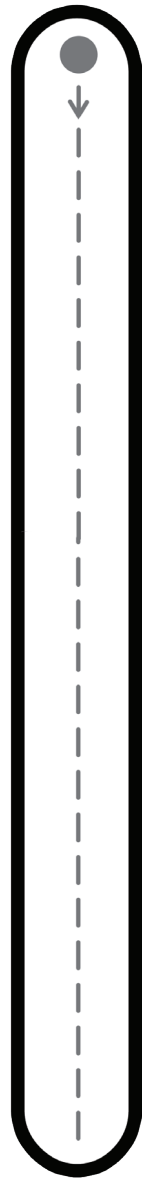
As jy val of buite die lyne spring, of 'n blok of die merker oorslaan, verbeur jy jou kans en moet jy dieselfde getal herhaal wanneer dit weer jou beurt is. Die speler wat eerste by 10 kom, wen.





Getaltemplate: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om lyne in verskillende kleure te trek om 'n reënboogpatroon binne-in die getal te maak.

Stal die template uit waar almal jou kind se pragtige reënbooggetal kan sien.





Week 2

Dag 1 Storietyd: Kleinboekie-storie (Waar is ek?)

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:

- ★ Kan my my help om die naam van die storie te lees? Waaroor dink jy gaan die storie?
- ★ Kan jy 'n prent vind van die dogtertjie wat in die boom klim? Wat doen die dogtertjie in die boom?
- ★ Hoekom dink jy kruip die dogtertjie onder die tafel weg?
- ★ Wat is bo-op die huis?
- ★ Wat sien jy aan die kant van die boks?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Moedig jou kind aan om 4 bokse te teken. Hulle moet probeer om vir elke boks 'n hond op 'n ander plek in die boks te teken. Byvoorbeeld: 'n hond bo-op die boks, 'n hond wat agter die boks uitloer, 'n hond wat langs die boks staan, 'n hond binne-in die boks. Vra vir jou kind: *Kan ons die hond sien as dit binne-in die boks is?*
- ★ Vra jou kind om vir jou van hul prent te vertel en skryf 'n byskrif vir elke prent: bo-op die boks, loer uit agter die boks, langs die boks, binne-in die boks.

Dag 3 Kyk en luister

- ★ Kies 'n voorwerp en speel dan "Sannie sê". Byvoorbeeld: *Sannie sê sit (jou voorwerp) 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.



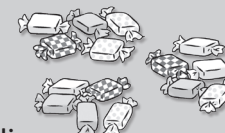
Dag 4 Speletjies

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



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Kyk in die vertrek rond en vra vir jou kind vrae oor waar voorwerpe is: wat is onder die tafel, bo-op die rak, ens. Vra ook: *Waar is die ...?-vrae.*
- ★ Tel voorwerpe en maak groepe van tot 10.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Vra jou kind om hul skoene onder die tafel te gaan haal, die lepels in die laai te bêre, ens. wanneer jy instruksies gee.
- ★ 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.*



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die lettertemplate. 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 aktiwiteit op die lettertemplate.



Aktiwiteitsverslag

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





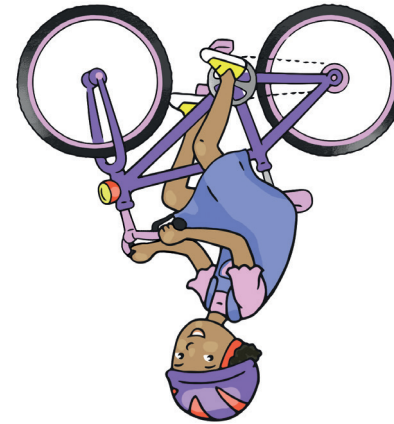
3

Ek is onder die tafel.



4

Ek is op my fiets.



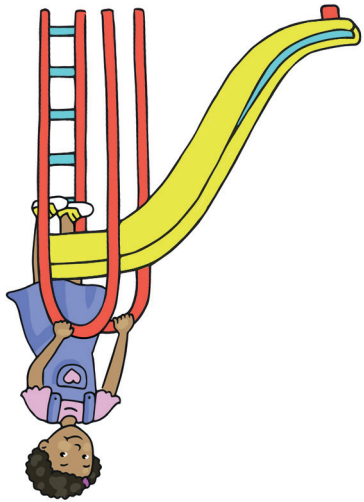
5

Ek is in 'n boks.



9

Ek is op die glyplank.



Ek is in my huis.

2



Ek is in die boom.

1

Waar is ek?



Wordworks CC

Graad I ★ Kwartaal I ★ Week 2



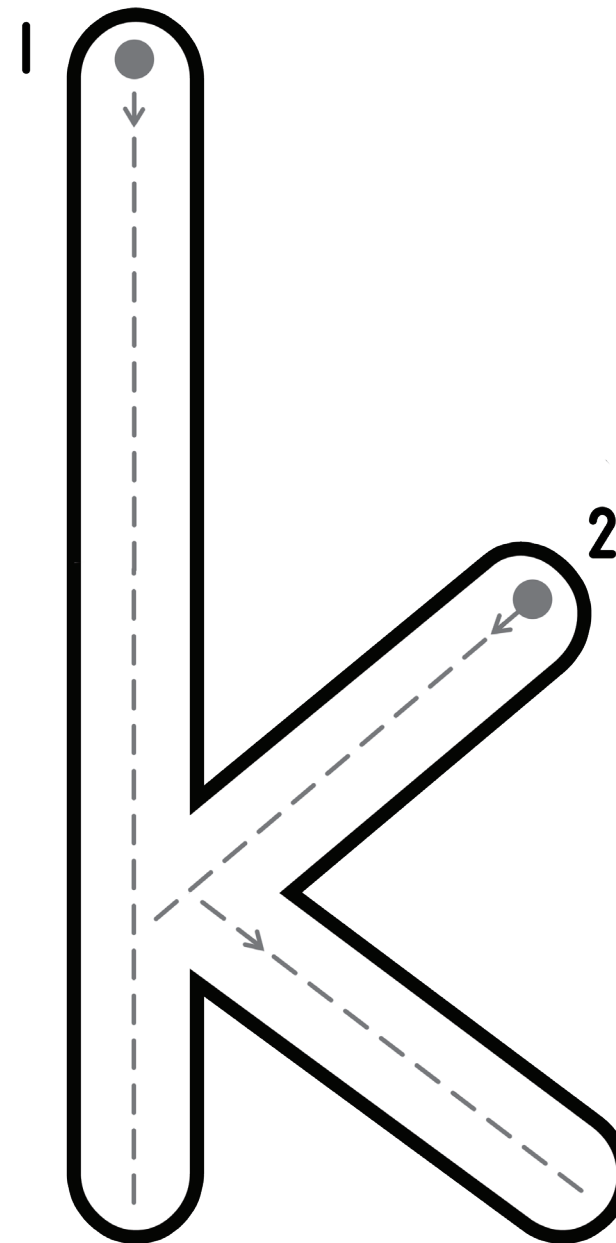
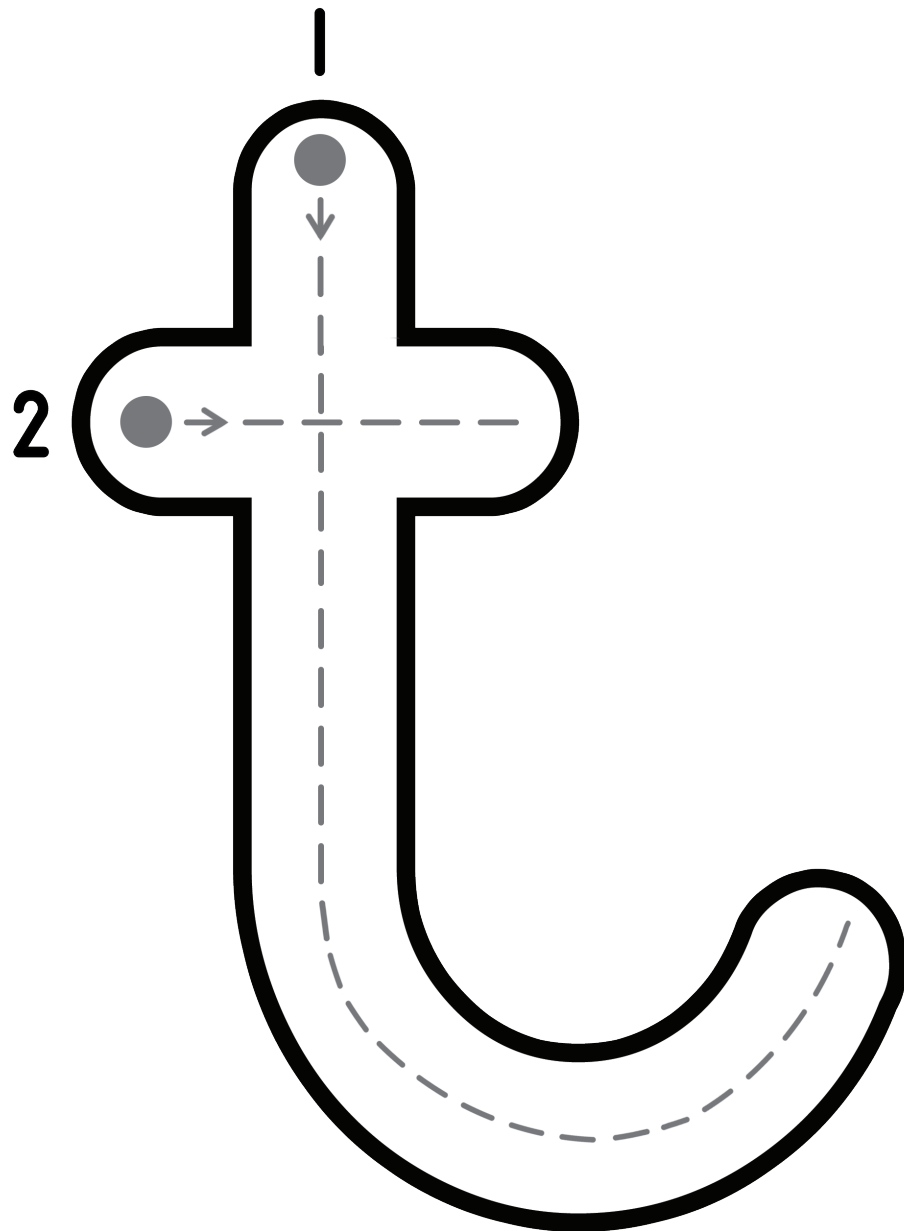
Ek is agter die rusbank.

7



Lettertemplate: 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 **t...t...t...t** begin, byvoorbeeld: tamatie, tandeborsel of tafel; en **k...k...k...k**, byvoorbeeld: kat, koek en kar.



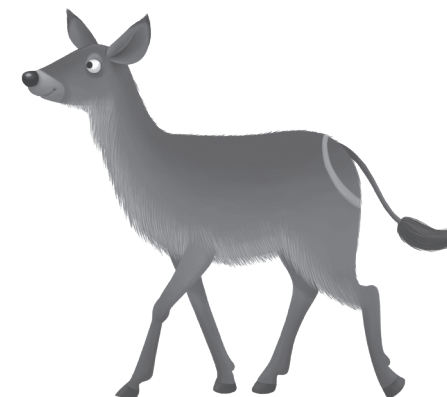


Week 3

Dag 1 Storietyd: Hardoplees-storie (Almal is spesiaal)

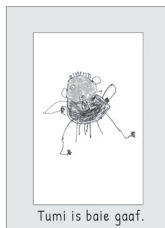
Lees die storie vir jou kind. Onthou om na die plakkaat te kyk vir riglyne. Geniet dit om die volgende vrae te vra nadat jy die storie gelees het:

- ★ Het jy al ooit in 'n rivier geplas? Het jy al ooit in 'n bos gestap?
- ★ Het jy al ooit 'n olifant of kameelperd of 'n waterbok gesien?
- ★ Wat het Mandla eerste gesien?
- ★ Waarheen het Mandla gegaan nadat hy by die rivier was?
- ★ Hoekom het Mandla hartseer gevoel? Hoe het sy mamma hom gehelp om beter te voel?
- ★ Watter nuttige ding kan Mandla met sy hande doen?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Gebruik die templaar van die prentaam en moedig jou kind aan om 'n prent van hulself in die raam te teken.
- ★ Vra jou kind om hul naam onder die prent te skryf. Jy kan dan iets spesiaals oor hulle onder hul naam neerskryf.



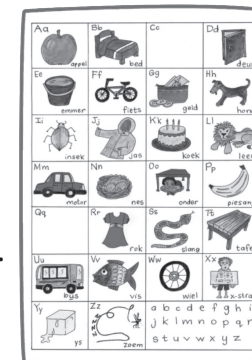
Dag 3 Kyk en luister

- ★ "Mandla" begin met **m**. Kyk aan hoeveel ander dinge jy kan dink wat met die **mmm**-klank begin.
- ★ Olifant het vrugte van die bome afgepluk. "Vrugte" begin met die **vvv**-klank. Watter ander dinge begin met die **vvv**-klank?
- ★ Gaan voort met die luisteraktiwiteit met ander klanke.



Dag 4 Speletjies

Speel saam die alfabetpeletjie. Kry die alfabetpeletjiesbord 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 letters met hul vinger of 'n stok in die sand teken. Hulle kan al met die vorm langs spring.
- ★ Sê vir hulle watter klank die letters maak en vra hulle om die klank te sê terwyl hulle die letters 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:

- ★ Wys tekens en kennisgewings uit en gesels met jou kind oor wat die tekens sê, byvoorbeeld: STOP-tekens, straatname en huisnommers.
- ★ Tel voorwerpe binne en buite en maak groepe van tot 10.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Moedig jou kind aan en prys hulle pogings. Onthou om vir jou kind te vertel hoe spesiaal hulle is.



Almal is spesiaal

Haardoplees-storie

Eendag toe Mandla gaan stap, sien hy vir Olifant wat homself in die rivier natspuit. “Hallo, Olifant,” sê Mandla. “Dis so slim dat jy op ’n warm dag jou slurp kan gebruik om jouself nat te spuit.”

“Ek kan ook vrugte van die bome afpluk en takke vol sappige blare afbreek om te eet,” sê Olifant trots.

“Ek wens ek het ’n slurp gehad,” sê Mandla hartseer.

Mandla stap deur die bos en swaai sy arm voor sy gesig soos ’n slurp. Skielik, kadoef! loop hy in iets vas.

“Wat gaan daar onder aan?” vra ’n stem hoog bo in die bome, en dan loer ’n bruin-en-oranje kop aan die punt van ’n lang nek deur die blare.

“Hallo, Kameelperd, dis ek,” sê Mandla. “Jammer dat ek in jou vasgeloop het. Ek het gemaak of ek ’n slurp het soos Olifant.”

“’n Slurp kan seker handig te pas kom,” sê Kameelperd, “maar ek kan baie meer doen met my lang nek. Ek kan by die boomtoppe bykom om blare te eet en ek kan oral rondom my sien en uitkyk vir gevaar.”

“Ek wens ek het ’n lang nek gehad,” sê Mandla hartseer. Mandla stap verder met sy arms in die lug soos ’n kameelperd se lang nek. Skielik sê ’n sagte stem: “Hallo, Mandla.” Mandla wip soos hy skrik.

“Waterbok!” sê hy. “Jy loop so saggies, jy’t my laat skrik.”

“Ek’s jammer,” sê Waterbok. “Dis omdat ek so stil is, dat ek veilig bly in die bos.”

“Ek wens ek kon so stil wees,” dink Mandla terwyl hy probeer om op sy tone deur die bos te loop terug na sy huis.

Mandla se ma is buite en sy sien toe Mandla by die huis aankom.

“Wat’s fout, Mandla? Hoekom lyk jy so hartseer?” vra sy.

“Mamma, waarom het ek nie ’n slurp soos Olifant nie? Waarom het ek nie ’n lang nek soos Kameelperd nie? En Waterbok is so stil,” sê Mandla. “Hulle is spesiaal en ek is glad nie spesiaal nie.” Mandla se ma gee hom ’n drukkies. “As jy ’n slurp gehad het, sou ek jou nie goeienag kon soen nie. As jy ’n lang nek gehad het, sou ek jou nie kon optel nie. En as jy baie stil was, sou ek nie weet waar jy is sodat ek jou ’n drukkies kan gee nie! Almal het iets wat spesiaal is,” sê sy. “En ek is lief vir jou nes jy is.”



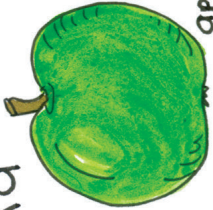
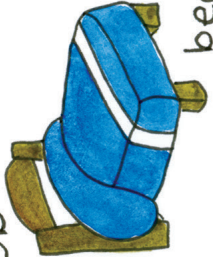
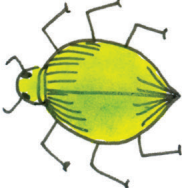
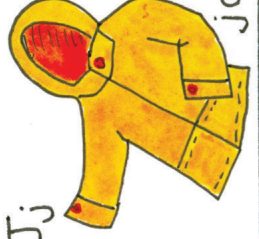
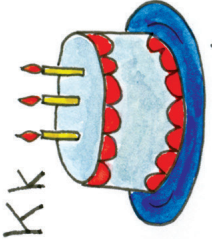
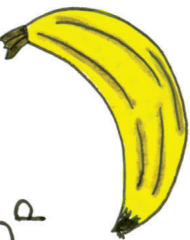
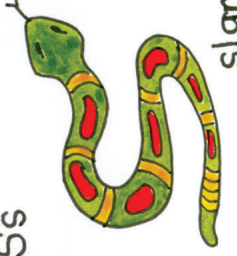
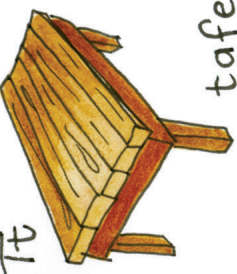
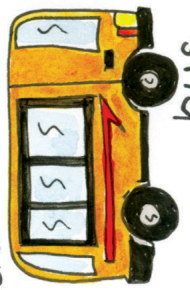
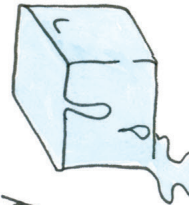
redink ©

Prentsaam-templaaf: Teken 'n prent van jouself binne-in die raam. Skryf jou naam onder jou prent.

Alfabetspelletjie: 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.

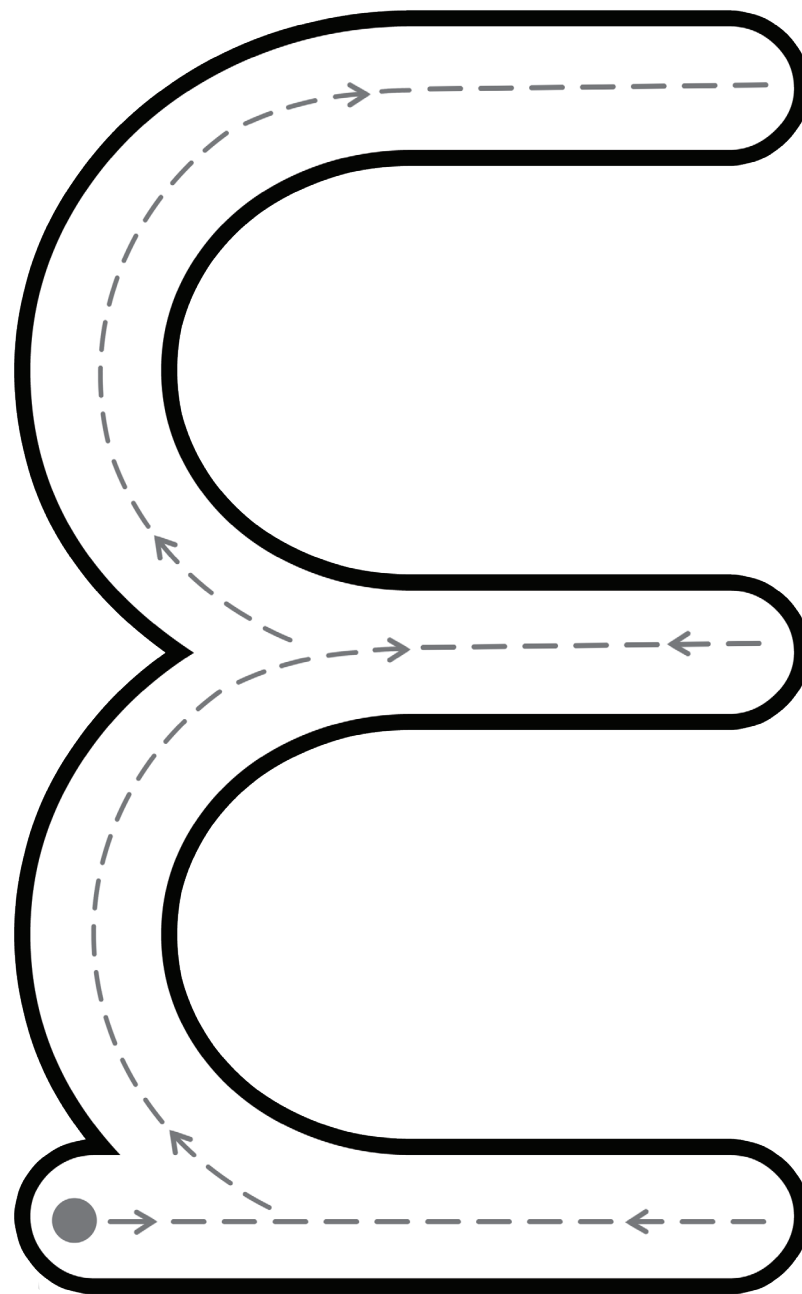
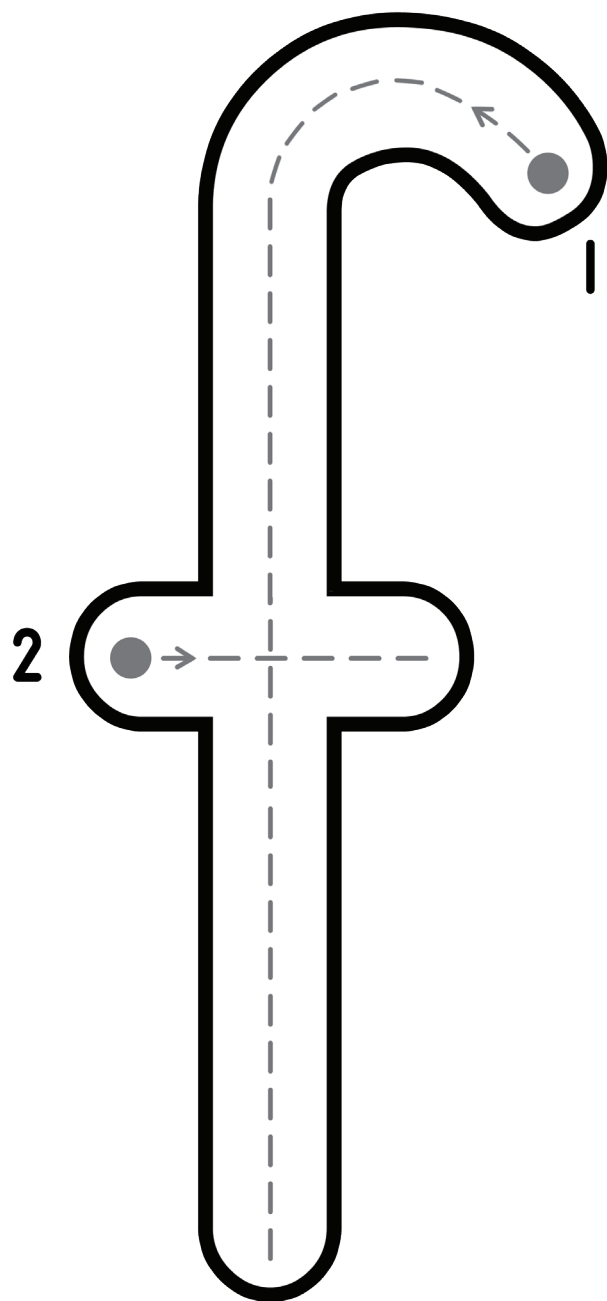
Vra: "Op watter prent het jy geland? Ja, jy het op die bed geland! Dit begin met **b**. Kom ons klank dit saam: **b...b...b...b...bed.**" Vra jou kind om na jou lippe te kyk terwyl jy die klank sê. Herhaal dit en vra jou kind om dit weer te sê: **b...b...b...bed.** Vra: "Wat begin nog met die **b** klank?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

Aa 	Bb 	Cc 	Dd 
Ee 	Ff 	Gg 	Hh 
Ii 	Jj 	Kk 	Ll 
Mm 	Nn 	Oo 	Pp 
Qq	Rr 	Ss 	Tt 
Uu 	Vv 	Ww 	Xx 
Yy 	Zz 	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	



Lettertemplate: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om sterretjies binne-in die lettertemplate te teken om hulle te versier.

Stal die template uit waar almal jou kind se pragtige werk kan sien.



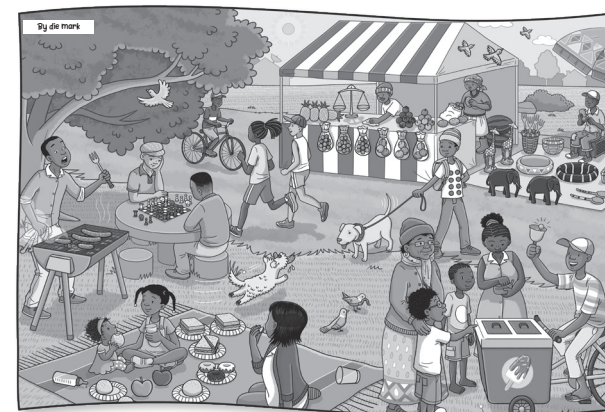


Week 4

Dag 1 Storietyd: Grootprentstorie (By die mark)

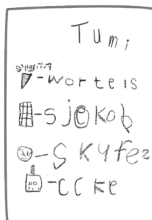
Kyk goed na die prent en vra jou kind om vir jou te sê wat hulle sien. Vra dan hierdie vrae:

- ★ Wat sien jy in die prent? Wat doen die mense?
- ★ Was jy al ooit by so 'n mark?
- ★ Wat word verkoop? Wat gebeur op 'n warm dag soos hierdie met roomys?
- ★ Watter verskillende kossoorte kan jy sien? Is daar meer/minder warm kossoorte as koue kossoorte?
- ★ Hoeveel meisies/seuns sien jy? Is daar meer seuns of meer meisies? Hoeveel meer?
- ★ Hoeveel worsies is daar op die braairooster?
- ★ Dink jy daar is genoeg worsies vir al die kinders? Wat kan hulle nog eet?
- ★ Hoeveel broodrolletjies is daar op die borde?
- ★ As die twee meisies en hulle mamma elkeen een rolletjie eet, hoeveel sal oorbly?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Vertel vir jou kind hulle moet maak of julle mark toe gaan. Gesels oor 4 items wat hulle graag by die mark sal wil koop. Vra jou kind om dit te teken.
- ★ Moedig jou kind aan om te probeer om die name van die items langs die prente neer te skryf, of hulle kan vir jou of 'n ouer broer of suster vra om dit vir hulle te skryf.



Dag 3 Kyk en luister

- ★ Vind al die diere op die plakkaat en tel elke soort dier.
- ★ Vind al die vrugte en tel elke soort vrug.
- ★ Vind die fietse en tel hoeveel daar is.
- ★ Vind die vurke en lepels en tel dit.
- ★ Daar is 4 worsies en 3 geel voëls. Vind dit en tel dit. Is daar meer worsies of geel voëls?



Dag 4 Speletjies

- ★ Maak 'n speelwinkel saam met jou kind. Versamel herwinde bokse, pakkies en blikkies of knip prente uit advertensieblaaie.
- ★ Knip die speelnote en -munte op die templat uit. Plak 'n noot en munte op elke herwinde item of prent. Geniet die inkoopies!



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Tel vrugte of groente (tot 10) wanneer julle inkoopies doen. Gesels oor wat jy koop en vra jou kind om vir jou 2 appels, 6 aartappels, 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!



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die getaltemplate. Maak beurte om die getalle 3 en 4 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.
- ★ Maak die getalle uit speeldeeg.
- ★ Doen die aktiwiteit op die getaltemplate.



Aktiwiteitsverslag

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



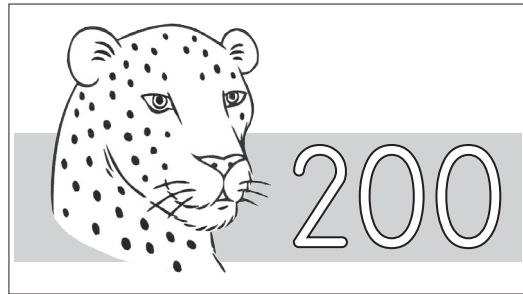
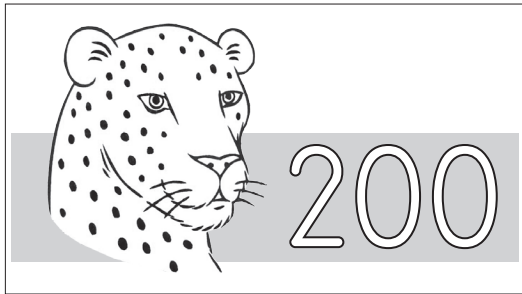
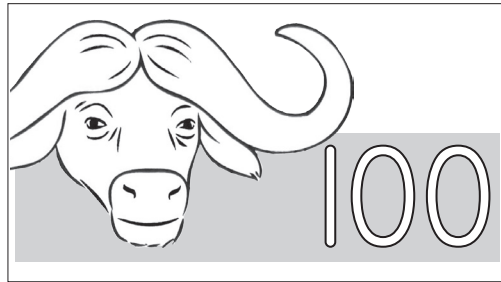
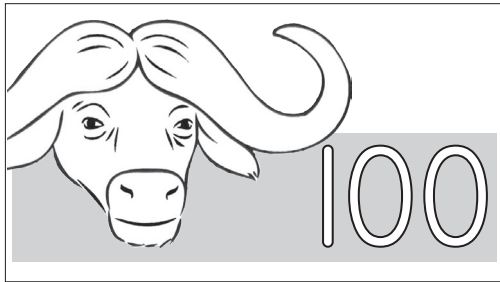
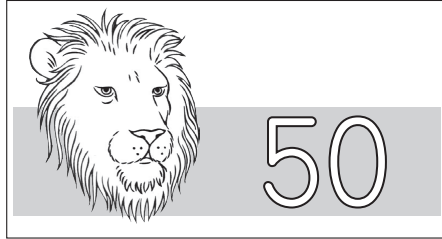
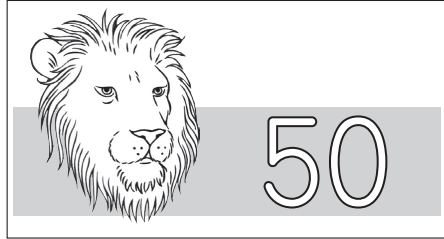
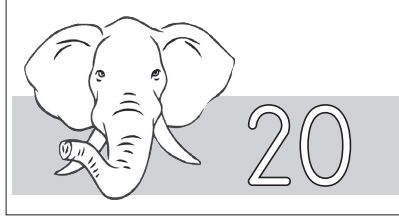
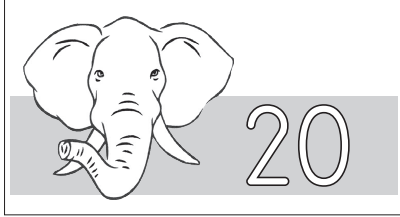
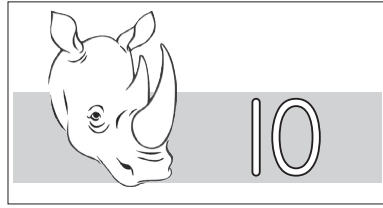
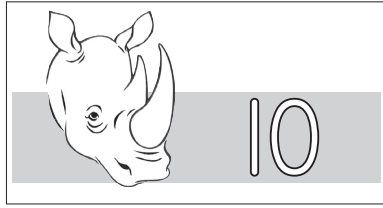


By die mark





Note en munte vir inkopies: Knip die speelnote en -munte uit.

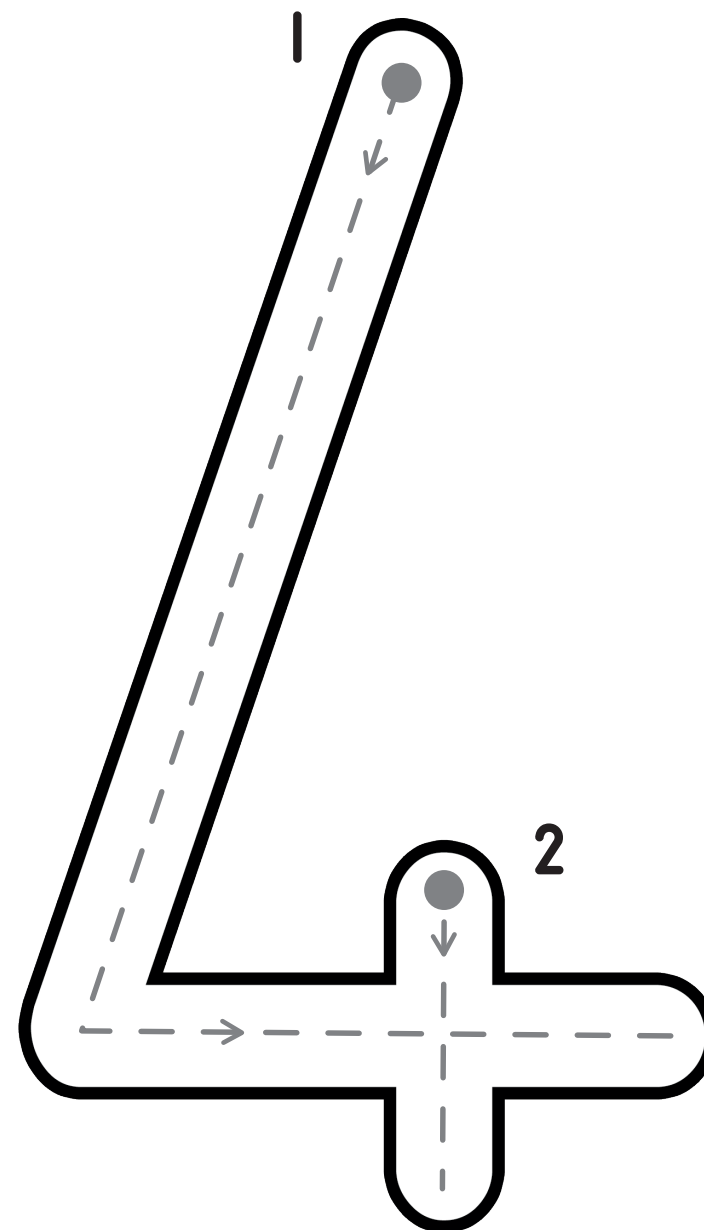
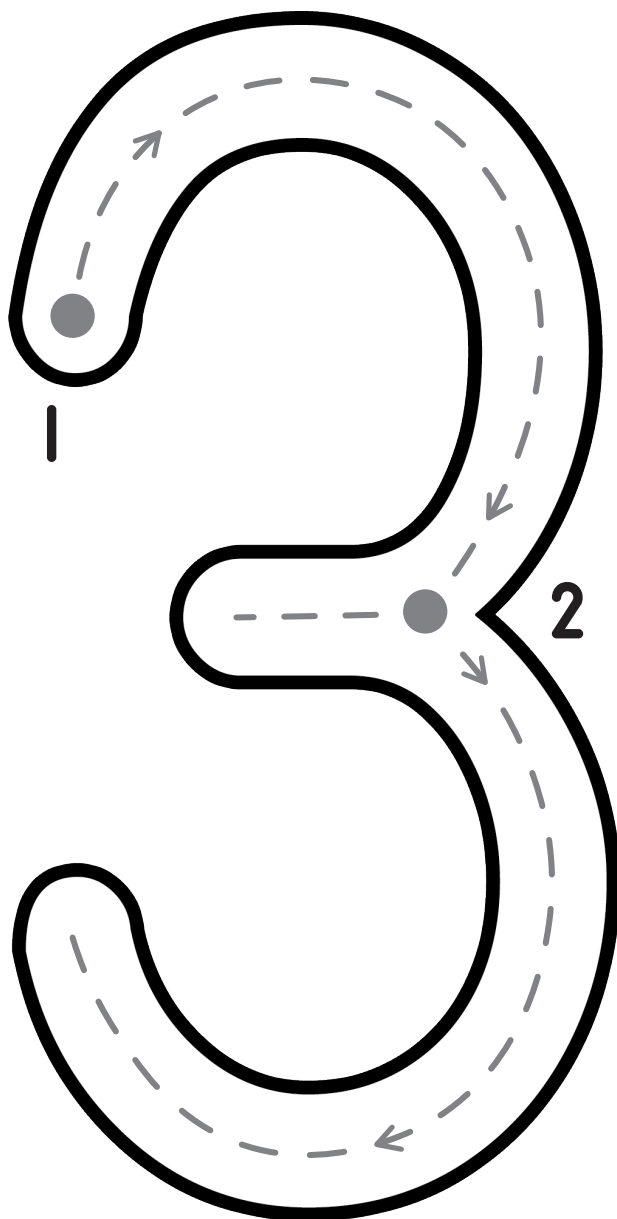




Getaltemplate: Help jou kind om koerantpapier, tydskrifte of afvalpapier in klein stukkies te skeur en dit dan in klein balletjies saam te druk.

Hulle kan die balletjies binne-in die getaltemplate plak om die getal te versier.

Stal die template uit waar almal jou kind se pragtige werk kan sien.





Week 5

Dag 1 Storietyd: Kleinboekie-storie (Ek kan dit doen)

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:

- ★ Lees die naam van die storie. Wat dink jy kan hierdie seun doen?
- ★ Kyk na die prente in die boek. Watter van hierdie dinge doen jy ook graag?
- ★ Bladsy 5: Wat doen hierdie seun? Wat hou hy in sy hand vas? Waarom hou hy dit vas? Waar dink jy sing hy?
- ★ Bladsye 3 en 5: Albei hierdie prente het klein voorwerpe aan die bokant rondom die seun. Weet jy wat dit beteken?



Dag 2 Teken en skryf

- ★ Moedig jou kind aan om 'n prent te teken van hulself wat iets doen waarvan hulle hou.
- ★ Vra jou kind uit oor die prent en vra of hulle wil hê jy moet vir hulle 'n sin oor die prent skryf.
- ★ Sommige kinders sal dalk nie self wil "skryf" nie. Prys hulle pogings, al lyk dit nie soos regte skrif nie of al is hul spelling nog nie korrek nie.



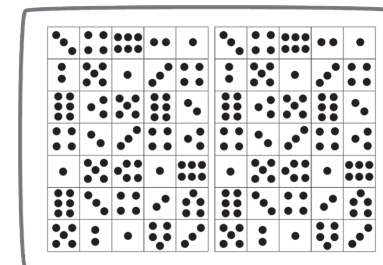
Dag 3 Kyk en luister

- ★ Kies 'n klank, byvoorbeeld m. Aan hoeveel dinge kan jy dink wat hierdie klank het, byvoorbeeld: mamma, mat, maan, muis, masker, mielie, man
- ★ Maak beurte om die woorde te sê en om elke keer nog 'n woord by te voeg. Kyk hoeveel julle kan onthou.



Dag 4 Speletjies

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



Dag 5 Vorms, letters en getalle

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



Aktiwiteitsverslag

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



Onthou elke dag die volgende:

- ★ Versamel verskillende groepe voorwerpe in en om die huis en tel dit, byvoorbeeld: 7 blare, 5 koppies, 9 klippies of 6 skoene.
- ★ 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.*





3

Ek kan dans.



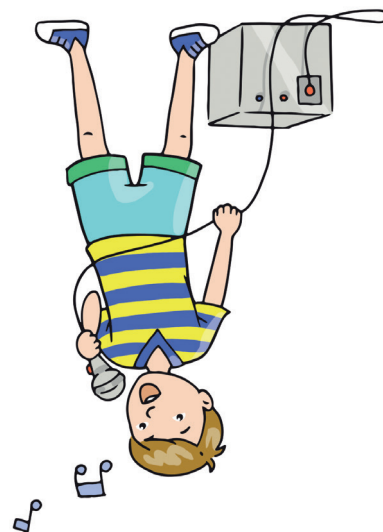
4

Ek kan lees.



5

Ek kan sing.



9

Ek kan 'n bal skop.



2

Ek kan spring.



1

Ek kan hardloop.



Wordworks CC

Ek kan dit doen

Graad I ★ Kwartaal I ★ Week 5

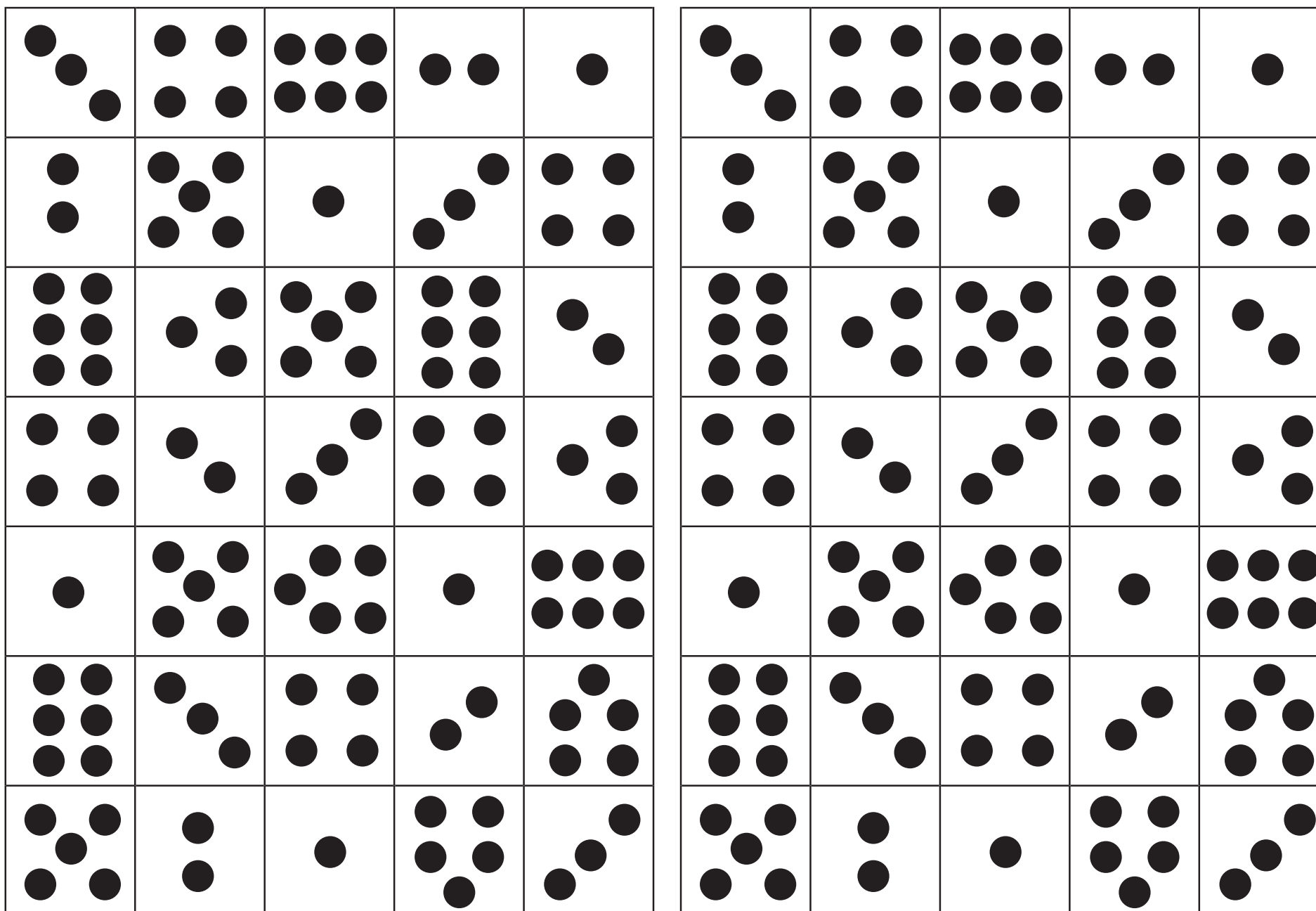


7

Ek kan swem.

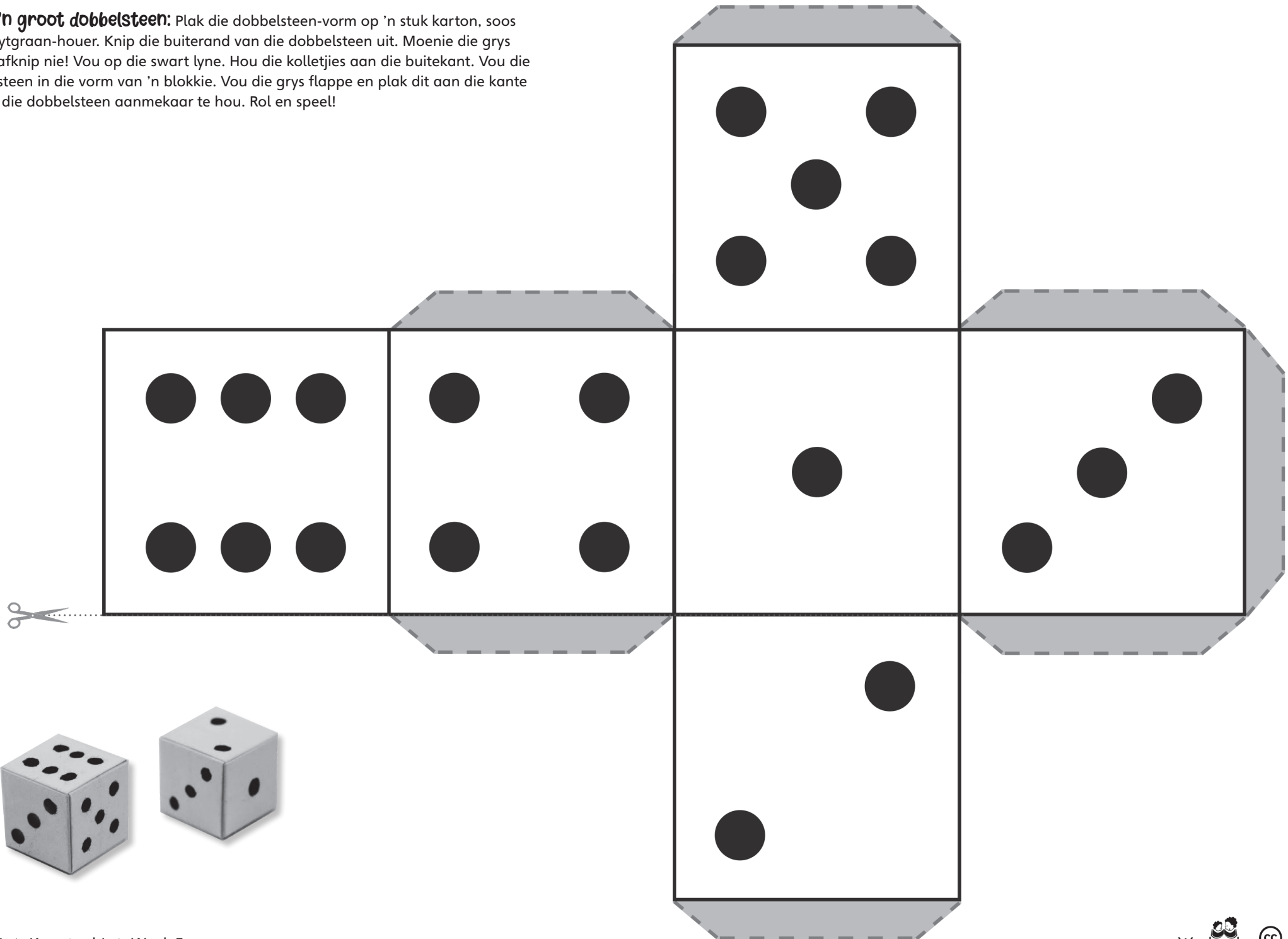


Kolbingo: Gebruik die dobbelsteen-templaar en maak 'n dobbelsteen. Knip op die lyne om 2 bingo-kaarte te maak. Gee vir elke speler 'n Kolbingo-kaart en 'n houpie klippies, melkbottelproppies of ander tellers. Spelers maak beurt om die dobbelsteen te gooi. Hulle plaas 'n teller op 'n blokkie op die Kolbingo-kaart wat by die aantal kolle op die dobbelsteen pas. As 'n speler 'n getal op die dobbelsteen gooi wat hulle nie by 'n oop blokkie kan pas nie, verbeur hulle 'n kans. Die wenner is die eerste speler wat al die blokkies op hul Kolbingo-kaart bedek. As daar meer as twee spelers is, kan julle klein spannetjies vorm.





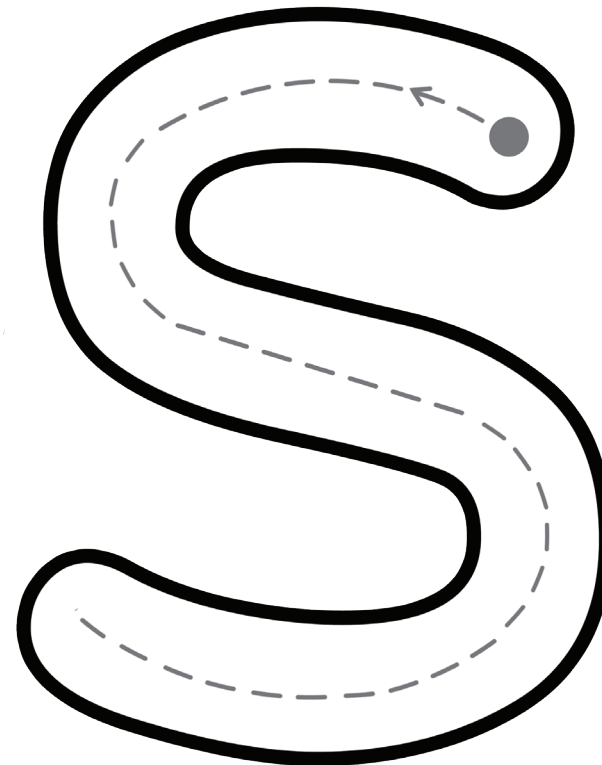
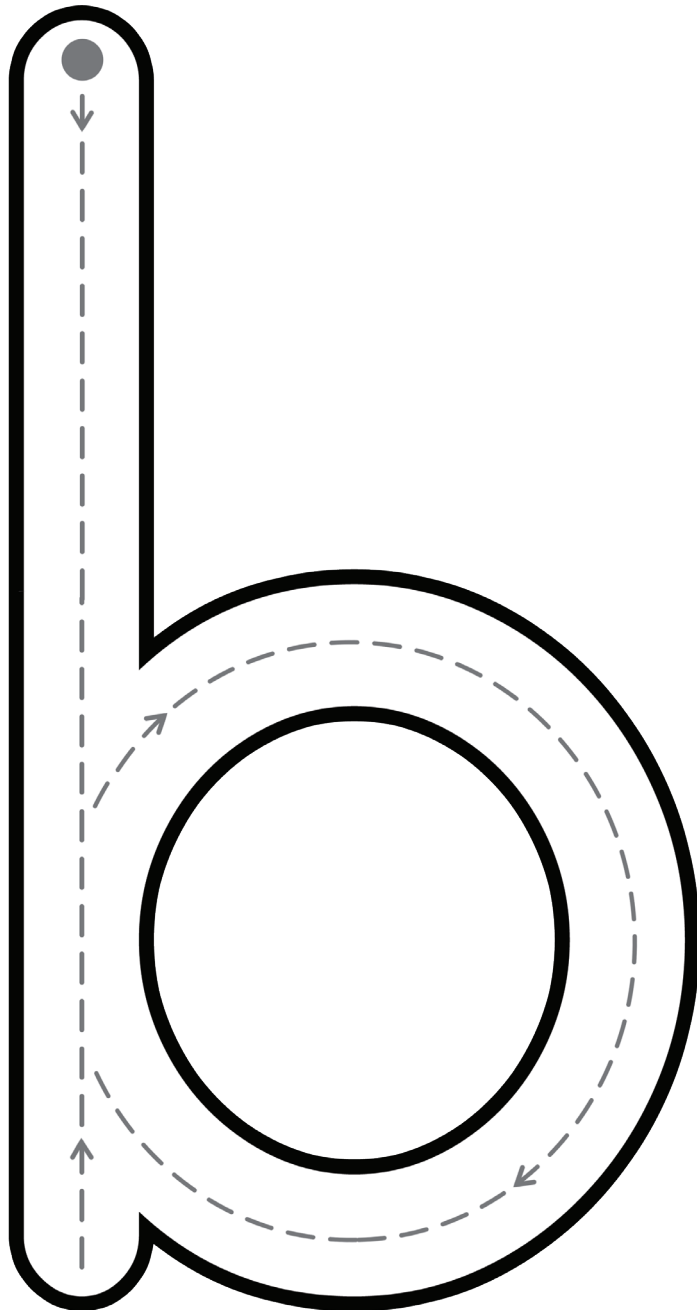
Maak 'n groot dobbelsteen: Plak die dobbelsteen-vorm op 'n stuk karton, soos 'n ontbytgraan-houer. Knip die buiterand van die dobbelsteen uit. Moenie die grys stukke afknip nie! Vou op die swart lyne. Hou die kolletjies aan die buitekant. Vou die dobbelsteen in die vorm van 'n blokkie. Vou die grys flappe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





Lettertemplate: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om die letter met verskillende kleure strepe in te vul.

Vra jou kind om voorwerpe te teken om met die klank **b...b...b...b...** begin, byvoorbeeld: boek, blom of blom; en **s...s...s...s...**, byvoorbeeld: sambreel, slang of seep.





Week 6

Dag 1 Storietyd: Hardoplees-storie (Koketso verloor die hoenders)

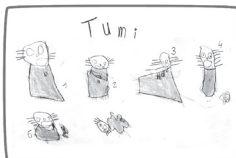
Lees die storie vir jou kind. Onthou om na die plakkaat te kyk vir riglyne. Geniet dit om die volgende vrae te vra nadat jy die storie gelees het:

- ★ Wat het Ouma vir Koketso gevra om te doen?
- ★ Wat het Koketso vergeet om te doen?
- ★ Hoe het sy gevoel toe die hoenders weggeraak het?
- ★ Wat het sy vir die man op die geel fiets gevra?
- ★ Waar het hulle die laaste hoender gevind?



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 dit wat hulle van hul prent sê neer of moedig hulle aan self te skryf.



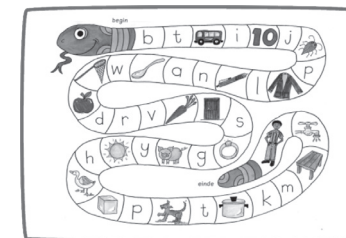
Dag 3 Kyk en luister

Getalle is oral om ons – op blikkies kos, in koerante, tydskrifte, pamflette, televisieprogramme, kleregroottes, horlosies, kalenders, padtekens, nommerplate, ens. Gebruik die getaltabel. Gaan op 'n getalle-skattejag waar jou kind probeer om die getalle op die tabel in hul omgewing te vind. Kyk hoeveel hulle kan afmerk!

1 ✓ een	2 twee	3 drie	4 ✓ vier	5 vyf
6 ses	7 sewe	8 agt	9 nege	10 tien

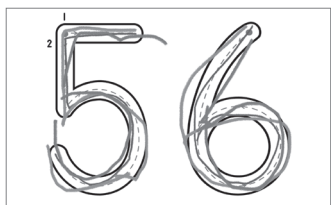
Dag 4 Speletjies

Speel die letterslang-speletjie saam. Gebruik die speletjiesbord en volg die instruksies.



Dag 5 Vorms, letters en getalle

- ★ Kyk na die getaltemplate. Maak beurte om die getalle 5 en 6 met jou vinger in die lug na te trek, op die agterkant en voorkant van jul hande, op mekaar se rûe, met 'n vinger of 'n stokkie in die sand. Jou kind kan al met hul vorm langs spring.
- ★ Doen die aktiwiteit op die getaltemplate.



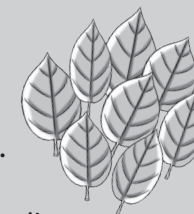
Aktiwiteitsverslag

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 10 terwyl julle stap of julle voete stamp.
- ★ Versamel voorwerpe in en om die huis, byvoorbeeld: 8 blare, 4 lepels, 6 klippe of 10 vetkryte.
- ★ Sing telliedjies en sê telrympies op.
- ★ Kyk rond vir letters en woorde om julle en gesels met jou kind oor wat die teken sê, byvoorbeeld: Pick n Pay, Muizenberg.
- ★ 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.*



Koketso verloor die hoenders

Hardoplees-storie

Koketso help elke oggend vir Ouma om die hoenders kos te gee. “Kôk, kôk, kôk,” roep Ouma die hoenders en dan kom hulle aangehardloop.

Koketso tel altyd die hoenders vir haar. “Een, twee, drie, vier hoenders,” sê sy, “en vyf, ses, sewe, agt hoenders. Hulle is almal hier, Ouma!”

Een oggend is Ouma op pad uit. “Gee asseblief die hoenders kos, Koketso,” sê sy, “en maak asseblief seker dat hulle nie weghardloop nie.” Koketso eet haar ontbyt en gaan toe buitentoe om haar appel te eet. Sy waai vir Oom Koos toe hy verbystap. Skielik onthou Koketso van die hoenders. “Ai, toggie, ek beter gou maak en hulle kos gee!” dink sy.

Koketso is haastig om die hoenders kos te gee, en sy sien nie dat sy die hek oopgelos het nie. Die hoenders hardloop in die straat in.

“Ag, nee!” roep Koketso toe sy hulle sien. “Help! Help my asseblief om my ouma se hoenders te vang,” sê sy vir die man op die geel fiets.

Die man jaag die hoenders en toe kom hy terug na Koketso toe. “Hier’s jou hoenders,” sê hy. “Kyk. Een, twee hoenders in hierdie mandjie en een, twee hoenders in hierdie mandjie.”



“Dankie,” sê Koketso. “Maar dis net vier en Ouma het agt hoenders.” Koketso voel lus om te huil. “O, nee, wat gaan Ouma sê?” dink sy.

Net toe kom Oom Koos daar aan. “Is dit julle hoenders?” vra hy. “Ek het hulle in die straat sien hardloop.”

Koketso kyk in die boks. “Ja, Oom Koos, dis ons hoenders! Baie dankie.” Sy tel die hoenders, een, twee, drie. Drie in die boks en vier in die mandjies, is altesaam sewe hoenders. O, tog, een hoender is nog weg!

Toe Ouma later daardie dag by die huis kom, kry sy Koketso in trane. “Ai, Ouma, ’n verskriklike ding het gebeur,” sê Koketso, en sy vertel vir Ouma die hele storie. Net toe hoor hulle: “Pekêk, pekêk, pekêk,” uit die hoek. Dit is Ouma se geliefkoosde hoender wat lekker in die wasgoedmandjie sit. En sy het ’n groot, bruin eier gelê! Ouma en Koketso lag en hulle voel albei baie beter. Al agt hoenders is veilig terug by die huis.

redink ©



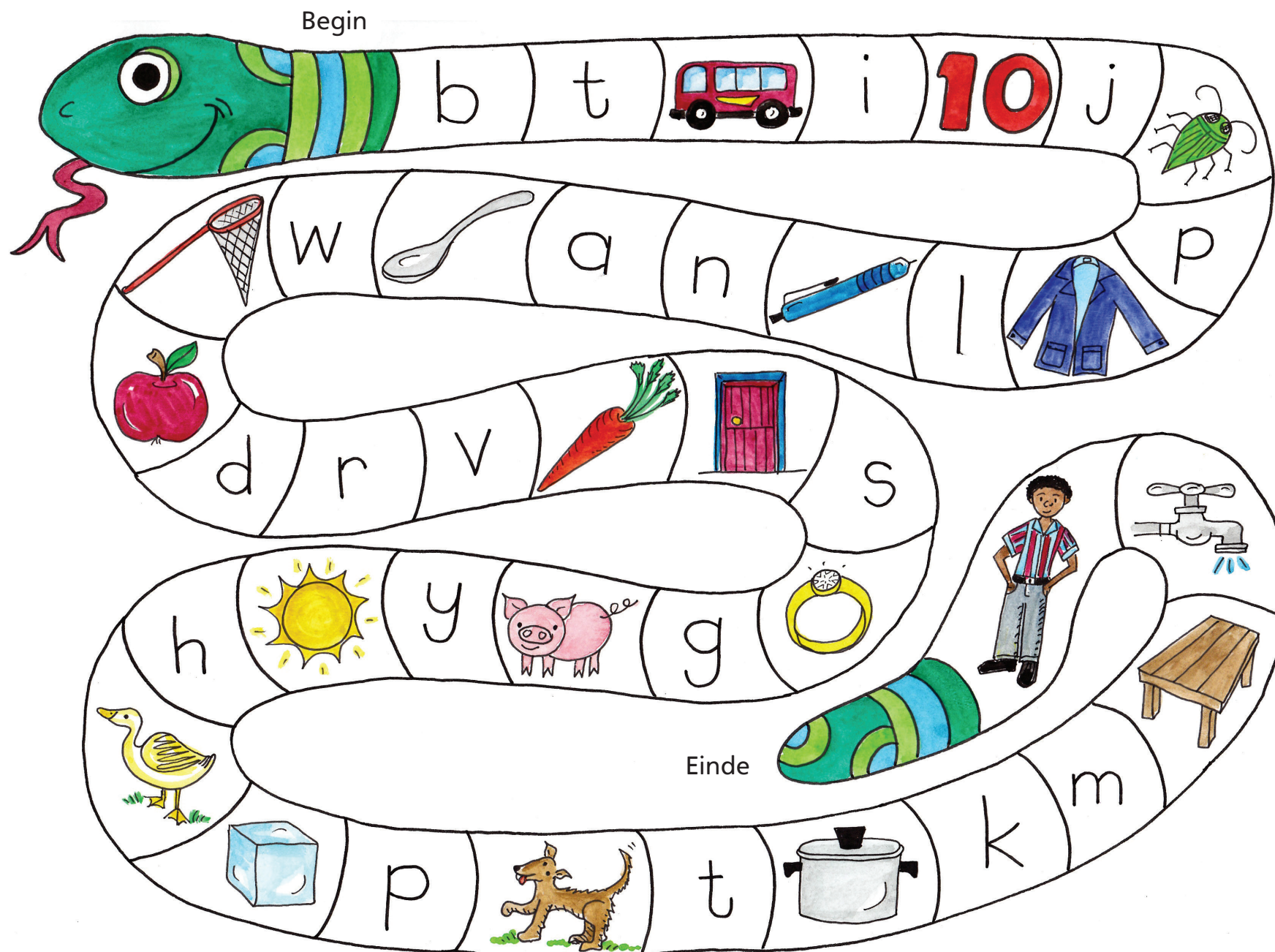
Getaltabel: Gaan op 'n getalle-skattejjag en soek in en om die huis vir die getalle op die tabel. Merk die getal elke keer op die getaltabel af wanneer jy een vind.
Kyk hoeveel getalle kan jy afmerk.

1 een	2 twee	3 drie	4 vier	5 vyf
6 ses	7 sewe	8 aght	9 nege	10 tien





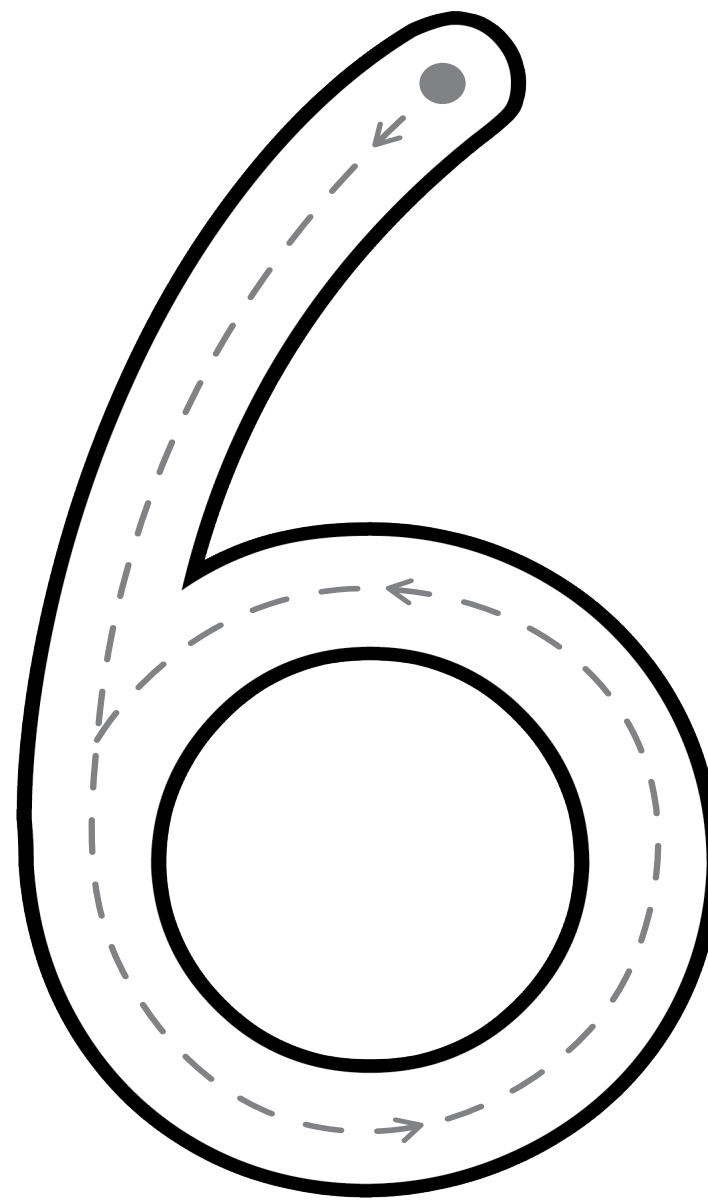
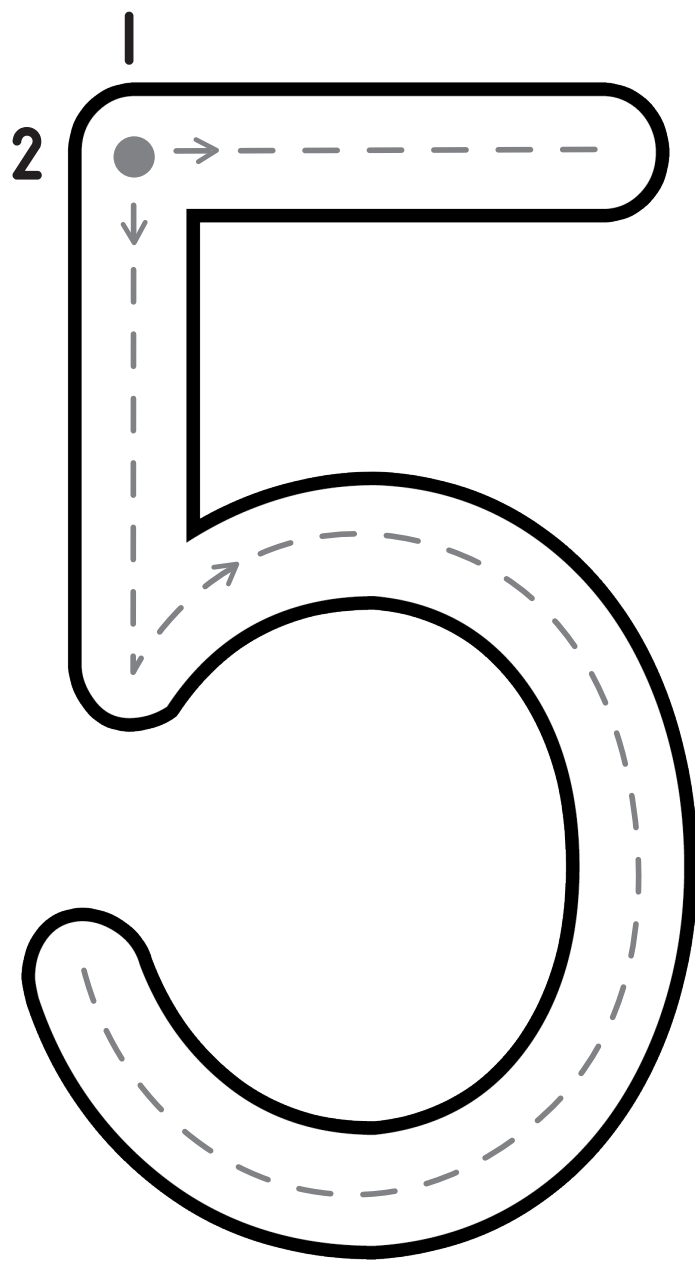
Letterslang-speletjie: Gooi die dobbelsteen. Skuif jou teller aan volgens die getal op die dobbelsteen. As jy op 'n letter land, sê die klank van die letter en skuif die teller vorentoe tot by 'n prentjie wat met daardie letter begin. As jy op 'n prentjie land, skuif jou teller terug tot by die ooreenstemmende letter. Die een wat die einde van die bord eerste bereik, is die wenner.





Getaltemplate: Gee vir jou kind verskillende kleure vetkryt en vra hulle om die getaltemplate met strepe in verskillende kleure in te vul.

Stal die template uit waar almal jou kind se pragtige werk kan sien.



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