National Curriculum Statement (NCS)

Curriculum and Assessment Policy Statement

CAPS
STRUCTURED. CLEAR. PRACTICAL
HELPING TEACHERS UNLOCK THE POWER OF NCS

Foundation Phase
Grade R
KURRIKULUM- EN ASSESSERINGSBELEIDSVERKLARING

GRAAD R

WISKUNDE
DISCLAIMER

In view of the stringent time requirements encountered by the Department of Basic Education to effect the necessary editorial changes and layout to the Curriculum and Assessment Policy Statements and the supplementary policy documents, possible errors may occur in the said documents placed on the official departmental websites.

There may also be vernacular inconsistencies in the language documents at Home-, First and Second Additional Language levels which have been translated in the various African Languages. Please note that the content of the documents translated and versioned in the African Languages are correct as they are based on the English generic language documents at all three language levels to be implemented in all four school phases.

If any editorial, layout or vernacular inconsistencies are detected, the user is kindly requested to bring this to the attention of the Department of Basic Education.

E-mail: capslangcomments@dbe.gov.za or fax (012) 328 9828

Department of Basic Education

222 Struben Street
Private Bag X895
Pretoria 0001
South Africa
Tel: +27 12 357 3000
Fax: +27 12 323 0601

120 Plein Street Private Bag X9023
Cape Town 8000
South Africa
Tel: +27 21 465 1701
Fax: +27 21 461 8110
Website: http://www.education.gov.za

© 2011 Department of Basic Education

ISBN: 978-1-4315-0445-9

Design and Layout by: Ndabase Printing Solution
Printed by: Government Printing Works
Our national curriculum is the culmination of our efforts over a period of seventeen years to transform the curriculum bequeathed to us by apartheid. From the start of democracy we have built our curriculum on the values that inspired our Constitution (Act 108 of 1996). The Preamble to the Constitution states that the aims of the Constitution are to:

- heal the divisions of the past and establish a society based on democratic values, social justice and fundamental human rights;
- improve the quality of life of all citizens and free the potential of each person;
- lay the foundations for a democratic and open society in which government is based on the will of the people and every citizen is equally protected by law; and
- build a united and democratic South Africa able to take its rightful place as a sovereign state in the family of nations.

Education and the curriculum have an important role to play in realising these aims.

In 1997 we introduced outcomes-based education to overcome the curricular divisions of the past, but the experience of implementation prompted a review in 2000. This led to the first curriculum revision: the Revised National Curriculum Statement Grades R-9 and the National Curriculum Statement Grades 10-12 (2002).

Ongoing implementation challenges resulted in another review in 2009 and we revised the Revised National Curriculum Statement (2002) and the National Curriculum Statement Grades 10-12 to produce this document.

From 2012 the two National Curriculum Statements, for Grades R-9 and Grades 10-12 respectively, are combined in a single document and will simply be known as the National Curriculum Statement Grades R-12. The National Curriculum Statement for Grades R-12 builds on the previous curriculum but also updates it and aims to provide clearer specification of what is to be taught and learnt on a term-by-term basis.

The National Curriculum Statement Grades R-12 represents a policy statement for learning and teaching in South African schools and comprises of the following:

(a) Curriculum and Assessment Policy Statements (CAPS) for all approved subjects listed in this document;

(b) National policy pertaining to the programme and promotion requirements of the National Curriculum Statement Grades R-12; and

(c) National Protocol for Assessment Grades R-12.
INHOUD

AFDELING 1: INLEIDING EN AGTERGROND ........................................................................................................ 3
1.1 Agtergrond .......................................................................................................................................................... 3
1.2 Oorsig ................................................................................................................................................................. 3
1.3 Algemene doelwitte van die Suid-Afrikaanse Kurrikulum ................................................................................. 4
1.4 Tydstoekenning .................................................................................................................................................... 6
1.4.1 Grondslagfase .............................................................................................................................................. 6
1.4.2 Intermediêre Fase ......................................................................................................................................... 6
1.4.3 Senior Fase .................................................................................................................................................. 7
1.4.4 Graad 10-12 ............................................................................................................................................... 7

AFDELING 2: DEFINISIES, DOELWITTE, VAARDIGHEDE EN INHOUD ............................................................. 8
2.1 Inleiding ............................................................................................................................................................... 8
2.2 Wat is wiskunde? ............................................................................................................................................... 8
2.3 Spesifieke doelwitte ......................................................................................................................................... 8
2.4 Spesifieke vaardighede .................................................................................................................................... 9
2.5 Fokus op inhoudsareas .................................................................................................................................. 9
2.6 Gewig van inhoudsareas ................................................................................................................................ 11
2.7 Wiskunde in die grondslagfase ........................................................................................................................ 11
2.7.1 Voorgestelde riglyne vir klaskamerbestuur ............................................................................................... 12
2.7.2 Leerders wat leerhindernisse in wiskunde ondervind .............................................................................. 13
2.7.3 Hoofrekene (Mental Maths) ....................................................................................................................... 13
2.8 Graad R .............................................................................................................................................................. 14
2.9 Aanbevole hulpbronne vir die grondslagfase wiskundeklaskamer ................................................................ 17

AFDELING 3: INHOUDSPESIFIKASIES EN VERDUIDELIKING ........................................................................... 18
3.1 Inleiding ............................................................................................................................................................... 18
3.2 Spesifisering van inhoud wat progressie aandui ........................................................................................... 18

• Getalle, bewerkings en verwantskappe
• Patrone, funksies en algebra
• Ruimte en vorm (Meetkunde)
• Meting
• Datahantering
3.3 Verdudelykking van inhoud ........................................................................................................................... 37
3.4 Volgorde en pasaanduiders ........................................................................................................................ 38
   • Graad R oorsig per kwartaal ..................................................................................................................... 41
3.5 Verdudelykking van Graad R inhoud ........................................................................................................... 60

AFDELING 4: ASSESSERINGSRIGLYNE ........................................................................................................ 263
4.1 Inleiding ...................................................................................................................................................... 263
4.2 Informele of daaglikske assessering ......................................................................................................... 263
4.3 Formele assessering .................................................................................................................................. 263
4.4 Formele assessoringsprogram ................................................................................................................. 264
4.5 Opteken en verslaggewing ....................................................................................................................... 264
4.6 Algemeen .................................................................................................................................................. 265
4.7 Skedule van voorgeskrewre formele assessoringskontrolelyste ........................................................... 265
AFDELING 1: INLEIDING EN AGTERGROND

1.1 AGTERGROND

Die National Curriculum Statement Grades R-12 (NCS) bepaal beleid oor kurrikulum en assessoring in die skoolsektor.

Ten einde die implementering van die Nasionale Kurrikulumverklaring te verbeter, is dit aangepas en die aanpassings tree in Januarie 2012 in werking. ’n Enkele samevattende Kurrikulum- en assessoringsbeleidsverklaring is vir elke vak ontwikkel om die ou Vakverklarings, Leerprogramriglyne en Vakassesseringsriglyne in Graad R-12 te vervang.

1.2 OORSIG

(a) Die National Curriculum Statement Grades R-12 (January 2012) verteenwoordig ’n beleidsverklaring vir leer en onderrig in Suid-Afrikaanse skole en bestaan uit die volgende:

(i) die Kurrikulum - en assessoringsbeleidsverklarings vir elke goedgekeurde skoolvak;

(ii) die beleidsdokument, National policy pertaining to the programme and promotion requirements of the National Curriculum Statement Grades R-12; en

(iii) die beleidsdokument, National Protocol for Assessment Grades R-12 (January 2012).

(b) Die National Curriculum Statement Grades R-12 (January 2012) vervang die huidige twee Nasionale Kurrikulumverklarings, naamlik:

(i) die Revised National Curriculum Statement Grades R-9, Government Gazette No. 23406 van 31 Mei 2002; en


(c) Die Nasionale Kurrikulumverklarings, soos vervat in subparagrawe b(i) en (ii), wat uit die volgende beleidsdokumente bestaan, word toenemend deur die National Curriculum Statement Grades R-12 (January 2012), gedurende die periode 2012 - 2014, herroep en vervang:

(i) die Leerarea- / Vakverklarings, Leerprogramriglyne en Vakassesseringsriglyne vir Graad R-9 en Graad 10-12;


(iii) die beleid, National Senior Certificate: A qualification at Level 4 on the National Qualifications Framework (NQF), afgekondig in Government Gazette No. 27819 van 20 Julie 2005;
(iv) An addendum to the policy document, the National Senior Certificate: A qualification at Level 4 on the National Qualifications Framework (NQF), regarding learners with special needs, gepubliseer in die Government Gazette, No. 29466 van 11 Desember 2006, word geïnkorporeer in die beleid, National policy pertaining to the programme and promotion requirements of the National Curriculum Statement Grades R-12; en

(v) An addendum to the policy document, the National Senior Certificate: A qualification at Level 4 on the National Qualifications Framework (NQF), regarding the National Protocol for Assessment (Grades R-12), afgekondig in die Government Notice No. 1267 in die Government Gazette No. 29467 van 11 Desember 2006.

(d) Die beleidsdokument, National policy pertaining to the programme and promotion requirements of the National Curriculum Statement Grades R-12 en die afdelings oor die Kurrikulum- en assesseringsbeleidsverklaring soos in Afdeling 2, 3 en 4 van hierdie dokument vervat word, bevat die norme en standaarde van die National Curriculum Statement Grades R-12. Dit sal in terme van afdeling 6A van die South African Schools Act, 1996 (Act No. 84 of 1996), die grondslag vorm vir die Minister van Basiese Onderwys om die minimum uitkomste en standaarde, sowel as die prosesse en prosedures vir die assessoring van leerderprestatie wat van toepassing sal wees op openbare en onafhanklike skole, te bepaal.

1.3 ALGEMENE DOELWITTE VAN DIE SUID-AFRIKAANSE KURRIKULUM

(a) Die National Curriculum Statement Grades R-12 vorm die grondslag van wat beskou kan word as die kennis, vaardighede en waardes wat noodsaaklik is om te leer. Dit sal versekker dat leerders kennis en vaardighede verwerf en toepas op maniere wat betekenisvol is vir hulle lewensovoorts. Hiervolgens bevorder die kurrikulum die idee van begronde kennis binne plaaslike, bekende kontekste en terselfdertyd toon dit sensitiviteit ten opsigte van globale vereistes.

(b) Die National Curriculum Statement Grades R-12 het die volgende doelwitte:

• om leerders, ongeag hul sosio-ekonomiese agtergrond, ras, geslag, fisiese of intellektuele vermoë, to e rus met die kennis, vaardighede en waardes wat nodig is vir selfvervulling en betekenisvolle deelname in die samelewing as burgers van ’n vrye land;

• om toegang tot hoër onderwys te verskaf;

• om die oorgang van leerders vanaf onderwysinstellings na die werkplek te fasiliteer; en

• om aan werkgewers ’n voldoende profiel van ’n leerder se vermoëns te verskaf.

(c) Die National Curriculum Statement Grades R-12 is op die volgende beginsels gebaseer:

• Sosiale transformasie: Dit versier dat onderwysongelykhede van die verlede aangepak word en dat gelyke onderwysgeleenthede aan alle sektore van die bevolking voorsien word;

• Aktiewe en kritiese leer: Dit moedig ’n aktiewe en kritiese benadering tot leer aan eerder as om te leer sonder om te begryp, en niekritiese leer van gegewe waarhede;

• Hoë kennis en hoë vaardighede: Dit is die minimum standaarde vir die kennis en vaardighede wat in elke graad verwerf moet word, word gespesifiseer en stel hoë, bereikbare standaarde in alle vakke;

• Progressie: Die inhoud en konteks van elke graad toon progressie van die eenvoudige tot die komplekse
• *Menseregte, inklusiwiteit, omgewings- en sosiale geregtigheid:* Die infasering van die beginsels en praktieke van sosiale en omgewingsgeregtigheid en menseregte soos dit in die Grondwet van die Republiek van Suid-Afrika omskryf word. Die *National Curriculum Statement Grades R-12* is veroorpaal sensitief vir kwessies wat diversiteit weerspieël soos armoede, ongelykheid, ras, geslag, taal, ouderdom, gestremdhede en ander faktore;

• *Waardering vir inheemse kennisstrome:* Om erkenning te gee aan die ryke geskiedenis en erfenisse van hierdie land as bydraende faktore om die waardes in die Grondwet te laat gedy; en

• *Geloofwaardigheid, kwaliteit en doeltreffendheid:* Dit voorsien onderwys wat vergelykbaar is met internasionale standaarde in terme van kwaliteit, omvang en diepte.

(d) Die *National Curriculum Statement Grades R-12* stel in die vooruitsig dat leerders die volgende kan doen:

• identifiseer en los probleme op en neem besluite deur kritiese en kreatiewe denke;

• werk doeltreffend saam met ander as lede van ’n span, groep, organisasie en gemeenskap;

• organiseer en bestuur hulself en hulle aktiwiteite verantwoordelik en doeltreffend;

• versamel, ontleed en organiseer inligting en evalueer dit krities;

• kommunikeer doeltreffend deur middel van visuele, simboliese en / of taalvaardighede in verskillende vorme;

• gebruik wetenskap en tegnologie doeltreffend en krities deur verantwoordelikheid teenoor die omgewing en die gesondheid van ander te toon; en

• begryp die wêreld is ’n stel verwante stelsels waarin probleme nie in isolasie opgelos word nie.

(e) Inklusiwiteit behoort ’n belangrike deel van organisering, beplanning en onderrig by elke skool te vorm. Dit kan alleenlik gebeur indien alle onderwysers deeglik begryp hoe om leerstruikelblokke te herken en aan te pak, asook hoe om vir diversiteit te beplan.

Die sleutel tot die goeie bestuur van inklusiwiteit is die versekering dat struikelblokke geïdentifiseer en aangespreek word deur al die ondersteuningsisteme binne die skoolgemeenskap, insluitend onderwysers, distriksondersteuningspanne, institusionele ondersteuningspanne, ouers en spesiale skole wat kan dien as hulpbronsentrum. Om die struikelblokke in die klas kamer aan te spreek, behoort onderwysers verskeie kurrikulêre strategieë vir differensiering te gebruik soos uiteengesit in die Departement van Basiese Onderwys se *Guidelines for Inclusive Teaching and Learning (2010).*
1.4 TYDSTOEKENNING

1.4.1 Grondslagfase

(a) Die onderrigtyd vir vakke in die Grondslagfase is soos in onderstaande tabel aangedui:

<table>
<thead>
<tr>
<th>VAK</th>
<th>GRAAD R (UUR)</th>
<th>GRAAD 1-2 (UUR)</th>
<th>GRAAD 3 (UUR)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Huistaal</td>
<td>10</td>
<td>7/8</td>
<td>7/8</td>
</tr>
<tr>
<td>Eerste Addisionele Taal</td>
<td>2/3</td>
<td>3/4</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Wiskunde</td>
<td>7</td>
<td>7</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>Lewensvaardighede:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Aanvangskennis</td>
<td>(1)</td>
<td>(1)</td>
<td>(2)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Skeppende Kunste</td>
<td>(2)</td>
<td>(2)</td>
<td>(2)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Liggaamsopvoeding</td>
<td>(2)</td>
<td>(2)</td>
<td>(2)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Persoonlike en Sosiale Welsyn</td>
<td>(1)</td>
<td>(1)</td>
<td>(1)</td>
</tr>
<tr>
<td>Totaal</td>
<td>23</td>
<td>23</td>
<td>25</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(b) Onderrigtyd vir Graad R, 1 en 2 is 23 uur en Graad 3 is 25 uur.

(c) Onderrigtyd vir Tale in Graad R-2 is 10 uur en vir Graad 3 is 11 uur. ’n Maksimum tyd van 8 uur en ’n minimum tyd van 7 uur word aan Huistaal toegeken. Vir Addisionele Taal word ’n minimum tyd van 2 uur en ’n maksimum tyd van 3 uur vir Graad 1-2 toegeken. In Graad 3 word ’n maksimum van 8 uur en ’n minimum van 7 uur vir Huistaal toegeken. ’n Minimum van 3 uur en ’n maksimum van 4 uur word in Graad 3 vir Addisionele Taal toegelaat.

(d) In Lewensvaardighede is die onderrigtyd vir Aanvangskennis in Graad R-2 net 1 uur en in Graad 3 is dit 2 uur. (Die aantal ure word in die tabel tussen hakies aangetoon.)

1.4.2 Intermediêre Fase

(a) Onderstaande tabel dui die vakke en onderrigtyd in die Intermediêre Fase aan:

<table>
<thead>
<tr>
<th>VAK</th>
<th>UUR</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Huistaal</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Eerste Addisionele Taal</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>Wiskunde</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Natuurwetenskappe en Tegnologie</td>
<td>3,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Sosiale Wetenskappe</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Lewensvaardighede:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Skeppende Kunste</td>
<td>1,5</td>
</tr>
<tr>
<td>• Liggaamsopvoeding</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>• Persoonlike en Sosiale Welsyn</td>
<td>1,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Totaal</td>
<td>27,5</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 1.4.3 Senior Fase

(a) Onderrigtyd in die Senior Fase is soos volg:

<table>
<thead>
<tr>
<th>VAK</th>
<th>UUR</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Huistaal</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>Eerste Addisionele Taal</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Wiskunde</td>
<td>4,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Natuurwetenskappe</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Sosiale Wetenskappe</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>Tegnologie</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Ekonomiese en Bestuurswetenskappe</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Lewensoriëntering</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Skeppende Kunste</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Totaal</strong></td>
<td><strong>27,5</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 1.4.4 Graad 10-12

(a) Onderrigtyd in Graad 10-12 is soos volg:

<table>
<thead>
<tr>
<th>VAK</th>
<th>TYDSTOEKENNING PER WEEK (UUR)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Huistaal</td>
<td>4,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Eerste Addisionele Taal</td>
<td>4,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Wiskunde</td>
<td>4,5</td>
</tr>
<tr>
<td>Lewensoriëntering</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Enige drie keusevakke uit Groep B (Annexure B, Tables B1-B8)</td>
<td>12 (3 x 4 uur)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>National policy pertaining to the programme and promotion requirements of the National Curriculum Statement Grades R-12,</em> onderhewig aan die bepalings soos uiteengesit in paragraaf 28 van die genoemde beleidsdokument.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Totaal</strong></td>
<td><strong>27,5</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Die tydstoekenning per week mag net vir die minimum vereiste vakke in die *National Curriculum Statement Grades R-12* (NCS) soos hierbo uiteengesit, gebruik word. Dit mag nie vir enige addisionele vakke wat tot die vakkeuselys gevoeg is, gebruik word nie. As ’n leerder enige addisionele vakke wil aanbied, moet ekstra tyd toegeken word vir die onderrig van hierdie vakke.
AFDELING 2: DEFINISIES, DOELWITTE, VAARDIGHEDEN EN INHOUD

2.1 INLEIDING

In AFDELING 2 word aan die opvoeders in die grondslagfase definisies en inligting rakende die volgende voorsien:
Spesifieke doelwitte, spesifieke vaardighede, fokus op inhoud, gewig van die inhoud, voorgestelde bronne vir die grondslagfase, wiskundesse, voorgestelde riglyne om leerders met wiskundeleerhindernisse te ondersteun, hoofrekene (Mental Maths) sodat die onderrig van vroeë wiskundevaardighede in graad R bevorder kan word.

2.2 WAT IS WISKUNDE?

Wiskunde is ’n menslike aktiwiteit wat die volgende behels: Waarneming, voorstelling en ondersoek van patrone, en kwantitatiewe verwantskappe in konkrete en sosiale verskynsels, asook tussen wiskundige voorwerpe self. Deur hierdie proses word nuwe wiskundige idees en insigte ontwikkel.

In wiskunde word ’n eie, gespesialiseerde taal gebruik wat simbole en notasies behels om numeriese, meetkundige en grafiese verwantskappe te beskryf. Wiskunde-idees en -begrippe bou op mekaar voort om ’n samehangende struktuur te vorm.

2.3 SPESIEKE DOELWITTE

Die onderrig en leer van wiskunde is daarop gerig om die volgende in die leerder te ontwikkel:

• ’n kritiese bewustheid van hoe wiskundige verwantskappe in sosiale omgewings-, kulturele en ekonomiese verband gebruik word;
• die nodige selfvertroue en bevoegdheid om enige wiskundige situasie te hanteer, sonder om deur ’n vrees vir wiskunde gekniehalter te word;
• ’n gees van weetgierigheid en ’n liefde vir wiskunde
• ’n waardering vir die skoonheid en elegansie van wiskunde
• erkenning dat wiskunde ’n kreatiewe deel van menslike aktiwiteit is
• diepgaande konseptuele begrippe ten einde wiskunde te verstaan
• spesifieke kennis en vaardighede wat nodig is vir:
  - die toepassing van wiskunde op konkrete, sosiale en wiskundige probleme;
  - die studie van verwante vakmateriaal (byvoorbeeld ander vakke);
  - verdere studie van wiskunde.
2.4 SPESIFIEKE VAARDIGHEDE

Vir die nodige wiskundige vaardighede, behoort die leerder:

• die korrekte wiskundige taal aan te leer;
• getalbegrip te ontwikkel, en bewerkings en die toepassings daarvan te kan doen;
• te leer om te luister, te kommunikeer, te dink en logies te redeneer, asook die wiskundige kennis, te kan toepas;
• inligting te ondersoek, te analiseer, te interpreteer en voor te stel;
• vaardig te wees in probleemstelling en probleemoplossing;
• 'n bewustheid te ontwikkel van die belangrike rol wat wiskunde in alledaagse situasies speel. Dit sluit ook die persoonlike ontwikkeling van die leerder in.

2.5 FOKUS OP INHOUDSAREAS

Wiskunde in die grondslagfase bestaan uit vyf inhoudsareas. Elke inhoudsarea dra tot 'n spesifieke vaardigheid by. Die volgende tabel dui die algemene, sowel as die spesifieke fokus van die inhoudsareas vir die grondslagfase aan.

Tabel 2.1 Wiskunde-inhoudsfokus vir die grondslagfase

<table>
<thead>
<tr>
<th>WISKUNDE-INHOUDSKENNIS</th>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Algemene inhoudsfokus</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Getalle bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Ontwikkeling van getalbegrip wat die volgende insluit:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• die betekenis van verskillende soorte getalle;</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• die verwantskap tussen verskillende soorte getalle;</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• die relatiewe grootte van verskillende getalle;</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• hervoorstelling van getalle op verschillende maniere</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• werk met getalle</td>
</tr>
</tbody>
</table>

|                        | Algemene inhoudsfokus                                                                 |
|                        | Teen die einde van graad 3 word heelgetalle in die getalgebied tot ten minste 1000 ontwikkel, asook algemene breuke. In hierdie fase word die leerders se getalbegrip ontwikkel deur konkrete voorwerpe te manipuleer, hoeveelhede te verdeel en saam te voeg. Die omvang van getalle wat teen die einde van graad 3 ontwikkel is, sluit heelgetalle tot minstens 1000, en gewone eenheids- en nie-eenheidsbreuke in. |
|                        | In hierdie fase word die leerder se getalbegrip ontwikkel deur met konkrete voorwerpe te werk ten einde versameling voorwerpe te tel, hoeveelhede te verdeel en te combineer, orslaantal op verschillende maniere te doen, kontekstuele (woord-) probleme op te los, en getalle op te bou en af te breek. |
|                        | • Deur tetel word die leerder in staat gestel om getalbegrip, hoofrekene, skatting, rekenvaardighede en herkenning van patrone te ontwikkel. |
|                        | • Die ontwikkeling van getalbegrip stel die leerder in staat om die eienskappe van getalle en strategieë te ontwikkel wat bewerkings kan vergemaklik |
|                        | • Deur probleme in konteks op te los, word die leerders in staat gestel om mondeling en skrifelik hul werkswyse deur middel van tekeninge en simbole te verduidelik |
|                        | • Leerders verwerf begrip van basiese bewerkings van optel, aftrek, vermenigvuldiging en deling |
|                        | • Leerders ontwikkel 'n begrip van breuke deur die oplossing van probleme deur middel van die verdeling van konkrete apparaat en die gebruik van tekeninge. Probleme behoort oplossings in te sluit wat tot heelgetalle of breuke lei. |
|                        | • Verdeuling behoort nie net as dele van 'n geheel gesien te word nie, maar ook as deel van 'n versameling konkrete voorwerpe. |
### WISKUNDE-INHOUDSKENNIS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Algemene inhoudsfokus</th>
<th>Spesifieke inhoudsfokus vir die grondslagfase</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>WISKUNDE-INHOUDSKENNIS</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Algemene inhoudsfokus</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Inhoudsarea</strong></td>
<td><strong>Algemene inhoudsfokus</strong></td>
<td><strong>Spesifieke inhoudsfokus vir die grondslagfase</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Patrone, funksies en algebra</strong></td>
<td>Algebra is die taal waarin wiskunde die meeste ondersoek en gekommunikeer word. Algebra kan as 'n veralgemeen rekenkunde beskou word, en dit kan na die studie van funksies en ander verwantskappe tussen veranderlikes uitgebrei word. 'n Sentrale deel van hierdie uitkoms is daarop gerig om die leerder doeltreffende hanteringsvaardighede in die gebruik van algebra te laat verwerf. Dit fokus ook op die volgende:</td>
<td>In hierdie fase werk leerders met ...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1. die beskrywing van patrone en verwantskappe deur die gebruik van simbolese stellings, grafieke en tabelle;</td>
<td>• getalpatrone, byvoorbeeld oorslaantal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2. die identifisering en ontleding van reëlmatigheid en variasie in patrone en verwantskappe wat leerders in staat stel om voorspellings te maak en probleme op te los</td>
<td>• Meetkundige patrone, byvoorbeeld prente. Leerders behoort in staat te wees om konkrete voorwerpe, tekeninge en simbole te kopioer, uit te brei, te beskryf en te ontwerp. Deur patrone te kopioer, stel dit die leerder in staat om die logika van die samestelling van die patroon te verstaan. Deur die patroon uit te brei, word die leerder in staat gestel om die patroon te verstaan. Deur die patroon te beskryf, word die leerder in staat gestel om sy taalvaardighede te ontwikkel. Deur op die logies openvolging van patrone te fokus, word die basis vir algebräiee denke ontwikkel. Getalpatrone ondersteun die ontwikkeling van konsepte en die inherente begrip van getalle, bewerkings en verwantskappe. Meetkundige patrone sluit ‘n herhaling van lyne, vorms en voorwerpe, maar ook patrone in die omgewing in. Met Meetkundige patrone wend leerders hul kennis van ruimte en vorm aan.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Ruimte en vorm</strong></td>
<td>• Die studie van ruimte en vorm verbeter die begrip en waardering van die patroon, noukeurigheid, prestasie en skoonheid in natuurlike en kulturele voorwerpe. Dit fokus op die volgende:</td>
<td>In hierdie fase fokus leerders op driedimensionele (3-D) voorwerpe, tweedimensionele (2-D) vorms, posisie en rigting.</td>
</tr>
<tr>
<td>(Meetkunde)</td>
<td>1. Eienskappe en verwantskappe</td>
<td>• Leerders ontdek die eienskappe van 3-D voorwerpe en 2-D vorms deur sortering, klassifisering, beskrywing en benoeming</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2. Oriëntasies en posisies</td>
<td>• Leerders teken vorms en bou met voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>3. Transformasie van tweedimensionele vorms en driekamerige voorwerpe.</td>
<td>• Leerders herken en beskryf vorms en voorwerpe in die omgewing wat met wiskundige voorwerpe en vorms verband hou</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Leerders beskryf die posisie van voorwerpe, huiself en ander deur die gebruik van toepaslike woordeskat</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Leerders volg en gee aanwysings</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Meting</strong></td>
<td>Meting fokus op die keuse en gebruik van geskikte eenhede, instrumente en formules om kenmerke van gebeure, vorms, voorwerpe en die omgewing te kwantifiseer. Meting hou direk verband met die leerder se wetenskaplike, tegnologiese en ekonomiese wêreld, en stel die leerder in staat om die volgende te doen:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1. Sinvolle skattings te maak</td>
<td>• Leerders ontdek die eienskappe van lengte, volume, massa, oppervlakte en tyd aangeleer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2. Bedag te wees op die redelikheid van afmetings/lesings en resultate</td>
<td>• Leerders gebruik informele eenhede om die eienskappe van vorms en voorwerpe met te meet, soos byvoorbeeld</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Leerders vergelyk verschillende hoeveelhede deur woordeskat soos langer/swaarde/korter, ensovoorts te gebruik</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Leerders word aan standaardmates blygestel, soos gram, kilogram, milliliter, liter, sentimeter en meter.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Voordat daar met aktiwiteite wat oor tyd handel, voortgegaan kan word, moet die leerder se begrip van tydsverloop ontwikkel word.

**KURRIKULUM EN ASSESSERINGSBELEIDSVERKLARING (KABV)**
**WISKUNDE-INHOUDSKENNIS**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Algemene inhoudsfokus</th>
<th>Spesifieke inhoudsfokus vir die grondslagfase</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Die studie van datahantering ontwikkel die volgende vaardighede by die leerder: Die vermoë om:</td>
<td>Die fokus in die onderrig en leer van datahantering in die grondslagfase is op sortering van voorwerpe en data op verschillende maniere, gebaseer op die eienskappe van die voorwerpe of data.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• te versamel</td>
<td>• Daar word van leerders verwag om prent- en staafgrafieke te kan teken, en te kan interpreteer, deur een-tot-een-ooreenstemming van die gegewe data.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• te organiseer</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• voor te stel;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• te ontleed; en</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• gegewe data te interpreteer.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 2.6 GEWIG VAN INHOUDSAREAS

Die gewig van die wiskunde-inhoudsareas het 'n tweeledige doel: Eerstens gee die gewig 'n aanduiding van die tydsduur wat benodig word om die inhoud te onderrig en onderskeid te leer. Tweedens gee die gewigsaanduiding riglyne om die inhoud van assessering eweredig te versprei. Die gewig van die inhoud is nie dieselfde vir elke graad in die grondslagfase nie.

**Tabel 2.2 Gewig van inhoudsareas in die grondslagfase**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsareas</th>
<th>Gewig van inhoudsareas in die grondslagfase</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe*</td>
<td>65%                  60%              58%</td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funskies en algebra</td>
<td>10%                  10%              10%</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>11%                  13%              13%</td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>9%                  12%              14%</td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>5%                  5%              5%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>100%</strong>          <strong>100%</strong>           <strong>100%</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*In graad R-3 is dit belangrik dat die inhoudsarea, Getalle, bewerkings en verwantskappe die hooffokus van wiskunde uitmaak. Leerders behoort die grondslagfase met 'n grondige kennis van getalbegrip en rekenvaardigheid (bewerkingsvaardigheid) te verlaat. Die doel daarvan is dat leerders met vertroue en toereikend met getalle en bewerkings kan werk. Om hierdie rede is die tydtoekening vir getalle, bewerkings en verwantskappe verhoog. Die meeste van die werk aan patrone behoort op getalpatrone te fokus om die leerders se getalvaardighede te verbeter.

### 2.7 WISKUNDE IN DIE GRONDSLAGFASE

Grondslagfase-wiskunde vorm 'n oorgangsfase tussen die kind se voorskoolse lewe en die wêreld daarbuite aan die een kant, en met die abstrakte wiskunde van die latere grade aan die ander kant. In die vroeër grade behoort die leerders aan wiskundige aktiwiteite bloot gestel te word, sodat hulle se deur middel van kommunikasie hul wiskundige denke kan optek. Die tyd wat aan wiskunde bestee word, het 'n direkte invloed op die leerder se ontwikkeling van wiskundige koncepte en vaardighede. Leerders behoort nie net besig gehou te word nie, maar moet gefokus met wiskunde besig wees soos wat in die kurrikulum gestipuleer word.
2.7.1 Voorgestelde riglyne vir klaskamerbestuur

Al die tyd wat vir wiskunde toegewys is, moet as een periode beskou word. Die volgende is belangrik vir elke wiskunde-periode:

- **Klasaktiwiteite**
  - Hoofrekene (Mental Maths)
  - Vaslegging van begrippe
  - Klaskamerorganisasie (toewysings van individuele aktiwiteite)

- **Werk in groepe**
  - Tel
  - Die ontwikkeling van getalbegrip (mondelinge en praktiese aktiwiteite)
  - Probleemoplossing (mondelinge en praktiese aktiwiteite)
  - Geskrewe take
  - Ontwikkeling van rekenvaardighede (mondelinge en praktiese aktiwiteite)
  - Ruimte en vorm
  - Meting
  - Datahantering

- **Selfstandige werk**

Leerders oefen en lê begrippe vas wat in klassikale, sowel as in groeponderrig aangeleer is.

Klasaktiwiteite: Die fokus is vir minstens 20 minute per dag op hoofrekene, die vaslegging van begrippe en die toewysing van selfstandige leer. Dit vind aan die begin van die wiskunde-periode plaas. Tydens hierdie periode sal die opvoorder ook met die hele klas werk en die naam van die dag, die datum, die weer, asook die aanwesigheidsregister sal behandel word. Hoofrekene sluit kort, mondelinge aktiwiteite in, soos watter getal voor/na 8 kom; hoeveel 2 meer/minder as 8 is; 4+2; 5+2, 6+2, ensovoorts. Tydens hierdie periode kan die opvoorder ook meer uitdagende begrippe vaslê. Dit is belangrik dat die opvoorder algemene, sowel as selfstandige aktiwiteite, wat hulle op hul eie kan doen, aan die leerders toeken, terwyl sy met ’n kleiner groep besig is.

Groepwerk: Dit is die effektiefste wanneer die opvoorder met ’n kleiner groep leerders (8 tot 12) van dieselfde vaardigheidsvlak, by haar op die mat, of by hul tafels werk, terwyl die res van die klas met selfstandige aktiwiteite besig is. Die opvoorder werk mondeling en prakties met die leerders, en aktiwiteite sluit die volgende in: telwerk, skatting, vaslegging van getalbegrip en probleemoplossing, asook aktiwiteite wat patrone, ruimte en vorm, meting en datahantering behels. Hierdie aktiwiteite moet baie deeglik beplan word.

Om leer goed vas te lê, behoort skriftelike werk (werkboeke, werkkaarte en klaswerkboeke), waar moontlik, deel van groepwerk uit te maak. Leerders behoort skryfinstrumente en skryfmateriaal vir hul probleemoplossingsaktiwiteite tot hul beskikking te hê. Die groepsessies behoort baie interaktief te wees, en leerders moet aangemoedig word om te doen, te praat en te demonstreer om hul wiskundige denke te ontwikkel.
Opvoeders moet versigtig wees dat hulle nie die stadige leerders onderskat nie; hulle moet ook uitgedaag word. Dit is makliker vir die opvoeder om die moeilikheidsgraad van die leerders dieselfde te hou wanneer die leerders op min of meer dieselfde vaardigheidsvlak is. Gemengde vaardigheidsgroepes kan wel tydens die volgende aktiwiteite gebruik word: konstruksie, meting, patrone, sortering of speletjies.

**Selfstandige werk:** Terwyl die opvoeder met groepwerk op die mat besig is, behoort die res van die klas met doelgerigte aktiwiteite volgens vaardigheidsvlaakke, besig te wees. Hierdie aktiwiteite behoort op ’n gedifferensieerde manier vir verschillende vaardigheidsvlakke voorsiening te maak. Selfstandige aktiwiteite kan die volgende insluit:

- aktiwiteite in werkboeke;
- gedifferensieëreerde werkkaarte vir telwerk, probleemoplossing en vaslegging van bewerkings
- wiskunde-speletjies soos ludo, domino’s en legkaarte
- aktiwiteite wat konstruksie, sortering, patroonontwerp en meting insluit

In die wiskunde-periode moet daar vir leerders wat leerhindernisse ondervind, sowel as vir verrykingsaktiwiteite vir gevorderde leerders voorsiening gemaak word.

Die leerders wat selfstandig werk, sowel as die groepwerk behoort waargeneem te word en deur die opvoeder gemerk en nagegaan word as deel van die formele, sowel as die informele assessoringsaktiwiteite.

Noukeurige vordering van die leerders se terugvoering (prakties/mondeling/skriftelik) stel die opvoeder in staat om deurlopende assessering te doen, sowel as om leerders se vordering te moniteer. Hierdeur kan die nodige ondersteuning aan leerders met leerhindernisse gegee word.

2.7.2 Leerders wat leerhindernisse in wiskunde ondervind

Dit is belangrik dat leerders wat leerhindernisse ondervind meer tyd gegun moet word om met konkrete voorwerpe te werk, en hul leeraktiwiteite behoort meer prakties gereg te wees. Daar behoort langer met konkrete apparaat gewerk te word voordat daar na die semi-konkrete werk oorgegaan word. Indien daar te vroeg tot die abstrakte oorgegaan word, mag dit tot groot frustrasie en regressie vir die leerder lei. Hierdie leerders mag mag meer leertyd in die volgende areas nodig hê:

- die voltooiing van assessoringsaktiwiteite en take;
- die verkryging van denkvaardighede (eie strategieë)

Die hoeveelheid aktiwiteite wat voltooi moet word, moet aangepas word, sonder om die nodige vaardighede en begrippe in te boet.

2.7.3 Hoofrekene (Mental Maths)

Hoofrekene vorm ’n definitiewe en integrale deel van die kurrikulum. Die getalkombinasies en vermenigvuldingstabelle wat leerders behoort te ken, en vinnig te kan antwoord, word vir elke graad aangedui. Hoofrekene word ook intensief by optel gebruik om hoër getalgebiede deur oorslaat en aktiwiteite soos om op en af op ’n getalleer (number ladder) te beweeg, te bemeester. Die graad 3-opvoeders sal byvoorbeeld ’n aktiwiteit gee waar die volgende gevra word: *Begin by 796. Maak dit 7 meer. Ja, dit is 803. Maak dit nou 5 minder. Ja, dit is 798. Maak dit 10 meer, 2 meer, 90 meer of 5 minder*, ensovoorts. Hierdie aktiwiteite help die leerder om ’n denkbeeldige getallelyn te vorm.
WISKUNDE GRAAD R

Wanneer hoofrekenactiviteite gedoen word, moet opvoeders nie leerders dwing om hoofrekene te doen wat hulle nie kan baasraak nie – konkrete apparate behoort altyd beskikbaar wees vir leerders wat dit mag benodig.

2.8 GRAAD R

Die benadering ten opsigte van wiskunde behoort altyd geïntegreerd te wees, en gebaseer op die leer-deur-te-speel-onderrig. Die onderwyser moet proaktief optree en eerder ’n tussenganger as ’n fasiliteerder wees. Die onderwyser benut veral insidente leergeleenthede wat spontaan tydens ’n reeks leerdersgesentreerde aktiwiteite, soos vryspel in die fantasiehoekies en aktiewe blokspel, voorkom. Dit vind gedurende onderwysergerigte aktiwiteite soos sand- en waterspel plaas, asook tydens onderwysergerigte aktiwiteite soos telwerk, getalbegrip, ruimte en vorm, patrone, tyd, en ander ontlukende wiskunde-aktiwiteite. Hoewel kleur opsigself nie ’n wiskundige konsep is nie, kan dit gebruik word om wiskunde-begrippe soos sortering, groepering en klasifisering te bevorder.

Alle aspekte van graad R wat die klaskameromgewing, en leer en onderrigpraktyk insluit, behoort die holistiese ontwikkeling van die kind te bevorder. Die ontwikkeling wat ’n integrale deel van ontwikkelende wiskunde vorm, sluit kognitiewe ontwikkeling (probleemoplossing, logiese denke en redenering), taalontwikkeling (woordeskat van wiskunde), perseptuele motoriese, sowel as emosionele en sosiale ontwikkeling in. Al hierdie aspekte kan deur stories, liedjies, versies en vingerbordspeletjies, asook waterspel, opvoedkundige speelgoed, konstruksie en ontdekkingsaktiwiteite (massa, tyd, volume, meting, en fantasiespel, buitespel en speelgrondspeletjies soos Wolf, Wolf hoe laat is dit? ontwikkel word. Verskillende spelpies kan ook wiskundige aspekte insluit, byvoorbeeld meting tydens koskook en baktyd, en telwerk tydens inkopietyd. By die verkryging van ontlukende wiskunde en verwante wiskundige begrippe behoort die onderrigpraktyke waar kinders deur drie stadiums van leer beweeg, nagekom te word. Die drie stadiums is die volgende:

- die kinesteties stadium (begrippe word deur die lyf en sintuie ervaar)
- die konkrete stadium (3-D), die gebruik van ’n verskeidenheid voorwerpe soos blokkies, proppe, stokkies en ander voorwerpe in die omgewing;
- geskrewe voorstellings (semi-konkrete voorstellings deur die gebruik van tekeninge, paskaarte, ensovoorts)

In graad R word die rooster ’n dagprogram (sien Figuur 1) genoem en dit bestaan uit drie hoofkomponente, naamlik:

- onderwysergerigte aktiwiteite;
- roetine; en
- kindgesentreerde aktiwiteite, of vryspel.
Figuur 1: Graad R dagprogram (vanaf 7:30 – 13:00)
Daar moet deurgaans op hierdie aspekte van die dagprogram klem gelê word om die ontlukande wiskunde op ‘n spontane en genotvolle manier aan te bied. Daar kan in die meeste kringe op wiskunde gefokus word. Gedurende die ogendkriing waar leerders bymekaar kom vir onder ander die afmerk van die register, word ‘n gulde geleentheid geskep om met getalle te werk. Ander kringe, soos wiskunde-, perseptuele, musiek-en-beweging, en wetenskapkriinge kan ook ‘n wiskundige fokus hê.

Skeppende aktiwiteite kan ook ‘n wiskundige fokus hê deur byvoorbeeld meetkundige vorms soos sirkels of vierkante te gebruik om ‘n collage te maak, of om ‘n patroon te ontwerp wat as ‘n raam vir ‘n prent dien. Die onderwyser se kennis en inisiatief bepaal die optimale leerpotensiaal.

- **Roetine** bied uitstekende geleentheid vir die insidentele bevordering van verskeie wiskundevaardighede. In plaas daarvan om die leerders doelloos in ‘n ry te laat staan en wag om badkamer toe te gaan, kan die onderwyser hierdie tyd gebruik om tel te bevorder. Die leerders kan woordspeletjies speel, soos ‘Ek sien met my twee klein ogies...’., of deur hul wiskundige woordeskat uit te brei, byvoorbeeld: Wie staan eerste/laaste in die ry? Snoep-en opruimtyd bied soortgelyke geleentheid as die onderwyser die leerders aanmoedig om prettige wiskunde-speletjies te speel.

- Gedurende vryspel kan die onderwyser ontluikende wiskunde-vaardighede bevorder; eerstens deur die strukturering van die vryspelarea. Die onderwyser bied geleenthede wat op die soort leerleerlinge gegrond is wat hy/sy graag wil bevorder. Buitevryspel soos om op ‘n houtklimraam te speel, of op ‘n fietsbaan te ry, bied geleentheid vir die bevordering van ruimtelike oriëntering, soos die kruising van die middellyn (een van die belangrike perseptuele-motoriese vaardighede wat vir wiskunde-woordeskaf, soos op/af, bo/onder, vinnig/stadig, hoog/laag, ensovoorts, nodig is). Sand- en waterspel bevorder rigting en lateraliteit (dit skakel met getal- en letterformasies, en ook om van links na regs te lees).

In ’n gebalanseerde, buigbare, wiskunde- en taalryke daaglikse program word leergeleenthede reg deur die dag aangebied. Terselfdertyd word belangrike beginsels wat die vroeë leer versterk, ingeskerp. Jong kinders leer die beste deur beweging (kineteties) en dan deur interaksie met konkrete materiaal (driedimensionele leer) voordat die oorgang na papier- en potloodaktiwiteite (tweedimensionele aktiwiteite) plaasvind.

Assessering in graad R is informeel van aard en leerders moet nie aan ‘n toetssituasie blootgestel word nie; daarom is daar nie assesseringsaktiwiteite in die Nasionale Kurrikulum- en Assesseringsbeleidsverklaring (KABV) vir graad R ingesluit nie. Elke aktiwiteit wat vir assessering gebruik word, is versigtig beplan sodat ‘n verskeidenheid vaardighede geïntegreer word. Assessering in graad R vind meestal deur middel van waarneming plaas waartydens die onderwyser die bevindinge van die assessering op ‘n kontrolelys afmerk en aanteken; sodoende word ‘n volledige prentjie van elke leerder se sterkpunte en leerhindernisse geleidelik gedurende die jaar gevorm. Dit bied geleentheid om leerhindernisse te hanteer en sterkpunte te bevorder.

In graad R word die meeste assesseringstake deur die onderwyser waargeneem en op ‘n waarnemingslys aangetekene.

Teen die einde van die jaar beskik die onderwyser oor ‘n holistiese beeld van elke leerder wat sterk- en swakpunte
insluit. Dit word geleidelik deur die jaar opgebou en bied die geleentheid om uitdagings die hoof te bied en leerders se sterkpunte te bevorder.

Waak teen 'n te gestrukturereerde klaskamer in graad R, want dit is nie bevorderlik vir die aanleer van wiskundige vaardighede nie. Graad R behoort nie 'n afgewaterde graad 1 klas te wees nie. Dit behoort 'n eie karakter te hê en moet op 'n wyse gebaseer wees waarop hulle die kennis, vaardighede, waardes en houdings in hul eie wêreld ervaar.

2.9 AANBEVOLE HULPBRONNE VIR DIE GRONDSLAGFASE WISKUNDEKLASKAMER

- Tellers
- Groot dobbelstene
- Groot telraam
- Lengtekaat
- Groot 1 – 100 en 101 – 200 getalkaarte (100-blok)
- Verskillende getallelyne (vertikaal en horisontaal)
- 'n Pak spreikaarte (flard cards)
- Speelgeld – munte en note
- 'n Kalender vir die betrokke jaar
- 'n Analoog muurhorlosie
- 'n Balanseerskaal
- Boublokke
- Modelleerklei
- 'n Verskeidenheid kartondose van verskillende groottes en vorms
- 'n Verskeidenheid plastiekbottels en houers om inhoudte te vergelyk en te beskryf
- Goeie voorbeeld van 'n sfeer (bal), reghoekige prisma, (soos tandepastadosie), kubus, keël, piramide en silinder (opvoeder kan dit ook self maak)
- 'n Aantal plastiek- of kartonvierkante, verskillende reghoekte, sirkels, verskillende driehoekte – van verskillende groottes
- Wiskunde-speletjies, byvoorbeeld Ludo, slangetjies en leertjies, legkaarte, domino's en tangramme, ensovoots
- Noodsaaklik vir graad R en graad 1:
  - areas vir sand- en waterspel
  - apparate vir klim en klouter, balansering, swaaië en springtoue
  - 'n speelwinkel waar alledaagse goedere met speelgeld aangekoop kan word
  - 'n verskeidenheid opvoedkundige speletjies
  - boublokke
AFDELING 3: INHOUDSPESIFIKASIES EN VERDUIDELIKING

3.1 INLEIDING

In die *Algemene Opvoeding en Opleidingsband* is daar vyf inhoudsareas in wiskunde:

- Getalle, bewerkings en verwantskappe
- Patrone, funksies en algebra
- Ruimte en vorm (Meetkunde)
- Meting
- Datahantering

Elke inhoudsarea is in wiskundige onderwerpe ingedeel. In ruimte en vorm in die grondslagfase is daar byvoorbeeld een onderwerp wat tweedimensionele vorms is. Begrippe en vaardighede is in elke onderwerp gespesifiseer. In Afdeling 3 in die grondslagfase wiskunde-dokument word die wiskunde-inhoud vervolgens gespesifiseer en verduidelik:

3.2 SPESIFISERING VAN INHOUDE WAT PROGRESSIE AANDUI

Die fase-oorsig toon die spesifikasie van begrippe en vaardighede, sowel as progressie van graad R tot 3 aan. Die grade-oorsigtabelle toon die progressie van begrippe en vaardighede aan wat oor die vier kwartale van die jaar versprei is.

In opeenvolgende grade is daar ooreenkomste ten opsigte van begrippe en vaardighede in bepaalde onderwerpe. Die indeling van die inhoud dien as riglyne vir progressie. Die inhoudspesifisasiestand moet in samehang met die inhoudsindeling gelees word.

Die *grondslagfase-oorsig* soos in die onderstaande tabelle uiteengesit, toon progressie in die inhoudsareas; Getalle, bewerkings en verwantskappe, Patrone, funksies en algebra, Ruimte en vorm (Meetkunde), Meting en Datahantering aan wat oor graad R tot 3 versprei is soos wat dit in die onderstaande tabelle aangedui word:
**GROENDLAGFASE-OORSIG**

GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE

**Progressie van getalle, bewerkings en verwantskappe**

- Getalle, bewerkings en verwantskappe dui progressie op drie maniere aan:
  - Die getalreekse verhoog
  - Verskillende soorte getalle word bekendgestel
  - Die berekeningstrategieë verander

- Soos wat die getalreekse vir berekeninge tot by graad 3 verhoog, behoort die leerders doeltreffende strategieë vir berekeninge te ontwikkel

- Kontekstuele probleme by getalreekse van verskillende grade, asook die rekenvaardighede van die leerders, moet in ag geneem word

### ONDERWERPE GRAAD R GRAAD 1 GRAAD 2 GRAAD 3

**GETALBEGRIIPONTWIKKELING: Tel in heelgetalle**

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tel konkrete voorwerpe</td>
<td>Tel konkrete voorwerpe</td>
<td>Tel konkrete voorwerpe</td>
<td>Tel konkrete voorwerpe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Skat en tel ten minste 10 alledaagse voorwerpe akkuraat.</td>
<td>Skat en tel ten minste 50 alledaagse voorwerpe akkuraat.</td>
<td>Skat en tel tot ten minste 200 alledaagse voorwerpe akkuraat.</td>
<td>Skat en tel tot ten minste 1000 alledaagse voorwerpe akkuraat.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| Tel in ene aan (en terug) vanaf 1 tot by 10; Gebruik getalrympies en liedjies. | Tel in ene aan (en terug) vanaf enige getal tussen 0 en 100. Tel aan in:  
  - tiene vanaf enige veelvoud van 10 tussen 0 en 100  
  - vyfs vanaf enige veelvoud van 5 tussen 0 en 100  
  - twees vanaf enige veelvoud van 2 tussen 0 en 100  
  - Sê en gebruik getalname in bekende konteks. | Tel aan en terug in:  
  - ene vanaf enige getal tussen 0 en 200  
  - tiene vanaf enige veelvoud van 10 tussen 0 en 200  
  - vyfs vanaf enige veelvoud van 5 tussen 0 en 200  
  - twees vanaf enige veelvoud van 2 tussen 0 en 200  
  - dries vanaf enige veelvoud van 3 tussen 0 en 200  
  - viers vanaf enige veelvoud van 4 tussen 0 en 200  
  - 20's, 25's, 50's, en 100de tot ten minste 1000 | Tel aan en terug in:  
  - ene vanaf enige getal tussen 0 en 1000  
  - tiene vanaf enige veelvoud van 10 tussen 0 en 1000  
  - vyfs vanaf enige veelvoud van 5 tussen 0 en 1000  
  - twees vanaf enige veelvoud van 2 tussen 0 en 1000  
  - dries vanaf enige veelvoud van 3 tussen 0 en 1000  
  - viers vanaf enige veelvoud van 4 tussen 0 en 1000  
| Tel aan en terug in:  
  - ene vanaf enige getal tussen 0 en 1000  
  - tiene vanaf enige veelvoud van 10 tussen 0 en 1000  
  - vyfs vanaf enige veelvoud van 5 tussen 0 en 1000  
  - twees vanaf enige veelvoud van 2 tussen 0 en 1000  
  - dries vanaf enige veelvoud van 3 tussen 0 en 1000  
  - viers vanaf enige veelvoud van 4 tussen 0 en 1000  
| Tel aan en terug in:  
  - ene vanaf enige getal tussen 0 en 1000  
  - tiene vanaf enige veelvoud van 10 tussen 0 en 1000  
  - vyfs vanaf enige veelvoud van 5 tussen 0 en 1000  
  - twees vanaf enige veelvoud van 2 tussen 0 en 1000  
  - dries vanaf enige veelvoud van 3 tussen 0 en 1000  
  - viers vanaf enige veelvoud van 4 tussen 0 en 1000  
  - 20's, 25's, 50's, en 100de tot ten minste 1000 |
<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GETALBEGRIPIONTWIKKELING: Voorstelling van heelgetalle</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>1.3</strong></td>
<td><strong>Getal simbole en getalname</strong></td>
<td><strong>Herken, identifiseer en lees getalle</strong></td>
<td><strong>Herken, identifiseer en lees getalle</strong></td>
<td><strong>Herken, identifiseer en lees getalle</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalsimbale 1 tot 10</td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalsimbale 1 tot 100</td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalsimbale 1 tot 200</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 1 tot 10</td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 1 tot 100</td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 0 tot 100</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 1 tot 10</td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 1 tot 100</td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 0 tot 100</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Herken, identifiseer en lees getalname 1 tot 10</td>
<td>• Skryf getalname 1 tot 10</td>
<td>• Skryf getalname 0 tot 100</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>GETALBEGRIPIONTWIKKELING: Beskryf, vergelyk en orden heelgetalle</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>1.4</strong></td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden getalle</strong></td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden versamelings voorwerpe tot 10.</strong></td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden voorwerpe tot 20</strong></td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden voorwerpe tot 100</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Beskryf heelgetalle tot 10</td>
<td>• Beskryf en vergelyk versamelings voorwerpe groot, klein, groter as, kleiner as, meer as, minder as, gelyk aan, eew veel, die meeste, die minste is, tot 10</td>
<td>• Beskryf en vergelyk versamelings voorwerpe die meeste, die minste en dieselfde</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Vergelyk watter twee van die gegewe versamelings voorwerpe groot, klein, groter as, kleiner as, meer as, minder as, gelyk aan, eew veel, die meeste, die minste is, tot 10</td>
<td>• Beskryf en order versameling voorwerpe van die meeste tot die minste en van die minste tot die meeste</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Ordener meer as twee gegewe versamelings voorwerpe vanaf die kleinste tot die grootste tot 10.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
## GETALBEGRIPIONTWIKKELING: Beskryf, vergelyk en orden heelgetalle

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.4</strong> Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>• Beskryf, vergelyk en orden voorwerpe tot 20</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden voorwerpe tot by 99</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden voorwerpe tot by 999</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Beskryf en vergelyk heelgetalle kleiner as, groter as, meer as, minder as, dieselfde as, gelyk is aan</td>
<td>• Heelgetalle tot 99, gebruik kleiner as, groter as, meer as, minder as en gelyk aan</td>
<td>• Heelgetalle tot 999, gebruik kleiner as, groter as, meer as, minder as en gelyk aan.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Beskryf en orden heelgetalle van die kleinste tot die grootste, en van die grootste tot die kleinste</td>
<td>• Beskryf en orden heelgetalle tot 99 van die kleinste tot die grootste, en van die grootste tot die kleinste</td>
<td>• Beskryf en orden heelgetalle tot 999 van die kleinste tot die grootste, en van die grootste tot die kleinste</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Beskryf en orden voorwerpe tot 20</td>
<td>• Plaas voorwerpe in ’n lyn van die eerste tot die tiende, of van die eerste tot die laaste, byvoorbeeld eerste, tweede, derde ... tot tiende en laaste</td>
<td>• Plaas voorwerpe in ’n lyn van eerste tot twintigste, of van eerste tot laaste, byvoorbeeld eerste, tweede, derde ... twintigste</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik getalle om rangorde, plek of posisie aan te dui</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ontwikkel bewusheid van rangordes, byvoorbeeld eerste, tweede, derde ... tot sesde en laaste.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## GETALBEGRIPIONTWIKKELING: Plekwaarde

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.5</strong> Plekwaarde</td>
<td>Begin die plekwaarde van ten minste 2-syfergetalle tot 20 herken</td>
<td>Herken die plekwaarde van ten minste 2-syfergetalle tot 99</td>
<td>Herken die plekwaarde van 3-syfergetalle tot 999</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Opbreek van 2-syfergetalle in veelvoude van 10 en ene/eenhede tot 20.</td>
<td>• Opbreek van 2-syfergetalle in veelvoude van 10 en ene/eenhede tot 99</td>
<td>• Opbreek van 3-syfergetalle in veelvoude van 100de, veelvoude van 10 en ene/eenhede tot 999</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken die plekwaarde van 3-syfergetalle tot 999</td>
<td>• Identfiseer en benoem die waarde van elke getal</td>
<td>• Identfiseer en benoem die waarde van elke getal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ONDERWERPE</td>
<td>GRAAD R</td>
<td>PROBLEMOPLOSSING IN KONTEKS</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>---------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1.6</td>
<td>PROBLEMOPLOSSINGS-TEGNIEKE</td>
<td>Los probleme (storiesomme) in konteks op en verdieuk die oplossing van die probleem deur op- en aftrek te gebruik met antwoorde tot 10.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1.7</td>
<td>OPTEL EN AFTREK</td>
<td>Los probleme (storiesomme) in konteks op en verdieuk die oplossing van die probleem deur op- en aftrek te gebruik met antwoorde tot 20.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1.8</td>
<td>HERHAALDE OPTEL</td>
<td>Los probleme (storiesomme) in konteks op en verdieuk die oplossing van die probleem deur herhaalde op- en aftrek te gebruik met antwoorde tot 50.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1.9</td>
<td>GELOMGELIKE WAG OPVELT</td>
<td>Groep en gelyke verdieking wat tot deling lei.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1.10</td>
<td>VERDELING WAT BREUK IS</td>
<td>Verduidelik en los praktiese probleme wat breuk is, wat tot oplosings van eenheidsbreuke leid.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
## Geld

**Graad R**
- Ontwikkel 'n bewustheid van Suid-Afrikaanse muntstukke en banknote
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10 en R20)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R20 insluit, en kleingeld tot 20c
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10, R20, R50)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R99 insluit, en kleingeld tot 90c
- Herken en identifiseer al die Suid-Afrikaanse muntstukke en banknote
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld in rand en sent insluit
- Omskakeling van rand na sent

**Graad 1**
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10 en R20)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R20 insluit, en kleingeld tot 20c
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10, R20, R50)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R99 insluit, en kleingeld tot 90c
- Herken en identifiseer al die Suid-Afrikaanse muntstukke en banknote
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld in rand en sent insluit
- Omskakeling van rand na sent

**Graad 2**
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10, R20, R50)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R20 insluit, en kleingeld tot 20c
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10, R20, R50)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R99 insluit, en kleingeld tot 90c
- Herken en identifiseer al die Suid-Afrikaanse muntstukke en banknote
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld in rand en sent insluit
- Omskakeling van rand na sent

**Graad 3**
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10, R20, R50)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R20 insluit, en kleingeld tot 20c
- Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse muntstukke (5c, 10c, 20c, 50c, R1, R2, R5) en banknote (R10, R20, R50)
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld tot R99 insluit, en kleingeld tot 90c
- Herken en identifiseer al die Suid-Afrikaanse muntstukke en banknote
- Los geldprobleme op wat totale en kleingeld in rand en sent insluit
- Omskakeling van rand na sent

## Teknieke (Methodes of strategieë)

**Graad R**
- Gebruik die volgende tegnieke wanneer berekeninge gedoen word:
  - tekeninge of konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
  - opbou en afbreek van getalle
  - verdubbeling en halvering
  - getallelyn

**Graad 1**
- Gebruik die volgende tegnieke wanneer berekeninge gedoen word:
  - tekeninge of konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
  - opbou en afbreek van getalle
  - verdubbeling en halvering
  - getallelyn

**Graad 2**
- Gebruik die volgende tegnieke wanneer berekeninge gedoen word:
  - tekeninge of konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
  - opbou en afbreek van getalle
  - verdubbeling en halvering
  - getallelyn

**Graad 3**
- Gebruik die volgende tegnieke wanneer berekeninge gedoen word:
  - tekeninge of konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
  - opbou en afbreek van getalle
  - verdubbeling en halvering
  - getallelyn

## Optel en aftrek

**Graad R**
- Los mondelinggestelde optel- en aftrekprobleme op met antwoorde tot ten minste 10.
  - Optel tot 20
  - Aftrek vanaf 20
  - Gebruik toepaslike simbole (+, –, =, )

**Graad 1**
- Los mondelinggestelde optel- en aftrekprobleme op met antwoorde tot ten minste 10.
  - Optel tot 20
  - Aftrek vanaf 20
  - Gebruik toepaslike simbole (+, –, =, )

**Graad 2**
- Los mondelinggestelde optel- en aftrekprobleme op met antwoorde tot ten minste 10.
  - Optel tot 20
  - Aftrek vanaf 20
  - Gebruik toepaslike simbole (+, –, =, )

**Graad 3**
- Los mondelinggestelde optel- en aftrekprobleme op met antwoorde tot ten minste 10.
  - Optel tot 20
  - Aftrek vanaf 20
  - Gebruik toepaslike simbole (+, –, =, )

## Herhaalde optel wat tot vermenigvuldiging lei

**Graad R**
- Herhaalde optel met dieselfde getal tot 20
- Gebruik toepaslike simbole (+, =, )
- Vermengingvuldig getalle 1 tot 10 met 2, 3, 4, 5, 10 tot ‘n totaal van 100
- Gebruik toepaslike simbole

**Graad 1**
- Herhaalde optel met dieselfde getal tot 20
- Gebruik toepaslike simbole (+, =, )
- Vermengingvuldig getalle 1 tot 10 met 2, 3, 4, 5, 10 tot ‘n totaal van 100
- Gebruik toepaslike simbole

**Graad 2**
- Herhaalde optel met dieselfde getal tot 20
- Gebruik toepaslike simbole (+, =, )
- Vermengingvuldig getalle 1 tot 10 met 2, 3, 4, 5, 10 tot ‘n totaal van 100
- Gebruik toepaslike simbole

**Graad 3**
- Herhaalde optel met dieselfde getal tot 20
- Gebruik toepaslike simbole (+, =, )
- Vermengingvuldig getalle 1 tot 10 met 2, 3, 4, 5, 10 tot ‘n totaal van 100
- Gebruik toepaslike simbole

## Deling

**Graad R**
- Deel getalle tot 100 deur 2, 3, 4, 5, 10
- Gebruik toepaslike simbole

**Graad 1**
- Deel getalle tot 100 deur 2, 3, 4, 5, 10
- Gebruik toepaslike simbole

**Graad 2**
- Deel getalle tot 100 deur 2, 3, 4, 5, 10
- Gebruik toepaslike simbole

**Graad 3**
- Deel getalle tot 100 deur 2, 3, 4, 5, 10
- Gebruik toepaslike simbole
<table>
<thead>
<tr>
<th>GRAAD 1</th>
<th>Getalbegrip: Getalgebied 20</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>▪️ Noem die getal voor en na die gegewe getal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>▪️ Orden in 'n gegee stel gesorteerde getalle</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>▪️ Vergelyk die getalle tot 20 en sê of die getal een of twee meer of minder is</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>GRAAD 2</th>
<th>Getalbegrip: Getalgebied 99</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>▪️ Noem die getal voor en na die gegewe getal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>▪️ Orden 'n gegewe stel gesorteerde getalle</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>▪️ Vergelyk getalle tot 99 en sê of die getal een of twee meer of minder is</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>GRAAD 3</th>
<th>Getalbegrip: Getalgebied 1000</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>▪️ Orden in 'n gegee stel gesorteerde getalle</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>▪️ Vergelyk die getalle tot 1000 en sê of die getal een of twee meer of minder is</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerpe</th>
<th>Hoofreken</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1:16</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vinnige herroeping:</th>
<th>Rekenstrategieë</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herroep optel en aftrek kombinaties tot 10</td>
<td>• Gebruik die volgende berekeningstrategieë om optel en aftrek doeltreffend te doen:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voeg by of trek veelvoude van 10 af vanaf 0 to 100</td>
<td>• Begin by die grootste getal en tel aan of terug</td>
</tr>
<tr>
<td>• Vermenigvuldigingstafels van die getalle:</td>
<td>• Getallelyn</td>
</tr>
<tr>
<td>- 2 x tafel met antwoorde tot by 20</td>
<td>• Verdubbeling en halvering</td>
</tr>
<tr>
<td>- 10 x tafel met antwoorde tot by 100</td>
<td>• Opbou en afbreek van getalle</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deelingsfaktore van getalle...</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 20 wat deelbaar deur 2 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen vermenigvuldig en deling</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 100 wat deelbaar deur 10 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vinnige herroeping:</th>
<th>Rekenstrategieë</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herroep optel en aftrek kombinaties tot 20</td>
<td>• Gebruik die volgende berekeningstrategieë om optel en aftrek doeltreffend te doen:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voeg by of trek veelvoude van 10 af vanaf 0 tot by 100</td>
<td>• Begin by die grootste getal en tel aan of terug</td>
</tr>
<tr>
<td>• Vermenigvuldigingstafels van die getalle:</td>
<td>• Getallelyn</td>
</tr>
<tr>
<td>- 2 x tafel met antwoorde tot by 20</td>
<td>• Verdubbeling en halvering</td>
</tr>
<tr>
<td>- 10 x tafel met antwoorde tot by 100</td>
<td>• Opbou en afbreek van getalle</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deelingsfaktore van getalle...</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 20 wat deelbaar deur 2 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen vermenigvuldig en deling</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 100 wat deelbaar deur 10 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vinnige herroeping:</th>
<th>Rekenstrategieë</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herroep optel en aftrek kombinaties tot 10</td>
<td>• Gebruik die volgende berekeningstrategieë om optel en aftrek doeltreffend te doen:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voeg by of trek veelvoude van 10 af vanaf 0 tot by 100</td>
<td>• Begin by die grootste getal en tel aan of terug</td>
</tr>
<tr>
<td>• Vermenigvuldigingstafels van die getalle:</td>
<td>• Getallelyn</td>
</tr>
<tr>
<td>- 2 x tafel met antwoorde tot by 20</td>
<td>• Verdubbeling en halvering</td>
</tr>
<tr>
<td>- 10 x tafel met antwoorde tot by 100</td>
<td>• Opbou en afbreek van getalle</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deelingsfaktore van getalle...</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 20 wat deelbaar deur 2 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen vermenigvuldig en deling</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 100 wat deelbaar deur 10 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerpe</th>
<th>Hoofreken</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1:16</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vinnige herroeping:</th>
<th>Rekenstrategieë</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herroep optel en aftrek kombinaties tot 10</td>
<td>• Gebruik die volgende berekeningstrategieë om optel en aftrek doeltreffend te doen:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voeg by of trek veelvoude van 10 af vanaf 0 tot by 100</td>
<td>• Begin by die grootste getal en tel aan of terug</td>
</tr>
<tr>
<td>• Vermenigvuldigingstafels van die getalle:</td>
<td>• Getallelyn</td>
</tr>
<tr>
<td>- 2 x tafel met antwoorde tot by 20</td>
<td>• Verdubbeling en halvering</td>
</tr>
<tr>
<td>- 10 x tafel met antwoorde tot by 100</td>
<td>• Opbou en afbreek van getalle</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deelingsfaktore van getalle...</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 20 wat deelbaar deur 2 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen vermenigvuldig en deling</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 100 wat deelbaar deur 10 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerpe</th>
<th>Hoofreken</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1:16</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vinnige herroeping:</th>
<th>Rekenstrategieë</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herroep optel en aftrek kombinaties tot 10</td>
<td>• Gebruik die volgende berekeningstrategieë om optel en aftrek doeltreffend te doen:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voeg by of trek veelvoude van 10 af vanaf 0 tot by 100</td>
<td>• Begin by die grootste getal en tel aan of terug</td>
</tr>
<tr>
<td>• Vermenigvuldigingstafels van die getalle:</td>
<td>• Getallelyn</td>
</tr>
<tr>
<td>- 2 x tafel met antwoorde tot by 20</td>
<td>• Verdubbeling en halvering</td>
</tr>
<tr>
<td>- 10 x tafel met antwoorde tot by 100</td>
<td>• Opbou en afbreek van getalle</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deelingsfaktore van getalle...</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 20 wat deelbaar deur 2 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen vermenigvuldig en deling</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 100 wat deelbaar deur 10 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerpe</th>
<th>Hoofreken</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1:16</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vinnige herroeping:</th>
<th>Rekenstrategieë</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herroep optel en aftrek kombinaties tot 10</td>
<td>• Gebruik die volgende berekeningstrategieë om optel en aftrek doeltreffend te doen:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voeg by of trek veelvoude van 10 af vanaf 0 tot by 100</td>
<td>• Begin by die grootste getal en tel aan of terug</td>
</tr>
<tr>
<td>• Vermenigvuldigingstafels van die getalle:</td>
<td>• Getallelyn</td>
</tr>
<tr>
<td>- 2 x tafel met antwoorde tot by 20</td>
<td>• Verdubbeling en halvering</td>
</tr>
<tr>
<td>- 10 x tafel met antwoorde tot by 100</td>
<td>• Opbou en afbreek van getalle</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deelingsfaktore van getalle...</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 20 wat deelbaar deur 2 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen vermenigvuldig en deling</td>
</tr>
<tr>
<td>- tot 100 wat deelbaar deur 10 is</td>
<td>• Gebruik die verwantskap tussen optel en aftrek</td>
</tr>
</tbody>
</table>
## Breuke

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.17</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Breuke</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Benoem en gebruik eenheidsbreuke in bekende kontekste wat halwes, kwarte, derdes en vyfdes insluit.</td>
<td></td>
<td>• Herken breuke in diagrammatiese vorm</td>
<td>• Herken breuke in diagrammatiese vorm</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Herken breuke in diagrammatiese vorm</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Skryf breuke as 1 halwe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Skryf breuke as 'n halwe of twee derdes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
In patrone, funksies en algebra kry leerders die geleentheid om:

- patrone in verskillende vorms te voltooi en uit te brei
- patrone te identifiseer en te beskryf.

Die beskrywing van patrone in die grondslagfase lê die basis vir leerders in die middel fase om reëls van patrone te beskryf. Dit word in algebraïese werk in die senior fase meer formeel aangebring.

### ONDERWERPE GRAAD R

#### 2.1 Meetkundige patrone

**Kopieer, brei uit en beskryf**

- Eenvoudige patrone gemaak van konkrete voorwerpe
- Eenvoudige patrone gemaak van tekeninge met lyne, vorms of voorwerpe

**Ontwerp en beskryf eie patrone**

- Met konkrete voorwerpe
- Deur tekeninge met lyne, vorms of voorwerpe

**Patrone om ons**

- Identifiseer, beskryf in woorde en kopieer meetkundige vorms
- Patrone uit die natuur
- Patrone uit die alledaagse omgewing
- Patrone uit verskillende kultuurerfenisse

### 2.2 Getalpatrone

**Kopieer, brei uit en beskryf**

- Eenvoudige getalreekse tot ten minste 100

**Ontwerp en beskryf eie patrone**

- Met konkrete voorwerpe
- Deur tekeninge met lyne, vorms of voorwerpe

**Patrone om ons**

- Identifiseer, beskryf in woorde en kopieer meetkundige vorms
- Patrone uit die natuur
- Patrone uit die alledaagse omgewing
- Patrone uit verskillende kultuurerfenisse

**Kopieer, brei uit en beskryf**

- Eenvoudige getalreekse tot ten minste 999

**Ontwerp en beskryf eie patrone**

- Met konkrete voorwerpe
- Deur tekeninge met lyne, vorms of voorwerpe

**Patrone om ons**

- Identifiseer, beskryf in woorde en kopieer meetkundige vorms
- Patrone uit die natuur
- Patrone uit die alledaagse omgewing
- Patrone uit verskillende kultuurerfenisse
<table>
<thead>
<tr>
<th>Posisie en aansig</th>
<th>Posisie en reëlings</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Posisie in ruimte en form</td>
<td>Posisie en reëlings</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Die belangrikste progressie in ruimte en form word bereik deur:

- op nuwe eigenskappe en kenmerke van vorm en voorwerpe in elke graad te fokus; en
- die vermoë om die taal ten opsigte van ruimtelike posisionering en plasing van verskillende voorwerpe te bemeester, ten einde aanwysings op informele kaarte te interpreteer.

**ONDERWERPE GRAAD R GRAAD 1 GRAAD 2 GRAAD 3**

### 3.1 Posisie, oriëntasie en aansig

<table>
<thead>
<tr>
<th>Graad</th>
<th>Woordskryf met betrekking tot posisie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GRAAD R</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 1</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 2</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Herken en pas verskillende aansigte van alledaagse voorwerpe.
- Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan.
- Volg aanwysings om in die klaskamer rond te beweeg.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Graad</th>
<th>Woordskryf met betrekking tot posisie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GRAAD R</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 1</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 2</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Posisie en reëlings

<table>
<thead>
<tr>
<th>Graad</th>
<th>Woordskryf met betrekking tot posisie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GRAAD R</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 1</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 2</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Herken en pas verskillende aansigte van alledaagse voorwerpe.
- Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan.
- Volg aanwysings om in die klaskamer rond te beweeg.

**Posisie en rigtings**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Graad</th>
<th>Woordskryf met betrekking tot posisie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>GRAAD R</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 1</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 2</td>
<td>Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Herken en pas verskillende aansigte van alledaagse voorwerpe.
- Beskryf die posisie van een voorwerp in verhouding tot ’n ander, byvoorbeeld bo-op, voor, agter, links, regs, op, af, langs aan.
- Volg aanwysings om in die klaskamer rond te beweeg.
### Wiskunde Graad R

#### ONDERWERPE

<table>
<thead>
<tr>
<th>3.2</th>
<th>Driedimensionele voorwerpe (3-D)</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### Graad R

- Herken en benoem 3-D voorwerpe in die klaskamer en in prente
  - balle
  - bokse (prisma)
  - silinders
  - keels

#### Graad 1

- Herken en benoem 3-D voorwerpe in die klaskamer en in prente
  - balle (sfere)
  - bokse (prisma)
  - silinders

- Kenmerke van voorwerpe
  - Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe ten opsigte van:
    - grootte
    - kleur
    - voorwerpe wat kan rol
    - voorwerpe wat kan gly

- Fokusaktiviteit
  - Observeer en bou gegee 3-D voorwerpe deur konkrete materiaal, byvoorbeeld uitgeknipte 2-D vorms, konstruksiestelle en ander 3-D -meetkundige vorms te gebruik.

#### Graad 2

- Herken en benoem 3-D voorwerpe in die klaskamer en in prente
  - balle (sfere)
  - bokse (prisma)
  - silinders

- Kenmerke van voorwerpe
  - Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe ten opsigte van:
    - grootte
    - kleur
    - voorwerpe wat kan rol
    - voorwerpe wat kan gly

- Fokusaktiviteit
  - Observeer en bou gegee 3-D voorwerpe deur konkrete materiaal, byvoorbeeld uitgeknipte 2-D vorms, konstruksiestelle en ander 3-D -meetkundige vorms te gebruik.

#### Graad 3

- Herken en benoem 3-D voorwerpe in die klaskamer en in prente
  - balle (sfere)
  - bokse (prisma)
  - silinders
  - keels

- Kenmerke van voorwerpe
  - Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe ten opsigte van:
    - grootte
    - kleur
    - voorwerpe wat kan rol
    - voorwerpe wat kan gly

- Fokusaktiviteit
  - Observeer en bou gegee 3-D voorwerpe deur konkrete materiaal, byvoorbeeld uitgeknipte 2-D vorms, konstruksiestelle en ander 3-D -meetkundige vorms te gebruik.
<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.3</strong></td>
<td>Reeksvorms</td>
<td>Reeksvorms</td>
<td>Reeksvorms</td>
<td>Reeksvorms</td>
</tr>
<tr>
<td>Tweedimensionele vorms (2-D)</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem twee-dimensionele vorms in die klaskamer en in prente insluitend:</td>
<td>Herken en benoem 2-D vorms</td>
<td>Herken en benoem 2-D vorms</td>
<td>Herken en benoem 2-D vorms</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• leerdersimbole</td>
<td>• sirkels</td>
<td>• sirkels</td>
<td>• sirkels</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• klaskamernaam</td>
<td>• driehoek</td>
<td>• driehoek</td>
<td>• driehoek</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• vierkante</td>
<td>• vierkante</td>
<td>• vierkante</td>
<td>• vierkante</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• ronde sye</td>
<td>• ronde sye</td>
<td>• ronde sye</td>
<td>• ronde sye</td>
</tr>
<tr>
<td>Kenmerke van vorms</td>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 2-D vorms ten opsigte van:</td>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 2-D vorms ten opsigte van:</td>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 2-D vorms ten opsigte van:</td>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 2-D vorms ten opsigte van:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• grootte</td>
<td>• grootte</td>
<td>• grootte</td>
<td>• grootte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• kleur</td>
<td>• vorm</td>
<td>• reguit sye</td>
<td>• reguit sye</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• reguit sye</td>
<td>• ronde sye</td>
<td>• ronde sye</td>
<td>• ronde sye</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• ronde sye</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.4</strong></td>
<td>Simmetrie</td>
<td>Simmetrie</td>
<td>Simmetrie</td>
<td>Simmetrie</td>
</tr>
<tr>
<td>Simmetrie</td>
<td>Herken simmetrie van eie liggaam</td>
<td>Herken simmetrie van eie liggaam</td>
<td>Herken en trek lyn van simmetrie in 2-D -meetkundige en nie-meetkundige vorms</td>
<td>Herken en trek lyn van simmetrie in 2-D -meetkundige en nie-meetkundige vorms</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Herken en trek lyn van simmetrie in 2-D -meetkundige en nie-meetkundige vorms</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Grondslagfase-Oorsig

#### 4. Meetings

**Progressie in meting**

- Nuwe vorms van meting en meting must in berekening gebring word by die getalle wat reeds aangetref is.

**Bewerkings en probleemplosings met meting moet in berekening gebring word by die getalle wat reeds aangetref is.**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Graad R</th>
<th>Graad 1</th>
<th>Graad 2</th>
<th>Graad 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>4.1 Tyd</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tydverloop</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gesels oor tydverloop</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tydverloop</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tysverloop</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gesels oor tydverloop</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tyd</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ONDERWERPE</td>
<td>GRAAD R</td>
<td>GRAAD 1</td>
<td>GRAAD 2</td>
<td>GRAAD 3</td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
</tr>
<tr>
<td>4.1</td>
<td>Tyd</td>
<td>Tyd</td>
<td>Tyd</td>
<td>Tyd</td>
</tr>
<tr>
<td>Die lees van tyd</td>
<td>Beskryf hoe laat dit is, met woordskat soos oggend, middag, aand, nag, vroeg, laat</td>
<td>Noem die dae van die week en maande van die jaar</td>
<td>Plas verjaarsdae op 'n kalender</td>
<td>Lees datums op kalenders</td>
</tr>
<tr>
<td>Bereken lengte van tyd en tydsverloop</td>
<td>Gebruik kalenders om tydsverloop te bereken en te beskryf in: - dae - weke</td>
<td>Gebruik horlosies om die tydsduur te bereken in: - ure - halfure</td>
<td>Gebruik kalenders om die tydsduur te bereken en te beskryf in: - dae - weke - maande</td>
<td>Gebruik kalenders om die tydsduur te bereken en te beskryf in: - dae - weke - maande</td>
</tr>
<tr>
<td>Bereken tydsuur en tydsverloop</td>
<td>Gebruik kalenders om die tydsduur te bereken en te beskryf in: - dae - weke - maande</td>
<td>Omskakeling tussen dae en weke</td>
<td>Omskakeling tussen weke en maande</td>
<td>Omskakeling tussen weke en maande</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ONDERWERPE</td>
<td>GRAAD R</td>
<td>GRAAD 1</td>
<td>GRAAD 2</td>
<td>GRAAD 3</td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
<td>---------</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| **4.2** Lengte | Informele meting  
- Vergelyk en orden die lengte, hoogte of wydte van twee of meer voorwerpe deur dit langs mekaar te plaas. Gebruik die volgende woordeskat om te vergelyk, byvoorbeeld *langer, karter, wyder*  
Bespreek die vergelyking deur woordeskat soos *langer, karter, wyder* te gebruik  
- Vergelyk, orden en rekordeer lengte deur niestandaardmates te gebruik, byvoorbeeld handspanne, treë, potloodlengtes, tellers  
- Beskryf die lengte van voorwerpe deur dit te tel en te bepaal hoe lank die voorwerp is en gebruik niestandaardmates. | Informele meting  
- Vergelyk, orden en rekordeer lengte deur niestandaardmates te gebruik, byvoorbeeld handspanne, treë, potloodlengtes, tellers  
- Beskryf die lengte van voorwerpe deur te tel en te bepaal hoe lank die voorwerp is deur niestandaardmates te gebruik | Informele meting  
- Vergelyk, orden en rekordeer lengte deur niestandaardmates te gebruik, byvoorbeeld handspanne, treë, potloodlengtes, tellers  
Bekendstelling van formele meting  
- Skat, meet, vergelyk, orden en rekordeer lengte in meter deur 'n meterstok of stringe toue of wol in meterlengtes as standaard eenheid te gebruik  
- Skat en meet lengtes in sentimeters deur 'n liniaal te gebruik. (Geen omskakeling van meter na sentimeter word gedoen nie) | Informele meting  
- Vergelyk, orden en rekordeer lengte deur niestandaardmates te gebruik, byvoorbeeld handspanne, treë, potloodlengtes, tellers  
Bekendstelling van formele meting  
- Skat, meet, vergelyk, orden en rekordeer lengte in meter deur 'n meterstok, stringe toue of wol in meterlengtes as die standaardmate te gebruik  
- Skat en meet lengtes in sentimeters deur 'n liniaal te gebruik. (Geen omskakeling van meter na sentimeter word gedoen nie) |
### Onderwerp: Massa

#### Informele meting
- Skat, meet, vergelyk, orden en rekorder die massa van voorwerpe deur daaraan te voel, of die weegskaal te gebruik.
- Gebruik die volgende woordeskat om te vergelyk, byvoorbeeld: *lig*, *swaar*, *ligter*, *swaarder*.

#### Bekendstelling van formele meting
- Vergelyk, orden en rekorder die massa van kommersiële voorwerpe met eie massa (slegs in kilogram, byvoorbeeld 2 kilogram rys, 1 kilogram meel).
- Meet eie massa in kilogram deur die badkamerskaal te gebruik.

### Onderwerp: Kapasiteit / Volume

#### Informele meting
- Vergelyk en orden die hoeveelheid vloeistof (volume) in twee houers langs mekaar. Leerders bepaal watter houer die meeste vloeistof bevat deur nog vloeistof in 'n derde houer te gooi.
- Vergelyk en orden die hoeveelheid (kapasiteit) vloeistof wat die twee houers kan bevat indien dit gevul is.

#### Bekendstelling van formele meting
- Vergelyk, orden en rekorder die hoeveelheid vloeistof wat die twee houers kan bevat indien dit gevul is.
- Meet die massa in kilogram deur die badkamerskaal te gebruik.
- Meet eie massa in kilogram deur die badkamerskaal te gebruik.
<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>4.4 Kapasiteit/ Volume</td>
<td>• Beskryf die kapasiteit van die houer deur tel en te bepaal hoeveel niestandaardmates gebruik is om dit te vul, byvoorbeeld: Die bottel het die kapasiteit van 4 koppies.</td>
<td>• Beskryf die kapasiteit van die houer deur tel en te bepaal hoeveel niestandaardmates gebruik is om dit te vul, byvoorbeeld: Die bottel het die kapasiteit van 4 koppies.</td>
<td>• Beskryf die kapasiteit van die houer deur tel en te bepaal hoeveel niestandaardmates gebruik is om dit te vul, byvoorbeeld: Die bottel het die kapasiteit van 4 koppies.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Bekendstelling van formele meting</td>
<td>• Skat, meet, vergelyk, orden en rekordeer die kapasiteit van voorwerpe deur die kapasiteit in liters te meet.</td>
<td>• Skat, meet, vergelyk, orden en rekordeer die kapasiteit van voorwerpe deur die kapasiteit in liters te meet.</td>
<td>• Skat, meet, vergelyk, orden en rekordeer die kapasiteit van voorwerpe deur die kapasiteit in liters te meet.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Vergelyk, orden en rekordeer die kapasiteit van kommersieel verpakte voorwerpe waarvan die kapasiteit in liters gegee word, byvoorbeeld. 2 liter melk, 1 liter koeldrank, 5 liter verf</td>
<td>• Vergelyk, orden en rekordeer die kapasiteit van kommersieel verpakte voorwerpe waarvan die kapasiteit in liters gegee word, byvoorbeeld. 2 liter melk, 1 liter koeldrank, 5 liter verf</td>
<td>• Vergelyk, orden en rekordeer die kapasiteit van kommersieel verpakte voorwerpe waarvan die kapasiteit in liters gegee word, byvoorbeeld. 2 liter melk, 1 liter koeldrank, 5 liter verf</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4.5 Omtrek en oppervlak</td>
<td>• Weet dat 'n standaard koppie gelykstaande is aan 250 milliliter</td>
<td>• Weet dat 'n standaard teelepel gelykstaande is aan 5 milliliter</td>
<td>(Geen omskakeling tussen milliliter en liter word vereis nie)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Omtrek</td>
<td>Ondersoek die afstand rondom 2-D vorms en 3-D voorwerpe deur vergelyking of niestandaard/informeale mates te gebruik</td>
<td>Omtrek</td>
<td>Ondersoek die afstand rondom 2-D vorms en 3-D voorwerpe deur vergelyking of niestandaard/informeale mates te gebruik</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Oppervlak</td>
<td>Ondersoek die oppervlak deur teëls te gebruik</td>
<td>Oppervlak</td>
<td>Ondersoek die oppervlak deur teëls te gebruik</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Progressie in datahantering

- Die belangrikste progressie in datahantering oor die grade heen word bereik deur:
  - weg te beweeg van werk met voorwerpe, na werk met data; en
  - met nuwe vorms te werk wat data voorstel.
- Leerders moet ten minste een keer per jaar deur die hele datasiklus werk – dit sluit versameling en organisering van data, die voorstelling van data, die analisering, interpretering en verslaggewing van data in
- Sommige van die bogenoemde aspekte van datahantering kan ook as uitsonderlike/diskrete aktiwiteite hanteer word.

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>GRAAD R</th>
<th>GRAAD 1</th>
<th>GRAAD 2</th>
<th>GRAAD 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5.1 Versameling en sortering van voorwerpe</td>
<td>Versamel en organiseer voorwerpe</td>
<td>Versamel en organiseer voorwerpe</td>
<td>Versamel en sorteer alledaagse, konkrete voorwerpe</td>
<td>Versamel en sorteer alledaagse, konkrete voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>5.2 Voorstelling van gesorteerde versamelde voorwerpe</td>
<td>Voorstelling van gesorteerde versamelde voorwerpe</td>
<td>Voorstelling van gesorteerde versamelde voorwerpe</td>
<td>Teken prente van versamelde voorwerpe (piktogram)</td>
<td>Teken prente van versamelde voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>5.3 Bespreking en verslagdoening van gesorteerde versamelde voorwerpe</td>
<td>Bespreek en doen verslag oor gesorteerde versamelde voorwerpe</td>
<td>Bespreek en doen verslag van gesorteerde versamelde voorwerpe</td>
<td>Verduidelik hoe die versameling gesorteer is</td>
<td>Verduidelik hoe die versameling gesorteer is</td>
</tr>
<tr>
<td>Beantwoord vrae oor:</td>
<td>Beantwoord vrae oor:</td>
<td>Beantwoord vrae oor:</td>
<td>- die wyse waarop die sortering gedoen is (proses)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- die wyse waarop die versameling gesorteer is</td>
<td>- die wyse waarop die sortering gesorteer is</td>
<td>- die voorkoms van die gesorteerde versameling (produk)</td>
<td>- die tekening van die versameling</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- die tekening van die versameling</td>
<td>- Beskryf die versameling en tekening</td>
<td></td>
<td>- Verduidelik hoe die versameling gesorteer is</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 3</td>
<td>Versameling en organiseer data</td>
<td>Voorstelling van data</td>
<td>Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Versamel data oor die klas of skool en beantwoord vrae wat deur die onderwyser gestel word.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data wat in die onderwyser- of werkboek/handboek verskyn.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data in - lys - tellingstabelle (tally) - table</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 2</td>
<td>Versameling en organiseer data</td>
<td>Voorstelling van data</td>
<td>Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Versamel data oor die klas of skool en beantwoord vrae wat deur die onderwyser gestel word.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data wat in die onderwyser- of werkboek/handboek verskyn.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data in - lys - tellingstabelle (tally) - table</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD 1</td>
<td>Versameling en organiseer data</td>
<td>Voorstelling van data</td>
<td>Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Versamel data oor die klas of skool en beantwoord vrae wat deur die onderwyser gestel word.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data wat in die onderwyser- of werkboek/handboek verskyn.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data in - lys - tellingstabelle (tally) - table</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>GRAAD R</td>
<td>Versameling en organiseer data</td>
<td>Voorstelling van data</td>
<td>Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Versamel data oor die klas of skool en beantwoord vrae wat deur die onderwyser gestel word.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data wat in die onderwyser- of werkboek/handboek verskyn.</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Organiseer data in - lys - tellingstabelle (tally) - table</td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Voorstelling van data in piktogram (piktogram)</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 ooreenstemming</td>
<td>• Beperk tot piktogramme met 1 tot 1 afpaaring</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Analiseer en interpreer data</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**5.4 Versameling en organiseer data**

**5.5 Voorstelling van data**

**5.6 Analiseer en interpreer data**
3.3 VERUIDELIKING VAN INHOUD

In hierdie afdeling word onderwysers voorsien van die volgende:

- Die graad R tot graad 3-kwartaaloorsig
- Voorgestelde onderwerpe in kwartale verdeel; nie alle aspekte van al die onderwerpe word in elke kwartaal onderrig nie, sommige aspekte van die onderwerpe moet voor ander aangeleer word
- Voorgestelde pasaanduiders van onderwerpe vir die jaar. Sekere onderwerpe sal meer onderrigtyd as ander vereis.
- Verduidelikende notas en onderriglyne met voorbeeldes waarvan toepassing

Elke inhoudsarea is in verskillende onderwerpe opgedeel. Inhoudsareas moet in elke kwartaal aangeleer word. Die verdeling van onderwerpe in kwartale, gee 'n aanduiding van hoe onderwerpe oor die jaar versprei kan word. Dit is nie nodig om al die onderwerpe in Ruimte en vorm, Meting en Datahantering in elke kwartaal aan te leer nie. Alle onderwerpe moet deur die jaar behandel word.

In Afdeling 2 (paragraaf 2.6) word die gewig van inhoudsareas voorsien. Wanneer dit met die beskikbare ure in die jaar gekombineer word, kan 'n mens die tydstoekenning vir elke inhoudsarea uitwerk.

Hoewel onderwysers die pas en die volgorde van die onderwerpe effens kan aanpas, moet hulle steeds die gewig en die tydstoekenning van die inhoudsareas vir die grondslagfase volgens voorskrif volg.

- Omdat graad R wiskunde in die vorm van ontluikende wiskunde is, kan dit nie in lestye verdeel word nie. Hoewel daar 'n spesifieke tydtoewysing vir wiskunde is, behoort die graad R-onderwysers daagliks wiskunde in die dagprogram in te werk, anders sal die leerders nie die nodige wiskundige vaardighede en begrippe ontwikkel nie.

- Tyd vir graad 1-3 is soos volg toegeken:
  - Sewe uur per week moet vir wiskunde opsy gesit word (10 weke x 4 kwartale x 7 ure = 280 ure per jaar)
  - Elke wiskundeles behoort 1 uur en 24 minute per dag vir graad 1 tot 3 te wees.
  - Dit beteken dan dat daar 4 kwartale van 10 weke met 5 lesse per week (Maandag tot Vrydag) is.
  - Laat 'n week vir oriëntasie en vaslegging aan die begin van elke kwartaal toe, aangesien jong kinders baie van die inhoud gedurende die vakansie vergeet. Laat ook 'n week aan die einde van elke kwartaal vir die vaslegging van begrippe toe. Dit laat 8 x 4 x 5 = 160 lesse vir die jaar.
3.4 **VOLGORDE EN PASAAN UIDERS**

Die volgende tabelle word vir elke graad van graad R tot graad 3 voorsien

- Die pasaanuiders van onderwerpe vir die jaar (dit toon die verspreiding van onderwerpe oor verskillende kwartale, en aanbevelings oor die hoeveelheid tyd wat aan elke onderwerp van elke inhoudsarea gespandeer moet word).
- Volgorde van onderwerpe vir die jaar (toon hoe onderwerpe vir elke kwartaal toegeken word en dui ook die progressie en vaardighede van die inhoud oor die kwartale aan)
- Verduidelikende notas per onderwerp – hierdie tabelle voorsien 'n verduideliking van die inhoud en die onderriglyne vir elke onderwerp soos dit oor die kwartale in die volgorde verdeel word.

**Lesplannen – Toewysing van onderwerpe per kwartaal**

Getalle is die belangrikste onderwerp in wiskunde vir die grondslagfase. Die meeste tyd gedurende elke week, kwartaal en jaar word aan getalle, bewerkings en verwantskappe bestee. Daar word gemiddeld drie wiskunde-lesse per week aan getalle, bewerkings en verwantskappe toegestaan. Die oorblywende tyd word tussen die ander inhoudsareas verdeel.

Ruimte en Vorm (Meetkunde) en meting verg meer tyd en aandag as Datahantering en Patrone, funksies en algebra. Die tabelle hieronder gee 'n aanduiding van hoeveel lesse vir elke inhoudsarea en onderwerp vir elke graad toegewys moet word in Patrone, funksies en algebra, Ruimte en vorm (Meetkunde), Meting en Datahantering:

- Toewysing van inhoudsareas en onderwerpe in lesse in graad R

Aangesien graad R-wiskunde as ontlukende wiskunde beskou kan word, word die onderstaande tydstoekening vir gefokusde, sowel as vir geïntegreerde, informele wiskunde-aktiwiteite voorgestel. Dit is om te verseker dat alle beskikbare inhoudes wel behandeld word. Ontluikende wiskunde-aktiwiteite kan uit byvoorbeeld die tel van die regte hoeveelheid borde en glase vir snoeptyd, telspeletjies buite, en binnenshuse speletjies, soos domino's en legkaarte bestaan. Hierdie aktiwiteite moet volgens die leerders se behoeftes en die beskikbare hulpbronne in die klas georganiseer word.

**Ruimte en vorm** is 'n belangrike deel van die jong leerder se wiskundige ontwikkeling, en dit behoort oor die week versprei te word met sekere gefokusde aktiwiteite, sowel as aktiwiteite onder toesig van die opvoeder waar genoeg geleenthede vir sand- en waterspel, en konstruksie, geskep word.

**Meting** behoort in telaktiwiteite voor te kom, byvoorbeeld skatting en aftel van afstande in handspanne, voete en treë.

Die bywoningsregister en weerkaart verskaf genoeg geleenthede om met Datahantering te werk.
### Tabel 3.1: Tydstoekenning per inhoudsarea per week

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsareas</th>
<th>Onderwerpe</th>
<th>Voorgestelde tyd</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Tel</td>
<td>120 minute</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Getalherkenning</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herkenning en beskrywing van heelgetalle</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Getalbegrip</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Probleemoplossing</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td>Kopieer, uitbrei en ontwerp van eie patrone</td>
<td>80 minute</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm</td>
<td>Herken, identificeer en benoem 2-D vorms/prente</td>
<td>80 minute</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Meetkundige vorms</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Bou 3-D voorwerpe en maak gebruik van konkrete materiale</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ruimtelike verwantskappe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rigtingaanwyysing</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>Tyd</td>
<td>80 minute</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Lengte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gewig</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Volume/kapasiteit</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Versamel, sorteer, teken, lees en voorstelling van data</td>
<td>60 minute</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>TOTAAL</strong></td>
<td></td>
<td>420 minute 7 ure per week</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- **Toewysing van inhoudsareas en onderwerpe in lesse in graad 1tot 3**

Daar word oor die algemeen drie lesse (tussen 4 en 4½ ure) per week aan Getalle, bewerkings en verwantskappe in graad 1, 2 en 3 bestee. Die oorblywendte twee lesse (tussen 2½ en 3 ure) word tussen die onderwerpe van die ander inhoudsareas verdeel, soos hieronder aangedui.

### Tabel 3.2: Voorgestelde aantal lesse per inhoudsarea per kwartaal vir graad 1

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Kwartaal 1</th>
<th>Kwartaal 2</th>
<th>Kwartaal 3</th>
<th>Kwartaal 4</th>
<th>Totaal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Alle onderwerpe van getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>22</td>
<td>30</td>
<td>28</td>
<td>25</td>
<td>105</td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td>Getalpatrone</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>2-D -vorms</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>3-D voorwerpe</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>6</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Posisie, oriëntasie en aansig</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Simmetrie</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>Tyd</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Lengte</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Massa</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kapasiteit/Volume</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Versamel, sortering, voorstelling en ontleding van voorwerpe</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die hele datasiklus</td>
<td></td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gedeeltes van ‘n datasiklus</td>
<td></td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>TOTALE AANTAL LESSE</strong></td>
<td></td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>160</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Tabel 3.3 Voorgestelde aantal lesse per inhoudsarea per kwartaal vir graad 2

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Kwartaal 1</th>
<th>Kwartaal 2</th>
<th>Kwartaal 3</th>
<th>Kwartaal 4</th>
<th>Totaal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Getalle, bewerkings en verwantskappe</strong></td>
<td>Alle onderwerpe van getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>24</td>
<td>25</td>
<td>24</td>
<td>26</td>
<td>99</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Patrone</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Ruimte en vorm (Meetkunde)</strong></td>
<td>Getalpatrone</td>
<td>2-D -vorms</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>3-D voorwerpe</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Posisie, oriëntasie en aansig</td>
<td>2</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Simmetrie</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Meting</strong></td>
<td>Tyd</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Lengte</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Massa</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kapasiteit/Volume</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die hele datasiklus</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gedeeltes van ’n datasiklus</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>TOTALE AANTAL LESSE</strong></td>
<td></td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>160</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Tabel 3.4 Voorgestelde aantal lesse per inhoudsarea per kwartaal vir graad 3

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Kwartaal 1</th>
<th>Kwartaal 2</th>
<th>Kwartaal 3</th>
<th>Kwartaal 4</th>
<th>Totaal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Getalle, bewerkings en verwantskappe</strong></td>
<td>Alle onderwerpe van getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>26</td>
<td>22</td>
<td>19</td>
<td>27</td>
<td>94</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Patrone</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>1</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Ruimte en vorm (Meetkunde)</strong></td>
<td>2-D -vorms</td>
<td>2</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>3-D voorwerpe</td>
<td>3</td>
<td>3</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Posisie, Oriëntasie en aansig</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td></td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Simmetrie</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Meting</strong></td>
<td>Tyd</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>2</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Lengte</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Massa</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kapasiteit/Volume</td>
<td>2</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Omtrek</td>
<td></td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Area</td>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die hele datasiklus</td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>3</td>
<td></td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gedeeltes van ’n datasiklus</td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>TOTALE AANTAL LESSE</strong></td>
<td></td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>40</td>
<td>160</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### KOPIEERSTUK: GRAAD R OORSIG

#### Kwartaal 1

#####Tel voorwerpe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 tot 5</td>
<td>Tel in ene</td>
<td>10 tot 1</td>
<td>Tel in twee</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Konkrete apparaat</td>
<td></td>
<td>- Tel klim</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Liggaamsdele</td>
<td></td>
<td>- Hande klap</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voete stamp</td>
<td></td>
<td>- Voete stamp</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### Ritmiese tel (Rite counting) deur getalrympies en -liedjies te gebruik

- Klap hande baie kere en minder kere: Watter getal handeklappe is meer/minder, die meeste/die minste?

### Kwartaal 2

#####Tel voorwerpe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 tot 7</td>
<td>Tel in ene</td>
<td>10 tot 1</td>
<td>Tel in twee</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Konkrete apparaat</td>
<td></td>
<td>- Tel klim</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Liggaamsdele</td>
<td></td>
<td>- Hande klap</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voete stamp</td>
<td></td>
<td>- Voete stamp</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### Ritmiese tel (Rite counting) deur getalrympies en -liedjies te gebruik

- Klap hande baie kere en minder kere: Watter getal handeklappe is meer/minder, die meeste/die minste?

### Kwartaal 3

#####Tel voorwerpe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 tot 10</td>
<td>Tel in ene</td>
<td>10 tot 1</td>
<td>Tel in twee</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Konkrete apparaat</td>
<td></td>
<td>- Tel klim</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Liggaamsdele</td>
<td></td>
<td>- Hande klap</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voete stamp</td>
<td></td>
<td>- Voete stamp</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### Ritmiese tel (Rite counting) deur getalrympies en -liedjies te gebruik

- Klap hande baie kere en minder kere: Watter getal handeklappe is meer/minder, die meeste/die minste?

### Kwartaal 4

#####Tel voorwerpe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
<th>Getalgebied</th>
<th>Tel in:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>0 tot 10</td>
<td>Tel in</td>
<td>10 tot 1</td>
<td>Tel in</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tel klim</td>
<td></td>
<td>- Liggaamsbewegings en getalleer (number ladder)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### Ritmiese tel (Rite counting) deur getalrympies en -liedjies te gebruik

- Klap hande baie kere en minder kere: Watter getal handeklappe is meer/minder, die meeste/die minste?
## WISKUNDE GRAAD R

### 1.3 Getalsimbole en getalname

#### Kwartaal 1
- Getalsimbolie: 1
  - Getalnaam: een
  - Kinesteties
    - Konkrete voorwerpe van getal 1
  - Semi-konkrete met prentkaarte van getal 1
  - Vaslegging van die kennis van getal 1

#### Kwartaal 2
- Getalsimbolie: 2 tot 4
  - Getalnaam: twee, drie en vier
  - Kinesteties
    - Konkrete voorwerpe van getalle 2, 3 en 4
  - Semi-konkrete met prentkaarte van getalle 2, 3 en 4
  - Vaslegging van die kennis van getalle 2 tot 4

#### Kwartaal 3
- Getalsimbolie: 5 tot 7
  - Getalnaam: vyf, ses en sewe
  - Kinesteties
    - Konkrete voorwerpe van getalle 5, 6 en 7
  - Semi-konkrete met prentkaarte van getalle 5, 6 en 7
  - Vaslegging van die kennis van getalle 5 tot 7

#### Kwartaal 4
- Getalsimbolie: 0 tot 10
  - Getalnaam: nul, agt, nege en tien
  - Kinesteties
    - Konkrete voorwerpe van getalle 0, 8, 9 en 10
  - Semi-konkrete met prentkaarte van getalle 0, 8, 9 en 10
  - Vaslegging van die kennis van getalle 0 tot 10
<table>
<thead>
<tr>
<th>KWARTAAL 4</th>
<th>KWARTAAL 3</th>
<th>KWARTAAL 2</th>
<th>KWARTAAL 1</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Gebruik getalle in bekende kontekte</strong></td>
<td><strong>Gebruik getalle in bekende kontekte</strong></td>
<td><strong>Gebruik getalle in bekende kontekte</strong></td>
<td><strong>Gebruik getalle in bekende kontekte</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar huishuisnommer en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
</tr>
<tr>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Is die leerder wat in huisnommer 123 by, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat in huisnommer 123 by, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat in huisnommer 123 by, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat in huisnommer 123 by, vandag teenwoordig?</td>
</tr>
<tr>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Is die leerder wat op die 16e Maart verjaar, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat op die 16e Maart verjaar, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat op die 16e Maart verjaar, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat op die 16e Maart verjaar, vandag teenwoordig?</td>
</tr>
<tr>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
</tr>
<tr>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Raai:</td>
<td>- Tel leë kassies (kokkers):</td>
<td>- Tel leë stoel</td>
<td>- Tel leë kassies (kokkers):</td>
</tr>
<tr>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
</tr>
<tr>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Is die leerder wat in Wendystraat 123 by, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat in Wendystraat 123 by, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat in Wendystraat 123 by, vandag teenwoordig?</td>
<td>- Is die leerder wat in Wendystraat 123 by, vandag teenwoordig?</td>
</tr>
<tr>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
</tr>
<tr>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho van Mathola vandag hier?</td>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho van Mathola vandag hier?</td>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho van Mathola vandag hier?</td>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho van Mathola vandag hier?</td>
</tr>
<tr>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
<td>Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)</td>
</tr>
<tr>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
<td>Veralgeling van die gebruik van getalle daer die invul van die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho Alexander en die van Mathola vandag hier?</td>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho Alexander en die van Mathola vandag hier?</td>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho Alexander en die van Mathola vandag hier?</td>
<td>- Is die leerder wat met die naam Sipho Alexander en die van Mathola vandag hier?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Beskryf, vergelyk en orden getalle**

- Leerder behoort sy/haar ouderdom en adres te ken (kontakbesonderhede van ouers)
- Invul van daaglikse teenwoordigheidsregister
- Maak gebruik van verskillende wyses om die daaglikse teenwoordigheidsregister aan te teken, byvoorbeeld:
  - Is die leerder met die naam Mathola Alexander en die van Mathola vandag hier?
- Leerder behoort sy/haar huistelefoonnommer en/of selfoonnommer te ken (kontakbesonderhede van ouers)
- Speel getalkaartspeletjies
- Herken getalle in advertensies/brochure/spesialitaatskaarte, ensovoorts
- Herken getalle in tydskrifte/koerante
## Wiskunde Graad R

### Onderwerpe Kwartaal 1

<table>
<thead>
<tr>
<th>Groep</th>
<th>Kwartaal</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Gedagte</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Kwartaal 1</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>Herken en beskryf heetgetalle to 1.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter twee gegee versameling is:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>a) Groot en Klein</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>Kwartaal 2</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>Herken en beskryf heetgetalle 5, 6 en 7</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter twee gegee versameling is:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>a) Die grootste en die kleinste (Stel die begrip bekend)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>c) Die grootste en Kleinste na die kleinste na die grootste</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter twee gegee versameling is:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>a) Groot en Klein</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Kwartaal 3</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>Herken en beskryf heetgetalle 0 tot 10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter twee gegee versameling is:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>a) Groot en Klein</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>b) Groter en Kleinier</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Kwartaal 4</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>Herken en beskryf heetgetalle 0 tot 10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter twee gegee versameling is:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>a) Groot en Klein</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>b) Groter en Kleinier</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Wiskunde Graad R

### Asseseringsbeleidsverklaring (KABV)

#### GETALBEGRIPF (VERKANTSARKAPE)

- **Kwartaal 1**
  - **Gedagte**:
    - Herken en beskryf heetgetalle to 1.
    - Herken en beskryf heetgetalle 2, 3 en 4.
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - groot en klein
      - groter en kleiner
      - die grootste en die kleinste (Stel die begrip bekend)
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer as, minder as en gelyk aan
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer en minder, byvoorbeeld handeklap

- **Kwartaal 2**
  - **Gedagte**:
    - Herken en beskryf heetgetalle 5, 6 en 7.
    - Herken en beskryf heetgetalle 8, 9, 10 en 0.
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - groot en klein
      - groter en kleiner
      - die grootste en die kleinste (Stel die begrip bekend)
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer as, minder as en gelyk aan
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer en minder, byvoorbeeld handeklap

- **Kwartaal 3**
  - **Gedagte**:
    - Herken en beskryf heetgetalle 0 tot 10.
    - Herken en beskryf heetgetalle 0 tot 10.
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - groot en klein
      - groter en kleiner
      - die grootste en die kleinste (Stel die begrip bekend)
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer as, minder as en gelyk aan
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer en minder, byvoorbeeld handeklap

- **Kwartaal 4**
  - **Gedagte**:
    - Herken en beskryf heetgetalle 0 tot 10.
    - Herken en beskryf heetgetalle 0 tot 10.
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - groot en klein
      - groter en kleiner
      - die grootste en die kleinste (Stel die begrip bekend)
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer as, minder as en gelyk aan
    - Vergelyk watter twee gegee versameling is:
      - meer en minder, byvoorbeeld handeklap
## Ordinale getalle: (Rangorde)

### Kwartaal 1
- Ontwikkel 'n toevallige bewustheid van ordinale getalle (rangorde)
  - byvoorbeeld eerste, tweede, derde, die laaste/die volgende
  - Stel bekend tydens snoep-/verversingstyd en gedurende toiletroetine – 1\textsuperscript{st}, 2\textsuperscript{de}, laaste, die volgende een

### Kwartaal 2
- Ontwikkel 'n toevallige bewustheid van ordinale getalle (rangorde): byvoorbeeld eerste, tweede, derde, vierde, die laaste/die volgende
  - Vaslegging van rangorde gedurende die daaglikse toiletroetine
  - Pas toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid
  - Vas legging van rangorde gedurende die daaglikse toiletroetine
  - Pas toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid

### Kwartaal 3
- Ontwikkel 'n toevallige bewustheid van ordinale getalle (rangorde): byvoorbeeld eerste, tweede, derde, vierde, vyfde, die laaste/die volgende
  - Vaslegging van rangorde gedurende die daaglikse toiletroetine
  - Pas toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid

### Kwartaal 4
- Ontwikkel 'n toevallige bewustheid van ordinale getalle (rangorde): byvoorbeeld eerste, tweede, derde, vierde, vyfde, sesde, die laaste/die volgende
  - Vaslegging van rangorde gedurende die daaglikse toiletroetine
  - Pas toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid

### Probleemoplossing in konteks deur gebruik van die volgende tegnieke

#### 1.6 Probleem-oplossings-tegnieke
- Gebruik van die volgende tegnieke
  - Konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
- Gebruik van die volgende tegnieke
  - Konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers

#### 1.6 Probleem-oplossings-tegnieke
- Gebruik van die volgende tegnieke
  - Konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
  - Konkrete getalleleer (physical number ladder)

#### 1.6 Probleem-oplossings-tegnieke
- Gebruik van die volgende tegnieke
  - Konkrete apparaat, byvoorbeeld tellers
  - Konkrete getalleleer (physical number ladder)
<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>KWARTAAL 1</th>
<th>KWARTAAL 2</th>
<th>KWARTAAL 3</th>
<th>KWARTAAL 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.7 Optel en aftrek</td>
<td>• Gebruik tellers en los probleme mondeling op met getalle 2, 3 en 4</td>
<td>• Gebruik tellers en los probleme mondeling op met getalle 5, 6 en 7 en 0</td>
<td>• Gebruik tellers en los probleme mondeling op met getalle 8, 9, 10 en 0</td>
<td>• Gebruik tellers en los probleme mondeling op met getalle 1 tot 10</td>
</tr>
<tr>
<td>(Los woord-probleme [storiesomme] mondeling op en verduidelik eie oplossings: Optel en aftrek met antwoorde tot 10)</td>
<td>• Vaslegging van probleemoplossing met getalle 1 tot 4</td>
<td>• Vaslegging van probleemoplossing met getalle 1 tot 7</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1.9 Groepering en verdeling wat tot deling lei</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>(Gelyke verdeling en groepering met heelgetalle tot 10 met antwoorde wat ’n res insluit)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ONDERWERPE</td>
<td>KWARTAAL 1</td>
<td>KWARTAAL 2</td>
<td>KWARTAAL 3</td>
<td>KWARTAAL 4</td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
</tr>
<tr>
<td>1.11</td>
<td>Geld</td>
<td>Geld</td>
<td>Geld</td>
<td>Geld</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ontwikkel 'n bewustheid van Suid-Afrikaanse munte 20c, 50c, R1, R2, R5</td>
<td>Ontwikkel 'n bewustheid van Suid-Afrikaanse banknote. R10, R20, R50, R100, R200,</td>
<td>Ontwikkel 'n bewustheid van Suid-Afrikaanse banknote. R10, R20, R50, R100, R200,</td>
<td>Voorsien speelgeld in die huishoekie</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken kleure van munte en watter dier op elke munt voorkom</td>
<td>Herken ooreenkomste en verskille tussen munte, byvoorbeeld, sorteer speelgeld volgens kleur en grootte</td>
<td>Herken ooreenkomste en verskille tussen banknote, byvoorbeeld sorteer speelgeld volgens kleur en vorm.</td>
<td>Voorsien speelgeld in die huishoekie</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken ooreenkomste en verskille tussen munte, byvoorbeeld, sorteer speelgeld volgens kleur en grootte</td>
<td>Voorsien speelgeld in die huishoekie</td>
<td>Voorsien speelgeld in die huishoekie</td>
<td>Voorsien speelgeld in die huishoekie</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>BEREKEN DEUR DIE VOLGENDE TE GEBRUIK</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.13 Optel en aftrek</td>
</tr>
<tr>
<td>(Los mondelinge optel- en aftrekprobleme op met oplossings tot 10)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
TIPE PROBLEMÉE IN GRAAD R

Probleme wat aan graad R-leerders gestel word, moet aanvanklik slegs voorwerpe in die klaskamer insluit, byvoorbeeld tellers, kinders, skoene, maar nie byvoorbeeld lekkers, hasies, blomme, ensovoorts nie. Nie alle jong kinders kan hulle verbeel dat tellers, of vingers, hasies voorstel nie – hulle moet die werklike voorwerp voel, sien en gebruik. Die onderwyser moet eers in die tweede helfte van die jaar prente gebruik. Die prente is bykomend tot die konkrete voorwerpe en vervang nie die konkrete voorwerpe nie. Stokkies of takkies kan gebruik word as die onderwyser nie die nodige hulpproepe nie.

Die volgende woordprobleme verduidelik verskillende probleemtipes en behoort deur die onderwyser aangepas te word om die by die leerder se vlak van begrip te pas.

**Groeping**

Hier is 8 koekies. (Die onderwyser pak agt tellers uit of wys ’n prent van 8 koekies). Teddie kry elke dag 2 koekies. Vir hoeveel dae kan hy twee koekies kry?

**Deling**

Hier is 6 koekies. (Die onderwyser pak 6 tellers uit, of wys ’n prent van 6 koekies). Die 3 teddies moet die koekies deel, sodat hulle almal ewe veel koekies kry. Hoeveel koekies kan elke teddie kry?

**Optel, aftrek en herhaalde optel**

- Hoeveel oë het twee kinders?
- Hoeveel ore het vier kinders?
- Hoeveel vingers aan een hand?
- Hoeveel vingers aan twee hande?
- Linda het 6 tellers. Sy gee 2 tellers vir Ben. Hoeveel tellers het sy oor?

Die onderwyser behoort die verskillende soorte probleme van dag tot dag af te wissel. Hulle behoort geleidelik die getalle wat in die probleme voorkom, te vergroot, en nie aan te neem dat die leerders nie met groter getalle kan werk nie.
## 2. PATRONE EN FUNKSIES

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERPE</th>
<th>KWARTAAL 1</th>
<th>KWARTAAL 2</th>
<th>KWARTAAL 3</th>
<th>KWARTAAL 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2.1 Meetkundige patrone</td>
<td>• Herken patrone in klere, voorwerpe en die omgewing</td>
<td>• Kopieer, ontwerp en brei eie patrone</td>
<td>• Kopieer, ontwerp en brei eie patrone met prente uit</td>
<td>• Kopieer, ontwerp en brei eie ouditiewe patrone uit</td>
</tr>
<tr>
<td>(Kopieer en brei eenvoudige herhaalde patrone uit deur konkrete voorwerpe en tekening te gebruik)</td>
<td>• Kopieer patrone deur van lyfslagwerk (<em>body percussion</em>) gebruik te maak</td>
<td>• Gebruik munte om ’n gegewe patroon te kopieer</td>
<td>• Kopieer ’n geraas (<em>noise</em>) patroon</td>
<td>• Spring springspeletjies soos byvoorbeeld (<em>hop –scotch</em>) se patroon uit</td>
</tr>
<tr>
<td>(Ontwerp eie herhalende patrone)</td>
<td>• Kopieer, voltooi patrone</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Wiskunde Graad R

#### 3. Ruimte en Vorm (Meetkunde)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Kwartaal 1</th>
<th>Kwartaal 2</th>
<th>Kwartaal 3</th>
<th>Kwartaal 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td><strong>Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td><strong>Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td><strong>Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Beskryf 'n driedimensionele voorwerp in verhouding tot 'n ander voorwerp (voor/agter)</td>
<td>Beskryf 'n driedimensionele voorwerp in verhouding tot 'n ander voorwerp (voor/agter)</td>
<td>Beskryf 'n driedimensionele voorwerp in verhouding tot 'n ander voorwerp (voor/agter)</td>
<td>Beskryf 'n driedimensionele voorwerp in verhouding tot 'n ander voorwerp (voor/agter)</td>
</tr>
<tr>
<td>Voor en/of agter</td>
<td>Voor en/of agter</td>
<td>Voor en/of agter</td>
<td>Voor en/of agter</td>
</tr>
<tr>
<td>Bo, bo-op, onder</td>
<td>Bo, bo-op, onder</td>
<td>Bo, bo-op, onder</td>
<td>Bo, bo-op, onder</td>
</tr>
<tr>
<td>Links en regs</td>
<td>Links en regs</td>
<td>Links en regs</td>
<td>Links en regs</td>
</tr>
<tr>
<td>Langsaan, tussen en in die middel</td>
<td>Langsaan, tussen en in die middel</td>
<td>Langsaan, tussen en in die middel</td>
<td>Langsaan, tussen en in die middel</td>
</tr>
<tr>
<td>Links en regs</td>
<td>Links en regs</td>
<td>Links en regs</td>
<td>Links en regs</td>
</tr>
<tr>
<td>Werk met pennetjiesbord</td>
<td>Werk met pennetjiesbord</td>
<td>Werk met pennetjiesbord</td>
<td>Werk met pennetjiesbord</td>
</tr>
<tr>
<td>Buitespel is baie belangrik. Die klimraam kan gebruik word om die volgende vas te lê:</td>
<td>Buitespel is baie belangrik. Die klimraam kan gebruik word om die volgende vas te lê:</td>
<td>Buitespel is baie belangrik. Die klimraam kan gebruik word om die volgende vas te lê:</td>
<td>Buitespel is baie belangrik. Die klimraam kan gebruik word om die volgende vas te lê:</td>
</tr>
<tr>
<td>• Wiskunde vaardighede</td>
<td>• Wiskunde vaardighede</td>
<td>• Wiskunde vaardighede</td>
<td>• Wiskunde vaardighede</td>
</tr>
<tr>
<td>• Skeppende aktiwiteite</td>
<td>• Skeppende aktiwiteite</td>
<td>• Skeppende aktiwiteite</td>
<td>• Skeppende aktiwiteite</td>
</tr>
<tr>
<td>• Liggaamlike ontwikkeling</td>
<td>• Liggaamlike ontwikkeling</td>
<td>• Liggaamlike ontwikkeling</td>
<td>• Liggaamlike ontwikkeling</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Volg aanwysings (alleen en/of as deel van 'n groep of span) en self in emmer en speile in spelre (ragt) te plas ruimte (ragt) te plas**

- Rigting- vorentoe/agtertoe
- Rigtingspeletjies, byvoorbeeld
- Volg die leier
- Hindernisbaan – volg aanwysings
- Liggaamspoeding en musiekaktiwiteite

**Waar kom die klank vandaan?**
### ONDERWERPE

<table>
<thead>
<tr>
<th>3.2 3-D Voorwerpe</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Herken, identifiseer en benoem drie-dimensionele voorwerpe in die klaskamer:</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- balle: Stel bekend en ondersoek balle
- bokse: Stel bekend en ondersoek bokse

<table>
<thead>
<tr>
<th>3.2 3-D Voorwerpe</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens:</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Stel die opruimkaart bekend (sortering van speelgoed)
- Grootte: Sorteer 3-D voorwerpe volgens grootte
- Kleur: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens die primêre kleure
- Vorm: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens vorm

- Voorwerpe wat rol:
  - Identifiseer en ontdek voorwerpe wat rol
  - Vaslegging van voorwerpe wat rol

- Voorwerpe wat gly:
  - Identifiseer en ontdek voorwerpe wat gly
  - Herken en ontdek voorwerpe wat kan gly en rol

### KWARTAAL 1 | KWARTAAL 2 | KWARTAAL 3 | KWARTAAL 4

- Sorteer volgens ooreenkomste en verskille
- Grootte: Sorteer 3-D voorwerpe volgens grootte
- Kleur: Identifiseer en sorteertellers volgens kleur, byvoorbeeld rooi, blou, geel en groen
- Vorm: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens vorm

- Sorteer 3-D voorwerpe volgens grootte
- Kleur: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens kleur
- Vorm: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens vorm

- Grootte: Sorteer 3-D voorwerpe volgens grootte
- Kleur: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens kleur
- Vorm: Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens vorm
## WISKUNDE GRAAD R

### KWARTAAL 1

**Onderwerp:** Gebraak konkrete materiaal (byvoorbeeld blokke) om 3-D voorwerpe te bou

<table>
<thead>
<tr>
<th>Kwartaal</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Kwartaal</th>
<th>Onderwerp</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Kwartaal 1</td>
<td>Gebraak konkrete materiaal (byvoorbeeld blokke) om 3-D voorwerpe te bou</td>
<td>Kwartaal 2</td>
<td>Laat leerders hulle eie konstruksie volgens 'n gegewe voorbeeld bou</td>
</tr>
<tr>
<td>Kwartaal 3</td>
<td>Deurlopend</td>
<td>Kwartaal 4</td>
<td>Deurlopend</td>
</tr>
<tr>
<td>Kwartaal 4</td>
<td>Deurlopend</td>
<td>Kwartaal 1</td>
<td>Deurlopend</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**2-D vorms**

**3.3**

**Herken, identifiseer en benoem twee-dimensionale vorms in die klaskamer en in prente:** insluitend:

- a) Leerdersimbole
- b) Klaskamer

**Legkaarte**

- a) Leerders se simboolstoilet: teen die einde van kwartaal 1 ten minste 6-stuk legkaart buite
- b) (Kwartaal 2: 12 stukke)
- c) (Kwartaal 3: 18 stukke)
- d) (Kwartaal 4: 24 stukke)

**Legkaarte (Deurlopend)**

- a) Leerders se simboolstoilet: teen die einde van kwartaal 1 ten minste 6-stuk legkaart buite
- b) (Kwartaal 2: 12 stukke)
- c) (Kwartaal 3: 18 stukke)
- d) (Kwartaal 4: 24 stukke)

**Legkaarte te bou**

**Minimum:**

- a) (Kwartaal 1: 1, 6 stukke)
- b) (Kwartaal 2: 12 stukke)
- c) (Kwartaal 3: 18 stukke)
- d) (Kwartaal 4: 24 stukke)
### ONDERWERPE

#### 3.3 2-D vorms

**Voorgrond/agtergrond persepsie**

**Meetkundige vorms**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Kwartaal 1</th>
<th>Kwartaal 2</th>
<th>Kwartaal 3</th>
<th>Kwartaal 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.3</td>
<td><strong>2-D vorms</strong></td>
<td><strong>2-D vorms</strong></td>
<td><strong>2-D vorms</strong></td>
<td><strong>2-D vorms</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Voorgrond/agtergrond persepsie</strong></td>
<td><strong>Voorgrond/agtergrond persepsie</strong></td>
<td><strong>Voorgrond/agtergrond persepsie</strong></td>
<td><strong>Voorgrond/agtergrond persepsie</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Meetkundige vorms</strong></td>
<td><strong>Meetkundige vorms</strong></td>
<td><strong>Meetkundige vorms</strong></td>
<td><strong>Meetkundige vorms</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>a) sirkel</td>
<td>b) driehoek</td>
<td>c) vierkant</td>
<td>d) reghoek</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>b) driehoek</td>
<td>c) vierkant</td>
<td>d) reghoek</td>
<td>e) vormbehoud</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>c) vierkant</td>
<td>d) reghoek</td>
<td>e) vormbehoud</td>
<td>• Stel voorgrond/agtergrond persepsie bekend (Identifiseer voorwerpe – &quot;Ek sien met my kleine ogies …&quot;)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>d) reghoek</td>
<td>• Bekendstelling van die sirkel</td>
<td>• Vaslegging van die driehoek</td>
<td>• Vaslegging van voorgrond/ agtergrond persepsie deur sorteringsaktiwiteite, pas en groeperingsaktiwiteite en die opruimingsroetine</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>e) vormbehoud</td>
<td>• Bekendstelling van die driehoek</td>
<td>• Vaslegging van die driehoek</td>
<td>• Vaslegging van voorgrond/ agtergrond persepsie deur sorteringsaktiwiteite, pas en groeperingsaktiwiteite en die opruimingsroetine</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Bekendstelling van die vierkant</td>
<td>• Vormbehoud van die driehoek</td>
<td>• Vaslegging van die vierkant</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Vormbehoud van die vorms tot dusver aangeleer</td>
<td>• Bekendstelling van reghoek</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Vaslegging van sirkel, driehoek, vierkant en reghoek</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Vormbehoud van die vorms tot dusver aangeleer</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 3.4 Simmetrie

*(Herken simmetrie in self en eie omgewing)*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Kwartaal 1</th>
<th>Kwartaal 2</th>
<th>Kwartaal 3</th>
<th>Kwartaal 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Herken liggaamsdele (deur dit te tel)</td>
<td>• Kruising van middellyn, voer aksies uit</td>
<td>• Kruising van middellyn, voer aksies uit</td>
<td>• Ontwikkel die bewustheid dat daar simmetrie in voorwerpe is</td>
</tr>
<tr>
<td>• Kop, oë, neus, mond, hand, ken, nek, skouers, arm, vingers, borskas, been, knie, voet, tone</td>
<td>• Pas middellynkruising toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid</td>
<td>• Pas middellynkruising toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid</td>
<td>• Pas middellynkruising toe gedurende liggaamsopvoeding in lewensvaardigheid</td>
</tr>
<tr>
<td>• 'n Mens se liggaam het twee kante</td>
<td>• Rympies en liedjies</td>
<td>• Skeppende aktiwiteite</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vaslegging van die bewustheid dat 'n mens se liggaam twee kante het, byvoorbeeld “die een kant” en die “ander kant” wat tot links en regs lei</td>
<td>• Skeppende aktiwiteite</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Kruising van die middellyn geïntegreer met tel</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### GRAAD R OORSIG

#### 4. METING

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERP</th>
<th>KWARTAAL 1</th>
<th>KWARTAAL 2</th>
<th>KWARTAAL 3</th>
<th>KWARTAAL 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>4.1 Tyd</strong></td>
<td>• Stel die begrippe “dag” en “nag” en “lig/donker” bekend</td>
<td>• Dagprogram (deurlopend)</td>
<td>• Dagprogram (deurlopend)</td>
<td>• Dagprogram (deurlopend)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Oggend, middag, aand (word toevalig aangeleer gedurende die dagprogram en die weerkaart)</td>
<td>- Vaslegging van volgorde van gebeure in een dag deur die dagprogram</td>
<td>- Vaslegging van volgorde van gebeure in een dag deur die dagprogram</td>
<td>- Vaslegging van volgorde van gebeure in een dag deur die dagprogram</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Plaas daaglikse gebeure in die korrekte volgorde.</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>a) Dagprogram</td>
<td><strong>Stel die dagprogram bekend</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders ervaar die volgorde van gebeure gedurende ‘n dag</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Prente word van links na regs vertoon om leesrigting te ontwikkel</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leier van die dag beweeg ‘n pyl soos die aktiwiteite op die dagprogram vorder</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>b) Weerkaart</td>
<td><strong>Stel die weerkaart bekend</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(daagliks)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser lei die leerders om die dag se naam, die datum en die maand vas te stel, deur van liedjies en rympies gebruik te maak. Vertoon flitskaarte en simbole op ‘n kalender wat een week voorstel.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Ontwikkel ‘n bewustheid van die konsep van tyd</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Dui verjaarsdae uitstappies, speisale dae en vakansies gedurende die week aan</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gebruik liedjies om die maande van die jaar in die regte volgorde aan te leer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Tyd

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dae van die Week (deurlopend)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Plaas daglikse gebeure in die korrekte volgorde.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Seisoenkaart</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Seisoenkaart</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Seisoenkaart</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Op die eerste skooldag na die vakansie behoort die onderwyser te vra wat die leerders gedurende die vakansie gedoen het.</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Onderwerp

- **Tyd**
- **Plaas daglikse gebeure in die korrekte volgorde.**
- **Seisoenkaart**
- **Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.**
- **Seisoenkaart**
- **Op die eerste skooldag na die vakansie behoort die onderwyser te vra wat die leerders gedurende die vakansie gedoen het.**
- **Verjaarsdagkaart word gebruik wanneer leerders verjaar.**
- **Ontwikkel 'n bewustheid van wat tussen aandete en slaap tyd gebeur.**

---

**Kwartaal 1**
- **Dae van die week**
  - **Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.**
  - **Seisoenkaart**
  - **Stel die verjaarsdagkaart bekend**
  - **Leerders behoor hul ouderdom te ken.**
  - **Ontwikkel 'n bewustheid van wat tussen aandete en slaap tyd gebeur.**

**Kwartaal 2**
- **Dae van die week**
  - **Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.**
  - **Seisoenkaart**
  - **Stel die verjaarsdagkaart bekend**
  - **Leerders behoor hul ouderdom te ken.**
  - **Ontwikkel 'n bewustheid van wat tussen aandete en slaap tyd gebeur.**

**Kwartaal 3**
- **Dae van die week**
  - **Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.**
  - **Seisoenkaart**
  - **Stel die verjaarsdagkaart bekend**
  - **Leerders behoor hul ouderdom te ken.**
  - **Ontwikkel 'n bewustheid van wat tussen aandete en slaap tyd gebeur.**

**Kwartaal 4**
- **Dae van die week**
  - **Onderwyser leer liedjies en rympies aan wat oor die dæ van die week handel. Herhaal elke dag wanneer die weerkaart bespreek word.**
  - **Seisoenkaart**
  - **Stel die verjaarsdagkaart bekend**
  - **Leerders behoor hul ouderdom te ken.**
  - **Ontwikkel 'n bewustheid van wat tussen aandete en slaap tyd gebeur.**
<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERP</th>
<th>KWARTAAL 1</th>
<th>KWARTAAL 2</th>
<th>KWARTAAL 3</th>
<th>KWARTAAL 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>4.2 Lengte</strong></td>
<td>Lengte</td>
<td>Lengte</td>
<td>Lengte</td>
<td>Lengte</td>
</tr>
<tr>
<td>Vergelyk en orden konkrete voorwerpe deur van toepaslike woordeskat gebruik te maak om lengte te beskryf</td>
<td>• Lank en kort, lank, langer en die langste (visueel)</td>
<td>• Langste en kortste, langer en korter (ontdek lengte)</td>
<td>• Skat die lengte van verskillende voorwerpe</td>
<td>• Meet die lengte van die leeerders met ‘n maatband (vervang die maatband met handspanne)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Stel die lengtekaart bekend</td>
<td>• Stel die konsep van lengte bekend</td>
<td>• Vaslegging van die konsep van lengte</td>
<td>• Skat en meet die lengte van verskillende voorwerpe deur van voete, hande, ‘n stukkie tou, ‘n stok gebruik te maak, ensovoorts</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Meet met hande (visueel en toevallig)</td>
<td>- Meet met voete (visueel en toevallig)</td>
<td>- Leerders onderrig of hulle al gegroei is sedert die vorige kwartaal (Leerders kan hul lengte vergelyk deur dit aan te teken teen byvoorbeeld die kas of die muur in die klas kamer)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Meet met maatband (visueel en toevallig)</td>
<td>- Lank, kort</td>
<td>- Langer, korter</td>
<td>- Lank, langer, die langste (visueel)</td>
<td>- skat</td>
</tr>
<tr>
<td>ONDERWERP</td>
<td>KWARTAAL 1</td>
<td>KWARTAAL 2</td>
<td>KWARTAAL 3</td>
<td>KWARTAAL 4</td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>4.3</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Massa</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Gewig/Massa</td>
</tr>
<tr>
<td>Vergelyk en orden konkrete voorwerpe deur van toepaslike woordeskat gebruik te maak om die volgende te beskryf</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Stel die konsep van massa bekend deur die massa van verskillende voorwerpe te vergelyk</td>
</tr>
<tr>
<td>a) Lig, swaar</td>
<td></td>
<td>Ligter, swaarder</td>
<td></td>
<td>- Lig/swaar</td>
</tr>
<tr>
<td>b) Ligter, swaarder</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Ligter en swaarder</td>
</tr>
<tr>
<td>c) Herhaal gedurende water- en sandspel</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Vaslegging van massa (Ligste/swaarste)</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>4.4</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Volume/Kapasiteit</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Volume/ Kapasiteit</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Stel die konsep van meting van inhoud bekend deur te vergelyk hoeveel elke houer bevat, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>Vergelyk en orden konkrete voorwerpe deur van toepaslike woordeskat gebruik te maak om die volgende te beskryf</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Leeg, vol</td>
</tr>
<tr>
<td>a) Leeg, vol</td>
<td></td>
<td>Baie, min</td>
<td></td>
<td>- Baie, min</td>
</tr>
<tr>
<td>b) Baie, min</td>
<td></td>
<td></td>
<td>Minder as, meer as</td>
<td>- Minder as, meer as</td>
</tr>
<tr>
<td>c) Minder as, meer as</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Gebruik deurgaans tydens sand- en waterspel</td>
</tr>
<tr>
<td>d) Gebruik deurgaans tydens sand- en waterspel</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Graad R Oorsig

#### 5. Datahantering

<table>
<thead>
<tr>
<th>ONDERWERP</th>
<th>KWARTAAL 1</th>
<th>KWARTAAL 2</th>
<th>KWARTAAL 3</th>
<th>KWARTAAL 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>5.1 Versamel en sorteer voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Versamel data</td>
<td>• Stel die begrippe van datahantering bekend deur die aantal seuns en dogters in die klas te tel</td>
<td>• Versamel voorwerpe (stokkies van verskillende groottes)</td>
<td>• Vra ’n vraag: “Is name wat ses letters bevat die gewildste?”</td>
<td>• Gebruik die verjaarsdagkaart om vas te stel watter kleur speeldeeg die mees gebruik volgens die prent.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Versamel konkrete voorwerpe van dieselfde soort (alleen of as deel van ‘n groep) byvoorbeeld tien blare, tien vorms</td>
<td>Versamel data wat die antwoord verskaf op die bovenoemde vraag. Leerders gebruik hul naamkaarte om die inligting te versamel.</td>
<td>Versamel inligting van die leerders om vas te stel watter kleur speeldeeg vir die week gebruik gaan word, byvoorbeeld blou, geel, groen.</td>
<td>Verdeel die versameldata oor die verschillende wyse waarop leerders skool toe kom.</td>
</tr>
<tr>
<td>Sorteer data</td>
<td>• Sorteer die data deur die leerders in ‘n seuns- en dogtersry te laat staan</td>
<td>• Sorteer die versamelde voorwerpe (stokkies van verskillende groottes)</td>
<td>• Sorteer die naamkaarte volgens die hoeveelheid letters in elke naam</td>
<td>• Sorteer die data volgens die maand waarin elke leerder verjaar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Versamel voorwerpe (stokkies van verskillende groottes)</td>
<td>• Vra ’n vraag: “Is name wat ses letters bevat die gewildste?”</td>
<td>• Elke leerder kies een blokkie wat die kleur voorstel van die speeldeeg wat gebruik gaan word.</td>
<td>• Elke leerder kies een blokkie wat die kleur voorstel van die speeldeeg wat gebruik gaan word.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Versamel voorwerpe (stokkies van verskillende groottes)</td>
<td>• Sorteer die naamkaarte volgens die hoeveelheid letters in elke naam</td>
<td>• Elke leerder kies een blokkie wat die kleur voorstel van die speeldeeg wat gebruik gaan word.</td>
<td>• Elke leerder kies een blokkie wat die kleur voorstel van die speeldeeg wat gebruik gaan word.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>5.2 Voorstelling van versamelings voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Voorstelling van versamelings voorwerpe</td>
<td>• Maak ’n grafiese voorstelling van die data deur van blokkies of vorms gebruik te maak.</td>
<td>• Teken ’n grafiek van die versamelde voorwerpe (stokkies van verskillende groottes)</td>
<td>• Teken ’n grafiek deur elke naamkaart onder die toepaslike kolomme te plak</td>
<td>• Teken ’n grafiek wat die leerders se verjaarsdae in elke maand voorstel.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>(Teken grafieke om data voor te stel. Teken ’n prent om versamelde voorwerpe voor te stel.)</td>
<td>• Teken ’n grafiek deur elke naamkaart onder die toepaslike kolomme te plak</td>
<td>• Maak gebruik van werklike voorwerpe, byvoorbeeld Unifixblokkies, Lego of Duploblokkies wat die kleure van die speeldeeg voorstel, byvoorbeeld blou, geel, groen</td>
<td>• Maak gebruik van werklike voorwerpe, byvoorbeeld Unifixblokkies, Lego of Duploblokkies wat die kleure van die speeldeeg voorstel, byvoorbeeld blou, geel, groen</td>
</tr>
<tr>
<td>ONDERWERP</td>
<td>KWARTAAL 1</td>
<td>KWARTAAL 2</td>
<td>KWARTAAL 3</td>
<td>KWARTAAL 4</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
<td>------------</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>5.3</strong> Bespreek en doen verslag oor gesorteerde versameling versamelings voorwerpe</td>
<td>Lees en interpreteer data deur speeldeeg te gebruik om 'n voorstelling te maak wat die aantal seuns of meisies in die klas verteenwoordig</td>
<td>Lees en interpreteer grafieke deur middel van vraagstelling</td>
<td>Lees en interpreteer data deur die aantal getalkaarte in elke kolom te tel en dan tot 'n gevolgtrekking te kom.</td>
<td>Lees en interpreteer grafieke deur vraagstelling om vas te stel in watter maand die meeste verjaarsdae voorkom.</td>
</tr>
<tr>
<td>Lees en interpreteer grafieke</td>
<td>Beantwoord vrae wat op eie prente of eie versameling van voorwerpe gebaseer is (byvoorbeeld &quot;Hoeveel groot blare het jy geteken? Wat is die meeste, die groot blare of die klein blaartjies?&quot;)</td>
<td>Die leerders se keuse sal die volgende week se kleur van die speeldeeg bepaal, byvoorbeeld geel</td>
<td>Lees en interpreteer grafieke (hoeveel leerders loop skool toe, ry met 'n minibus, bus, of motor.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 3.5 VERDUIDEKING VAN GRAAD R INHOUD

#### GRAAD R KWARTAAL 1

<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 1</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Oriëntasie</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
<td><strong>Verduidelikende notas</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>4.1 Tyd</td>
<td>Opeenvolgende gebeure in eie alledaagse lewe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Stel die dagprogram bekend</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Ontwikkel die volgorde van daaglikse gebeure</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Prente word van links na regs vertoon</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leier van die dag beweeg die pyl van links na regs op die dagprogram soos die aktiwiteite plaasvind.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders ervaar die volgorde van gebeure deur die dag.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### VOORGESTELDE DAGPROGRAM

<table>
<thead>
<tr>
<th>VOORGESTELDE DAGPROGRAM</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>AANKOMS</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Snoeptydroetine</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Week 1</strong>&lt;br&gt;Oriëntasie</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**WISKUNDE GRAAD R**

**Week 1**

**Ortäktasie**

- Voorgestelde kontaktyd: Een onderwysgerigte, beplande klasklassiekwaaliteit (kling) van 30 minute per dag (+ 5 wiskunde-aktiviteite per week)

**Onderwerp**

- Verduidelikende notas
- Aanbevole hulpbronne
- Benaderde tydperdur

**Opruimingskaart**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydperdur</th>
<th>Voorwerp</th>
<th>Opdracht</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2</td>
<td>3-D voorwerpe bekend</td>
<td>- Maak kleiner groepe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Moedig orde en sortering van apparat aan</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Verdeel die aantal leerder in die klas in agt opruimareas. Elke groep moet verantwoordelikheid vir sy gegee area aanvaar. Roteer die areas op 'n weeklikse basis.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerper in terme van:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>0 Grootte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>0 Kleur</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>0 Voorwerper wat rol</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>0 Voorwerper wat kleur</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>0 Voorwerper wat gely</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Verduidelikende notas**

- Stel die opruimingskaart bekend
- Ruim die huishoekie op
- Pak die legkaarte weg
- Maak die verftafels skoon
- Vee die tafels skoon
- Vee die vloer
- Verduidelikende notas
- Was verfhouers en verfkwaste
- Pak blokkies weg
- Vee die vloer
- Verduidelikende notas
- Ruim die huishoekie op
- Pak die legkaarte weg
- Maak die verftafels skoon
- Vee die tafels skoon

Hierdie aktiwiteit vind daagliks plaas sodra die opruimingsroetine aangeleer is.
### Week 1
#### Oriëntasie

Een onderwysergerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolde hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1** Tel voorwerpe | • Stel die helperskaart bekend en die volgorde waarin versersings bedien word Skat en tel voorwerpe om getalbegrip te ontwikkel deur:  
  - Die helperskaart word gebruik om die helper van die dag te identifiseer wat tydens versersingstyd na 'n tafel sal omsien  
  - Die 5 sirkels op die helperskaart stel die vyf groepe voor waarin die klas verdeel is, byvoorbeeld die rooi groep, die blou groep, die geel groep, die groen groep en die oranje groep. Daar kan ook van verskillende vrugte/diere/vervoermiddels, ensvoorts, gebruik gemaak word.  
  - Elke leerder se simbool word in die sirkel van die groep vertoon waaraan hy/sy behoort.  
  - Die leier van die groep word deur die rigting van die pyltjie aangedui (kyk diagram). Die groepleier wissel van dag tot dag om seker te maak dat elke leerder 'n beurt kry.  
  - Die groepleier tel die aantal leerders en bordjies aan sy/haar tafel uit volgens die aanwesige leerders op die gegee dag (een-tot-een-oorstemming) | Helperskaart | Die verversings word daagliks op dieselfde wyse bedien nadat die helperskaart bekendgestel is. |
| **3.3** 2-D vorms | • Herken, identifiseer en benoem tweedimensionele voorwerpe en/of prente in die klasokamer  
  - Leerdersimbool  
  • Laat elke leerder sy eie simboolkaart kies  
  - Vertoon die leerder se simbool/prent/foto in die skeppende kuns-area.  
  - Plak die leerder se simbool op sy rakkie.  
  - Laat leerder toe om sy rakkie volgens sy eie simbool te identifiseer.  
  - Speld die leerder se simbool met naam aan sy klere vas.  
  - Leerders herken sy eie en maats se simbole deur speletjies te speel, byvoorbeeld: onderwyser sit in die sirkel saam met die leerders. Onderwyser vertoon al die simbole en die leerders herken sy eie en ander leerders se simbole.  
  - 'n Klein foto’tjie van die leerders kan ook as simbool gebruik word as dit beskikbaar is.  
  - Klasnaam  
  • Moedig die konsep aan dat leerders aan een groot groep behoort. Stel die klas se naam bekend na aanleiding van 'n prent – Die "Teddiebeer-klas". Leerders behoort hulle juffrou se naam te ken. | Kaarte met die leerders se individuele simbole  
Maak speelkaarte van die leerders se simbole (snap-kaarte)  
Kassies of hake teen die muur waar die leerders se simbole aangebring is.  
Graad R-naambord  
Prent wat die klas se naam uitbeeld teen die deur.  
'n Kaart met die juffrou se naam en van daarop | Soos die leerders op die eerste skooldag aankom. |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 1</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Oriëntasie</td>
<td>Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Notas:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vertoon slegs die leerder se simbool/foto vir die eerste 3 maande van die jaar.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vertoon die leerders se simbool/foto en die leerder se naam vir die volgende 3 maande</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vertoon die leerder se naam op 'n naamkaart vir die laaste 6 maande van die jaar.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vertoon die klaskaart op die deur vir die hele jaar (Teddiebeerklas)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vertoon die onderwyser se naamkaart op die deur vir die hele jaar.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 2

#### Oorigingsasie

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Daaglikse beplande, klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</th>
</tr>
</thead>
</table>
| Tel voorwerpe | Skat en tel alledaagse voorwerpe akkuraat  
   - Ritmiese tel vanaf 1-5  
   - Sing getalliedjies en -rympies  
   Wanneer leerders die Graad R-jaar toetree, het hulle nog nie 'n gevestigde getalbegrip nie en moet hulle dus aangemoedig word om getalliedjies en -rympies, sowel as ritmiese-tel op 'n daaglikse basis te hersien |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 2</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwyserig beplande, klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Orieniasie</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4** Beskryf, vergelyk en orden getalle | Vergelyk watter twee gegewe versamelings voorwerpe is groot en klein  
Stel die begrip van groot en klein bekend | Leerders | 1 dag |

**Kinesteties**
- Leerders ervaar die begrip van groot en klein deur hul liggame so klein moontlik op te krul en dan so groot moontlik uit te strek.
- Laat leerders hul hande teen mekaar plaas om te sien wie se hande groot of klein is
- Vergelyk die onderwyser se hand met die van leerders
- Vergelyk die onderwyser se arm met die van leerders

**Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens grootte**

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:**
- Maak groot en klein balletjies met speeldeeg/klei
- Vind groot en klein voorwerpe in die klaskamer. Merk die groot voorwerpe met rooi plakkers en die klein voorwerpe met geel plakkers. Bespreek die verskillende voorwerpe se groottes.
- Sorteer groot en klein voorwerpe volgens grootte

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**

Pas die begrip groot en klein gedurende skeppende kuns toe tydens die volgende:
- Soek prente van groot en klein voorwerpe en knip dit uit.
- Laat die leerders hulle hande aftrek en uitknip. Plaas dit opmekaar en kyk wie se hande is groot en wie se hande is klein.
- Verdeel ‘n vel papier in twee.
- Plak al die klein voorwerpe aan die een kant van die papier en al die groot voorwerpe aan die anderkant van die papier.

**Benaderde hulpbronne:**
- Leerders  
- Speeldeeg/klei  
- Groot en klein voorwerpe  
- Tydskrifte, koerante, advertensies, skêr  
- A3-papier, kryt
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
<td>Beskryf die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder: in en uit</td>
<td>Hoepels</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| Kinesteties | - Gee elke kind ’n hoepel. (Onderwyser demonstreer aan die leerders terwyl sy die aktiwiteit saam met hulle doen) en die woorde “in en uit” gebruik. Hulle moet in en uit die hoepels spring, volgens die onderwyser se opdrag.  
- Staan met een been binne-in die hoepel en die ander been buite die hoepel.  
- Laat die leerder binne-in en uit ’n doos klim, terwyl die ander leerders die posisie van die leerder bespreek  
- Spring in en uit buitenbande as deel van liggaamlike ontwikkelingsaktiwiteit  
- Spring in en uit die hoepels met toe oë | |
| Gebruik konkrete 3-D voorwerpe | Laat die leerders die volgende doen:  
- Sit die pop in die bed en haal die pop weer uit  
- Gooi ’n bal of boontjesakke deur ’n hoepel/buiteband  
- Gebruik klei of speeldeeg om ’n balletjie te rol en weer plat te druk “n voëlines”; rol meer as een klein balletjie “eiers” en plaas hulle binne-in of buite die nes in opdrag van die onderwyser | |
| Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente | Laat die leerders die volgende doen:  
- Kyk na ’n prent en vind voorwerpe wat die konsep binne en buite verduidelik  
- Teken hulleself binne-in of buite ’n hoepel/bad, ensovoorts. | |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 2</th>
<th></th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwyserig beplande, klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Oriëntasie</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Onderwerp** | **Verduidelikende notas** | **Aanbevolle hulpbronne** | **Benaderde tydsduur** |
|----------------|-----------------------------|---------------------------|------------------------|
| 3.2 3-D voorwerpe | **Bou 3-D voorwerpe deur van konkrete materiaal gebruik te maak**  
- Ontdek die verskeie moontlikhede van bou met blokke gedurende vryspel binne die klaskamer  
  - Die onderwyser moet as toesighouer optree.  
  - Ontdek die verskillende wyes waarop die blokke gepak kan word.  
  - Sorteer en orden die verskillende blokke volgens vorm.  
  - Sorteer en orden die verskillende vorms volgens grootte.  
  - Sorteer die groot en klein blokkies bymekaar.  
  - Elke leerder ontvang 3 reghoekige blokke en orden hulle op soveel moontlike maniere, byvoorbeeld agtermekaar, op mekaar en langs mekaar.  
  - Moedig leerders aan om die blokke weg te pak volgens die buitelyne aan die agterkant van die blokrak deur die verskillende vorms van die blokke by die buitelyne op die rak te pas. | Blokke behoort op die rakke gepak te word volgens die buitelyne teen die agterkant van die rak.  
'n Verskeidenheid ander speelgoed behoort beskikbaar te wees (prente/gesiggies kan op wasgoedpennetjies gegom word) Speelgoedmotors, plaasdiertjies en verkeerstekens behoort ook beskikbaar te wees. | 1 dag en laat die leerders dit daagliks tydens vryspel herhaal |
### Week 2
#### Oriëntasie

Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwysergerigte beplande, klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe</td>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens die primêre kleure, blou, rooi en geel. Wys net een kleur op 'n slag. Moenie een kleur aan een vorm koppel nie. Verdeel leerders in 5 groepe. Gee aan elke groep 'n hopie gekleurde 3-D voorwerpe en 2-D vorms  - Onderwyser stel elke kleur bekend deur 'n kleurkaart op te hou, byvoorbeeld 'n blou kaart. Herhaal met ander kleure.  - Laat die leerders 3-D voorwerpe en 2-D vorms sorteer volgens die kleurkaart wat die onderwyser vir hulle voorhou.</td>
<td>- 'n Verskeidenheid 3-D voorwerpe en 2-D vorms/prente in die klaskamer, byvoorbeeld bottelpropies, legoblokkies, Logi gekleurde vorms, ensovoorts  - Gekleurde kaarte – rooi, blou, geel.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>- Knip verskillende gekleurde sirkels uit karton (rooi, geel, blou) en steek dit op elke leerder se bors vas  - Laat die leerders hulleself sorteer volgens die verskillende kleure</td>
<td>- 'n Verskeidenheid 3-D voorwerpe en 2-D vorms.  - Rooi, geel en blou kartonsirkels wat deur die onderwyser uitgeknip is</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td>- Die onderwyser roep 5 leerders en gee elke leerder 'n ander 3-D -voorwerp om in sy/haar hand te hou.  - Die res van die klas bly sit in hul groep met 'n hoop 3-D -voorwerpe in die middel van hul tafel.  - Die eerste leerder hou sy/haar 3-D -voorwerp, byvoorbeeld 'n blou Unifixblokkie, of 'n geel sirkel, Logi-vorm of legkaart, ensovoorts, omhoog.  - Die leerders by die tafels sorteer die 3-D voorwerpe volgens die kaart wat in die lug gehou word.</td>
<td>- 'n Verskeidenheid 3-D voorwerpe wat die onderwyseres voor die tyd versamel het, word in die middel van elke groep geplaas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td>- Onderwyser berei vingerverf voor (voor kontaktyd)  - Leerders teken vorms in die verf met hul vingers  - Trek 2-D vorms na en kleur in.</td>
<td>- Vingerverfresep: 1 koppie meel 1 koppie suiker 3 druppels voedselkleure/poeierverf 5 koppies kookwater (roer geleidelik by)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 2
#### Oriëntasie

Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwysgerigte beplande, klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 4.1 Tyd

**Volgorde van gebeure in die alledaagse lewe**

- Maande van die jaar
- Tyd

**Stel die verjaarsdagkaart bekend**

- Ontwerp ’n kleurvolle verjaarsdagkaart, byvoorbeeld ’n trein met 12 waens (vir elke maand) - die maande word van links na regs op die waens georden. Plaas elke leerder se naam en simbool/foto op die toepaslike verjaarsdagmaand.
- Ontwikkkel ’n bewustheid van tyd, byvoorbeeld maande van die jaar. Die leerders kan die name van die maande sing, terwyl die name uitgewys word.
- Ontwikkkel ’n bewustheid van leesrigting, byvoorbeeld vertoon die maande van die jaar op ’n bord/muur van links na regs.
- Die leerders kan hul simbool van hul verjaarsdagmaand memoriseer.
- Moedig hulle aan om uit te vind hoe oud hulle is.
- Herhaal hierdie aktiwiteit op ’n gereelde basis.

’n Verjaarsdagkaart met twaalf maande van die jaar vertoon van links na regs.
’n Kroon of ’n prent van ’n verjaarsdagkoek toon verjaarsdae wat reeds plaasgevind het.
Kommende verjaarsdae vertoon geen verjaarsdagkoek of kroon nie.

**Liedjie: Komponeer eie verjaarsdagwysie op die volgende woorde:**

“Januarie, Februarie, Maart
April, Mei, Junie, Julie,
Augustus, September, Oktober, November, Desember.”

Sing hierdie liedjie deur die jaar wanneer ’n leerder sy verjaarsdag vier.

**Nota:**

- ’n Leerder se verjaarsdag is ’n baie spesiale geleentheid en daar moet tyd gemaak vir ’n verjaarsdagkring waar die res van die klas vir die leerder sing en die ouderdom van die leerder uitdak.
- Elke leerder in die klas kan ’n prentjie teken en die onderwyser kan al die pretjies bymekaar sit om ’n verjaarsdagboek aan die leerder wat verjaar te oorhandig.
- Die onderwyser kan ook ’n kroon wat die res van die klas help versier begin sit om die leerder wat verjaar te oorhandig.
- Hierdie aktiwiteit moet regdeur die jaar herhaal word wanneer daar ’n verjaarsdag is.
### Week 3

**Onderwerp:** Tel voorwerpe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Voorgestelde kontakttyd:</th>
<th>Een onderwysergerigte beplande klasaktiviteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Oriëntasie</strong></td>
<td>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwysergerigte beplande klasaktiviteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Leerders</strong></td>
<td>Leerders</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Benaderde tydperk</strong></td>
<td>Daaglikse en rympies</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Verduidelikinge notas</strong></td>
<td>Gecoördineerde liggaamsdele (liggaamsbeeld)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Tel voorwerpe

**Identifiseer en tel die verskillende liggaamsdele (liggaamsbeeld)**

- Mondelinge daaglikse rymties: tel vanaf 1-5
- Kinesteties: ontwikkel bewustheid van hoeveelheid liggaamsdele deur tel.
  - Wys my jou neus. Hoeveel neuse? Kom ons tel die met die aanvang van graad R nie.

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**

- Kyk in die spieël en trek hulself na, of teken hulself
- Knip 'n gesig uit 'n tydskrif en teken die res van die liggaam.

**Vollengte spieël**

- Tydskrif, advertensies, skêre

**Aksieliedjies en rympies**

- Legkarte/speljies wat verskillende menslike en liggaamsdele voorstel

**Vriendlike tips**

- Skaal en tel alledaagse voorwerpe akkuraat
- **Mondelinge, daaglikse tel**
  - Ritmiese tel vanaf 1-5
  - Sing getalleliedjies en rympies

**Vriendlike tips**

- Hoewel leerders nog nie 'n goeie getalbegrip het met die aanvang van graad R nie, behoort hulle aangemoedig te word om op 'n daaglikse basis getalliedjies en –rympies, sowel as ritmiese tel te herinner.

**Vriendlike tips**

- Tel voorwerpe en liggaamsdele daaglikse.

**Absolute duur**

- 1 dag
### Week 3

#### Voorgestelde kontaktyd:

**Oriëntasie**

Een onderwysergerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.4 Simmetrie</strong></td>
<td>Herken die lyn van simmetrie in self</td>
<td>Ontwikkel die bewustheid dat 'n mens se liggaam twee kante het</td>
<td>Leerders</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinsteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Benadruk die begrippe van (die een kant/die ander kant)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser praat met die leerders oor die voorkant en die agterkant van die liggaam, sowel as die bokant en die onderkant.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Kyk na hulself in 'n vollengte spieël waarin hulle hele liggaam gesien kan word.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Identifiseer watter dele van hul liggaam aan die een kant, asook aan die ander kant is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Raak aan die liggaam soos gevra, byvoorbeeld: “Raak aan jou tone, raak aan jou voete, raak aan jou bene. Leerders kan ook hierdie aktiwiteite met toe oë doen.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Raak met een deel van sy/haar liggaam aan 'n ander deel, byvoorbeeld: “Raak met jou knie aan jou neus” (Ook 'n belangrike aktiwiteit vir middellynkruising)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.2 3-D voorwerpe</strong></td>
<td>Herken, identifiseer en benoem balle</td>
<td></td>
<td>Leerders</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders speel met balle en noem alles wat 'n mense met 'n bal kan doen. Die onderwyser lei die bespreking deur vrae te vra.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Identifiseer al die voorwerpe wat kan rol, byvoorbeeld wys na die blok en vra die vraag: “Dink jy dat die blok kan rol?” Kom ons kyk.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Rol al die voorwerpe en neem waar hoe hulle rol, byvoorbeeld blikkies kan net op een kant rol.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gebruik klei/speeldeeg om balle te maak wat kan rol tydens skeppende aktiwiteite (vryspeel binne)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tydens die bewegingskring kan leerders probeer om hul liggaame te laat rol.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Resep vir speeldeeg:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1 koppie meel</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>2 koppie sout</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>'n Paar druppels voedselkleursel</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
<td>Aanbevole hulbronne</td>
<td>Benaderde tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>-----------------------</td>
<td>---------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| **3.3 2-D vorms** | Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms in die klaskamer en in prente  
- sirkel  
- Stel die sirkel bekend  
  Wanneer die sirkel vir die eerste keer bekend gestel word, behoort die voorwerpe in elke opsig presies dieselfde te wees (dieselfde grootte, dieselfde kleur en dieselfde tekstuur)  |
| | Liedjie: “Here we go round the Mulberry bush”  
Speletjie: “Warm patat, gee dit aan” | 1 dag |
| Kinesteties | Die onderwyser tekken ’n sirkel op die vloer/grond. Laat die leerders op die buitelyn van die sirkel loop, terwyl hul sê: “Ek loop al om die sirkel, om en om.”  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Hou hande vas en vorm ’n sirkel  
- Vorm ’n sirkel met jou lyf.  
- Loop al om die sirkel terwyl hulle die volgende liedjie sing: “Here we go the Mulberry bush”.  
- Sit in ’n sirkel en gee ’n voorwerp van die een leerder na die ander leerder aan. “Warm patat, gee dit aan”. Wanneer die liedjie stop, moet die leerder wat die voorwerp in sy hande het, in die middel gaan sit. | |
| Gebruik konkrete 3-D voorwerpe | Die onderwyser vertoon ’n hoepel aan die leerders en verduidelik aan hulle dat die vorm van die hoepel ’n sirkel genoem word. ’n Sirkel het geen hoeke nie.  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Laat die leerders met hul vingers die formasie van die hoepel voel.  
- Vind 3-D voorwerpe in die klaskamer wat dieselfde vorm as ’n sirkel het. | Hoepels | 1 dag |
| Sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe volgens grootte en kleur | Die onderwyser voorsien leerders van ’n verskeidenheid 3-D voorwerpe en 2-D vorms in verskillende groottes (groot en klein) en kleure (rooi, geel en blou) soos tennisballe, albasters, ballonne, ensovoorts  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Sorteer voorwerpe volgens groot en klein  
- Groepeer voorwerpe volgens kleur | ‘n Verskeidenheid 3-D voorwerpe soos tennisballe, albasters en ballonne  
2-D vorms soos plastiese sirkels wat uit plastiek geknip is |
### Week 3

#### Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwysergerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 4.1 Tyd   | **Stel die weerkaart en kalender bekend**  
  a) Tyd  
  b) Dae van die week  
  c) Volgorde van gebeure  
  d) Tel  
  - Die weerkaart stel ’n skoolweek (5 dae) voor deur van simboolkaarte gebruik te maak, byvoorbeeld 5 dae van die week in die korrekte volgorde (Kyk voorbeeld hieronder).  
  - Die weerkaart behoort elke dag bespreek te word.  
  - Leerders word gelei om die naam van die dag, die datum en die maand met flitskaarte soos in die diagram te herken (Later kan die leerders self die flitskaarte herken en vertoon).  
  - Die leier van die dag neem die weer buite waar en bespreek dit met die res van die groep, byvoorbeeld reënerige, bewolkte of sonnige dag.  
  - Die onderwyser vertoon die bevindinge met ’n flitskaart op die diagram.  
  - Leerder word verskeie geleenthede gebied om tot 5 te tel.  
  - Leerders leer van vandag, gister en môre (Toevalig).  
  - Leerders word verskeie geleenthede gebied om tot 5 te tel.  
  - Tel die sonnige dae, koue dae, winderige dae, ensovoorts  
  - Vertoon die leerders se simbool as daar enige verjaarsdae gedurende die week plaasvind  
  - Vertoon enige aktiwiteite wat gedurende daardie week plaasvind, byvoorbeeld ’n uitstappie na die dieretuin (voorgestel deur ’n prent van ’n dier)  
| **Die weerkaart** behoort per week vertoon te word. Die dae van die week word van links na regs geordend vir die eerste ses maande en daagliks bespreek.  
  Flitskaarte van:  
  - Sewe dae van die week  
  - Getal 1-31  
  - Name van die 12 maande  
  - Jaar byvoorbeeld 2012  
  - Kaarte wat die weer aandui, byvoorbeeld:  
  - winderig  
  - sonnig  
  - reënerigbewolk  
  - bewolk | Leer ’n liedjie aan om die dae van die week aan te leer.  
  | Hierdie aktiwiteit word daagliks aangebied sodra die weerkaart bekend gestel is. |
### Voorbeeld van die weerkaart

<table>
<thead>
<tr>
<th>Sondag</th>
<th>Maandag</th>
<th>Dinsdag</th>
<th>Woensdag</th>
<th>Donderdag</th>
<th>Vrydag</th>
<th>Saterdag</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>12</td>
<td>13</td>
<td>14</td>
<td>15</td>
<td>16</td>
<td>17</td>
<td>18</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 4.1 Tyd

#### Volgorde van alledaagse gebeure

- **Daag van die week**
  - ’n Liedjie wat handel oor die dae van die week word aangeleer. Herhaal elke dag soos die weerkaart bespreek word.
  - Liedjie:
    - “Daar is sewe dae, daar is sewe dae, daar is sewe dae in die week”
    - “Sondag, Maandag, Dinsdag, Woensdag, Donderdag, Vrydag, Saterdag, Sondag” (x2)

- **Stel die seisoenkaart bekend waar elke seisoen met ’n pyl aangedui word:**
  - Watter seisoen is dit op die oomblik?
  - Watter seisoen was dit voor hierdie een?
  - Watter seisoen kom volgende?
  - Vertoon die pret en die huidige seisoen met die ooreenstemmende maand. Die somerpret kan by Januarie tot Maart vertoon word.

#### Liedjie: Daag van die week, of komponeer eie liedjie oor die dae van die week

#### Vier verskillende kaarte met prente van die seisoene daarop.

#### Notas:
Alle nuwe begrippe behoort volgens die verskillende stadiums aangewend te word.
- Kinesteties stadium (ervaar die begrippe met liggaam en sinnus).
- Konkrete stadium (gebruik 3-D voorwerpe)
- Semi-konkrete stadium (voorstelling van 3-D voorwerpe op papier, byvoorbeeld tekeninge, paskaartprente, kaartspeletjies, ensovoorts). Al plat vorms word as twee dimensioneel beskou.
**Voorgestelde onderrigtyd:**
Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | **Identifiseer en beskryf heelgetalle**  
Stel die betekenis van die getal 1 bekend  
Daaglikse mondelinge ritmiese tel vanaf 1-5  
**Kinesteties**  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Identifiseer liggaamsdele, byvoorbeeld een neus.  
- Knik die kop een keer, tik een keer met die tone op die vloer, spring een keer, ensovoorts  
- Wys 1 vinger, 1 hand, 1 voet, ensovoorts  
- Vorm die getal 1 met jou lyf  
- Skryf die getal 1 in die lug of op die grond.  
- Klap hande 1 keer  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Identifiseer enige voorwerp in die klas, byvoorbeeld 1 boublok  
- Vorm die getal 1 met speeldeeg/klei  
**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Identifiseer die prent wat een voorwerp op verskillende flitskaarte voorstel.  
- Pas die prentkaarte met een voorwerp, met dié van kolkaarte met een kol  
- Koppel altyd die prentkaart, die kolkaart en 'n blokkie met mekaar  
- Nadat die getal 1 deur die onderwyser bekend gestel is, moet dit in die wiskundehoekie uitgestal word, sodat die leerder dit elke dag kan sien  
**Voorwerp in die klas en omgewing**  
- Prent van 1 voorwerp  
- 1 teller vir elke leerder  
- 'n Verskeidenheid flitskaarte met prente daarop.  
- Kolkaarte | Getalliedjies en rympies  
Leerder  
Voorwerpe in die klas en omgewing  
Kolkaarte | 1 dag |
**Week 4**  
**Begin met voorstelling van getalle**  
**Voorgestelde onderrigtyd:**  
Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (k ring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **2.1 Geometries e patrone** | **Identifiseer patrone in die omgewing en op leerders se klere**  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Gesels oor die patrone wat waargeneem word in die omgewing en op die klere  
- Watter patrone het lyne, blokke?  
- Is die patrone almal dieselfde? Wat is die verskille? Wat is die ooreenkomste?  
- Hoe is die patroon gevorm?  
- ’n Patroon is herhalend – lyne/ blokke/vorms  
**Kopieer en brei ’n patroon uit**  
**Kinesteties**  
Die onderwyser bind ’n rooi en blou lint aan 4 leerders se ams vas. Sy ontwerp ’n patroon deur ’n leerder met ’n rooi lint, gevolg deur ’n leerder met ’n blou lint, en weer ’n leerder met ’n rooi lint. Laat die leerders die patroon voltooi.  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Die onderwyser ontwerp ’n patroon met 3 blou en 3 rooi bottelproppies.  
- Laat die leerders die onderwyser se patroon naboots.  
| Rooi en blou lint | Rooi en blou bottelproppies vir elke leerder | 1 dag              |
## Week 4
Begin met voorstelling van getalle

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.2</strong> 3-D voorwerpe en 2-D vorms</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 3-D voorwerpe en 2-D vorms in die klas kamer en in prente Ontwikkel die vermoe om tussen voorwerpe in die voorgrond en agtergrond te onderskei</td>
<td>'n Verskeidenheid voorwerpe in die klas kamer en in die omgewing</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.3</strong> 2-D vorms</td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe Die onderwyser plaas verskillende voorwerpe binne en buite die klas kamer en op die speelgrond Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen: - Verwys na verskillende voorwerpe in die klas kamer, byvoorbeeld hout voorwerpe, rooi voorwerpe, plastiek voorwerpe, ensovoorts - Vind spesifieke voorwerpe in die klas kamer volgens opdrag van die onderwyseres, byvoorbeeld: “Soek die bal in die Lego-houer, die speelgoedkar in die kas, ’n potlood in die blikkie”, ensovoorts - Vind identiese voorwerpe, byvoorbeeld: “Soek die ronde knopies tussen al die ander vierkantige knopies” - Sorteer voorwerpe volgens hulle eienskap, byvoorbeeld: grootte, kleur, tekstuur of vorm - Speel “Ek sien met my twee ogies, iets wat rond is ...” (I spy ...) - Vind spesifieke voorwerpe in die omgewing op aanvraag van die onderwyser, byvoorbeeld: “Soek die voëltjie in die boom, die lint in die boom, die mooi blommetjie,” ensovoorts - Die leerder behoort tuis aangemoedig te word om voorwerpe soos lepels, messe, vurke uit ‘n laai te gaan haal.</td>
<td>Enige groot prent om te bespreek</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**

Wys aan die leerders ’n prentjie en vra vrae oor die prent Voorbeelde: - “Wat hou die dogtertjie in haar hand?” - “Hoeveel mense is in die boot?” - Die bou van LEGKAARTE en speel van domino’s is ideaal om leerders se voorgrond-/agtergrond-onderskeiding te ontwikkel

**Legkaarte**

![Legkaarte](image_url)
### Week 4
#### Begin met voorstelling van getalle

**Voorgestelde onderrigtyd:**
Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 3-D voorwerpe deur die vorms te ondersoek asook die grootte van die dose</td>
<td>'n Verskeidenheid groot en klein dose byvoorbeeld leë dose waarin 'n yskas of stoof was</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td>Unifixblokies, bottelproppies, plastiese broodknippies (leerders kan dit van die huis af bring)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Klim binne-in en uit 'n groot kartondoos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Ontdek die binnekant van die doos deur te vertel wat hulle daarin sien byvoorbeeld die doos het 'n vloer/'n onderkant/ vier sye/ mure en 'n deksel.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Vou die doos oop om die vorm waar te neem</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td>- Gebruik dose om strukture te bou, byvoorbeeld 'n huis/motorhuis (pas toe gedurende skeppende aktiwiteite om konstruksies van verskillende groottes dose te bou.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Voorsien leerders van verskillende voorwerpe soos knope, Unifixblokies, plastiekpennetjies en doppies</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Sorteer die voorwerpe in groepe volgens eienskappe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Ontdek wat die verskille tussen die voorwerpe is</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Ontdek watter voorwerpe vierkantig en watter voorwerpe rond is</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Sorteer voorwerpe volgens dieselfde kleur</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Week 4**  
*Kurrikulum en Assesseringbeleidsverklaring (KABV)*  
**Begin met voorstelling van getalle**  
Een onderwyserige beplande klasaktiwiteit (k ring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **3.3 2-D vorms** | **Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms in die klas kamer en in prente**  
- ’n driehoek  
**Stel die driehoek bekend**  
Wanneer ’n driehoek vir die eerste keer bekend gestel word, behoort hulle presies dieselfde in alle opsigte te wees (die selfde grootte, selfde kleur en selfde tekstuur)  
**Kinesteties**  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Maak/vorm die vorms met hulle lywe, byvoorbeeld drie leerders vorm ’n driehoek met hul lywe  
- Vorm ’n driehoek deur hulle vingers te gebruik  
- Maak/vorm ’n driehoek met stukkies wol of klei/speeldeeg  
- Loop op die buitelyne van ’n driehoek en sê hardop terwyl hulle loop: “Ek loop op die buitelyne van die driehoek, een, twee, drie sye, of een, twee, drie hoeke.”  
- Voel aan die vorms en gebruik reuse grootte vorms of plas verskillende vorms in ’n ’voelsakkie’ (feely bag). Die leerders voel aan ’n vorm in die sakkie en pas dit by ’n stel kaarte waarop vorms geteken is  
- Teken die driehoek in die lug, op die grond/vloer met bordkryt en uiteindelik op papier.  
**Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms**  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Sorteer Logi-vorms volgens vorm (sirkel en driehoek), grootte (groot en klein) en kleur (rooi, geel en blou).  
- Soek driehoeke in die klas kamer en omgewing. | Kaartspeletjies wat die herkenning van vorms ontwikkel  
Wol en speeldeeg/klei  
‘voelsakkie’ (‘n Lapsakkie met ‘n rek of toutje bo-aan met verskillende vorms daarin)  
Paskaarte met vorms daarin.  
A4-papier en kryt  
Logi-vorms  
Voorwerpe in die klas kamer en omgewing | 1 dag |
### Week 5

**Voorgestelde kontaktyd:** Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
<th>Benaderde hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tyd</td>
<td>1 dag</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 1.1 Tel voorwerpe

**Beskrywing van die werk wat in week 4 aangeleer is:**

Verduidelikende notas

- **Mondelinge:** Ritmiese tel vanaf 1 tot 5
- **Kinesteties:**
  - Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:
    - Doen lyfsiëgiewerk (body percussion) klap hande een keer.
    - Die onderwyser wys 'n flitskaart wat die getal 1 verteenwoordig en leerders hou 1 vinger, 1 hand, 1 voet op.

**Getalliedjies en rympies**

- Prent van 1 objek
- 1
- Een
een

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**

- Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:
  - Vind 1 voorwerp
  - Tel 1 teller

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorme of prente**

- Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:
  - Pas 'n verskeidenheid van 1 prent, 1 kolkaart bymekaar.
  - Pas die getalsimbool en die getalnaam bymekaar.
  - Maak getallegkaarte en laat leerders toe om hulle bymekaar te pas.

**Gebruik flitskaarte met die getalsimbool en die getalnaam daarop**

- ’n Verskeidenheid flitskaarte met 1 prent, 1 kol en 1 kop daarop.
### Week 5: Simmetrie

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Simmetrie</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gerelateerde notas</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Week 5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 3.4 Simmetrie

<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 5</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Simmetrie</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gerelateerde notas</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Week 5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 3.2 3-D voorwerpe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 5</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gerelateerde notas</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Week 5</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

'n Ratel kan tuisgemaak wees – ’n houer met ’n deksel wel met kippies/ sand, ensvoorts gevul is.

’n Boontjiesakkie vir elke leerder.

- *Vou ’n papier in die helfte; drips verskillende kleure verf op die vouvlakte; vou weer toe en vry buitevlak uit; skoenlapper met twee potte rolle.

3-D voorwerpe

- Herken, identifiseer en benoem 3-D voorwerpe.

#### 3.4 Simmetrie

**Vaslegging van die bewustheid dat ’n mens se liggaam 2 kante het, byvoorbeeld “die een kant” en “die ander kant” wat elke “links en regs”**

- Sluit die onderwyser met die volgende aktiwiteite doen:
  - Staan op een been en dan weer op die ander been.
  - Beweeg ritmies op die maat van ’n ratel (shaker) na die een kant van die klaskamer.
  - Wanneer die ratel stop, moet leerders na die ander kant van die klaskamer beweeg.

**Kinesteties**

Die onderwyser verduidelik die twee kante van ’n mens se liggaam.

- Lë die konsep vas deur integrasie met visuele kuns. Leerders kan groot skoenlapperprente teken of verf.
  - *Vou ’n papier in die helfte; drips verskillende kleure verf op die vouvlakte; vou weer toe en vry buitevlak uit; skoenlapper met twee potte rolle.*

- Leerders illustreer hoe verskeie voorwerpe van ’n tafel kan rol waarvan twee potte gelig is. Leerders illustreer hoe verskeie voorwerpe van ’n tafel kan rol waarvan twee potte gelig is.

#### 3.2 3-D voorwerpe

**Herken, identifiseer en benoem 3-D voorwerpe.**

**Ontdek en stel voorwerpe wat rol bekend.**

- Beschikbare voorwerpe op ’n lêerlike tydperk.
  - Leerders kan verskeie voorwerpe in die voelsakkie lees.
  - Leerders kan verskeie voorwerpe in die voelsakkie lees.
  - Leerders kan verskeie voorwerpe in die voelsakkie lees.

**Ondergaande aktiwiteite**

- Leerders maak beurtelik om ’n voorwerp in die sak te voel, dit te bestuk en ingepas in die sakkie. Leerders maak beurtelik om ’n voorwerp in die sak te voel, dit te bestuk en ingepas in die sakkie.

#### 3-D voorwerpe

**Ontdek en stel voorwerpe wat rol bekend.**

- Leerders illustreer hoe verskeie voorwerpe van ’n tafel kan rol waarvan twee potte gelig is. Leerders illustreer hoe verskeie voorwerpe van ’n tafel kan rol waarvan twee potte gelig is.

- *Vou ’n papier in die helfte; drips verskillende kleure verf op die vouvlakte; vou weer toe en vry buitevlak uit; skoenlapper met twee potte rolle.*
### Week 5

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
<td>Die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voor/ agter</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser kies twee leerders deur van 'n uittelrympie gebruik te maak:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas 2 stoele voor in die klas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die twee leerders demonstreer die konsep voor en agter volgens die opdrag van die onderwyser, byvoorbeeld</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Sipho staan voor die stoel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Carl staan agter die stoel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Sodra die begrip vasgelê is, toon die onderwyser 'n flitskaart aan die leerders wat dan die aksie met hulle eie stoele moet demonstreer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hierdie begrip kan ook gedemonstreer word deur 3 leerders te gebruik.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Amy staan agter Sipho, maar Karel staan voor Amy.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser verskaf 'n groot dobbelsteen met verskillende prente wat die woorde voor en agter bevat. 'n Leerdergooi die dobbelsteen. Indien die dobbelsteen op &quot;voor&quot; val, gee die onderwyser 'n opdrag aan 'n leerder: &quot;Staan voor iemand met lang hare, staan agter iemand wat 'n broek dra, staan agter mekaar.&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders 'n speletjie in hul groepe speel: gooidebbiebelsteen en voer die aksies uit</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
|  | Stoel |  | 1 dag 
|  | Leerders |  |  
|  | Flitskaarte wat die aksie voor en agter uitbeeld |  |  

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde-aktiwiteite per week)
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe</td>
<td>Vergelyk watter twee gegewe voorwerpe is: groter en kleiner</td>
<td>Prent van 'n muis en 'n hond (maak seker dat die prent van die hond groter as die prent van die muis is.)</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vaslegging van die konsep groter en kleiner</td>
<td>Voorwerpe in die klaskamer soos blokke, balle, knoppe, krale, stokkies, wasgoedpennetjies, vuurhoutjiedosies, blikkies, klippies, kurkproppe, skulpe, bottelproppies.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td>Prente wat groot en klein illustreer</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders strek hul arms bokant hul koppe om hul liggame groter te maak.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders maak hul lywe kleiner deur af te buig of op te krul.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Stel vas of 'n hond groter of kleiner as 'n muis is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Stel altyd twee voorwerpe beskikbaar vir die leerders om te vergelyk.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Vergelyk verskillende groottes van dieselfde blokke, balle, borde, knoppe, tafels and stoel, ensovoorts. Die leerders moet bepaal watter voorwerpe groot/klein, groter/ kleiner en die grootste/die kleinste is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Bou konstruksies met die boublokke en leerders vergelyk watter konstruksie die grootste/die kleinste is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Vergelyk prente wat groot/klein en groter/kleiner illustreer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Toepassing van die begrip groot/klein kan tydens skeppende kuns gedoen word.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 5

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwysergerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde-aktiwiteiteper week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe</td>
<td>Vergelyk watter twee gegewe voorwerpe is</td>
<td>Groot en klein sirkels wat op die vloer of in die sand geteken is</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Groot en klein</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Groter en kleiner</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die grootste en die kleinste</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>Die onderwyser teken 'n klein sirkeltjie in die sand/op die grond/vloer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders loop op die buitelyne van die klein sirkeltjie.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser teken 'n groter sirkel aan die buitekant van die kleiner een.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders loop op die buitelyne van die groter sirkel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser vra:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o &quot;Watter sirkel is die kleinste?&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o &quot;Watter sirkel is die grootste?&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o &quot;Loop op die klein sirkel.&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o &quot;Loop op die groot sirkel.&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser teken nog 'n groter sirkel aan die buitekant.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerder loop op die buitelyn van die grootste sirkel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser vra:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o &quot;Watter sirkels is die grootste?&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o &quot;Watter sirkels is die kleinste?&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 5

#### Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

#### Onderwerp: Verduidelikende notas

<table>
<thead>
<tr>
<th>Aanbevole hulpbronne: Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verdiepdelikende notas</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 3-D voorwerpe

Leerders sorteer en vergelyk verskillende voorwerpe volgens hul grootte (groot/klein).

- Groot knope en klein knopies
- Groot lepels en klein lepeltjies
- Groot dosen en klein dosies

Hierdie aktiwiteit kan uitgebrei word na buitespel (sand- en waterspel) waar die leerders groot voorwerpe kan vergelyk en daaroor kan gesels, byvoorbeeld watter een is kleiner/grooter.

Dit kan ook met visuele kuns geïntegreer word deur die maak van ‘n collage waar klei/groot voorwerpe opgeplak word.

#### 2-D vorms en prente

Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:

- Speel kaartspeletjies wat klein/groot die grootste op prente aandui.
- Speel kaartspeletjies wat klein/groot die grootste op prente aandui.

#### Semi-konkrete 2-D vorms en prente

Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:

- Speel kaartspeletjies wat klein/groot die grootste op prente aandui.

#### Gebrauk konkrete 3-D voorwerpe

Leerders sorteer en vergelyk verskillende voorwerpe volgens hul grootte (groot/klein).

- Groot knope en klein knopies
- Groot lepels en klein lepeltjies

Hierdie aktiwiteit kan uitgebrei word na buitespel (sand- en waterspel) waar die leerders groot voorwerpe kan vergelyk en daaroor kan gesels, byvoorbeeld watter een is kleiner/grooter.

Dit kan ook met visuele kuns geïntegreer word deur die maak van ‘n collage waar klei/groot voorwerpe opgeplak word.

#### Boublokke en balle van verskillende groottes

Knoppe, lepels, medisyndosies, skoendose, leë melkhouers, leë medisynebottels, ensovoorts
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td>Skat en tel alledaagse voorwerpe akkuraat</td>
<td>Getalleiedjies en rympies</td>
<td>Daagliks</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Daaglikse telaktiwiteite</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- <strong>Mondeling:</strong> Ritmiese tel vanaf 1-5</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Sing getalleiedjies en rympies</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>2.1 Meetkundige patrone</strong></td>
<td>Kopieer en brei patrone uit deur lyfslagwerk te gebruik</td>
<td>Leerders</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Onderwyser demonstreer lyfslagwerk- <em>(body percussion)</em> patroon en leerders moet die patroon herhaal, byvoorbeeld klap, klap, stamp; klap, klap, stamp ... vingerklap, trap, trap, vingerklap ... ensovoorts</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kopieer patroon met voorwerpe, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gebruik verskillende soorte blare</td>
<td>Logi-vorms</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gebruik vorms, byvoorbeeld sirkel, sirkel, driehoek, sirkel ...</td>
<td>Pennetjies vir pennetjiesbord <em>(peg board)</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gebruik voorwerpe, byvoorbeeld rooi pennetjie, blou pennetjie, geel pennetjie, rooi pennetjie...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en -prente</td>
<td>Leerders</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Ontwerp hul eie patrone met prentkaarte, byvoorbeeld blom, blaar, blaar, blom ... Verskaf prentkaarte aan die leerders. Kleurkaarte</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Ontwerp eie patrone met kleurkaarte, byvoorbeeld rooi, blou, rooi, blou, rooi ... Onderwyser kan verskillende voorwerpe uit sponsies knip</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tydens skeppende kuns kan leerders patrone met byvoorbeeld artappels, sponsvorms, ensovoorts, druk</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 6: Voorgestelde kontaktyd:

**Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolen hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydperk</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **3.3 2-D vorms** | Herken, identifiseer en benoem 'n vierkant  
Stel die vierkant bekend  
Wanneer die vierkant vir die eerste keer bekend gestel word, behoort die voorwerpe presies dieselfde in elke opsig te wees (dieselfde grootte, dieselfde kleur en dieselfde tekstuur)  
'n Vierkant bestaan uit vier sye.  
**Kinesteties**  
- Die hele klas vorm 'n vierkant  
- Laat die leerders op 'n vierkant loop wat met tou uitgepak is en sing die volgende liedjie: "Ek loop op 'n vierkant, 'n vierkant, 'n vierkant. Ek loop op 1 sy, 2 sye, 3 sye, 4 sye. Al die sye is eenders."  
- Groepe leerders kan kleiner vierkante vorm  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Die onderwyser wys die verskille uit tussen die sirkel en die vierkant deur 'n deksel van 'n blikkie en 'n vierkantige teël in die lug te hou.  
- Die deksel voel rond en die vierkant het sye en hoekie.  
**Semi-konkrete gebruik van 2-D vorm of -prente**  
- Die onderwyser trek die deksel en die teël af.  
- Die deksel stel 'n sirkel voor en die teël 'n vierkant.  
- Laat die leerders die deksel en die teël met kry trek. | Leerders  
Tou  
'n Deksel van 'n blikkie  
'n Vierkantige teël  
'n Verskeidenheid ronde deksels en vierkantige voorwerpe  
Koerantpapier  
Kryt | 1 dag |
| **Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms of prente** | Verdeel leerders in groepe.  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Sorteer 'n verskeidenheid 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens grootte en kleur  
- Vaslegging van vorms deur speletjies te speel en met speelkaarte te speel tydens binnespel | Vormkaarte  
3-D voorwerpe soos blokke en Lego-blokke  
2-D-voorwerpe soos "Wat is in 'n vierkant"-speletjie | 1 dag |
| **3.2 3-D voorwerpe** | Herken, beskryf en benoem 3-D voorwerpe wat gly  
Stel voorwerpe bekend wat kan gly  
Verskaf 'n verskeidenheid 3-D voorwerpe en 2-D vorms soos blokkies, dosies, balletjies, ensovoors.  
- Laat leerders speel-speel eksperimenteer met watter voorwerpe kan gly en watter kan rol  
- Die leerders kan die glybaan buite gebruik of die onderwyser kan 'n tafel gebruik om 'n helling te maak deur twee blokke onder twee pote van die tafel te plaas  
- Kan enige van die voorwerpe opwaarts gly?  
- Watter voorwerpe gly afwaarts?  
- Waarom kan hierdie voorwerpe gly? | Blokke  
Balle  
Dose  
Glytafel met blokke | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 6</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>3.1</strong> Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ontwikkel die begrip van op/onder en onder/bo-op</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en-prente</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Week 6</td>
<td>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td>--------</td>
<td>-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
<td><strong>Verduidelikende notas</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>4.1 Tyd</td>
<td>Beskryf die tyd van die dag in terme van dag/nag en lig/donker</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Stel albei die begrippe van “dag/nag” en “lig/donker” bekend</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Integreer hierdie begrippe met Aanvangskennis-onderwerpe in Lewensvaardigheid</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Eerwaar donkerte deur onder die tafel wat met ‘n kombers toegegooi is te sit</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Maak die klaskamer donker deur die gordyne toe te trek en die lig af te skakel</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders praat oor hul ervaring toe die klaskamer donker was en toe dit lig was</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Verskaf ’n flits om lig te maak onder die kombers</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Praat oor aktiwiteite wat gedurende die dag en die nag plaasvind</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser maak ’n plakkaat van die son, maan en sterre en verskaf prente wat aantoon wat gedurende die dag en nag gebeur</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders moet die prentjies onder die son, maan en sterre plaas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
# Week 7

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms | Herken, identifiseer en benoem 3-D voorwerpe en 2-D vorms in die klaskamer  
- Stel legkaarte bekend en gee leiding hoe om dit te bou  
  - Bespreek die legkaartprente met spesiale verwysing na detail soos kleur, mense/diere, voorwerpe, posisie van die mense en diere en voorwerpe  
  - Identifiseer, herken en pas die verskillende soorte legkaartstukke, byvoorbeeld:  
    - stukke met hoek  
    - stukke met een reguit kant  
    - stukke met geen reguit kante  
    - tel die legkaartstukke  
  **Hoe om ’n legkaart te bou:**  
    - Pak al die legkaartstukke met die prent na bo  
    - Identifiseer die hoekstukke en pas die kleure, voorwerpe, ensovoorts met die hoek van die legkaart  
    - Bou die vierkante (raam) deur van al die stukke met een reguit kant gebruik te maak  
    - As die leerder sukkel, kan hulle die legkaart bo-op die gegewe prent bou  
    - Al die legkaarte moet voltooi word voordat dit weggepak word | ‘n Verskeidenheid legkaarte – minimum 6 stukke | 1 dag |

**Tydsduur:** 3.3
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td>Beskryf een 3-D -voorwerp in verhouding tot die leerder&lt;br&gt;- Die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder&lt;br&gt;  - In/uit&lt;br&gt;<strong>Kinesteties</strong>&lt;br&gt;- Die onderwyser gebruik maskeerband of ’n springtou om twee lyne op die vloer te maak.&lt;br&gt;- Die leerders staan almal aan die een kant en die onderwyser sê: “Binne in die rivier” (al die leerders moet tussen die twee lyne inspring, dan sê sy weer: “Uit die rivier”. Die leerders moet enige kant van die “rivier” uitspring.&lt;br&gt;- Leerders wat nie die korrekte instruksies volg nie, mag nie verder deelneem nie.</td>
<td>Speletjie: In die rivier (tussen die twee lyne), uit die rivier (buite die twee lyne)</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:&lt;br&gt;Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:&lt;br&gt;  - Staan 'n paar treë weg van 'n emmer/mandjie&lt;br&gt;  - Gooi boontjiesakkies in die emmer/mandjie&lt;br&gt;<strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</strong>&lt;br&gt;- Leerders teken 'n prentjie wat die konsep in en uit demonstreer</td>
<td>Emmer/mandjie&lt;br&gt; Papier en kryt</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 7

#### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte** | **Die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder: Bo-op/onder**  
  **Kinesteties**  
  Laat die leerders die volgende opdragte uitvoer:  
  - Sit die rooi blokkie op jou maat se kop  
  - Sit die geel blokkie onder die tafel  
  - Sit die blokkie op jou kop en klim op jou tafel  
  - Krui met toe oë onder deur die tafel  
  **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:**  
  Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
  - Pak die driehoek bo-op mekaar  
  - Pak die blou vierkante bo-op mekaar  
  - Pak die rooi sirkel onder die geel sirkel  
  - Plaas die geel sirkel en die rooi driehoek onder die blou vierkant  
  **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente**  
  - Onderwyser berei individuele prentkaarte voor, sowel as kaarte met vorms daarop.  
  - Leerders moet die vorms bo-op die prent plaas soos die onderwyser versoek, byvoorbeeld: Plaas die blou vierkant bo-op die vrugtemandjie. | Boublokke/Unifixblokke | 1 dag |
|-----------|------------------------|----------------------|-------------------|

**Aanbevele hulpbronne:**

- Logi vorms
- Verskillende prentjies
- Vormkaarte
### Week 7: Wiskunde Graad R

#### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.4 Simmetrie | • Vaslegging van die bewustheid van simmetrie in self (eie liggaam)  
   Kinesteties  
   Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
   - Leerders benoem hul liggaamsdele.  
   - Sing enige aksieliedjie oor die liggaam.  
   Die onderwyser demonstreer die begrip van simmetrie deur 'n tou voor die leerder te hang.  
   - Leerders behoort hulle te verbeel dat hul liggaam in twee dele verdeel is.  
   Die onderwyser verduidelik hoe die liggaam in twee dele verdeel is. Dit word die middellyn genoem:  
   - Alle liggaamsdele waarvan 'n mens twee het, word aan albei kante van die liggaam gevind, byvoorbeeld oë, ore, arms, bene, ensovoorts.  
   - Alle liggaamsdele waarvan 'n mens net een het, is in die middel van die liggaam geposisioneer, byvoorbeeld neus, mond, naeltjie.  
   Om simmetrie beter te kan uitvoer, laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
   - Marsjeer deur die knieë hoog op te lig.  
   - Marsjeer soos bliksoldate.  
   - Marsjeer deur die bene en arms op te lig.  
   Integreer hierdie aktiwiteite tydens uitvoerende kuns in Lewensvaardigheid.  
   Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente  
   - Onderwyser teken onvoltooide prente op papier en versoek die leerders om die prent te voltooi. | Liedjie: “Kop en skouers, knieë en tone”  
'n Tou om mee te demonstreer  
Leerders se eie liggame | 1 dag |

Liedjie: “Kop en skouers, knieë en tone”

'n Tou om mee te demonstreer

Leerders se eie liggame

Onvoltooide prentjies om simmetrie uit te beeld
Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.1</td>
<td>Die posisie van twee of meer 3-D voorwerpe in verhouding tot die leerder</td>
<td>Sing liedjie: “The Grand old duke of York” of iets toepasliks Maak gebruik van die trappe by die skool Klimraam, touleer Prentjies wat op en af demonstreer</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>op/af</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Demonstreer die konsep op en af deur lywe op en af te beweeg volgens die opdrag van die onderwyser</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Klim twee trappe op terwyl jy dit tel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Klim die trappe af terwyl jy tel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Klim op en af van die speelapparaat</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Klim op en af op ’n touleer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Kyk op en af</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebraai semi-konkrete 2-D vorms en prente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser verskaf ’n verskeidenheid prente waar die begrip op en af geïllustreer word</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o byvoorbeeld ’n persoon wat ’n berg klim, ’n lugballon wat opstyg en weer afkom en ’n persoon wat by die trappe afstap.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Identifiseer die begrip op en af deur middel van prente.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
## Week 8

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyserigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **3.4 Simmetrie** | • Die kruising van die middelty lyn word met tel geënkorpsereer  
Kinesteties  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Kronkel (twist) en spring ritmies terwyl jy tel.  
- Staan regoor mekaar en doen oorkruisklap terwyl ’n liedjie gesing of ’n rympie gesê word.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Gooi ’n bal na maat terwyl jy tel.  
- Loop op ’n geboë tou terwyl ’n liedjie gesing word: “Een klein olifantjie balanceer …”  
- Skop ’n bal vir mekaar.  
Die bogenoemde aktiwiteit kan met Lewenvaardigheid geïntegreer word. | Leerders  
Getalledjies en rympies | 1 dag |
| **2.1 Meetkundige patrone** | • Ontwerp eie patrone  
Kinesteties  
Laat die leerders ’n patroon vorm deur …  
- hul lywe te gebruik, byvoorbeeld een meisie met ’n rok en twee seuns met broeke.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- Gebruik rooi en blou vorms, byvoorbeeld 2 blou vierkante, 2 blou driehoekies, 2 blou vierkante.  
- Pas die patroon toe gedurende aktiwiteite deur van rooi en blou bottelproppies gebruik te maak.  
Gebruik semi-konkrete 2-D vorms deur van sekondêre kleure gebruik te maak  
Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:  
- Gebruik hul duimte om ’n raam bo-aan die papier met verf te druk, byvoorbeeld groen, oranje, groen…(aktiwiteit kan gedurende skeppende kuns gedoen word) | Rooi en blou plastiekvorms  
Gebruik bottelproppies en rooi en blou verf.  
rooi blou rooi blou rooi blou | 1 dag |

---

**Onderwerp** | **Tydsduur** | **aanbevolle hulpbronne**
---|---|---
Simmetrie | 1 dag | Leerders, Getalledjies en rympies
Meetkundige patrone | 1 dag | Rooi en blou plastiekvorms, Gebruik bottelproppies en rooi en blou verf.
### Week 8

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

| Onderwerp                  | Verduidelike notas                                                                 | Aanbevole hulpbronne | Benaderde
tydsduur |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.2</strong> 3-D voorwerpe</td>
<td>• Herken, identifiseer en benoem 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Vaslegging van voorwerpe wat rol</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Speel met plastiekbottels, blikkies, balle, 'n lemoen, ensovoorts, en ontdek die</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>moontlikhede dat hulle kan rol.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser vra:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Watter blokkies in die blokhoekie kan rol?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Blokke wat reguit sye het, kan nie rol nie.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Rol verskillende voorwerpe en ontdek watter kan rol en watter nie kan rol nie.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders behoort dan agter te kom dat ronde voorwerpe kan rol.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.1</strong> Posisie, oriëntasie</td>
<td>**Ontwikkwel 'n bewustheid van rigtingsin deur albei begrippe “voor/na” en vor</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>en aansigte</td>
<td>tente/agt” bekend te stel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die leerders luister na die opdragte van die onderwyser (alleen of as deel van 'n</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>groep) en posisioneer hulleself in die klaskamer,</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Staan voor in die klaskamer (gebruik “voor” in die klaskamer waar die deur is.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Staan agter in die klaskamer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Loop vorentoe en agtetroe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Kruip vorentoe en agtetroe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Spring vorentoe en agtetroe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Leerders</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 8

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwysgerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td>Die onderwyser teken die patroon met bordkryt op die vloer of buite in die sand</td>
<td>Teken buite in die sand</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>of</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Loop of kruip op die lyne van die patroon.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas ’n stuk rooi papier op die hoeke wat verkeersligte voorstel. Wanneer leerders by die hoeke kom, moet die hele liggaam gedraai word om die sensasie van rigting te ervaar.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**

Laat die leerders die volgende aktiewiteite doen:

- Bou ’n pad met boublokke
- Stoot ’n speelgoedmotorvacter en agtertoe op die boublokipad
- Stoot ’n speelgoedmotorvacter en draai links en regs op die boublokipad.
### Week 8: Voorgestelde kontaktyd

**Een onderwyserigte, beplande klasaktiwiteite (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 5.1 Versamel en sorteer voorwerpe | • Stel die begrip van datahantering (deur hul liggame te gebruik) deur voorwerpe in die klas en omgewing volgens gegewe eienskappe bekend  
  **Kinesteties:**  
  Verdeel leerders in groepe  
  - Laat al die seuns in een ry staan en al die dogters in 'n ander ry staan.  
  - Die leerders tel die getal seuns en dogters in elke groep.  
  - Hierdeur kan jy 'n liggaamsgrafiek voltooi.  
  **Teken grafiek wat data vertoon**  
  Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
  - Leerders kan die bogenoemde inligting gebruik en 'n [3-D voorwerpgrafiek](#) pak deur blokkies/vorms, ensovoorts te gebruik wat elke leerder voorstel.  
  **Lees en voorstelling van grafiek**  
  Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente  
  - Leerders maak 'n grafiek deur speeldeeg/klei te gebruik en elkeen kan sy eie interpretasie van die vorige aktiwiteit voorstel.  
  - Gee leerders 'n papier van 'n prent van 'n dogter en 'n seun bo-aan die papier.  
  - Leerders plaas die getal klei of speeldeeg/kleiballetjies onder die korrekte prente.  
|                                |                                                                                                                                                                                                                       |                       | 1 dag               |

**Dogters** | **Seuns**  
--- | ---  
2 | 3  

**Speeldeeg/klei**  
**A4-papier**
Week 9

Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyserige beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.2 3-D voorwerpe | • Herken en ontdek voorwerpe wat kan gly en rol
Die onderwyser bons `n bal op die vloer. Sy laat dit op die vloer rol.
Die onderwyser neem `n doos en doen dieselfde.
Die onderwyser vra aan die leerders:
  - Watter voorwerp kan rol?
  - Hoekom kon die doos nie rol nie?
  - Watter voorwerp kon gly?
Onderwyser wys aan leerders uit dat `n doos vier sye en hoeke het en daarom kon dit nie rol nie. Die bal het geen hoeke nie en kan dus rol.
  - Moedig die leerders aan om voorwerpe in die klas te soek wat kan rol en gly. | Bal | 1 dag |
| | | Kartondoos | |
Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyssgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolhulbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms in die klaskamer en in prente</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- ’n sirkel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Kinesteties**

Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:
- Gebruik hulle vingers om sirkels te maak
- Gebruik beide hande om ’n sirkel te vorm
- Sit op die mat en vorm ’n sirkel terwyl leerders hande hou
- Loop om ’n sirkel wat op die mat van tou gemaak is
- Speel speletjies waar leerders in ’n kring sit en liedjies sing
  - Een leerder staan buite die sirkel en hardloop met ’n bal in sy/haar hand al in die ronde
  - Die leerder kies om die bal agter enige van die leerders neer te sit
  - Die verkose leerder moet die bal optel en probeer om die ander leerder met die bal te gooì. Die leerder hardloop om die sirkel en gaan sit op die leë plek.
  - As die bal die leerder wat weghardloop raak, moet hy/sy in die middel gaan sit

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**

Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:
- Vind ronde voorwerpe in die klaskamer
- Vind voorwerpe wat ’n sirkel voorstel.

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente**

- Onderwyser benoem voorwerpe en leerders moet identifiseer watter voorwerpe rond is, byvoorbeeld lemoen, appel, tafel, bal, albaster, boek, kartondoos, ensovoorts.

Leerders: Tou

Sokkerbal, tennisbal, hokkiebal, gholfbal
Appel, lemoen, hoepels, ensovoorts.

Lemoen, appel, ronde tafel, bal, albaster, boek, kartondoos
**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.1       | **Posisie, oriëntasie en aansig** | Die posisie van een of twee voorwerpe in verhouding tot die ander  
• Begrip langs/aan/tussen/tussen in wat met kleur geïnkorporeer is  
**Kinesteties**  
Onderwyser roep 3 leerders. Sy demonstreer die begrip langs/aan/tussen/tussen in deur die leerders in verskillende volgorde te plaas.  
- Craig staan langs Steve  
- Mel staan tussen Craig en Steve  
Die aktiwiteit kan met ander leerders herhaal word  
Die onderwyser verskaf blokke van verskillende kleure aan leerders en gee die volgende opdragte:  
- Sit die rooi blokkie langs die geel blokkie  
- Sit die blou blokkie tussen die rooi en die geel blokkie  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Gebruik boontjiesakkies van verskillende kleure (rooi, blou, geel, groen) en gee aan die leerders die volgende opdragte:  
- Sit die blou boontjiesakkie langs die geel boontjiesakkie  
- Sit die rooi boontjiesakkie tussen die blou en die geel boontjiesakkie  
Hierdie aktiwiteit kan in Lewensvaardigheid geïntegreer word | Gekleurde blokke | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Gekleurde boontjiesakkies</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 9

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verdudelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbron</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe</td>
<td>• Orden meer as twee gegewe voorwerpe van die kleinste na die grootste</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Kinesteties:**
Verskaf speeldeeg/klei en laat hulle balletjies daarvan maak.
- Tydens groepwerk kan die leerders die balletjies van die kleinste na die grootste en die grootste na die kleinste ordon.

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:**
- Elke groeplid moet 'n voorwerp in die klas kamer vind.
- Die leerders moet nou die voorwerpe van die kleinste van die grootste in hulle verskeie groepe orden.

Onderwyser verskaf 'n ou telefoon gids aan elke groep. Laat die leerders die volgende aktiwiteite doen:
- Skeur papier uit die telefoon gids en vorm balletjies.
- Leerders moet vergelyk wie se balletjie is die grootste en wie se kleinste is.

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente:**
- Gee leerders 'n papier met prente van groot en klein voorwerpe.
- Leerders kan die groot items inkleur en die klein items omkring.

Aanbevolen hulpbronne:
- Speeldeeg/klei
- Enige voorwerpe in die klas kamer
- Ou telefoon gids
- A4-bladsy met prente
**Week 9**

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwysgerigte beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **4.2 Lengte** | Vergelyk en orden voorwerpe op 'n konkrete manier en gebruik toepaslike woordeskat om hoogte te beskryf  
- Langste/kortste  
- Hoogste/Laagste  
**Kinesteties**  
- Die onderwyser roep 4 leerders en vra die res van die klas om haar te help om die leerders van lank na kort te orden.  
- Die leerders orden hulself in hul groepe van die langste na die kortste.  
- Een leerder staan met sy/haar rug teen die muur, terwyl die ander leerders van sy/haar groep die lengte van die leerder met hul handspanne meet.  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Onderwyser pak 'n verskeidenheid voorwerpe op elke groep se tafel, byvoorbeeld liniale, potlode, uitveërs, ensvoorts.  
- Sorteer al die lang en al die kort voorwerpe bymekaar.  
- Leerders moet die voorwerpe van die langste na die kortste orden.  
**Lengtekaart**  
- Die onderwyser plak 'n lengtekaart teen die muur vas en toon elke leerder in die klas se lengte aan.  
- Gebruik die leerders se simboolkaarte om elkeen se lengte op die kaart aan te dui.  
- Die leerders kom saam met die onderwyser tot die gevolgtrekking dat Sipho 6 hande lank is en Abby 5 hande lank is omdat sy korter as Sipho is. | | 1 dag |

Liniale, kryt, potlode, uitveërs, ensvoorts

Lengtekaart

Lengtekaart
## WEEK 10

**Gebruik week 10 om aandag aan konseptuele en/of leerhindernisse te skenk**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en</td>
<td>1.1 Tel voorwepe</td>
<td>Skat en ritmiese tel (<em>rote counting</em>) tot 5 (Getalliedjies en rympies om getalbegrip te bevorder)</td>
</tr>
<tr>
<td>verwantskappe</td>
<td></td>
<td>Herken getalle in bekende konteks, byvoorbeeld ouderdom</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan rangorde van getalle, byvoorbeeld gedurende toiletroetine</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan een-tot-een-oorstemming (Helperkaart gedurende verversingstyd)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Identifiseer getalprent en kolaart wat getal 1 voorstel</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbool van 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalnaam van 1</td>
</tr>
<tr>
<td>1.6</td>
<td>Probleemoplossingstegnieke</td>
<td>Gebraai konkrete apparaat</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verduidelijk eie denke in woorde en deur tekeninge of konkrete voorwepe</td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td>2.1 Meetkundige patrone</td>
<td>Identifiseer patrene in die omgewing</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Kopieer, brei uit en ontwerp eie patrene</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>3.2 3-D voorwerpe en</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem balle</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2-D vorms</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem bokse</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken, identifiseer en benoem sy/haar eie simbool, sy/haar maats se simbole en die klas se naam</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Bou ten minste 6 stuk-legkaarte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Toon die vermoë om tussen voorwerpe op die voorgrond/agtergrond in ’n prent te onderskei</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Identifiseer en herken die sirkel</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Identifiseer en herken die driehoek</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Identifiseer en herken die vierkant</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter twee gegewe versamelings voorwerpe van voorwerpe groter, kleiner, die grootste, die kleinste is</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Sorteer voorwerpe volgens:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Grootte – groot en klein</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Kleur – primère kleure (rooi, geel, blou)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Vorm – sirkel, driehoek en vierkant</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voorwerpe wat rol</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voorwerpe wat gly</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### WEEK 10

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>3.4 Simmetrie</td>
<td>Herken die lyn van simmetrie in self</td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>4.1 Tyd</td>
<td>Gebruik woorde soos dag, nag, lig en donker, oggend, middag, aand/saans om die tyd van die dag te beskryf</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Plaas die volgorde van gebeure in eie daaglikse lewe in die korrekte volgorde (dagprogram)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Toon ’n bewustheid van dae van die week, seisoene en die weer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken eie verjaarsdagdatum</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>4.2 Lengte</td>
<td>Onderskei tussen lank, langer, die langste, kort, korter, die kortste (lengtekaart)</td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>5.1 Versamel en sorteer voorwerpe</td>
<td>In staat om te versamel, te sorteer, te teken, te lees en voorstellings (analise) van voorwerpe volgens een eienskap te maak</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>5.2 Voorstelling van gesorteerde versameling voorwerpe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>5.3 Bespreek en doen verslag oor gesorteerde versameling voorwerpe</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### KWARTAAL 2 GRAAD R

#### Week 11

Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td>• Voorstelling en verduideliking van getal 2</td>
<td>Twee prente van voëltjies vir telrympie - “Twee klein voëltjies …”</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot 2.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tel aan en terug tot 2.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ritmiese tel 1-7</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “meer “en “minder”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap hante baie keer STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap hante minder. Die onderwyser klap hande twee keer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td>- Roep twee leerders na vore. Tel hule.</td>
<td>Leerders se liggame</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tel 2 stoels, tafels, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Identifiseer pare liggaamsdele, byvoorbeeld oë, ore, hante, bene, voete, knieë,</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>skouers, ensovoorts</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Doen lyfslagwerk (<em>body percussion</em>) byvoorbeeld klap hande twee keer, knik kop twee</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>keer, tik met voet op die vloer twee keer, spring twee keer, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hou 2 vingers in die lug op, hou 2 hante in die lug op, sit en hou 2 voete in die lug</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>op.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 11

**Voorgestelde kontaktyd:**

_Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)_

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;Laat die leerders:&lt;br&gt;- Twee van diezelfde voorwerpe in die klaskamer identifiseer, byvoorbeeld twee skoene, twee kryte, ensovoorts&lt;br&gt;- 'n Bewustheid van getalbehoud ontwikkel deurdat hulle twee tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere pak, byvoorbeeld:&lt;br&gt;<img src="image_url" alt="Diagram" />&lt;br&gt;Wanneer die getal voorwerpe getel word, moet dit nie geaffekteer word deur die grootte of posisie en of dit van dieselfde tipe is nie, byvoorbeeld:&lt;br&gt;- Orden 2 knope, 2 potlode, 2 hoepels, 2 leerders, ensovoorts.&lt;br&gt;- Tel dit op verskillende maniere, byvoorbeeld tel dit uitgesprei, naby mekaar, in lyn, of pak dit bo-op mekaar.</td>
<td>2 tellers of enige 2 voorwerpe per leerder</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 11

#### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevore hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.3 Getalsimbole en getalname | **Ken die getalsimbool en herken die getalnaam wat die getal 2 insluit**  
**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms**  
Laat die leerders:  
- kaarte met 2 prente op, pas met kaarte met 2 kolletjies op;  
- flitskaarte met prente of geselekteerde aantal items op wys, byvoorbeeld 'n paar skoene, twee kryte, ensovoorts;  
- na dieselfde aantal voorwerpe in die klaskamer kyk.  
- flitskaarte met verschillende getalle en prente op identifiseer.  
- flitskaarte met getalsimbool 2 op identifiseer;  
- flitskaarte met die getalnaam op identifiseer;  
- die getalsimbool by die getal voorwerpe en die getal kolletjies pas;  
- die getalnaam by die getalsimbool, prente- of kolletjeskaart pas;  
- flitskaarten van getal 1 byvoeg en die getalle 1 en 2 identifiseer;  
- legkaarte met getalle maak en laat hulle toe om dit by mekaar te pas, byvoorbeeld: | Getalfitskaarte met twee voorwerpe op.  
Voorwerpe in die klas en in die omgewing  
Prente van 2 voorwerpe  
Flitskaarte met twee prente, kolletjies, getalsimbool en getalnaam. | 1 dag |

**Prente van 2 voorwerpe**  
2 twee
## WISKUNDE GRAAD R

### Week 11

| Onderwerp | Voorgestelde kontaktyd: | Benodigde tydskuur | Aanbevole hulpbronne
|---|---|---|---
| 3.2 3-D voorwerpe | Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (ring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week) | 1 dag | 

#### Omskrywing van die kontaktyd:

- **Kinesteties**
  - Kies twee dogters deur middel van 'n telrympie.
  - Die ander leerders identifiseer op watter manier die twee dogters dieselfde is.
  - Kies 'n seun en 'n dogter deur middel van 'n telrympie.
  - Die ander leerders identifiseer op watter manier die seun en die dogter verskillend van mekaar is.
  - In pare moet die een leerder op 'n seker manier poseer en die ander leerder moet die presiese posisie namaak, byvoorbeeld:
    - Een leerder staan op een been met sy/haar hande op die kop. Die ander leerder moet dit presies namaak (spieëlbeeld).
  - Sorteer leerders volgens geslag, leerders met skoene, leerders met sandale en leerders wat kaalvoet is.
  - Roep die volgende leerders na vore:
    - Seuns en meisies met broeke aan en 'n meisie met 'n rok aan.
    - Alle kinders met skoene aan en 'n leerder wat kaalvoet is.
  - Vra vroe sos: Watter leerder pas nie? Watter leerder is verskillend?

#### Verduidelikende notas

- **3-D voorwerpe**
  - Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens ooreenkomste en verskille.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 11</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een ongedoote, beplande klasaktiwiteit (tering) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Beschryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens ooreekomste en verskille</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>Verduidelike notas</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>- Twee leerders bons balle - ’n groot bal en ’n klein bal.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>- Die ander leerder identifiseer op water manier die balle dieselfde of verskille ofverskille is.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>- Een leerder rol ’n lemoen en ’n ander leerder rol ’n bal.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>- Die ander leerder identifiseer op watter manier die bal en die lemoen dieselfde of verskille is.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>- Leerders neem ’n seun se skoene en ’n meisies se sandale waar.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>- Die ander leerder identifiseer op watter manier die skoene dieselfde of verskille is.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>Leerders soek voorwerpe in die klaskamer wat dieselfde is.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>Leerders sook voorwerpe in die klaskamer wat dieselfde is.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>Leerders soek voorwerpe in die klaskamer wat dieselfde is.</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe en verskille</td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
</tr>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Voorsien paskaartspeletjies om ooreekomste en verskille te oefen, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Maak eie paskaartspeletjies soos in onderstaande voorbeeld</td>
</tr>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Beweeg later in die jaar na abstrakte kaarte. Leerders hoef nie die letters te lees nie, byvoorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>----------------------</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 1.4       | **Beskryf, vergelyk en ordon getalle** | • Orden en vergelyk versameling van voorwerpe en gebruik die woordeskat “gelyk aan mekaar” of “dieselfde”  
Kinesteties  
Laat die leerders ...  
- die begrippe van dieselfde en verskillend ontwikkel.  
- hul vingers en tone vergelyk. Hoewel hulle dieselfde getal is, lyk hulle verskillend.  
- hul ore, arms, bene en voete vergelyk. Hulle lyk verskillend, maar hulle dieselfde aantal, naamlik 2 van elk.  
- Die onderwyser teken twee sirkels op die grond, of vorm twee sirkels met ’n tou op die vloer. Die onderwyser vra die leerders om so se verdeel dat daar in elke sirkel dieselfde aantal leerders is. Tel die aantal leerders. Wys uit dat die groepe gelyk aan mekaar is. | | 1 dag |
### Week 11 Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4</td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>- Ontwikkel die begrippe van “dieselfde” en “verskillend”.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas ’n stel van die leerders se simbole in die middel van die mat.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gee vir elke leerder sy/haar simbool. Die leerders probeer hulle simbole met die een op die mat pas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas ’n groep voorwerpe op die tafel en verdeel dit in gelyke groepe (een vir jou, een vir my)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Voorbeelde:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1. Plaas twee van dieselfde tipe voorwerpe op die tafel, byvoorbeeld kryte in ’n ry. Vra die leerder om een van sy/haar eie kryte met die onderwyser se kryte te pas. (Leerders moet twee kryte neem en dit met die aantal kryte van die onderwyser pas. “Nou het ons elkeen dieselfde hoeveelheid kryte”.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2. Herhaal dieselfde oefening soos bo, met 4 tot 6 voorwerpe, sodat die leerders die begrip van “dieselfde/gelyk aan mekaar” beter kan verstaan.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>3. Die onderwyser plaas 2 blokke in ’n ry op die tafel. Sy gee vir twee leerders elkeen ’n blok. Vra die leerders om hulle blokke met haar blokke te pas. (Leerders moet elkeen nog ’n blok neem en dit met haar twee blokke pas). “Nou het ons elkeen 2 blokke en dit is dieselfde aantal blokke”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Onderwyser blokke</em></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders prente en kolkaarte vergelyk. Identifiseer die kaarte wat dieselfde is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voorsien paskaartspeletjies gedurende binne vryspeltyd, sodat leerders tussen ooreenkomste en verskille kan onderskei.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Blokke</em></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
<td>Aanbevole hulpbronne</td>
<td>Benaderde tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------------</td>
<td>-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------</td>
<td>---------------------</td>
<td>--------------------</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle | • Orden en vergelyk versamelings voorwerpe deur van die woorde “meer as” gebruik te maak  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 2.  
Versterk begrippe van “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer ...STOP  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot die getal 2.  
Kinesteties  
Die leerder sê watter van die twee gegewe versameling voorwerpe “meer as” is.  
Laat die leerders ...  
  - hul oë en vingers tel. Vra vrae: “Waarvan het julle die meeste?”  
  - Wys 2 vingers van een hand en 1 vinger van die ander hand “Watter hand is meer?”  
  - Tel hoeveel leerders in elke groep is. Vergelyk die twee groepe en vra vrae soos:“Watter groep het die meeste leerders?” Watter groep is meer as 1? |                      | 1 dag               |
**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4** Beskryf, vergelyk en orden getalle | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Plaas 2 paar skêre, 3 tellers en 4 kryte op die tafel. Tel elke groep voorwerpe.  
- Stel vrae soos: "Watter groep het meer voorwerpe? Watter groep het die meeste voorwerpe? Watter groep het meer voorwerpe as die skêre? Watter groep het meer as drie voorwerpe?"  
- Plaas 'n verskeidenheid konkrete voorwerpe (skulpe, klippe, kurkproppe, ensovoorts.) op die tafel. Sorteer die voorwerpe in groepe (alle kurkproppe tesame), en tel die totaal voorwerpe van elke groep. Dui aan watter groep is meer, minder en gelyk aan mekaar. Bied die leerders die geleentheid om met hulle eie tellers te werk. Begin met klein getalle.  
- Integratie: Voorsien houers gedurende waterspel en sandspel om geleenthede te bied om te eksperimenteer met die begrippe soos meer as/minder as/gelyk aan mekaar. | Enige voorwerpe in die klaskamer | |

|                  | **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente**  
- Laat die leerders prente en kolkaarte vergelyk. Identifiseer die kaarte wat meer as die getal is wat die onderwyser gegee het.  
- Die onderwyser sê: "Vind 'n kaart wat meer as 2 kolle op het."  
- Pas die kaarte met dieselfde aantal voorwerpe of tellers op (pak 'n teller op elke kol of prent) | Prente en kolkaarte  
Tellers | |

- **Prente en kolkaarte**
### Week 12

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td>• Herken en identifiseer die getalsimbool en die getalnaam wat die getal 2 insluit</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot getal 2</td>
<td>Getalliedjies en -rympies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tel aan en terug tot 2.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ritmiese tel 1-7</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “meer” en “minder”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande baie kere …STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 2.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>Laat die leerders …:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- ’n bal eenkeer bons;</td>
<td>Baale</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- ’n bal twee keer bons;</td>
<td>Speeldeeg/klei</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die getalsimbool 2 op die grond skryf en dan die getal twee uitstap/tree;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die getalsimbool twee in die sand, in die lug, op die mat, ensovoorts, skryf;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die getal twee uit klei (speeldeeg) maak;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 2 maatjies vind wat skoene aan het.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td>Laat die leerders …</td>
<td>Tellers</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- een teller optel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- twee tellers optel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 12

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente**  
Laat die leerders …  
- prentkaarte identifiseer en aan dieselfde aantal voorwerpe koppel;  
- die twee kolkaart identifiseer en dit aan dieselfde aantal voorwerpe koppel;  
- die getalsimbool- en getalnaamkaarte identifiseer en dit aan dieselfde aantal tellers koppel;  
- die getalsimbool 2 op prente identifiseer wat deur die onderwyser verskaf word;  
- sê waar anders in die klas jy die getal 2 kan sien/kan waarnem;  
- in groepe verdeel. Bied die geleentheid om getaldomino’s in die groepe te speel. | Flitskaarte met twee voorwerpe, 2 kolle, getalsimbool 2 en getalnaam twee op.  
Prente van 2 voorwerpe  
Prente waarop met getalsimbool 2 verskyn |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.7</strong> Optel en aftrek</td>
<td>• Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 2 insluit. Kinesteties Voorbeelde: 1. Die onderwyser roep een leerder vorentoe. Die leerders tel hom/haar. Die onderwyser roep nog ’n leerder en vra: &quot;Hoeveel leerders is nou voor in die klas?&quot; 1 en 1 → 2. (Die onderwyser sê: 1 en 1 = 2) 2. Die onderwyser pak een stoel uit en voeg nog 1 by. Hoeveel stoele is daar nou? 1 en 1 → 2. 3. Die onderwyser hou 2 vingers op en sê:&quot;Tel my vingers. As ek een vinger wegvat, hoeveel vingers kan julle nou sien?&quot; 2 neem 1 weg → 1. 4. Die onderwyser hou 2 vingers op en sê:&quot;Tel my vingers, as ek geen vingers wegvat nie, hoeveel vingers kan jy nou sien?&quot; 2 neem 0 → 2. (Die onderwyser sê: 2 neem 0 is gelyk aan 2) 5. Daar is een kind by die huis. Daar kom speel nog een kind. Hoeveel kinders is daar nou? 6. Daar is twee kinders by die tafel. Elke kind wil sy eie stoel hê. Hoeveel stoele is nodig? <strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe.</strong> Voorbeelde: (Gebruik tellers) 1. As jy een koekie het en Mammie gee jou nog een koekie by, hoeveel koekies het jy dan? 2. Die onderwyser het 2 tellers in een hand en geen tellers in die ander hand nie. Hoeveel tellers het sy altesaam? 3. Cay het 2 balle en 1 bal rol weg. Hoeveel balle het Cay oor? 4. As jy 2 blokke het en jy gee 1 blok vir jou maatjie, hoeveel blokke gaan elkeen van julle hê?</td>
<td>Getal liedjies en rympies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Koekies (tellers indien jy nie koekies het nie) Tellers Balle Blokke
Week 12  Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle | • Orden en vergelyk die versameling voorwerpe en gebruik die woorde “minder as “  
  Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot getal 2.  
  Vaslegging van begrippe “meer” en “minder”  
  Klap jou hande baie kere …STOP.  
  Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 2.  
|                           | Kinesteties (Integreer met uitvoerende kuns in Lewensvaardigheid - dans)  
  - Sing die liedjie: “Kop en skouers, knieë en tone”. Sing elke woord die eerste rondte.  
  - Sing die volgende rondte een woord minder, byvoorbeeld: ‘Kop en skouers, knieë en ..., knieë en ...”  
  - Sing die liedjie met nog ’n woord minder, byvoorbeeld: ‘Kop en skouers, ... en ..., ... en ...”  
  - Die onderwyser wys uit dat hulle elke keer ’n woord minder sing, totdat geen woorde gesing word nie.  
|                           | Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
  Onderwyser maak vier stringe krale.  
  Plaas 3 krale in die eerste string, 2 krale in die tweede string, een kraal in die derde string en 3 krale in die vierde string.  
  Laat die leerders die volgende identificeer:  
  - Watter string het die minste kraale?  
  - Watter string krale het 1 meer as die string met 2 kraale?  
  - Watter string krale het een minder as die string met 3 kraale?  
|                           | Liedjie: “Kop en skouers, knieë en tone”  
<p>|                           | Vier stringe krale met verskillende aantal kraale. |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 12</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4</td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td>Maak jou eie prente en kolkaarte</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| Beskryf, vergelyk en orden getalle | - Laat leerders prente en kolkaarte met mekaar vergelyk. Identifiseer die kaarte wat meer as en minder as die getal is wat deur die onderwyser gegee word, byvoorbeeld "Watter kaart is meer as 2?"  
- Watter kaart is minder as 4? | | |
|          | • Vaslegging van vergelyking van twee gegewe versamelings voorwerpe, gebruik die woorde:  
- Meer as  
- Minder as | Getalliedjies en -rympies | |
| Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot getal 2.  
Ritmiese tel 1-7 | | |
| Vaslegging van begrippe “meer” en “minder” | | |
| Klap jou hande baie keer...STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot getal 2. | | |
| Die onderwyser maak twee stringe krale. Plaas 3 krale in die eerste string en 2 krale in die tweede string.  
Laat die leerders die volgende identifiseer:  
- Watter string het die minste krale?  
- Watter string het die meeste krale?  
- Watter string krale het meer as 2 krale?  
- Watter string krale het minder as 3 krale? | Twee stringe met verskillende aantal krale. | |
| Integreer met visuele kuns waar leerders strooijies, polistireenstukkies, uitgeknipte vorms met geponsde gate in die middel, blare, ensovoorts, inryg. | | |
### Week 12

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.4</strong> Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong>&lt;br&gt;Plaas 'n groep voorwerpe op die tafel en verdeel die groepe in:&lt;br&gt;- Gelyke groepe (een vir jou, een vir my)&lt;br&gt;- Ongelyke groepe (vergelyk en kyk watter groepe het die meeste/minste voorwerpe en watter groepe is dieselfde)&lt;br&gt;- As daar twee groepe is wat nie dieselfde is nie, wat kan ons doen om dit gelyk of dieselfde te maak?</td>
<td>Twee stringe met verschillende aantal krale.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.2</strong> 3-D voorwerpe en&lt;br&gt;<strong>3.3</strong> 2-D vorms</td>
<td><strong>Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms</strong>&lt;br&gt;<strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;Laat die leerders ...&lt;br&gt;- 'n verskynenis voorwerpe volgens grootte sorteer.&lt;br&gt;- die verschillende blokke volgens grootte (groot en klein) sorteer en vergelyk.&lt;br&gt;- die blokke volgens dieselfde vorms sorteer.&lt;br&gt;<strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong>&lt;br&gt; Verdeel leerders in vyf groepe. Gee elke groep 'n verskynenis vorms.&lt;br&gt;- Laat die leerders die vorms sorteer volgens ...&lt;br&gt;  - kleur&lt;br&gt;  - vorm (al ken die leerders nie die vorms nie).&lt;br&gt;  - grootte&lt;br&gt;  - Maak van kaartspeletjies gebruik om kleur, grootte en vorms te bevorder.</td>
<td>'n Verskeidenheid groot en klein speelgoedkar, Lego-blokke, ensovoorts&lt;br&gt;Boublokke en balle van verschillende grootes.&lt;br&gt;Logi-vorms en ander kleurvolle vorms.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
<td>Aanbevole hulpbronne</td>
<td>Benaderde tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>---------------------------------------------------------------------------------------</td>
<td>----------------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td>• Bekendstelling van getal 3&lt;br&gt;Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot die getal 3.&lt;br&gt;Tel aan en terug tot 3.&lt;br&gt;Ritmiese tel 1-7&lt;br&gt;Vaslegging van die begrippe &quot;meer&quot; en &quot;minder&quot;&lt;br&gt;Klap jou hande baie keer ... STOP.&lt;br&gt;Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot getal 3.</td>
<td>Getaliedjies en -rympies.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>- Die onderwyser speel 'n trom of musiek. Sodra die musiek stop, moet die leerders groepe van drie vorm.&lt;br&gt;- Vra die leerders wie se gesinne bestaan net uit drie lede.&lt;br&gt;- Leerders staan in 'n ry. Die onderwyser vra: &quot;Wie staan derde in die ry?&quot;</td>
<td>Leerders&lt;br&gt;Tellers</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Verdeel die leerders in groepe van 5</td>
<td></td>
<td>Ou telefoon gidse mandjies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders ...</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- drie bladsye uit 'n ou telefoon gidse skeur.&lt;br&gt;- die drie bladsye in drie balle so styf moontlik frommel. Gebruik die dominante hand om lateraliteit te bevorder. Leerders sit op die niedominante hand.&lt;br&gt;- Maak die balle oop en frommel dit weer.&lt;br&gt;- Tel die balle nadat al drie weer gefrommel is.&lt;br&gt;- Plaas 'n mandjie in die middel van die groep en tel die balle terwyl dit in die mandjie gegooi word.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die aktiwiteit integreer met liggaamsopvoeding in Lewensvaardigheid</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Week 13

Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.1 Tel voorwerpe | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:**
| | Laat die leerders:
| | - 3 voorwerpe in die klasraam identificeer
| | - 3 vingers ophou.
| | - Ontwikkel 'n bewustheid van getalbehoud by leerders deur 3 tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere uit te pak, byvoorbeeld:
| | ![](image)
| | Wanneer die getal voorwerpe getel word, word hulle grootte, of hul posisie, asook of hulle dieselfde is of nie, nie in ag geneem nie, byvoorbeeld:
| | - Orden 3 knoepe, 3 potlode, 3 hoepels, 3 leerders, ensovoorts.
| | - Tel hulle op verskillende maniere, byvoorbeeld uitgesprei, naby mekaar, in 'n lyn, of op mekaar gepak.
| | **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
| | - Wys 'n prent van 'n "driebeenpot "
| | - Tel die bene.
| | - Laat die leerders aan nog voorwerpe dink wat drie potte het.
| | - Wys prentkaarte met 3 voorwerpe op. Die leerders tel die regte aantal tellers uit.
| | - Done dieselfde met die kolkaarte.
| | - Die leerders pas die kolkaarte met die prentkaarte.
**Week 13**  
Voorgestelde kontaktyd:  
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verdudelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.3  
Getalsimbole en getalname | • Ken die getalsimbool en herken die getalnaam 3  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot die getal 3.  
Tel aan en terug tot 3.  
Vaslegging van begrippe “meer” en “minder”  
Klap jou hande baie keer …STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 3.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- Gee vir elke leerder 3 Unifixblokkies.  
- Die onderwyser wys ’n kol, ’n prent, ’n simbool en ’n naamkaart van getalle 1 tot 3.  
- Leerders tel die spesifieke getal en plaas diezelfde aantal Unifixblokkies op hulle vingers.  
Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente  
Laat die leerders:  
- kaarte met verskillende getalle of prente op identifiseer;  
- kaarte met die getalsimbool 3 op identifiseer;  
- die getalsimbool 3 met voorwerpe en aantal kolle koppie;  
- die getalnaam met die getalsimboolkaart en die aantal kolle koppie;  
- Gee elke leerder ’n getalkaart vanaf 1 tot 3. Die onderwyser hou ’n kol- of prentkaart in die lug op. Die leerders tel getalkaart op wat pas. | Unifixblokkies  
Getalkaarte van 1 tot 3  
Prent van 3 voorwerpe  
Verskillende kaarte met verskillende getalle en prente  
Kaarte met getalsimbool 3 op  
Prent van 3 voorwerpe  
Kaarte met 3 kolle op elke kaart | 1 dag |
### Week 13

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.7</strong></td>
<td><strong>Optel en Aftrek</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot getal 3. Tel aan en terug tot 3.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td>Stoele</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Voorbeelde:</strong></td>
<td></td>
<td>Getalledjies en rymphies.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Onderwyser roep 2 leerders vorentoe, ander leerders tel hulle. Die onderwyser roep nog 1 leerder vorentoe en vra: Hoeveel leerders is nou voor in die klas? 2 en 1 → 3. (Die onderwyser sê: 2 en 1 = 3)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2. Die onderwyser pak 3 stoele uit. Sy sit nie stoele by nie nie. Hoeveel stoele is daar nou? 3 en 0 → 3.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gee vir elke leerder 3 tellers. Soos die onderwyser die &quot;storieprobleem&quot; vertel, pak die leerders die tellers uit.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Voorbeelde:</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1. Anna het 2 lemoene en Pietie gee vir haar nog 1 lemoen by. Hoeveel lemoene het Anna nou? 2 en 1 → 3 (Die onderwyser sê 2 en 1 gee vir jou 3).</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2. Daar is 1 blaar aan die boom. Daar groei nog 2 blare by. Hoeveel blare is daar nou? 1 en 2 → 3.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Voorbeelde:</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1. 'n Apie het 3 piesangs en eet 1 op. Hoeveel piesangs het die apie oor? 3 neem 1 weg → 2.</td>
<td></td>
<td>3 tellers per leerder</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2. Daar hang 2 sappige appels aan die appelboom. 1 appel val af. Hoeveel appels bly oor? 2 neem 1 weg is → 1.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 13 Voorgestelde kontaktyd:

**Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2.1</td>
<td><strong>Meetkundige patronen</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Gebruik 2 voorwerpe en ontwerp eie herhalende patronen</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Leerders sit in 'n kring. Dreunsang (Chant) woordpatrone</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Voorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Son, lug, son, lug</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Piesang, appel, peer, piesang, appel, peer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sannie, Jan, Anna, Sannie, Jan, Anna</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rooi, blou, blou, rooi, rooi, blou, blou, rooi, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Waka, waka, eh, eh, waka, waka, eh, eh</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- van dieselfde voorwerpe in die klaskamer versamel, byvoorbeeld 3 kryte.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- ander voorwerpe in die klaskamer wat dieselfde is, versamel, byvoorbeeld 3 Lego-blokkies</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- twee voorwerpe gebruik en hulle eie patrones ontwerp, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Een kryt, een Lego-blok, een kryt, een Lego-blok …</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Twee kryte, een Lego-blok, twee kryte, een Lego-blok …</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Eie patrones op verskillende maniere ontwerp</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voorwerpe met ’n maatjie omruil en die oefening herhaal</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelike notas</td>
<td>Aanbevolenkoppeling</td>
<td>Benaderde tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------------------</td>
<td>---------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorme in die klaskamer wat prente insluit</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- driehoek</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Vaslegging van kennis wat gedurende die 4 weke opgebou is om die driehoek te herken, identifiseer en te benoem.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik 'n tou of teken die buitelyne om 'n groot vorm van 'n driehoek te ontwerp.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- op die buitelyne van die driehoek loop en neem die eienskappe van die driehoek waar;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die volgende sê terwyl hulle op die buitelyne loop: &quot;Ek loop op die driehoek, een, twee, drie sye, of een, twee, drie hoeke&quot;. Die onderwyser wys dat die driehoek drie &quot;hoeke&quot; en drie &quot;sye&quot; het;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n driehoek in die lug, of in die sand teken;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n driehoek van klei maak.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- voorwerpe wat driehoekige vorme het in die klaskamer identifiseer en herken;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- voorwerpe in die natuur/omgewing met driehoekige vorme herken en identifiseer;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- verskillende grootte sirkels en driehoek in 'n 'voelsakkie' plaas en dan die driehoek tussen ander vorms identifiseer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klei of speeldeeg</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Driehoekige voorwerpe in die klaskamer en in die omgewing</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Maak jou eie kaarte met 5 verskillende sirkels, driehoek en vierkante op elke kaart.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 13

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms | Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms  
- Sorteer 'n verskeidenheid voorwerpe volgens hul vorm en kleur. | Prente waarin 'n driehoek herken kan word.  
Kaartspeletjies wat hekenning van vorms ontwikkels.  
Logi-vorms, ensovoorts | 1 dag |
|  | Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente  
Laat die leerders:  
- driehoek in prente identifiseer;  
- 'n driehoek op 'n stuk papier teken;  
- die driehoek vanaf 'n gegewe kaart kopieer;  
- kringe om al die sirkels op die werkblad trek;  
- prente maak deur gedurende visuele kunstyd van driehoek gebruik te maak;  
- kaartspeletjies speel om vaslegging van vorms te bevorder. | | |
|  | | | |
### Week 14

#### Voorgestelde kontaktyd:
**Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td><strong>Vaslegging van kennis van getal 3</strong>&lt;br&gt;- Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 3.&lt;br&gt;- Tel aan en terug tot 3.&lt;br&gt;- Ritmiese tel 1-7&lt;br&gt;- Vaslegging van begrippe “meer” en “minder”&lt;br&gt;- Klap jou hande baie keer … STOP.&lt;br&gt;- Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 3.</td>
<td>Getalliedjies en rympies.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik 3-D voorwerpe</strong></td>
<td>Laat die leerders:&lt;br&gt;- 3 rooi voorwerpe in die klas kamer vind;&lt;br&gt;- die getal 3 uit klei/speeldeeg maak;&lt;br&gt;- 3 groot balle uit klei/speeldeeg rol;&lt;br&gt;- 3 klein balletjies uit klei/speeldeeg rol;&lt;br&gt;- 3 leerders in die klas vind wat dieselfde kleure dra.</td>
<td>Rooi voorwerpe Klei</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 14

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.7 Optel en aftrek | • Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 3 insluit.  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 3  
Tel aan en terug tot 3.  
Kinesteties  
Voorbeelde:  
1. Die onderwyser roep 2 leerders na die mat en nog een meer. Hoeveel leerders het die onderwyser na die mat geroep? Die onderwyser sê: 2 en 1 gee vir jou 3.  
2. Daar is drie kinders. Elke kind wil sy/haar eie inkleurkryt hê. Hoeveel kryte het ons nodig?  
3. Daar is drie kinders in die klas. Een leerder verlaat die klas. Hoeveel kinders bly oor?  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
Voorbeelde:  
1. Die onderwyser plaas 3 tellers op die tafel. Sy neem 2 weg. Hoeveel tellers bly op die tafel oor? Die onderwyser sê 3 neem 1 weg, gee vir jou 2.  
3. As 1 kat 1 stert het, hoeveel sterte het 3 katte? 1 en 1 en 1 → 3 | Leerders | 1 dag |
### Week 14

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>2.1 Meetkundige patrone</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>• Voltooi 'n gegewe patroon met 2 voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Laat die leerders 'n aksiepatroon kopieer, byvoorbeeld: huppel, huppel, spring, huppel, huppel, spring ...</td>
<td></td>
<td>Enige beskikbare voorwerpe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Leerders voltooi patrone deur van hul liggame geëebruik te maak, byvoorbeeld: staan langs mekaar, met hande op die koppe, hande op die heupe, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Laat die leerders 'n voorwerppatroon kopieer, byvoorbeeld kraal, kraal, stok, kraal, kraal, stok ...</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser voorsien die leerders van 'n verskeidenheid uitgeknippte prente van dieselfde voorwerpe. (Knip prente gedurende visuele kunsaktiwiteit uit)</td>
<td></td>
<td>Prente van advertensies.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser begin met 'n patroon en die leerders kopieer die gegewe patroon, byvoorbeeld: Prent van koffie, tee, suiker ...</td>
<td></td>
<td>A4-papier en kleurkryt</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Laat die leerders 'n patroon teken, byvoorbeeld: blomme, blare, blomme ... Blou sirkel, rooi sirkel, blou sirkel ... ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Week 14 Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2 3-D voorwerpe</td>
<td>• Sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens 'n sekere eienskap&lt;br&gt;Gebruik konkrete 3-D voorwerpe&lt;br&gt;Vergeel leerders in 5 groepe.&lt;br&gt;- Die onderwyser versamel genoeg voorwerpe sodat elke groep dit uitsorteer volgens ten minste twee kenmerke (Dit kan ook meer wees).&lt;br&gt;- Gee vir elke groep voorwerpe om te sorteer volgens twee kenmerke.&lt;br&gt;Laat die leerders:&lt;br&gt;  - die voorwerpe volgens ooreenkomste en verskille sorteer&lt;br&gt;<strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</strong>&lt;br&gt;Hou leerders in dieselfde groepe&lt;br&gt;  - Die onderwyser versamel, vergelyk en sorteer verskillende prente, byvoorbeeld van verskillende klere, kos, meubels, vervoermiddels, ensovoorts.&lt;br&gt;  - Laat die leerders 'n werksblad voltooi met twee prente wat bymekaar pas, byvoorbeeld tandeboorsel en tandepasta, 'n waslap en seep.</td>
<td>Voorwerpe soos die volgende:&lt;br&gt;  - Verskillende klere-items&lt;br&gt;  - Verskillende frugte&lt;br&gt;  - Verskillende plastiese plaasdiere&lt;br&gt;  - Verskillende meetkundige vorms&lt;br&gt;  - Verskillende boublokke&lt;br&gt;  - Verskillende Lego-blokke&lt;br&gt;  - Verskillende voorwerpe uit die natuur, soos blare, stokke, klippe, ensovoorts.&lt;br&gt;  - Verskillende knope, ensovoorts&lt;br&gt;  - Verskillende kleure bontelproppies&lt;br&gt;  - Inkleurkryt&lt;br&gt;  - Prente uit tydskrifte en strooibiljette. Knip uit en plak dit op die kaarte.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 14 Voorgestelde kontaktyd:
**Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.1 Posisie, Oriëntasie en aansig</td>
<td>• <strong>Die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerders</strong>&lt;br&gt;- Vaslegging van begrippe op/onder/bo-op.</td>
<td>Leerders, Kartondoos</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Kinsteties**

Elke leerder sit op 'n stoel.

- Leerders demonstreer "bo-op" en "onder" volgens die opdragte van die onderwyser, byvoorbeeld: Sit op die boks, lê onder die boks of tafel, ensovoorts.
- Sit onder die tafel. Maak jouself so klein soos wat jy kan onder die tafel.
- Staan op jou stoel en strek jouself so hoog as wat jy kan.
- Klim op 'n tafel en swaai jou arms in groot/klein sirkels. Brei uit na groter/kleiner.
- Plaas 'n blok op jou kop en klim op die tafel.
- Gebruik 'n getalrympie en kies vyf leerders.
- Fluister 'n opdrag vir elke leerder
  - Sit jou hande onder jou bene
  - Staan met jou hande op jou heupe
  - Staan met jou hande agter jou rug
  - Sit met jou hande op jou skouers
  - Staan met jou hande voor jou gekruis

Die leerders staan voor in die klas, terwyl die res van die groep op die mat sit.

Vra vir die leerders:

- Wat doen die eerste leerder? (Hy/sy sit)
- Waar is sy hande? (Sy/haar hande is onder sy/haar bene)
- Herhaal dit met die ander leerders, gebruik tweede, derde, vierde en laaste.
- Kies 'n nuwe groep vir diezelfde instruksies.
- Neem die leerders buite toe en laat hulle die volgende begrippe op hul eie demonstreer:
  - op/onder/bo-op
## Week 15

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1** Tel voorwerpe | • Vaslegging van kennis van getalle 1, 2 en 3  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 3.  
Tel aan en terug tot 3.  
Ritmiese tel 1-7  
Vaslegging van begrippe meer/minder.  
Klap jou hande baie keer ... STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 3.  
Kinesteties  
Moedig leerders aan om die volgende te onthou:  
- 1 liggaamsdeel wat op en af kan beweeg, van een kant na die ander kant, byvoorbeeld die tong.  
- 2 liggaamsdele wat gebruik kan word om te spring, byvoorbeeld bene.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
Laat leerders getalbegrip ontwikkel deur ...  
- 'n toring met 3 blokke te bou;  
- 3 rooi voorwerpe in die klaskamer te vind.  
Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente  
Die onderwyser teken 'n eenvoudige prent:  
- Die onderwyser stel vrag wat met die prent verband hou, byvoorbeeld: Hoeveel vensters sien jy? | Getalledjies en rympies | 1 dag |
| **1.2** Tel aan en terug | • Gebruik getalle 1, 2 en 3 in bekende kontekste  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot by 3  
Tel aan en terug tot 3.  
Vaslegging van begrippe meer/minder  
Klap jou hande baie keer ... STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 3.  
- Moedig leerders aan om hul eie huisnommers en straatnommers te memoriseer.  
Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente  
Laat die leerders ...  
- prente in tydskrifte en strooibiljette van die getalle 1, 2 en 3 soek en dit op papier plak (integreer met visuele kuns)  
- die aantal voorwerpe by die aantal kolle op die kaart pas.  
- slangetjie en leertjie-bordspeletjie en domino’s speel.  
- Wys 'n kolkaart en die leerders gooì dieselfde aantal boontjiesakke in 'n boks | Getalledjies en rympies, Tydskrifte, advertensies, Kolkaarte, Boontjiesak, Slangetjie en leertjie-bordspeletjie, Domino’s | 1 dag |
**Onderwerp:** Verduidelikende notas

**Benodigde hulpmiddel:**

**Tydsduur:** 1 dag

<table>
<thead>
<tr>
<th>Notas:</th>
<th>Week 15</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Orden en vergelyk, die versameling voorwerpe en gebruik die woorde meer as/minder as/gelyk aan tot getal 3</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Beschryf, vergelyk en orden gealle</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Notas:</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Notas:**
- Getalle is oral om ons:
  - Elke huis het 'n nommer.
  - Ons almal het verskillende telefoonnommers.
  - Ons sien syfers in winkelvensters.
  - Ons sien syfers op verskillende produkte as ons inkopies doen.
  - Ons sien syfers op motors.

1.4

<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 15</th>
<th>1.4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden gealle</td>
</tr>
<tr>
<td>Voorgestelde kontaktyd</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td>Aanbevele hulpmiddel</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Etseste en vergelyk:**
- Tel die leersers vooreen en laat hulle in 'n kring sit.
  - Laat twee leersers staan. Hoeveel leersers staan? Tel die leersers. Watter getal is meer/minder, watter getal is min/minder?
  - Laat drie leersers staan. Tel hulle. Watter getal is die meeste/minste? Laat een meer staan. Tel hulle. Is die leersers wat staan meer as die leersers wat sit?
  - Herhaal met getal 1-3.

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:**
- Verdeel leersers in 5 groepe.
  - Tel die meisies. Tel die seuns. Is daar meer seuns as meisies?
  - Verduidelik die versameling voorwerpe. Leerders vorm 'n nes met hul wol.
  - Leerders fluister vir elke groep om groepe van 3 of 2 of 1 voorwerpe in hul "neste" te maak.
  - Leerders identifiseer watter groep meer as 1 voorwerp het.
  - Leerders fluister om groepe van 3 of 2 of 1 voorwerpe in hul "neste" te maak.
  - Leerders fluister om groepe van 3 of 2 of 1 voorwerpe in hul "neste" te maak.
## Week 15

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2.1 Meetkundige patrone</td>
<td>• Kopieer en voltooi 'n gegewe patroon volgens die kleure rooi, blou, geel</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Onderwyser dramatiseer 'n patroon. Herhaal dit en hou die ritme byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Klap, vingerklap (snap), klap, vingerklap (snap), klap, vingerklap (snap)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Vingerklap (snap), klap, stamp, vingerklap (snap), klap, stamp,</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Klap, vingerklap (snap), vingerklap (snap), klap, vingerklap (snap), vingerklap (snap)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser voorsien elke leerder van 3 rooi, 3 blou en 3 geel tellers of bottelproppies.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leersers:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n gegewe patroon kopieer, byvoorbeeld: rooi, rooi, blou, geel (Herhaal verskeie kere met verskillende patrone);</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n gegewe patroon voltooi, byvoorbeeld: blou, geel, rooi … (Herhaal verskeie kere met verskillende patrone);</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- tellers volgens die drie verskillende kleure sorteer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gee vir elke leerder 'n stuk papier.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leersers 'n raam met 2-D vorms versier.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Voltooi die prent gedurende visuele kuns tyd deur 'n prent in die middel te teken.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Elke leerder ontvang 3 rooi, 3 blou en 3 geel tellers of bottelproppies</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A4-papier vir elke leerder</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kryt</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Week 15**

**Voorgestelde kontaktyd:**

_Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)_

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 4.2 Lengte | Vergelyk en orden konkrete voorwerpe om lengte met toepaslike woordeskat te beskryf  
- lank/kort  
- langer/korter  
- die langste/die kortste  
Kinesteties  
- Laat 1 leerder op die vloer lê en die ander leerders plaas blokke in ’n ry langs sy/haar liggaam.  
- Die onderwyser vra die res van die klas/groep om iets te bou wat korter as hul maatjie en langer as hul maatjie is.  
Laat die leerders bepaal:  
- watter struktuur langer is;  
- watter struktuur die langste is;  
- watter struktuur korter is;  
- watter struktuur die kortste is.  
Laat leerders verskillende materiaal rangskik:  
- van die langste tot die kortste;  
- van die kortste tot die langste;  
- die lengtes van verskillende voorwerpe vergelyk  
Die onderwyser voorsien die leerders van stukkies wol of tou. Moedig leerders aan om eers te skat voordat hulle meet.  
Laat die leerders:  
- mekaar se koppe meet;  
- mekaar se voete meet;  
- hulle eie enkels meet;  
- hulle eie gewrigte meet;  
- die lengtes vergelyk deur te kyk watter string tou/wol langer of korter is, byvoorbeeld: die string tou/wol rondom my kop is langer as as die string tou/wol rondom my gewrigte;  
- bepaal of hulle skatting korrek was. | Boublokke | 1 dag |
|-----------|------------------------|----------------------|--------------------|
|          | Lyn  
Repe materiaal  
Kryte van verskillende lengtes  
Wol of tou  
Leerders |
### Week 16

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Tel voorwerpe</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1</strong></td>
<td><strong>Bekendstelling van die betekenis van getal 4</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Voorgeside kontakteyd:
- Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

#### Benaderende tydskuurnaam

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydskuurnaam</th>
<th>Benaderende tydskuurnaam</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 dag</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Aanbeveelde hulpmiddels
- Getallelies en -rympies
- Leerders

#### Verduidelikinge notas

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydsduur</th>
<th>Tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 dag</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Onderwerp

**Tel voorwerpe**

- **Mondelsing:** Tel aledaags voorwerpe tot die getal 4.
- **Klap jou hande baie keer...STOP.**
- **Kinesteties**: Laat die leerders die volgende doen:
  - Klik hul koppe 4 keer
  - Vorm die getal vier met hul liggame. Die onderwyser klap tot 4.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydsduur</th>
<th>Tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 dag</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 16

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.1 Tel voorwerpe | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**<br>Laat die leerders:<br>- die getal 4 met speelklei maak;<br>- 4 maatjies vind wat skoene aanhet;<br>- 4 voorwerpe vind wat rond is;<br>- blinddoek leerders en laat hulle die getalle 1 tot 4 identifiseer deur taktiele getalkaarte te voel of na te trek;ontwikkel ‘n bewustheid van getalbehoud by leerders deur vier tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere uit te pak, byvoorbeeld:<br>![Diagram](image)

Wanneer die getal voorwerpe getel word, word hulle grootte, of hul posisie, asook of hulle dieselfde is of nie, nie in ag geneem nie, byvoorbeeld:<br>- orden 4 knope, 4 potlode, 4 hoepels, 4 leerders, ensovoorts.<br>- tel hulle op verskillende maniere, byvoorbeeld uitgesprei, naby mekaar, in ’n lyn, of op mekaar gepak.<br>**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**<br>Laat die leerders die volgende doen:<br>- soek 4 prente en plak die prente op papier;<br>- pas die getal voorwerpe by die getal kolle op ’n flitskaat;<br>- identifiseer die flitskaart met vier kolle.  |
| | Speelklei<br>Voorwerpe wat rond is<br>Maak ’n stel **taktiele getalkaarte** deur getalle uit skuurpapier te knip en dit op aparte karton te plak. Indien die kaarte gelamineer word, kan leerders dit ook gebruik om die getal met klei op die kaart te vorm.<br>4 tellers of 4 voorwerpe vir elke leerder<br>Tydskrifte, strooibiljette, advertensies<br>A4 papier en gom | 1 dag |
### Week 16

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiviteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4** Beskryf, vergelyk en orden getalle | • Gebruik die getal 4 in bekende kontekste  
  - Waaraan laat die getal vier jou dink?  
    - Motor - vier wiele  
    - Stoel - vier bene  
    - Hond - vier pote  
    - Tafel - vier pote  
  - Moedig leerders aan om hul huisnommer en -adres te memoriseer om sodoende geheue te ontwikkel.  
  **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe:**  
  - Bied geleentheid om beskikbare getalkaartspeletjies in die klas te speel.  
  **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**  
  - Wys ’n kaart met die 4-simbool.  
  Speel speletjies soos:  
  - As jou huisnommer die getal 4 in het, klap 4 keer.  
  - Vind ’n maatjie in die klas wat dieselfde huisnommer as jy het. (Leerders vra maatjies wat hul huisnommers is).  
  - Wie se huisnommer is meer as 4?  
  - Wys leerders ’n flitskaart met 4 kolle.  
  - Identifiseer die flitskaart met vier prente op. | Leerders se huisadresse  
  Enige beskikbare kaartspeletjies met nommers | 1 dag  

Leerders  

Leerders se huisadresse  

Prente van 4 voorwerpe  

Flitskaarte met 4 prente en 4 kolle
### Week 16

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **3.2** 3-D voorwerpe | • Onderzoek die moontlikhede van boublokkies  
Laat die leerders die volgende doen:  
- Gebruik enige vier blokke om ’n konstruksie te bou.  
- Bou ’n struktuur wat 3 blokke hoog en 5 blokke breed is.  
- Gebruik enige aantal blokke om ’n trein te bou.  
-Identifiseer wie die langste trein gebou het.  
- Bou ’n hoë toring (vertikaal).  
- Bou ’n plat konstruksie, byvoorbeeld ’n pad of ’n huis (horisontaal).  
- Identifiseer wie die hoogste toring gebou het.  
- Voorsien boublokkies tydens binnenshuise vryspel sodat leerders voort kan gaan om met boublokkies te eksperimenteer.  
Boublokkies, byvoorbeeld: | 1 dag |
| **3.3** 2-D vorms | • Ontwikkel die vermöë om tussen vorms in die omgewing te onderskei, ongeag van hul grootte of hoekgroottes  
- Vormbehoud (vormkonstantheid)  
**Kinesteties**  
Laat die leerders die volgende in groepe van 3 doen:  
- Lê op die vloer en maak ’n driehoek met hul liggame. Wys uit dat hoewel elke groep se driehoek verskillend lyk, die vorm nog steeds ’n driehoek is.  
- Die onderwyser teken verskillende driehoeke op die vloer/grond, byvoorbeeld:  
Leerders  
- Leerders loop op die kante van die vorms en ervaar die verskillende hoeke met hul liggame.  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Gebruik 7 takkies en plaas dit in ’n reguit lyn.  
7 takkies vir elke leerder | 1 dag |

Kies slegs een kinestetiese, konkrete en semi-konkrete aktiwiteit
### Week 16 Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms | - Gebruik die takkies om 'n geboë lyn te maak.  
- Gebruik die takkies om 'n sigsaglyn te maak.  
- Gebruik die takkies om 'n driehoek te maak.  
- Wys uit dat elke leerder se driehoek nie identies is nie, maar dat die vorms steeds driehoekte is. | | |
| **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente** |  | | |
| Die onderwyser teken 5 verskillende sirkels, driehoeke en vierkante op 'n flitskaart, byvoorbeeld: | | | |
| Die onderwyser verdeel die leerders in groepe. Laat die leerders:  
- Die flitskaart met die driehoek tussen die ander vorms uitken. | | | |

Kaarte met 5 verskillende sirkels, driehoekte en vierkante op
4.2 
Lengte

Vergelyk en orden voorwerpe om lengte met toepaslike woordeskat te beskryf

- Lank, kort
- Langer, korter
- Langste, kortste
- Kort, korter, kortste
- Lank, langer, langste

• Vaslegging van die begrip van lengte

Kinesteties

Laat die leerders:

- Lengte ondersoek deur voorwerpe met mekaar te vergelyk
- Die langste en die kortste voorwerp te identifiseer
- Die lengte van twee leerders te vergelyk en die lang/kort een te identifiseer
- Die lengte van twee of meer leerders te vergelyk en vrae te vra soos: “Watter leerder is die kortste en watter leerder is die langste?”
- Die onderwyser meet die leerders deur die eerste kwartaal se lengtekaart te gebruik
- Die onderwyser vertoon verlede kwartaal se rekordering (hande met die leerder se simbool/foto) sodat die twee mates vergelyk kan word
- Leerders onderrig of hulle sedert verlede kwartaal gegroei het
- Wie het glad nie gegroei nie?
- Wie het die meeste gegroei sedert die eerste kwartaal? Byvoorbeeld:
  - Sipho het een handspan langer geword.
  - Abby het dieselfde lengte gebly.

Potlode, tou, lyn,
Pennetjies, ensovoorts

Handspan-lengte-kaart

Lengtekaart

Kw 1
Kw 2

1 dag
**Week 17**

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplante klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiewiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | • Vaslegging van kennis van die betekenis van getal 4  
  Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 4.  
  Tel aan en terug tot 4.  
  Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
  Klap jou hande baie keer…STOP.  
  Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 4.  

**Kinesteties**
Laat die leerders:
- die getal 4 met hul vinger in die lug natrek;  
- liedjies sing, byvoorbeeld: “vier klein eendjies …”;  
- draai 4 keer in die rondte

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**
Ontwikkel getalbegrip deur:
- die getal 4 in die sand te teken;  
- vind 4 3-d voorwerpe wat rol;  
- ’n legkaart van 4 stukke te bou

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
- Die onderwyser kies 4 naamkaarte. Die onderwyser fits ’n naam en ’n prent van ’n speelding of ’n dier.  
- Die leerder wie se naam geflits is, moet die geluid wat die speelding of dier maak, naboots  
- Herhaal totdat al 4 name geflits is.  
- Vra hoeveel leerders se name is geflits? Hoeveel speelgoed/dierprente het jy gesien?

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Plat bakplaat/kartondoos met sand</td>
<td>3-D voorwerpe wat kan rol</td>
<td>Kaart met ’n prent van ’n speelding</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>4-stuk legkaart</td>
<td></td>
<td>Kaart met ’n prent van ’n dier</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Tydsduur:** 1 dag
### Week 17

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.3 **Getalsimbole en getalname** | • Ken die getalsimbool en herken die getalnaam van die getal 4  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot die getal 4.  
Tel aan en terug tot 4.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer…STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 4.  
Kinesteties  
- Skryf die getal vier in die lug, op die vloer en op jou maatjie se rug.  
- Hou 4 vingers in die lug.  
- Die onderwyser speel ‘n trom. Wanneer die trom stop, vorm die leerders groepe van vier.  
**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**  
- Wys aan die leerders ‘n flitskaart met die getalsimbool 4.  
- Identifiseer die getalnaam op die getalflitskaarte.  
- Pas die getalnaam by dieselfde aantal voorwerpe.  
| | Getaliedjies en rympies | 1 dag |
| | | | |
| | Flitskaart met getalsimbool  
Flitskaart met die getalnaam vier  
3-D voorwerpe | | |
**Week 17**  
**Voorgestelde kontaktyd:**  
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.7 Optel en aftrek** | - Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 4 insluit.  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
**Voorbeelde:**  
1. Die onderwyser gee vir jou 2 blokkies en jy het reeds 2 blokkies. Hoeveel blokkies het jy altesaam?  
2. As jy 2 blou sirkels en 2 rooi sirkels het, hoeveel sirkels het jy altesaam?  
3. Sipho het 4 kryte en Jan het 1 kryt. Wie het meer kryte?  
4. As Jody 4 poppe het en sy verloor 1, hoeveel poppe het sy oor?  
Verdeel die leerders in groepe.  
- Gee aan elke groep 'n hopie voorwerpe, byvoorbeeld potlode, kryte, koppies, vorms. Laat die leerders die voorwerpe wat hulle gekry het verdeel tussen elkeen van die groepslede (een-tot-een-ooreenstemming).  
- Vra vrae soos: “Is daar enige voorwerpe oor?”  
- (Die onderwyser moet seker maak dat daar meer voorwerpe is as die aantal leerders in 'n groep. Verwyder voorwerpe om ook gelyke deling aan te toon).  
|                                                                 |                                                                                                                                          |                      | 1 dag                |
## Week 17

### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4</td>
<td>Orden en vergelyk die versameling voorwerpe en gebruik die woorde meer as/minder as/ gelyk aan tot getal 4</td>
<td>Wol /lyn, 4 tellers</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Beskryf, vergelyk en orden getalle

Verdeel leerders in groepe

- Die onderwyser voorsien 4 tellers en 2 stukke wol aan elke groep.

Die groepe doen die volgende:

- Vorm twee sirkels (versamelings) met die wol.
- Plaas die tellers in die versameling volgens die onderwyser se instruksie.
- Die groepslede identifiseer watter versameling meer tellers as die ander het (meer as).
- Watter sirkel het minder tellers as die ander een? (minder as)
- Watter sirkel het dieselfde aantal tellers as die ander een? (gelyk aan)

### Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente

Orden 'n stel prentkaarte in die korrekte volgorde, byvoorbeeld:

| Prente van 1 voorwerpe | Prente van 2 voorwerpe | Prente van 3 voorwerpe | Prente van 4 voorwerpe |

Orden 'n stel kolkaarte in die korrekte volgorde, byvoorbeeld:

- Vra vrae soos: “Watter kaart het die meeste voorwerpe/kolle?”
- “Watter getal is meer as 2?”, ensovoorts.
### Onderwerp: Versameling en sortering voorwerpe

#### 5.1 Ontwikkel die proses van datahantering

- Laat die leerders 9 takkies versamel.
- Sorteer die takkies volgens grootte: klein takkies en groot takkies.
- Leerders maak hul eie versameling takkies.

#### 5.2 Voorstelling van gesorteerde versameling voorwerpe

- Maak 'n prentdiagram met die takkies volgens grootte: klein en groot.
- Leerders pak die takkies op die prentgrafiek volgens hul grootte, dit wil sê: klein en groot takkies.

#### 5.3 Lees en interpreteer grafieke

- Praat oor die resultate deur te vra, byvoorbeeld: "Hoeveel klein takkies is daar? Hoeveel groot takkies? Watter is die meeste/minste?"
- Leerders maak hul eie versameling takkies.

#### Werkblad

<table>
<thead>
<tr>
<th>Klein takkies</th>
<th>Groot takkies</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5</td>
<td>3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Leerders maak hul eie versameling takkies met A4 papier met die toepaslike kolomme vir elke leerder.
### Week 18

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1** Tel voorwerpe | • Vaslegging van kennis van getalle 1, 2, 3 en 4  
   Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 4.  
   Tel aan en terug tot 4.  
   Ritmies tel 1-7.  

  *Vaslegging van begrippe “baie” en “min”*  
  Klap jou hande baie keer…STOP.  
  Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 4.  

  **Kinesteties**  
  Laat die leerders:  
  - die getal 1 in die lug skryf met hulle vinger;  
  - 2 keer aan hul kop raak;  
  - hande skud met 4 verskillende leerders;  
  - blinddoek leerders en laat hulle die getalle 1 tot 4 identifiseer deur dit te voel/na te trek op taktiele getalkaarte.  

  **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
  Laat die leerders:  
  - teken die getal 1 in die sand;  
  - vind 3 van dieselfde voorwerpe;  
  - spring 2 keer op die plek;  
  - bou 4/meer-stuk legkaarte.  |
| | | Getalliedjies en nympies | 1 dag |
| **1.11** Geld | • Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse munte  
   **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
   - Maak die leerders bewus van die verskillende dier- en plantprente op elke muntstuk.  
   - Die toepassing van geld kan in Lewenvaardigheid geoefen word wanneer die leerders “Winkel-winkel” speel. Deur middel van spel, word leerders blootgestel aan die verskillende munte.  | 5c, 10c, 20c, 50c, R1,00, R2,00 en R5,00 munte (speelgeld of regte geld) | 1 dag |

---

**5c, 10c, 20c, 50c, R1,00, R2,00 en R5,00 munte (speelgeld of regte geld)**
### Week 18

#### Onderwerp
Optel en aftrek

#### Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Benaderende tydskuwing</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
<th>Verderekele notas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.7</td>
<td>Mondeling: Tel alledaags voorwerpe tot 4. Tel aan en terug tot 4. Rimmes tel 1-7.</td>
<td>- Tel alledaagse voorwerpe tot 4.</td>
<td>- Tel aan en terug tot 4.</td>
<td>- Rimmes tel 1-7.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Veslegging van begrippe “baie” en “min”</td>
<td>- Veslegging van begrippe “baie” en “min”.</td>
<td>- Veslegging van begrippe “baie” en “min”.</td>
<td>- Veslegging van begrippe “baie” en “min”.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande baie keer...STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 4.</td>
<td>- Klap jou hande baie keer...STOP.</td>
<td>- Klap jou hande baie keer...STOP.</td>
<td>- Klap jou hande baie keer...STOP.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2. Die onderwyser pak 3 tellers uit. Sy sit nog een by. Hoeveel tellers is daar op die tafel?</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>3. Leerders staan voor in die klaskamer. Die onderwyser vra een lederder om te sit. Hoeveel lederders is daar nou voor in die klaskamer?</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
<td>- Voorbeeld:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Verderekele notas
Geliedjies en rympies

---

1 dag
### Week 18

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4</td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden getalle</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Orden en vergelyk die versameling voorwerpe en gebruik die woorde meer as/minder as/ gelyk aan tot getal 4</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser voorsien aan elke lid van die groep 'n sekere aantal kryte.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die groepslede identifiseer watter leerders het meer kryte as die ander leerders.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Watter leerder het minder kryte as die ander?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Watter leerder het dieselfde aantal kryte?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Orden 'n stel getalkaarte wat die getalle 1 tot 5 insluit in die korrekte volgorde, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Kol- en getalsimboolkaarte</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Vrae soos: &quot;Watter kaart het die meeste voorwerpe/kolle?&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- &quot;Watter getal is meer as 2?&quot;, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Kryte

![Diagram of colored objects and numbers](image-url)
### Week 18

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 2.1 Meetkundige patrone | Kopieer en voltooi ’n gegewe patroon met munte  
Kopieer ’n gegewe patroon  
- Die onderwyser maak ’n patroon met “speelgeld”, byvoorbeeld: 5c, 5c, 5c, 10c, 10c, 20c, 20c, 20c.  
Laat die leerders:  
- Verskeie patrone wat deur die onderwyser gemaak is, kopieer  
Voltooi ’n gegewe patroon  
Laat die leerders:  
- Voltooi verskeie patrone wat deur die onderwyser gemaak is, byvoorbeeld:  
  - 5c, 5c, 10c, 10c,………..  
  - 5c, 10c,………..  
  - 10c, 20c,………..ensovoorts. | Speelgeld of regte geld (5c,10c,20c) | 1 dag |
### Week 19

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulppronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vaslegging van kennis van getalle 1, 2, 3 en 4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap jou hande baie keer…STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 4.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die onderwyser hou ’n getalkaart op met die getalsimbool 3 en sê aan die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- “Ek benodig soveel seuns.”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Hou die getal 2 op en sê: “Ek benodig soveel dogters.”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Vorm groepe van (hou die getal 2 op).</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Herhaal die aktiwiteit met kaarte wat die getalle 1-4 insluit.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>1.16 Hoofrekene</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die onderwyser hou die getalkaart 3 op en vra die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Watter getal is dit?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Watter getal kom voor die getal 3?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Watter getal kom na die getal 3?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Herhaal met getalle 1 tot 4.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Kan jy vir my ’n prentkaart wys wat dieselfde getal het as die aantal kolle op hierdie kaart?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Getallejies en rympies
- Getalsimboolkaarte wat getalle 1 tot 4 insluit
- byvoorbeeld: 
  ![3] (3)
- Stel prent- en kolaarte wat die getalle 1 tot 4 insluit
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 19</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydskuurasuurs</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.16 Hoofreken | - Die onderwyser klap ritmies en stadig om 'n getal voor te stel. Die leerders moet soveel krale uithaal en dit wys, byvoorbeeld 4 krale.  
- Laat die leerders 1, 2, 3 of 4 krale voor hulle sit.  
- Vra die leerders om te wys hoeveel krale hulle het en dit by hulle aantal krale met die flitskaart met dieselfde getalsimbool te pas, byvoorbeeld 4 krale pas by getalsimbool 4.  
- Laat hulle 'n leerder vind met dieselfde aantal krale.  
- Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- Flitskaarte met getalle 1, 2, 3 en 4 | 4 krale per leerder  
- Flitskaarte met konkrete 3-D voorwerpe  
- 4 krale per leerder  
- Flitskaarte met getalle 1, 2, 3 en 4 | 1 dag |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.16 Hoofreken | - Die onderwyser klap ritmies en stadig om 'n getal voor te stel. Die leerders moet soveel krale uithaal en dit wys, byvoorbeeld 4 krale.  
- Laat die leerders 1, 2, 3 of 4 krale voor hulle sit.  
- Vra die leerders om te wys hoeveel krale hulle het en dit by hulle aantal krale met die flitskaart met dieselfde getalsimbool te pas, byvoorbeeld 4 krale pas by getalsimbool 4.  
- Laat hulle 'n leerder vind met dieselfde aantal krale.  
- Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- Flitskaarte met getalle 1, 2, 3 en 4 | 4 krale per leerder  
- Flitskaarte met konkrete 3-D voorwerpe  
- 4 krale per leerder  
- Flitskaarte met getalle 1, 2, 3 en 4 |
### Week 19

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.7 Optel en aftrek | • Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 4 insluit.  
Kinesteties  
- Roep 3 leerders vorentoe. Tel hulle.  
- Roep nog 1 leerder. Hoeveel is daar altesaam? 3 en 1 → 4 (drie en een is 4)  
- Stuur 3 leerders terug mat toe. Hoeveel leerders is daar nou? 4 neem weg 3 → 1  
Verdeel die leerders in groepe.  
Vra vrae soos:  
- Hoeveel neuse sien jy in jou groep?  
- Hoeveel monde?  
- Hoeveel liggame?  
- Hoeveel oë is daar tussen twee leerders?  
- Hoeveel bene is daar tussen twee leerders?  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Voorbeeld:  
1. Lindie se pa het ’n kar. Hoeveel wiele het die kar?  
2. As 1 wiel pap is en afgehaal word, hoeveel wiele is oor?  
3. ’n Hen het 4 kuikensovoorts. Twee van die kuikens het verlore geraak. Hoeveel kuikens is nog saam met die hen?  
4. Die hen vind haar 2 verlore kuikensovoorts. Hoeveel kuikens het sy nou? | Tellers  
Maak ’n verskeidenheid hulpmiddels om idees te gee van die metode waarop verskillende strategieë toegepas kan word | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 19</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benade rende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4</td>
<td>Ordren en vergelyk die versameling voorwerpe en gebruik die woorde meer as/minder as/ gelyk aan tot getal 4</td>
<td>Kryte, blokkies, blikkies, boeke</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>Kineseties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
- Die onderwyser plaas verskeie voorwerpe op ’n tafel, byvoorbeeld: 2 kryte, 4 eenderse blokkies, 3 blikkies, 2 boeke. | 
Laat die leerders: 
- Die aantal kryte en blikkies tel. Is daar meer kryte of meer blikkies? 
- Tel die aantal blokkies en die boeke. Is daar minder blokkies as boeke? Is daar meer blokkies as boeke? 
- Tel die aantal boeke en kryte. Is daar ’n gelyke hoeveelheid voorwerpe of nie? | |
| | Gebraad konkrete 3-D voorwerpe | 
- Laat die leerders op die mat sit en voorsien tellers aan elke leerder. 
- Leerders behoort elkeen ’n verskillende aantal tellers te hê. 
- Laat die leerders die tellers voor hulle sit. Die onderwyser vra vir die leerders: 
  o Wie het die meeste tellers? 
  o Wie het die minste tellers? 
  o Watter leerders het dieselfde aantal tellers? | 
Tellers | Onderwyser gee aan elke leerder ’n verskillende aantal tellers tot 4 |
| 3.3 | Herken, identificeer en benoem 2-D vorms in die klakamer en in prente | Leerders se eie tekeninge | 1 dag |
| 2-D vorms | 
- Maak en voltooie eie 4-stuk legkaart | (Integreer met skeppende kuns) | 
Laat die leerders: 
- ’n prent op ’n A4 papier teken. 
- Die onderwyser teken die lyne op die agterkant van die leerder se tekening. 
- Die leerder knip sy/haar prent op die gegewe lyne. 
- Die leerder voltooibo/ bou sy/haar eie legkaart. | |
### Week 19

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 4.1 Tyd   | *Ontwikkel 'n bewustheid van gebeure tussen aandete en slaaptyd*  
(Integreer met Aanvangskennis-onderwerpe in Lewenvaardigheid)  
Laat die leerders:  
- praat oor wat hulle doen na aandete;  
- praat oor wat by die huis gebeur na aandete;  
Die onderwyser vra:  
- "Kom jy in die oggend of in die aand skool toe?"  
- As Pieter by die skool kom nadat die klok gelui het, is Pieter laat of vroeg vir skool?  
- Waar is die son in die nag?" | Prente wat wys wat gebeur vanaf aandete tot slaaptyd | 1 dag |

**Gebruik semi-konkrete 2-D verskynsels en prente**  
- Leerders teken 'n pret om enige gebeurtenis na aandete te wys  
- Voorsien legkaarte wat die volgorde van gebeure en/of aktiwiteite aantoon | Papier en kryte |
## Week 20

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assessoringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td>Skat en ritmiese tel (<em>rote counting</em>) tot 7 (Getalliedjies en rympies om getalbegrip te bevorder) Tel aan en terug (1-4) Verstaan die begrippe “baie en min” (klappe) Herken getalle in bekende kontekste – byvoorbeeld huisnommer, adres Identifiseer getalprente en kolkarte Ken getalimbole 1, 2, 3, 4 Herken getalname twee, drie en vier Verstaan een-tot-en-oooreenstemming (Helperkaart tydens verversingtyd) Onderskei tussen meer, minder en gelyk aan, baie en min tot 4 Herken die verskillende Suid-Afrikaanse munte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1.6 Probleemoplossingstegnieke</td>
<td>Gebruik konkrete apparaat Verduidelik eie denke in woorde, deur tekeninge en konkrete voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1.7 en 1.13 Optel en aftrek</td>
<td>Los optel- en aftrekprobleme tot getal 4 mondeling op</td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funsies en algebra</td>
<td>2.1 Meetkundige patrone</td>
<td>Kopieer, brei uit en ontwerp eie patrone (voorwerpe, vorms en munte)</td>
</tr>
<tr>
<td>Week 20</td>
<td>Gebruik week 20 om aandag aan konseptuele en/of leerhindernisse te skenk</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---------</td>
<td>-------------------------------------------------------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Inhoudsarea</td>
<td>Onderwerp</td>
<td>Assesseringskriteria</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| Ruimte en vorm (Meetkunde) | 3.1  
Posisie, oriëntasie en aansigte | Verstaan die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder Bo-op, onder |
| | 3.2  
2-D vorms | Bou ten minste 'n 12-stuk legkaart |
| | | Toon die vermoë om tussen voorwerpe op die voorgrond/agtergrond te onderskei (assesseer weer) |
| | | Herken, identifiseer en benoem die driehoek |
| | | Verstaan die vormkonstantheid van die driehoek (vormbehoud) |
| | 3.2  
3-D voorwerpe | Vergelyk watter twee gegewe versameling van voorwerpe is lank, langer, kort, kortste |
| | | Sorteer voorwerpe in Grootte – lank en kort |
| | | Kleure – (rooi, geel, blou en groen) |
| | | Vorms |
| | | Eksperimenteer met boublokkies |
| | 3.4  
Simmetrie | Herken die lyn van simmetrie in self en in die omgewing |
| | | Kan die middellyn kruis |
| Meting | 4.1  
Tyd | Verstaan die dae van die week, seisoene en weerkaart (liedjies en rympies – assesseer weer) |
| | | Ken eie verjaardag (assesseer weer) |
| | 4.2  
Lengte | Onderskei tussen langste, kortste, langer, korter (Lengtekaart) |
| Datahantering | 5.1  
Versamel en sorteer voorwerpe | In staat om te versamel, te sorteer, te teken, te lees en voorstellings (analise) van voorwerpe volgens een eienskap te maak |
| | 5.2  
Voorstelling van gesorteerde versameling voorwerpe |
| | 5.3  
Bespreek en doen verslag oor gesorteerde versameling voorwerpe |
### KWARTAAL 3 GRAAD R

**Week 21**

Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | **Bekendstelling van die betekenis van die getal 5**  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 5.  
Tel aan en terug tot 5.  
Ritmiese tel 1-10.  
**Vaslegging van die tel van ranggetalle:**  
Die onderwyser pak 3 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke voorwerp en tel eerste, tweede, derde.  
**Vaslegging van begrippe “baie” en “min”**  
Klap jou hande baie keer...STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 5 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste. | Getalliedjies en rympies  
Telrympies en liedjies, byvoorbeeld “Vyf klein paddatjies ...” | 1 dag |

**Kinesteties**

Moedig leerders aan om die getal te ontdek deur:  
- hul hande 5 keer te klap;  
- uit te vind hoeveel leerders in die klas reeds 5 jaar oud is.
### Week 21

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.16 Hoofrekene | **Hoofrekene**  
- Die onderwyser klap haar hande stadig en ritmies om, byvoorbeeld, die getal 5 voor te stel. Die leerders moet dieselfde aantal tellers (5) uitval en dit wys.  
- Leerders pak 5 tellers in ’n ry en tel dit.  
- Die onderwyser vra:  
  - Watter getal kom voor die getal 5?  
  - Wat kom na 4? ensovoorts  
  - As jy 5 appels het en jy gee 2 appels weg, hoeveel appels het jy oor?  
  - Wys vir my 5 vingers.  
  - Hoeveel tone het jy aan 1 voet? | Tellers in ’n houer | 1 dag |
| **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Leerders ontwikkel getalbegrip deur:  
- Die getal 5 met speelklei te maak  
- 5 blare op te tel  
- Voorwerpe tel en dit met tellers te verbind  
- Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders:  
  - Vyf tellers of enige ander voorwerpe op verschillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:  
  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel. | Klei of speeldeeg  
Blare | |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 21</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>• Ontwikkel geheue en moedig leerders aan om hul huisnommer, adres en telefoonnommer te memoriseer</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Speel speletjies soos:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser sê ’n leerder se huisnommer, adres of telefoonnommer. Die betrokke leerders moet reageer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Wanneer die bywoningsregister voltooi word, kan die onderwyser vrae vra soos: “Is die leerder vandag teenwoordig wie se telefoonnommer 435-6256 is?” “Is die leerder wat in Mandela Rylaan 123 woon, vandag teenwoordig?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders gebruik die simboolflitskaarte om hul huisnommer of telefoonnommer in volgorde uit te pak al is hulle nie suksesvol nie.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Roldeepe gesprekke met ’n speelgoedtelefoon. Die leerders kan speel dat hulle iemand spesiaal skakel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Integreer met uitvoerende kurs (drama) in Lewensvaardigheid.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**

Die onderwyser wys die leerders:

- verskillende tipes media waar sy ’n getal 5 kan kry, byvoorbeeld: verjaarsdagkaarte, koerante, tydskrifte, strooibiljette, ensovoorts;
- die flitskaart met 5 kolle en 5 prente;
- laat die leerders die prentflitskaart met die kolkaart wat dieselfde getal het, verbind met dieselfde aantal tellers of voorwerpe;
- maak getallegkaarte wat die getal 5 bevat, byvoorbeeld:

- Verjaarsdagkaarte
- Koerante, tydskrifte
- Flitskaarte met 5 kolle
- Prente

- Voorwerpe
  - Prente van 5 voorwerpe
  - Tellers
**Week 21**  
**Voorgestelde kontaktyd:**  
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.3 Getalsimbole en getalname** | • Ken die getalsimbool en herken die getalnaam wat die getal 5 insluit  
  Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 5.  
  Tel aan en terug tot 5.  
  Ritmiese tel 1-10.  
  Kinesteties  
  - Laat die hele klas in 'n kring sit.  
  - Nommer die leerders volgens 'n patroon: 1, 2, 3, 4, 5. 1, 2, 3, 4, 5. 1, 2, 3, 4, 5.  
  - Vra vrae soos: "Wie wil die volgende nommer 5 wees? Wie wil die volgende nommer 4 wees?  
  - Hoe het jy die probleem opgelos?"  
  - (Leerders los die probleem op 'n praktiese manier op deur te voorspel wat die volgende getal sal wees deur aan te tel).  
  Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
  - Gebruik taktiele getalkaarte wat die getalle 1 tot 5 insluit.  
  - Die leerders maak hul oë oop en voel aan die getal deur dit tussen ander getalle te identificeer.  
  Gee 5 tellers aan elke leerder en twee plastiekkoppies of twee eierkoppies.  
  - Vra die leerders: "Op hoeveel verschillende maniere kan jy die vyf tellers in die twee mandjes orden?"  
  Taktiele getalkaarte met die getal 5 | Getalliedjies en rympies | 1 dag |
| | | | |
### Week 21

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.3</strong> Getalsimbole en getalname</td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td>Flitskaarte met prenties, kolle, getalsimbool en -naam</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- identifiseer die flitskaart waarop daar 5 prente is;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- identifiseer die flitskaart waarop daar 5 kolle is;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- identifiseer die getalsimbool 5 wat in die klas vertoon word;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- identifiseer die getalsimbool op die flitskaart;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- herken die getalnaam op die flitskaart;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- verbind die getal tellers met die getalnaam en getalsimbool deur ’n teller op elke prentjie en kolkaart te pak.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.4</strong> Simmetrie</td>
<td>Vaslegging van die simmetrielyn in self deur aksies uit te voer wat die kruising van die middellyn aanmoedig</td>
<td>Daarna op ’n gereede grondslag tydens vryspel en liggaamsopvoedingsaktiwiteite</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Speel “volg-die-leier” waar die leerders die posisies vanaf die kaart volg.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Speel “volg-die-leier” waar die onderwyser ’n posisie demonstreer en die leerders die posisie naboots (Sluit aksies in waar die leerders die middellyn kruis, byvoorbeeld raak die regterknie met die linkerhand).</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Speel “volg-die-leier” waar die leerder ’n posisie demonstreer en die res van die klas volg hom/haar.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser demonstreer “ster-spronge” en die leerders word aangemoedig om dieselfde aksies uit te voer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- ’n Boontjiesak aan die linkerkant, regterkant, voor en agter sy/haar liggaam plaas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gebruik sy/haar linkerkant en verplaas die boontjiesak na die regterkant van die liggaam.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Strek om die middellyn te kruis.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Herhaal die aksie met die regterhand.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Integreer die aktiwiteit met liggaamsopvoeding in Lewensvaardigheid.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 21

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>4.2 Lengte</td>
<td>• Skat en meet die lengte van verskillende voorwerpe deur voete, hande, 'n stuk lyn, 'n stok, ensovoorts te gebruik&lt;br&gt;<strong>Kinesteties</strong>&lt;br&gt;Laat die leerders:&lt;br&gt;- die lengte van hul hande en voete vergelyk;&lt;br&gt;- skat watter voorwerp lank en watter voorwerp kort is deur dit met hulle voete of hande te meet, byvoorbeeld: die tafel of die stukkende tuinslang wat van die huis af gebring is;&lt;br&gt;- skat watter voorwerp is die langste of die kortste, byvoorbeeld: 'n voetpad of 'n ry bakstene;&lt;br&gt;- raai wat sal langer wees, byvoorbeeld: die klaskamer of die personeelkamer;&lt;br&gt;- vra vrae soos: “Wat is die langste – die potlood of die stuk lyn?” ensovoorts.</td>
<td>Voorwerpe van verskillende lengtes wat met die hand of voet gemeet kan word, byvoorbeeld: liniaal, tafel, deur, 'n ry bakstene, een paal van die sokkerdoelhok, klaskamer, biblioteek, ensovoorts</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 22

#### Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydperk</th>
<th>Tydperk tydperk</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 dag</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Onderwerp

1.1 Tel voorwerpe

- Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 5.
- Tel aan en terug tot 5.
- Ritmiese tel 1-10.
- Klap jou hande baie keer…STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 5 keer. Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.

#### Verduidelikende notas

- Vaslegging van kennis van getal 5
- Vaslegging van begrippe “baie” en “min”
- Byvoorbeeld telrympies en liedjies soos “1, 2, 3, 4, 5, Hier kom Jan met sy lang, slap lyf”

#### Aanbevolle hulpbronne

- Getalliedjies en rimpies
- 1, 2, 3, 4, 5. Hierkom Jan met sy lang, slap lyf

#### Verduidelikende notas

- Getalliedjies en rimpies

#### Gebruik konkrete 3D voorwerpe

- Boeke
- Boublokies of Unifixblokies

#### Kinesteties

- Moedig leerders aan om die getal 5 te ontdek deur:
  - 5 vingers in die lug te hou;
  - 5 rooi, blou, geel, groen voorwerpe te vind;
  - 5 voorwerpe te wend wat soos ’n sirkel, vierkant, driehoek lyk;
  - 5 voorwerpe te tell wat soos ’n sirkel, vierkant, driehoek lyk.

#### Gebiede wat die leerders ontdek deur:

- Loei die leerders geelblok ontdek deur:
  - 5 boeke uit die boekhoekie te gaan haal;
  - In toering met 5 Unifixblokies of boublokies te bou.
### Week 22

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.7 Optel en aftrek | - Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 5 insluit.  
Kinesteties:  
  - Roep 5 leerders vorentoe. Deel 5 stoele gelykop tussen die vyf.  
  - Neem een stoel weg. Deel nou die stoele tussen die vyf. Een leerders sal nie ’n stoel kry nie.  
  - Begin by 5. Tel terug. Begin by 3. Tel tot 5. Begin by 1. Tel tot 4, ensovoorts.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
Voorbeelde:  
1. Wys 1 vinger aan die een hand en 4 vingers aan die ander hand. Hoeveel vingers is daar altesaam?  
2. Sam het 4 koekies. Mpho gee vir hom nog 1. Hoeveel koekies het Sam altesaam?  
3. Een kat het twee ore. Hoeveel ore het twee katte?  
4. Tinus het 5 klippies en hy gee al 5 die klippies vir Mia. Hoeveel klippies het Mia?  
5. Jan het 5 albasters en hy verloor 2. Hoeveel albasters het hy oor?  
Albasters  
Liedjie | 1 dag |
### Week 22

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende ty dsuur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.4</strong></td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden getalle</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Vergelyk watter van die twee gegewe versamelings voorwerpe is meer as, minder as, gelyk aan tot getal 5</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot 5.</td>
<td>Tel aan en terug tot 5.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tel aan en terug tot 5.</td>
<td>Ritmiese tel 1-10.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</strong></td>
<td>Klap jou hande baie keer…STOP.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 5 keer.</td>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td><strong>Getalliedjies en rympies</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser plaas verskeie voorwerpe op ’n tafel, byvoorbeeld: 2 bekers, 5 blokkies wat dieselfde is, 4 blikkies, 2 boeke</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die aantal bekers en blikkies tel. Is daar meer bekers of meer blikkies?</td>
<td>2 bekers, 5 blokkies wat dieselfde is, 4 blikkies, 2 boeke</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die aantal blokkies en boeke tel. Is daar minder blokkies as boeke? Is daar meer blokkies as boeke?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die aantal boeke en bekers tel. Is daar ’n gelyke aantal voorwerpe of nie?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders sit op die mat en maak twee “nessies” met die wol.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser gee ’n instruksie, byvoorbeeld: plaas 2 tellers in een nessie en 3 in die ander nessie. Watter nessie het meer? Watter nessie het minder?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser roep 5 leerders vorentoe. Sy sit verskillende hoeveelhede krale in elke leerders se hand.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Wie se hand het meer?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Wie se hand het minder?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser wys twee kaarte met verskillende aantal kolle en prente.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders die kaarte vergelyk en die begrippe “meer as”, “minder as” en “gelyk aan” identificeer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Twee stukke wol vir elke leerder**

**6 tellers vir elke leerder**

**Krale**

**Prentkaarte en kolkaarte wat die getalle 1 tot 5 insluit**
## Week 22

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>2.1 Meetkundige patrone</strong></td>
<td>• Vaslegging van die kopieering van ’n gegewe patroon</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Werk in groepe en kopieer ’n gegewe patroon, byvoorbeeld: leerder, stoel, leerder, stoel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Twee leerders, een stoel, twee leerders, een stoel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Stamp een voet, stamp die ander voet, spring vorentoe, spring agtertoe.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser skep ’n patroon deur tellers en bottelproppies te gebruik, byvoorbeeld: teller, teller, bottelproppie, teller, teller, bottelproppie. Die leerders kopieer die patroon.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Beweeg stadig, stadig, vinnig, vinnig. (Die onderwyser praat terwyl sy/hy beweeg). Die leerders kopieer die patroon.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Deel die leerders in vyf groepe. Gee aan elke groep prente om patrone mee te maak.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders skep hul eie prentpatrone deur die gegewe prente te gebruik, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Lemoen, Appel, Appel, Lemoen</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o Skoenlapper, Skoenlapper, By, By</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Hierdie aktiwiteit kan met visuele kurs in Lewensvaardigheid geïntegreer word.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Leerders
Stoel
Tellers
Bottelproppies
Enige beskikbare prente, byvoorbeeld: advertensieblaadjies. Kopieer die prente om seker te maak dat daar genoeg is.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms | Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms in die klas kamer en in prente  
- Vaslegging van die kennis wat tydens week 6 opgedoen is met betrekking tot 'n vierkant  
  Integreer met liggaamsopvoeding in Lewensvaardigheid.  
Kinesteties  
- Teken 'n vierkant op die speelgrond en laat die leerders op die buitelyne van die vierkant huppel. Laat die leerders sê: “Ek huppel op die vierkant – een kant, twee kante, drie kante, vier kante – al die kante is dieselfde.”  
- Laat die leerders kop-teen-voet op die gras/vloer/mat lê om een groot vierkant te vorm.  
- Laat groepies leerders op die mat lê om kleiner vierkante te vorm.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- Speletjie: Die onderwyser teken 'n rooster op die speelgrond.  
- Plaas werklike vorms, byvoorbeeld Logi vorms of vormprente in elke blok.  
- Die onderwyser roep 'n vorm uit.  
- Die leerders gooi 'n boontjesakkie in die blok wat ooreenstem met die vorm wat uitgeroep is.  
Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente  
Leerders moet tussen die verskillende groottes en kleure van die vierkante onderskei wat die onderwyser voorberei het.  
Laat die leerders:  
- Die vierkante volgens die verskillende groottes identifiseer deur te sê watter vierkant is die grootste, watter is die kleinste en watter is middelmatig.  
- Die kleur van die verskillende vierkante identifiseer.  
Sorteer voorwerpe volgens vorm, grootte en kleur  
- Sorteer 'n verskeidenheid voorwerpe volgens kleur en vorm. | Vierkant op die vloer/grond | 1 dag |
|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 2-D vorms | Boontjesakkie  
2 groot kartonvierkante – een blou en een groen  
2 effens kleiner kartonvierkante – een blou en een groen (middelmatig)  
2 kartonvierkante wat die kleinste is – een blou en een groen |
### Week 23

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.1 Tel voorwerpe | • Vaslegging van kennis van getalle 1 tot 5  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 5.  
Tel aan en terug tot 5.  
Ritmiese tel 1-10.  
**Vaslegging van begrippe “baie” en “min”**  
Klap jou hande baie keer…STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 5 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.  
**Kinesteties**  
Speel speletjies soos:  
- Die onderwyser speel ’n instrument, byvoorbeeld ’n trom.  
- Die leerders beweeg rond.  
- Wanneer die trom ophou speel, roep die onderwyser ’n getal tussen 1 en 5 uit.  
- Die leerders orden hulself in klein groepe volgens die getal wat die onderwyser uitgeroep het, byvoorbeeld: die onderwyser roep “3” en die leerders vorm groepies van 3.  
• **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Die onderwyser plaas voorwerpe in ’n hopie op die tafel. Die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is.  
- Daarna word die voorwerpe getel. | Getalliedjies en rympies | 1 dag  
| | | | Selekteer slegs ’n paar aktiwiteite |
### Week 23

#### Voorgestelde kontaktyd:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Week</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Probleem-oplossings-technieke</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
<th>Aanbevolde hulbromne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>23</td>
<td>1.6</td>
<td>Speel spelletjies soos:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Die onderwyser maak ‘n getalleer op die vloer of grond. Die syfer op die getalleer verteenwoordig die nommer van die huis waarin die leerder woon.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tel altyd tervel daar beweeg word.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Die onderwyser sê: “Jy is by huis nommer 2. Watte huis kom na nommer 2?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Die onderwyser sê: “Ek is by nommer 3. Watter huis kom na myne?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Staan tussen huisnommer 3 en 5.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1.4</td>
<td>Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Moedig leerders aan om volgende te doen om geheue te ontwikkel:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- memoriseer hul mamma of pappa se telefoonnommer;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- memoriseer hul huisadres;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- die telefoon- en seilnommers behoort tydens die byhou van die bywoningsregister herhaal te</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Moedig leerders aan om volgende te doen om geheue te ontwikkel:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat net so hoog as myne is;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat langer is as myne;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat dikker is as myne;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- laat leerders uit die konstruksie boor ‘n gogwe konstrue foebeel te kopiere.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>3.2</td>
<td>Bou 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Bou 3-D voorwerpe deur konkrete materiaal te gebruik:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat net so hoog is soos myne;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat dikker is as myne;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat korter is as myne;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- bou 'n toring wat langer is as myne;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- laat leerders uit die konstruksie boor ‘n gogwe konstrue foebeel te kopiere.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
<td>Aanbevole hulpbronne</td>
<td>Benaderende tydsduur</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>-----------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte | Volg aanwysings  
Om te beweeg of self in 'n spesifieke ruimte te plaas (rigtingsin)  
• Ontwikkel 'n sin vir rigting deur beide die begrippe “vorentoe” en “agtertoe” bekend te stel  
Kinesteties  
  - Vaslegging van kennis wat tydens week 8 opgedoen is kan gebruik word as inleiding. | Groot getekende vorms op 'n stuk papier  
Speelgoedmotorlje | 1 dag |
| Gebruik konkrete 3-D voorwerpe | - Teken 'n groot sirkel, driehoek of vierkant op 'n stuk papier en plaas dit op die vloer/mat  
Die leerders:  
  - Stoot 'n speelgoedmotorlje op die buitelyne en sê in watter rigting die motorlje beweeg (vorentoe en agtertoe, links en regs deur die am te gebruik om links en regs aan te dui). | Speelgoedmotorlje | |
<p>| Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente | - Laat leerders die begrip van vorentoe/agtertoe ervaar deur die rigting op prente aan te dui, byvoorbeeld: die rigting waarin die motor ry, die rigting waarin die persoon stap. | Prente wat rigting duidelik aandui, byvoorbeeld: die rigting waarin 'n motor ry, die rigting waarin 'n persoon stap | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>4.2 Lengte</td>
<td>Vergelyk en orden konkrete voorwerpe deur gepaste woordeskat te gebruik om lengte te beskryf</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Skat die lengte van verskillende voorwerpe.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders orden hulself van die kortste tot die langste. Vergelyk hul lengte met diè van hul maatjies.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Speel “volg-die-leier” speletjies. Die langste leerder voer ‘n aksie uit en die ander doen dit na. Draai die hele ry om sodat die kortste leerder die leier is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders hul hande en voete vergelyk om te bepaal wie s’n is die langste/kortste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Skat en meet:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders skat watter van die voorwerpe is lank en watter een is kort, byvoorbeeld: die lengte van die tafel of die stuk lyn.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Skat watter voorwerp is die langste of die kortste, byvoorbeeld: die potlood of die vetkryt.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders raai watter voorwerp langer sal wees, byvoorbeeld: 2 strooitjes wat in die lengte lê of drie skuifspelde wat in die lengte lê.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Vra vrae soos: “Watter is langer/langste, die potlood of die stukkie lyn?”, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Watter stoel is die verste weg van die onderwyser se tafel?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hoeveel potlode sal op die lengte van die onderwyser se tafel inpas?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hoeveel treë moet jy neem om tot by die deur te kom?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hoeveel vuurhoutjes wat met sand gevul is, sal hierdie kartondoos vul?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hoeveel eierkoppies met water is nodig om hierdie glas te vul?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hier is vier leerders en drie stoele.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hoeveel meer stoele het ons nodig?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Voorwerpe van verskillende lengtes soos: potlode, vetkryte, stukke lyn (waarvan een opgerol is), tafel, boeke, strooitjes, skuifspelde (oopgetrek en opgerol), ensovoorts
**Week 24**  
**Voorgestelde kontaktyd:**  
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.1 Tel voorwerpe | • Bekendstelling van die betekenis van die getal 6  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6. Tel aan en terug tot 6. Ritmiese tel 1-10.  
Vaslegging van die tel van ranggetalle:  
Die onderwyser pak 3 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke voorwerp en tel eerste, tweede, derde.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer…STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer. Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.  
Kinesteties  
Laat die leerders: - tot ses tel terwyl hulle trappe opklim; - terugtel terwyl hulle die trappe afklim; - teken die getal 6 in die sand en loop/huppel/spring op een been daarop; - klap 6 keer hande; - herken getalle 1 tot 6 op 'n stel groot getalsimbole; - pak sy/haar huisnommer of telefoonnommer uit met die groot getalsimboolkaarte. | Getalliedjies en rympies.  
Maak jou eie stel groot getalsimboolkaarte wat die leerders kan hanteer. Hulle leer, onder andere, hul ouderdom, woonstel/huisnommer, telefoonnommer of ouers se selffoonnommers.  
Dieselfde stel getalkaarte kan gebruik word om getalle te herken en die volgorde van getalle uit te pak. | 1 dag |
### Voorgestelde kontaktyd:

**Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;Tel voorwerpe in die klas.&lt;br&gt;Laat die leerders vrae vra soos:&lt;br&gt;  - Watter getal kom na drie? Watter getal kom na 5? ensovoorts.&lt;br&gt;  - Die onderwyser plaas voorwerpe in ’n hopie op die tafel. Die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is.&lt;br&gt;  - Daarna word die voorwerpe getel.&lt;br&gt;  - Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders ses tellers of enige ander voorwerpe op verschillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:&lt;br&gt;  - Orden 6 knope, 6 potlode, 6 hoepels, 6 leerders, ensovoorts.&lt;br&gt;  - Tel die voorwerpe in verschillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapels.&lt;br&gt;Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:&lt;br&gt;  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapels.&lt;br&gt;Verdeel die leerders in ses groepe. Gee aan elke groep 6 boublokkies.&lt;br&gt;Laat die groepe:&lt;br&gt;  - Hul blokkies tel.&lt;br&gt;  - ’n Toring met hul 6 boublokkies bou. Moedig leerders aan om die “bakstene” te tel soos wat hul die toring bou.&lt;br&gt;  - Die onderwyser beweeg tussen die groepe en merk hul torings met ’n getalkaart. Leerders tel die aantal torings. Herhaal verskeie kere.&lt;br&gt;  - Kies ’n leerder om ’n dobbelsteen te gooı. Maak seker dat al die leerders die dobbelsteen kan sien. Die leerders tel die aantal kolletjies en wys na die ooreenstemmende toring.</td>
<td>Voorwerpe in die klas, ram en omgewing&lt;br&gt;Maak ’n verskeidenheid hulpmiddels om ’n idee te gee van die metode waarop verschillende strategieë toegepas kan word</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

6 boublokkies per leerder
### Week 24

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.3 Getalsimbole en getalname** | • Ken die getalsimbool en herken die getalnaam wat die getal 6 insluit  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6. Tel aan en terug tot 6.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer...STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.  
Kinesteties  
- Teken die getal 6 op die grond/vloer en laat die leerders daarop loop.  
- Teken die getal 6 in die sand, lug.  
- Vorm die getal 6 met klei.  
- Laat die leerders voorspel hoeveel leerders nodig sal wees om die getal 6 met hul liggame te vorm. Vorm die getal 6 met hul liggame.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- Plaas ’n hopie voorwerpe op die tafel. Speel met getalle 1 tot 6, byvoorbeeld:  
- Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe daar is.  
- Tel die voorwerpe.  
| | | | 1 dag |
| | | Getalliedjies en rympies | |
| Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente | • Identifiseer die flitskaart wat 6 prente het tussen ’n verskeidenheid flitskaarte en verbind dit met dieselfde aantal tellers.  
- Wys die flitskaart met 6 prente en verbind dit met dieselfde aantal kolle en tellers.  
- Wys die flitskaart met 6 kolle en verbind dit met dieselfde getalsimbool en dieselfde aantal tellers.  
- Identifiseer die flitskaart wat die getalnaam ses het tussen ’n verskeidenheid flitskaarte en verbind dit met dieselfde getalsimbool en dieselfde aantal tellers.  
| | Prente en kolflitskaarte wat die getal 6 insluit, byvoorbeeld:byvoorbeeld: | |
| | Prente van 6 voorwerpe | Tellers of 3-D voorwerpe.byvoorbeeld: | |
| | Prente van 6 voorwerpe | 6 | |
**Week 24**  
*Voorgestelde kontaktyd:*

_Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)_

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.13 Optel en aftrek | • Mondeling oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 6 insluit.  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 6.  
Tel aan en terug tot 6.  
Vra watter aantal klappe was die minste/meeste.  
**Kinesteties**  
**Voorbeelde**  
1. Die onderwyser roep 3 leerders vorentoe. Die leerders tel dit.  
Die onderwyser roep nog 2 en vra: “Hoeveel leeders is daar altesaam?”  
3 en 2 → 5. (Die onderwyser sê: 3 en 2 is 5).  
2. Die onderwyser pak 2 stoële uit. Voeg 2 by. “Hoeveel stoële is daar nou?”  
2 en 2 → 4.  
4. Laat die leerders die vingers aan een van hul hande tel. “Steek jou duim weg; hoveel vingers sien jy?” 5 neem weg 1 → 4  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Laat die leerders 6 tellers uitpak en die volgende doen:  
• Die onderwyser gee aan elke leerder 6 tellers.  
• Die onderwyser gee instruksies en die leerders reageer, byvoorbeeld:  
pak 2 tellers uit, voeg nog 3 by. Hoeveel is daar altesaam? 2 en 3 → 5.  
• Tel 4 tellers. Tel 2 aan vanaf vier. Hoeveel het jy nou? 4 en 2 → 6.  
• Tel al die krale wat jy het. As jy twee krale met jou hand toehou, hoeveel krale sien jy? 6 neem weg 2 → 4 | Getalliedjies en rympies. | Leerders  
Stoële | Krale of tellers. |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.13 Optel en aftrek | 1. Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 6 insluit.  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6.  
Tel aan en terug tot 6.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer...STOP  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.  
Getalliedjies en rympies                                           |                                      | 1 dag                  |
| 2.12 Getalliedjies en rympies                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                      |                       |
| 3.13 Logi-vorms vaardigheidsblokkies                              | Laat die leerders:  
- ’n konstruksie vanaf ’n ontwerp of prent teken;  
- leerders ryg krale volgens die volgorde in ’n gegewe prent.  
Maak ’n verskeidenheid hulpmiddels om ’n idee te gee van die metode waarop verschillende strategieë toegespas kan word  
Logi-vorms vaardigheidsblokkies  
Enige konstruksiotoerusting  
Krale, veters  
’n Verskeidenheid getekende kaarte wat die volgorde van die krale aantoon |                                      |                       |
### Week 25

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td>• Vaslegging van kennis wat tydens week 24 opgedoen is met betrekking tot getal 6</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mondeling</td>
<td>Tel alledaagse voorwerpe tot 6.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tel aan en terug tot 6.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ritmiese tel 1-10.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap jou hande baie keer…STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>Speel speletjies soos:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die onderwyser plaas die groot getalvorms of kaarte van karton met die getalle 1 tot 6 in volgorde op die vloer.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die onderwyser gee instruksies soos:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Sit op die getal 6.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Sit jou toon op getal 3</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Hardloop drie maal om getal 2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Spring oor getal 1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser kan die getalsimboolkaarte rondstrooi en dieselfde instruksies gee as bogenoemde.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>'n Stel groot getalsimboolkaarte van karton</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Dit kan ook op stukke dik plastiek of karton geverf word</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| Gebruik konkrete 3-D voorwerpe |
| Laat die leerders: |
|     - Tel voorwerpe in the klaskamer wat die getalle 1 tot 6 insluit. |
|     - Die onderwyser plaas voorwerpe in 'n hopie op die tafel. Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is. Tel dit daarna. |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.3 Getalsimbole en getalname | • Herken en identifiseer die getalsimbool en die getalnaam van getal 6  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6.  
Tel aan en terug tot 6.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer…STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 5 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste. | Getalliedjies en rympies | 1 dag |
| Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente | - Wys die leerders die flitskaart met ses kolle en verbind dit met dieselfde aantal tellers.  
- Speel speletjies waar die spesifieke getalsimbool geïdentifiseer word tussen ander en verbind dit met dieselfde aantal tellers.  
- Speel speletjies waar die spesifieke getalnaam geïdentifiseer word tussen ander en verbind dit met dieselfde aantal tellers.  
- Speel speletjies deur die aantal tellers met die getalnaam, getalsimbool en die prentkaarte te verbind.  
- Trek die getal 6 na met ’n kryt. | Voorwerpe of tellers  
Flitskaarte met getalsimbole en getalname, byvoorbeeld:  
| **Prente van 6 voor-werpe** | 6 |
### Week 25

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle</td>
<td>• Orden en vergelyk die versameling voorwerpe en gebruik die woorde meer as/minder as/ gelyk aan tot getal 6</td>
<td>Getalliedjies en rympies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6. Tel aan en terug tot 6.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande baie keer…STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 5 keer. Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>- Die onderwyser plaas twee hoepels op die vloer. - Sy roep 3 leerders om in die een “nessie” te staan en 2 leerders om in die ander “nessie” te staan. - Watter nessie het meer leerders in?</td>
<td>2 hoepels</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Die leerders kan hierdie aktiwiteit in groepe doen met hul eie deksel en klerepennetjies.
### Week 25

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Benaderende tydskouer</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 dag</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle**

- **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
  - Die onderwyser wys kaarte met verskillende aantal kolle en prente.
  - Laat die leerders die prent- en kolkarte vergelyk en identifiseer.
  - Die leerders tek en kalkuleer. Hulle knap prente en verbind die tellers in elke nes met 'n kryt. Ontwikkel begrippe soos gelyke deling.

#### Prent en kolkarte
- A4 Papier en vetkryte
- Tellers

#### 2-D vorms
- Koerant of gemasioneerde sak om 'n legkaart in te sit (vou A4 papier en plak die kante toe)
- Kryte
- A4 papier
- Schere
- Koevert of gemaakte sakkie om 'n legkaart in te sit (vou A4 papier en plak die kante toe)

**3.3 2-D vorms**

- **Herkennen, identifiseer en benoem 2-D vorms in die klaskamer en in prente**
  - Die leerders tek en voltooi die 5-stuk legkaart.
  - Die leerder kruip sy/haar persoonlik om 'n legkaart.
  - Die leerder kruip sy/haar persoonlik om 'n legkaart.
### Week 25

#### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikeende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 5.1 Versam en sorteer | - Aantal letters in leerders se name  
Probleemoplossing: Stel ’n probleem aan die leerders:  
“Is name met ses letters die gewildste?  
Hoe kan ons uitvind? Watter inligting moet ons versamel?”  
Versamel data  
- Leerders tel die aantal letters in hul name vanaf ’n naamkaart wat die onderwyser gemaak het  
- Die onderwyser hou die getalkaart omhoog wat ooreenstem met die aantal letters in ’n leerder se naam en vra: Wie het 4 letters in sy/haar naam terwyl die getalkaart 4 omhoog gehou word. Herhaal met al die getalle.  
Teken ’n grafiek  
- Die onderwyser teken die volgende tabel soos wat sy die getalle omhoog hou:  

<table>
<thead>
<tr>
<th>letters</th>
<th>3 letters</th>
<th>4 letters</th>
<th>5 letters</th>
<th>6 letters</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>letters</td>
<td>Ann, Sam</td>
<td>Kady, Mark, Maja</td>
<td>David, Aidon, Sarah, Caleb, Naila, Sophie, Jessie</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>2</td>
<td>3</td>
<td>5</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Lees en interpreteer die tabel  
- Wat is die algemeenste aantal letters in ’n naam?  
- Hoeveel name het meer as 5 letters?  
- Hoeveel name het minder as 5 letters? |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td>• Vaslegging van kennis van getalle 1 tot 6</td>
<td>Getalrympies en liedjies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tel aan en terug tot 6.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</strong></td>
<td>Klap jou hande baie keer...STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer.</td>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- getalsimbole met hul liggame vorm;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die aantal vingers omhoog hou volgens die onderwyser se instruksie;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- getalsimbole met stukke lyn of speeldeeg vorm;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- voel getalvorms van karton en identificeer elke getal;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die getalsimbole 1 tot 6 op die grond of in die lug skrif, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
<td><strong>Verduidelikende notas</strong></td>
<td><strong>Aanbevole hulpbronne</strong></td>
<td><strong>Benaderende tydsduur</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>week 26 Voorgestelde kontaktyd:</strong></td>
<td><strong>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 26

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1** Tel voorwerpe | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**
  
Laat die leerders:
- tel voorwerpe in die klas kamer wat die getalle 1 tot 6 insluit;
- tellers tot getal 6 tel;
- 'n paar unifixblokkeys of gekleurde tellers in 'n ry op die tafel plaas, byvoorbeeld:

![Images](RED BLUE GREEN)

- maak groepe van verskillende lengtes. Die leerders pas volgens hoeveelheid, byvoorbeeld:

```
  □ □ □ □
  □ □ □ □
```

Voorwerpe in die klas kamer
Gekleurde tellers of Unifixblokkeys | 1 dag |
|-----------------------------------|-------|

| **1.3** Getalsimbole en getalname | • Ken die getalsimbool en herken die getalnaam van die getalle 1 to 6
  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 6.
Tel aan en terug tot 6.

**Vaslegging van begrippe “baie” en “min”**
Klap jou hande baie keer...STOP.
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer.
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
Speel speletjies soos:
- Die onderwyser skryf die getalnaam aan die een kant van die kaart en die getalsimbool aan die ander kant van dieselfde kaart met getalle 1 tot 6 (maak 'n paar stelle).
- Die leerders “lees” die getalnaam en raai die getalsimbool.
- Hulle draai die kaart om en korrigeer hulself.

![Images](Voorkant van kaart Agterkant van kaart)

Voorkant van kaart
Agterkant van kaart
```
  Ses
  6
```
Kaarte wat die getalle 1-6 insluit met die getalnaam aan die een kant en die getalsimbool aan die ander kant.
(Maak 'n paar stelle sodat elke leerder sy/haar eie kaart kan hê.) | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.7 Optel en aftrek | • Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 6 insluit.  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 6.  
Tel aan en terug tot 6.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer…STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 6 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste. | Getalliedjies en rympies | 1 dag |
|                | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
1. Gee aan elke leerder ’n stuk A4 papier met ’n vertikale lyn daarop en 6 tellers, byvoorbeeld: |  
2. Laat die leerders die tellers versigtig op die papier gooi en verduidelik hoe die tellers geval het, byvoorbeeld: |  
3. Herhaal ook met getalle 1 tot 5 |  
4. **Probleemoplossing**: Verduidelik eie oplossings vir probleme.  
5. Doen dieselfde met aftrekkingsprobleme. |  
6 Tellers vir elke leerder  
A4 Papier met vertikale middellyn |
**Week 26**

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 4.4 Kapasiteit/Volume | - Stel die begrip van meting van kapasiteit bekend deur te vergelyk hoeveel die verskillende houers kan hou, byvoorbeeld:  
  - “leeg/vol”  
  - “meer as /minder as”  
  - baie, min  
  Stel kapasiteit aan die leerders bekend deur te vra watter houer die meeste vloeistof hou. Leerders vergelyk dikwels eerder die hoogte as die kapasiteit. Wanneer hulle gevra word watter houer hou meer vloeistof, ‘n lang houer of ‘n kort houer, sal meeste leerders die lang houer kies al hou die korter houer in werklikheid meer vloeistof.  
  Kinesteties  
  “Meer as /minder as”  
  - Gebruik een houer as ‘n standaardmate, byvoorbeeld ‘n jogurtbakkie. Voorsien die leerders van ‘n verskeidenheid houers.  
  - Uitvind watter houer bevat “meer as” en watter houer bevat “minder as” die standaard jogurtbakkie. “In watter houer is baie? In watter houer is daar ‘n bietjie?”  
  Gee aan die leerders ‘n eetlepel en ‘n emmer met sand sodat hulle die sand in ‘n beker kan afmet.  
  - Tel hoeveel lepels sand hy/sy nodig het om die beker te vul. Die eksperiment kan moeiliker gemaak word deur meer as een houer te gee, byvoorbeeld: ‘n koppie, ‘n plastiekglasie en ‘n klein potjie.  
  - Herhaal die aktiwiteit deur koppies te gebruik. | Water (gedurende waterspel) en sand (gedurende sandspel in die sandput) is ideale areas om kapasiteit te ontwikkel.  
 ’n Verskeidenheid houers in verskillende vorms en groottes  
  Jogurtbakkie  
 ’n Emmer met sand  
  Beker  
  ’n Eetlepel | 1 dag  
  Selekteer slegs een of twee aktiwiteite |
### Week 26
**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.1       | **Posisie, oriëntasie en aansigte** | Beskryf een of meer driedimensionele voorwerpe in verhouding tot mekaar  
• Die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot mekaar  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
**Pennetjiesbordwerk:**  
Laat die leerder eers sy linkerhand en dan sy regterhand, dan albei hande saam gebruik om pennetjies op die bord te plaas.  
- Die onderwyser sê waar die leerders die pennetjies moet plaas, byvoorbeeld:  
  in die boonste ry;  
  in die onderste ry;  
  aan die linkerkant;  
  aan die regterkant;  
  in die middel.  
Laat die leerders:  
- Vorms met die gekleurde pennetjies op die pennetjiesbord maak.  
- Die onderwyser maak ‘n maklike patroon met die pennetjies op haar pennetjiesbord en die leerders moet die patroon namaak op sy/haar eie pennetjiesbord.  
- Die patroon vanaf ‘n kaart kopieer waarop die patroon geteken is. | 'n Pennetjiesbord vir elke leerder of werk in groepe  
Kaarte waarop ‘n patroon geteken is | 1 dag |
# Week 27

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | • Bekendstelling van die betekenis van die getal 7  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 7. Tel aan en terug tot 7. Ritmiese tel 1-10.  
Vaslegging van die tel van ranggetalle:  
Die onderwyser pak 4 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke voorwerp en tel eerste, tweede, derde, vierde.  
Vaslegging van begrippe “baie” en “min”  
Klap jou hande baie keer…STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer.  
Vra watter aantal klappes was die meeste/minste.  
Kinesteties  
- Die onderwyser verdeel die leerders in groepe. Gee aan elke groep 7 balle wat van koerantpapier gemaak is.  
- Laat die leerders die balle in 'n mandjie gooì. Die leerders moet hardop tel terwyl hulle die balle gooì.  
- Tel die aantal kere wat die onderwyser op die tafel tik en doen dit na.  
- Tel in tyd terwyl leerders by trappe afloop, in en uit hoepels spring.  
- Voete stamp op gereelde maatslag. | Getalliedjies en rympies | 1 dag |

- Koerantballe  
- Mandjies
Week 27

Voorgestelde kontaktyd: Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

Aanbevole hulpbronne Beplande tydruur

Verduidelikende notas

**Benadrukte notas**

**Week 27**

**Onderwerp** Tel voorwerpe

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**

Die onderwyser plaas boublokkies in ’n hopie in die middel van die vloer. Sy gee instruksies soos:

- Neem 3 blokkies van die hopie.
- Neem 4 blokkies van die hopie en sit twee terug, ensovoors.
- Die onderwyser plaas voorwerpe in ’n hopie op die tafel. Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is. Tel dit daarna.
- Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders ses tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:
  - Orden 7 knope, 7 potlode, 7 hoepels, 7 leerders, ensovoors.
  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.

**Verduidelikende notas**

- Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:
- Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.

**Prentse**

**Gebruik semi-konkrete 2-D voorwerpe**

Sy gee instruksies soos:

- Neem 3 blokkies van die hopie.
- Neem 4 blokkies van die hopie en sit twee terug, ensovoors.
- Die onderwyser plaas voorwerpe in ’n hopie op die tafel. Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is. Tel dit daarna.
- Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders ses tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:
  - Orden 7 knope, 7 potlode, 7 hoepels, 7 leerders, ensovoors.
  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.

**Prentse**

- Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:
- Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.

**Prentse**

**Gebruik 3-D voorwerpe**

- Die onderwyser plaas boublokkies in ’n hopie in die middel van die vloer. Sy gee instruksies soos:
- Neem 3 blokkies van die hopie.
- Neem 4 blokkies van die hopie en sit twee terug, ensovoors.
- Die onderwyser plaas voorwerpe in ’n hopie op die tafel. Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is. Tel dit daarna.
- Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders ses tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:
  - Orden 7 knope, 7 potlode, 7 hoepels, 7 leerders, ensovoors.
  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.

**Prentse**

- Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:
- Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.

**Prentse**

- Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:
- Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 27</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiviteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
<td><strong>Verduidelikende notas</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>1.13 Optel en aftrek</td>
<td>- Mondeling: optellision en verduideliking van optel- en aftrekwoordprobleme (storiesomme) wat die getal 7 insluit. Tel alledaagse voorwerpe tot 7. Tel aan en terug tot 7. Vaslegging van begrippe “baie” en “min” Klap jou hande baie keer...STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer. Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
</tr>
<tr>
<td>1.6 Probleem-oplossings- tegnieke</td>
<td>Kinesteties - Gebruik die getalleer wat platlé (horisontaal). - Begin altyd by 0. Tel terwyl daar beweeg word. Die onderwyser vra: - Watter getal is tussen 4 en 6? Leerders ervaar dit deur die getalleer te gebruik. - Watter getalle is tussen 2 en 5? - Gebruik eie idees sodat leerders die betekenis van die getal 7 kinesteties met hul liggame kan ervaar. Gebruik konkrete 3-D voorwerpe Gee aan elke leerder 7 krale of tellers Vra vrae soos: - Skuif 1 teller na die een kant toe (links). As ons nog 'n teller by die een aan die linkerkant voeg, hoeveel sal ons nou hé?1 en 1 → 2 (Die onderwyser sê: 1 en 1 is 2) - Skuif 4 tellers links. As ons nog 2 tellers by die tellers aan die linkerkant sit, hoeveel sal ons hé? 4 en 2 → 6 - Jy het 5 tellers en jy neem 2 weg. Hoeveel is oor?</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 27

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.11 Geld** | - Herken en identifiseer Suid-Afrikaanse banknote  
- Gebruik banknote, byvoorbeeld R10, R20, R50, R100, R200.  
- Maak die leerders bewus van die verskillende diereprente op die banknote.  
- Rolspeel met geld in die huishoekie. | Regte voorbeelde van ’n R10, R20 en R50 banknoot (of gebruik speelgeld) | 1 dag |
| **1.9 Groepering en verdeling wat lei tot deling** | - Mondelinge oplossings en verduideliking van woordprobleme (storiesomme) wat die volgende insluit.  
- Gelyke deling  
- Groepering met heelgetalle en  
- Oplossings met reste tot 7  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 7.  
Tel aan en terug tot 7.  
**Vaslegging van begrippe “baie” en “min”**  
Klap jou hande baie keer…STOP.  
Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste. | Seleteer slegs een of twee kinesteties konkrete en semi-konkrete aktiwiteite | 1 dag |
### Week 27

**Onderwerp:** Groepering en verdeling wat lei tot deling

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydperk</th>
<th>Voegtydskader</th>
<th>Kiesies</th>
<th>Voorbeeld 1</th>
<th>Voorbeeld 2</th>
<th>Voorbeeld 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tyd a</td>
<td>2.9</td>
<td>Groepering en verdeling wat lei tot deling</td>
<td>Laat die leerders groepe van 2, 3, 4, 5 en 6 vorm. Tel hoeveel daar in die groep is.</td>
<td>Laat die leerders twee sirkels op 'n stuk papier teken. Die leerders pak die tellers in die twee versamelings volgens die aantal tellers in die groep. Vra vrae soos: &quot;Watter versameling het die meeste/minste tellers?&quot;</td>
<td>Haal die groepering van leerders deur getalle 1 tot 7 te gebruik.</td>
</tr>
<tr>
<td>Tyd b</td>
<td>2.9</td>
<td>Groepering en verdeling wat lei tot deling</td>
<td>Laat die leerders groepe van 2, 3, 4, 5 en 6 vorm. Tel hoeveel daar in die groep is.</td>
<td>Laat die leerders twee sirkels op 'n stuk papier teken. Die leerders pak die tellers in die twee versamelings volgens die aantal tellers in die groep. Vra vrae soos: &quot;Watter versameling het die meeste/minste tellers?&quot;</td>
<td>Haal die groepering van leerders deur getalle 1 tot 7 te gebruik.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- **Kiesies:**
  - Groepering en verdeling wat lei tot deling
  - Klimapparaat of tafels en stoel
  - Tellers
  - Stuk papier en 'n kryt vir elke leerder

- **Voegtydskader:**
  - Week 27 Voorgestelde kontaktyd:
  - Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

- **Tydperk:**
  - Tyd a: 1.2.9
  - Tyd b: 1.2.9

- **Voorbeeld 1:**
  1. Laat die leerders groepe van 2, 3, 4, 5 en 6 vorm. Tel hoeveel daar in die groep is.
  2. Gedurende verversingstyd, sê die onderwyser: "Julle kan in groepe van 4 gaan hande was, in plaas daarvan om te se: 'Vier leerders kan gaan hande was."
  3. Kies 7 leerders deur 'n telrympie te gebruik.
  4. Laat die onderwyser staan, hoeveel voëls is in die boom toe (2 leerders klim op die apparaat).

- **Voorbeeld 2:**
  1. Die onderwyser gee aan die leerders tellers. Laat die leerders 'n versameling van 4 tellers maak. Haal die groepering van leerders deur getalle 1 tot 7 te gebruik.
  2. Laat die leerders twee sirkels op 'n stuk papier teken. Die leerders pak die tellers in die twee versamelings volgens die aantal tellers in die groep. Vra vrae soos: "Watter versameling het die meeste/minste tellers?"

- **Voorbeeld 3:**
  1. Gedurende verversingstyd, sê die onderwyser: "Julle kan in groepe van 4 gaan hande was, in plaas daarvan om te se: 'Vier leerders kan gaan hande was."
  2. Kies 7 leerders deur 'n telrympie te gebruik.

- **Tydperk:**
  - Tyd a: 1.2.9
  - Tyd b: 1.2.9

- **Voorbeeld:**
  1. Gedurende verversingstyd, sê die onderwyser: "Julle kan in groepe van 4 gaan hande was, in plaas daarvan om te se: 'Vier leerders kan gaan hande was."
  2. Kies 7 leerders deur 'n telrympie te gebruik.

- **Tydperk:**
  - Tyd a: 1.2.9
  - Tyd b: 1.2.9
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 27</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Voorgestelde kontakteyd:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kapselte/Size</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Mondeling:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van die kennis wat in week 26 opgedoen is met betrekking tot kapasiteit</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kineties</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Aanbevolle hulpbronne</strong></th>
<th>Benadelende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalrympies en liedjies</td>
<td>2 dae</td>
</tr>
<tr>
<td>’n Verskeidenheid houers in verskillende vorms en groottes</td>
<td>Selekleer sleks twee of drie aktiviteite</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| **Verduidelikende notas** | Water (gedurende waterspel) en sand (gedurende sandspel) is ideale areas om kapasiteit te ontwikkel. |

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Koppie</strong></th>
<th>Koppie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Koppie</td>
<td>Koppie</td>
</tr>
<tr>
<td>Rys</td>
<td>Rys</td>
</tr>
<tr>
<td>Boontjies</td>
<td>Boontjies</td>
</tr>
<tr>
<td>Koppie</td>
<td>Koppie</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Verskeidenheid groottes emmers uit die sandput</strong></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Water</td>
<td>Sand</td>
</tr>
<tr>
<td>Items soos skoon klippies, Logblokkies, plastic blokkies</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Selekteer slegs twee of drie aktiviteite</strong></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tel alledaagse voorwerpe tot 7. Tel aan en terug tot 7. Ritmiese tel 1-10.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap jou hande baie keer...STOP. Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vaslegging van die kennis wat in week 26 opgedoen is met betrekking tot kapasiteit</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Laat die leerders:</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>a) Twee tot drie verskillende leë houers in orde van kapasiteit orden, met ander woorde, deur koppies water in die leë houers te gooi en te tel wat waterhouer sal die meeste koppies water opneem. Vermeerder die aantal leë houers om dit moeiliker te maak.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>b) Die koppie as nie gebruik en bepaal hoeveel koppies ys of boontjies dit sal neem om die houer vol te maak.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>c) Ordien gekykortige houers (byvoorbeeld emmers in die sandput) van klein na groot.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>d) Voordeel aan leerders in verskillende groottes emmers in verskillende groottes emmers en vra of dit meer soos.”</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>e) &quot;Water van hiervoor houers drink, is saal die meeste sand/water?&quot;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>f) As jy water van een houer na die volgende goo, maar dit is saal out?&quot;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>g) Laat leerders ontdek wat met &quot;n gedeeltelik gevulde houer met water in dit, wat water sal gebeur wanneer klein items bygegooi word. Bevloed met kleiner items. Legblokkies, plastic blokkies, en so forth.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>h) Leerders doen raai speletjie waarin n leë houer duik, maar die water die leë houer meer kan hou en dan die utslag kan toets om te bepaal wie die winnaar is. (Die onderwyser wry uit dat leë wat duik nie die water se hoogte sal beïnvloed nie.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 28: Voorgestelde kontaktyd

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td>- <strong>Vaslegging van kennis van getal 7</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 7.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tel aan en terug tot 7.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande baie keer…STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- <strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Roep twee leerders vorentoe. Die ander leerders tel hulle. Die twee leerders wat voor is, hou die ooreenstemmende getalsimbool omhoog.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Roep nog een leerder vorentoe. Die ander leerder tel hulle. Die leerder wat voor is, hou die ooreenstemmende getalsimbool omhoog, naamlik 3.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gaan voort totdat daar 7 leerders voor is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- <strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas 7 blikkies in ’n ry, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Laat die leerders een saad/klippie in die eerste blikkie sit, twee sade/klippies in die tweede blikkie, drie sade in die derde blikkie, en gaan voort totdat die 7 blikkies die aantal sade/klippies bevat soos wat dit aan die buitekant van die blikkie aangedui is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Neem ’n handvol kryte (tussen 10 en 15) en plaas dit in ’n beker. Vra die leerders om te raai hoeveel kryte daar in die beker is. Bespreek hul antwoord.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Demonstreer hoe om te tel deur dit een vir een uit te haal en dit in ’n ry neer te lê.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Getalliedjies en rympies
- Getalsimboolkaarte wat getalle 1 tot 7 insluit
- 7 blikkies met die getalsimbool opgeplak
- Sade of klippies
- Kryte en ’n beker
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 28</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</th>
<th>Benadeende tydskuur</th>
<th>Aanbevolene hulpbronne</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Geleenthede om die getalsimbool en die getalnaam van die getal 7 herken</td>
<td>1 dag</td>
<td>Prente en voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Verduidelikende notas</td>
<td>• Die leerders sit in ’n kring. Plaas ’n getalkaart onderstebo voor die leerder. Dit kan n getalsimbool, getalnaam, kolkaart of prentkaart wees wat die getalle 1 tot 7 insluit.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Onderling die leerders om die kaart vir die volgende leerder aan te gee deur dit onderstebo op die vloer/mat aan te skuif.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Die leerders deursteur: “Geheime getal, geheime getal, wat kan dit wees? Laat ek loer.”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Die leerders loer na hul kaarte.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Die onderwyser hou haar getalkaart omhoog.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Die leerder met die kaart wat met die onderwyser se kaart ooreenstem, hou sy/haar kaart omhoog en sê: “Ek sal my kaart omhoog hou sodat almal kan sien.”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3.1</td>
<td>Bou 3-D voorwerpe deur konkrete materiaal te gebruik</td>
<td>1 dag en deurlopend</td>
<td>Logi-vorms vaardighedstekens * Brainy Blocks</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Kopieer n konstruksie vanaf n ontwerp- of prentkaart</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Die leerder bou dieselfde konstruksie vanaf n ontwerp of prent.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Die leerder bou dieselfde konstruksie vanaf n ontwerp of prent.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Brei hierdie aktiwiteit uit na visuele kuns.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Gee aan elke leerder n vel met ’n verskeidenheid groot en klein sirkels, driehoeke en vierkante om te verkreë.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Versier die prent met tekeninge.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Week 28</td>
<td>Voorgestelde kontaktyd:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---------</td>
<td>-------------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.4</td>
<td>Simmetrie</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ontwikkel die vermoë om die middellyn te kruis</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Hersien die vorige kennis wat opgedoen is; raak aan die verschillende liggaamsdele volgens instruksie. Speel “Simpel Simon sê: Raak aan jou ...”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Gee verdere instruksies waar die leerders hul middellyn kruis soos: “Raak jou knie met jou neus. Raak jou skouer met jou oor. Raak aan jou linkerknie met jou regtervoet. Raak jou elmboog met jou een hand,” ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gebraak konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td>Leerders teken op die skryfbord</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Groot sirkels op die skryfbord teken.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Reguit lyne op die skryfbord teken. Maak seker dat die leerder sy/haar middellyn kruis.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Teken ’n lyn vanaf een punt na ’n ander punt wat ver uitmekaar is op die skryfbord.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Teken ’n horisontale figuur 8 op die skryfbord. Gebruik groot bewegings om seker te maak dat die leerder sy/haar middellyn kruis. (Die leerder gebruik beide die linker- en regterhand).</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gebraak semi-konkrete 2-D vorms en prente</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Integreer met visuele kuns</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Verf op ’n dubbel vel koerantpapier van links na regs.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Speletjie: “Simpel Simon sê, raak aan jou ...”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### WEEK 28

**Voorgestelde kontaktyd:**
1 dag

**Benodigde tydsduur**
1 dag

**Aanbevolen hulpmiddel**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydduur</th>
<th>Voorwerp</th>
<th>Massa</th>
<th>Kinesteties</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>4.3</td>
<td>3-D voorwerpe van verskillende massa en grootte, byvoorbeeld: Lego-blokke, boublokke, slegte, houers, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Verduidelikende notas

**Aanbevole hulpbronne**

#### Benaderende tydsduur

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tydduur</th>
<th>Voorwerp</th>
<th>Massa</th>
<th>Kinesteties</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.2</td>
<td>3-D voorwerpe van verskillende massa en grootte, byvoorbeeld: Lego-blokke, boublokke, slegte, houers, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Onderwerp:** Verduidelikende notas

**Tydsduur:** 4.3

#### Stel die begrip van massa bekend

Die meting van massa beteken om uit te vind hoeveel iets weeg.

#### Stel die balansierskaal bekend

- Jy benodig 'n plastiek hanger,
- Twee klein ronde margarien bakkies of plastiek koeldrankbottels en lyn.
- Hang die hanger aan 'n spreek of 'n haak en die leerders kan die voorwerp begin weeg.

#### Kinesteties

- Hou die volgende voorwerpe, een in elke hand om te raai watter is swaarder of ligter,
- Hou die volgende voorwerpe, een in elke hand om te raai watter is swaarder of ligter,
- Hou die volgende voorwerpe, een in elke hand om te raai watter is swaarder of ligter,
- Hou die volgende voorwerpe, een in elke hand om te raai watter is swaarder of ligter,
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Vaslegging van kennis van getal 1 tot 7</td>
<td></td>
<td>Getaltympjes en liedjies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 7.</td>
<td>Tel aan en terug tot 7.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ritmiese tel 1-10.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vaslegging van begrippe “baie” en “min”</td>
<td>Klap jou hande baie keer…STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer.</td>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td>Takkies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Versamel takkies. Hou dit in die klas om weer te gebruik.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Gebruik die takkies om byvoorbeeld die getalsimbool vir 5 te vorm.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td>Prente en kolflitskaarte wat die getalle 1 tot 7 insluit</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Gebruik maak van jou stel flitskaarte met getalle 1 tot 7.</td>
<td>Getalsimboolkaarte en getalnaamflitskaarte wat getalle 1 tot 7 insluit, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Teken die aantal voorwerpe volgens die onderwyser se aanwysing, byvoorbeeld: teken 2 sirkels</td>
<td>Prente van 7 voorwerpe</td>
<td>Papier en kryt</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Tel aan vanaf ‘n gegewe getal, byvoorbeeld: die onderwyser sê die getal drie. Die leerder tel aan … vier, vuf, ses.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser sal gedurende ververingstyd vra: “Hoeveel van die leerders het toebroodjies van bruinbrood? Hoeveel leerders se toebroodjies is van witbrood? Is daar meer leerders met toebroodjies van witbrood? Watter is meer/minder?”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser plaas voorwerpe in ‘n hopie op die tafel. Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe daar in die hopie is. Tel dit daarna.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 29

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.3 Getalsimbole en getalname</strong></td>
<td>• Herken die getalsimbool en die getalnaam van die getalle 1 tot 7&lt;br&gt;Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 7.&lt;br&gt;Tel aan en terug tot 7.&lt;br&gt;Vaslegging van begrippe “baie” en “min”&lt;br&gt;Klap jou hande baie keer…STOP.&lt;br&gt;Klap jou hande minder kere. Die onderwyser klap tot 7 keer.&lt;br&gt;Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.&lt;br&gt;<strong>Kinesteties</strong>&lt;br&gt;- Plaas groot getalsimboolkaarte in die klaskamer of buite-speelarea.&lt;br&gt;- Noem die area “Getalland” en die leerders is die “Getalkoning en/of Koningin”. Sit ‘n kroon wat van karton gemaak is, op elke leerder se kop met die getal duidelik opgeskryf.&lt;br&gt;- Gee instruksies soos:&lt;br&gt;  o Al die kinders wat rooi aanhet, huppel na 2 toe.&lt;br&gt;  o Al die kinders met lang hare, loop op jul tone na 6 toe.&lt;br&gt;<strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</strong>&lt;br&gt;Laat die leerders:&lt;br&gt;- Die aantal kolle teken volgens die onderwyser se aanwysing, byvoorbeeld: teken 2 kolle.&lt;br&gt;- Herhaal met getalle 1 tot 7.&lt;br&gt;- Hou baie stelle getalsimbool en getalnaamkaarte byderhand. Gee aan elke leerder een kaart. Die onderwyser hou ‘n kaart omhoog en die leerder wat die bypassende kaart het, hou sy/haar kaart ook omhoog.&lt;br&gt;- Voorstel: Betrek die leerders om hul eie kaarte te maak.&lt;br&gt;- Speel passpeletjies met die getalsimbool en getalnaamflitskaarte.</td>
<td>Getalliedjies en rypies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Groot getalsimboolkaarte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Genoeg getalkrone van karton gemaak, vir elke leerder met getalle daarop geskryf.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Papier en kryt</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Meer as een stel getalkaarte wat die getalle 1 tot 7 insluit, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Voorgestelde kontaktydsuur</td>
<td>Onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
<td>Besondere hulpbronne en tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>---------------------------</td>
<td>---------------------------------------------------------------------------------------------------------------</td>
<td>---------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>1 dag</td>
<td></td>
<td>Getallelijes en rympies</td>
</tr>
<tr>
<td>Week 29</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>1.7</td>
<td>* Mondelinge oplossings en verdeelde aanduiding van woordprobleme (storiesomme) wat die getal 7 insluit.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Opstel en afrek</td>
<td></td>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 7.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Vasleegging van begrippe &quot;baie&quot; en &quot;min&quot;.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Klap jou hande baie keer...STOP.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Klap jou hande minder keer.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/mindste.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Kinesteties.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Verwys na week 24 en 27 vir idees.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Maak gebruik van idees om leerders die betekenis van die getal 7 te ervar deur kinesteties.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Verwys na week 24 en 7.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Maak gebruik van idees om leerders die betekenis van die getal 7 te ervar deur concrete 3-D voorwerpe te gebruik.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Voorgestelde kontaktyd:

**Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderende tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte | **Volg aanwysings om self binne 'n spesifieke ruimte te verplaas (rigtingsin)**  
- Ontwikkel rigtingsin deur die pyflitskaate en die pylkaart te gebruik  
- Kinesteties  
Laat die leerders in verskillende rigtings stap:  
- na die deur toe;  
- na die venster toe;  
- na die boekhoekie toe, ensovoorts.  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Laat die leerders:  
- 'n Horisontale figuur agt op die skryfbord te teken. Maak seker dat die leerders die middellyn kruis, byvoorbeeld: | Skryfbord | 1 dag |
| | **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**  
Laat die leerders individueel of in klein groepe:  
- Hul oë op die flitskaart hou en sy/haar arm in die rigting wat aangedui is, beweeg.  
  Die leerder praat terwyl die aksie uitgevoer word, byvoorbeeld: as die leerders sy/haar arm uithou, moet hy/sy sê "regs".  
- Die leerder kan enige arm gebruik vir op- en afbewegings.  
- wys die rigting op die pylkaart aan.  
- Plak voetspore in die rigting van die deur.  
**Terminologie:**  
op/af; in/uit; bo/onder; voor/agter; bo-op/ onder;  
die een kant/die ander kant; langs ; links en regs | Flitskaart met slegs een pyl. Draai die flitskaart in verskillende rigtings  
Pylkaart (plakkaat met pyle in verskillende rigtings) |
**WISKUNDE GRAAD R**

**Voorgeselde kontaktyd:**
- 4.3

<table>
<thead>
<tr>
<th>Datum</th>
<th>Woorde</th>
<th>Tydstuur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>week 29</td>
<td>Voorgeselde kontaktyd:</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Benodigde hulpmiddel**
- Leë blikkies van dieselfde grootte
- Vaslegging van kennis wat in week 28 opgedoen is wat massa insluit:
  - Ligste/swaarste
  - Kinesteties

**Laat die leerders:**
- Die massa van die drie tot vyf identiese houers vergelyk (byvoorbeeld 400g leë blikkies wat verskillende hoeveelhede sand bevat sodat hul massa verskil.
- Ordien dit van die ligste tot die swaarste deur die massa te voel. Daarna kan 'n balaneerskaal gebruik word om te bepaal of die leerders korrek was of nie.
- Voorstel: eksperimenteer om te sien hoeveel metaalwassers of spykers dieselfde massa sal hê. Enige ander voorwerpe kan gebruik word.

**Voorwerp soos:**
- Metaalwassers of spykers
- Twee maaskaasbakkies; een met 'n blokkie en een met 'n tennisbal.

**Laat die leerders:**
- Die verskil tussen die twee voorwerpe se massa voel en raai watter een is die ligste of die swaarste.
- Daag leerders uit om voorwerpe in die klaskamer te vind wat dieselfde massa het.

**NB:** Sit by die leerders, praat, bespreek en verduidelik.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 30</th>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseeringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.3</td>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Tel voorwerpe</td>
<td>- Patrone, funksies en algebra</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Meetkundige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.6 Probleemoplossingstechnieke</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.2 Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.3 Mettekindige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.4 Skat en meet die lengtes van verskillende voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.5 Verstaan die begrippe “vlieg, vol, meer as, minder as”</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.6 Kapasiteit/Volume</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.7 en 1.13 Opberghof</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.8 Massa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.9 Meetkundige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.10 Bou volgens ‘n gegee konstruksievoorbou</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.11 Bou ‘n legkaart van ten minste 18 stukke</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.12 Verstaan die vormbehoud van vorms wat tot op datum aangeleer is (Vormkonstantheid)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.13 Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.14 Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.15 Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.16 Bespreek en doen verslag oor gesorteerde versameling voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>1.17 In staat om te versameling, te sorteer, te leen, te lees en voorstelling (analise) van voorwerpe</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**WISKUNDE GRAAD R**

Gebruik week 30 om aandag aan konseptuele en/of leerhindernisse te skenk.

**Inhoudsarea**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseeringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tel voorwerpe</td>
<td>- Patrone, funksies en algebra</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>- Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
</tr>
<tr>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>- Meetkundige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td>Probleemoplossingstechnieke</td>
<td>- Probleemoplossingstechnieke</td>
</tr>
<tr>
<td>Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
<td>- Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
</tr>
<tr>
<td>Mettekindige patrone</td>
<td>- Mettekindige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td>Skat en meet die lengtes van verskillende voorwerpe</td>
<td>- Skat en meet die lengtes van verskillende voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Verstaan die begrippe “vlieg, vol, meer as, minder as”</td>
<td>- Verstaan die begrippe “vlieg, vol, meer as, minder as”</td>
</tr>
<tr>
<td>Kapasiteit/Volume</td>
<td>- Kapasiteit/Volume</td>
</tr>
<tr>
<td>Opberghof</td>
<td>- Opberghof</td>
</tr>
<tr>
<td>Bou volgens ‘n gegee konstruksievoorbou</td>
<td>- Bou volgens ‘n gegee konstruksievoorbou</td>
</tr>
<tr>
<td>Bou ‘n legkaart van ten minste 18 stukke</td>
<td>- Bou ‘n legkaart van ten minste 18 stukke</td>
</tr>
<tr>
<td>Verstaan die vormbehoud van vorms wat tot op datum aangeleer is (Vormkonstantheid)</td>
<td>- Verstaan die vormbehoud van vorms wat tot op datum aangeleer is (Vormkonstantheid)</td>
</tr>
<tr>
<td>Versameling voorbewerpe</td>
<td>- Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Versameling voorbewerpe</td>
<td>- Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Versameling voorbewerpe</td>
<td>- Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Gebruik week 30 om aandag aan konseptuele en/of leerhindernisse te skenk.**

**Inhoudsarea**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseeringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tel voorwerpe</td>
<td>- Patrone, funksies en algebra</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>- Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
</tr>
<tr>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>- Meetkundige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td>Probleemoplossingstechnieke</td>
<td>- Probleemoplossingstechnieke</td>
</tr>
<tr>
<td>Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
<td>- Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
</tr>
<tr>
<td>Mettekindige patrone</td>
<td>- Mettekindige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td>Skat en meet die lengtes van verskillende voorwerpe</td>
<td>- Skat en meet die lengtes van verskillende voorwerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Verstaan die begrippe “vlieg, vol, meer as, minder as”</td>
<td>- Verstaan die begrippe “vlieg, vol, meer as, minder as”</td>
</tr>
<tr>
<td>Kapasiteit/Volume</td>
<td>- Kapasiteit/Volume</td>
</tr>
<tr>
<td>Opberghof</td>
<td>- Opberghof</td>
</tr>
<tr>
<td>Bou volgens ‘n gegee konstruksievoorbou</td>
<td>- Bou volgens ‘n gegee konstruksievoorbou</td>
</tr>
<tr>
<td>Bou ‘n legkaart van ten minste 18 stukke</td>
<td>- Bou ‘n legkaart van ten minste 18 stukke</td>
</tr>
<tr>
<td>Verstaan die vormbehoud van vorms wat tot op datum aangeleer is (Vormkonstantheid)</td>
<td>- Verstaan die vormbehoud van vorms wat tot op datum aangeleer is (Vormkonstantheid)</td>
</tr>
<tr>
<td>Versameling voorbewerpe</td>
<td>- Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Versameling voorbewerpe</td>
<td>- Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
<tr>
<td>Versameling voorbewerpe</td>
<td>- Versameling voorbewerpe</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Gebruik week 30 om aandag aan konseptuele en/of leerhindernisse te skenk.**

**Inhoudsarea**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseeringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tel voorwerpe</td>
<td>- Patrone, funksies en algebra</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
<td>- Ruimte en vorm (Meetkunde)</td>
</tr>
<tr>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>- Meetkundige patrone</td>
</tr>
<tr>
<td>Probleemoplossingstechnieke</td>
<td>- Probleemoplossingstechnieke</td>
</tr>
<tr>
<td>Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
<td>- Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
</tr>
<tr>
<td>Mettekindige patrone</td>
<td>- Mettekindige patrone</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| Skat en meet die lengtes van verskillende voorwerpe | - Skat en meet die lengtes van versskillen...
### Kwartaal 4 Graad R

#### Week 31

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | • Voorstelling en verduideliking van getal 8  
  **Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe.  
  Tel aan en terug tot 8.  
  Ritmiese tel 1-10.  
  **Gebruik 'n getalrympie om tel in twees bekend te stel**  
  **Vaslegging van rangordetel:** Onderwysers pak 4 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke voorwerp en tel: eerste, tweede, derde, vierde.  
  **Vaslegging van die begrippe "baie en min"**  
  Klap hande baie keer ... STOP.  
  Klap hande minder keer. Onderwyser klap tot 8 keer.  
  Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.  
  **Kinesteties**  
  Laat die leerders:  
  - agt tree tel terwyl hulle in die klas rondbeweeg;  
  - agt vingers wys.  
  Laat die leerders ...  
  - die getalleleer wat platê (horisontaal) gebruik;  
  - allyd by 0 (nul) begin;  
  - die getalsimbole soos hulle op die getallelyn voorkom, identifiseer;  
  - op elke segment loop terwyl hulle ritmies tel. | Getalliedjies en rympies  
  **Twee, vier, ses, agt**  
  **Jan en Lien lag sag**  
  **Hul wil nie wag**  
  **Twee, vier, ses, agt** | 1 dag |

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

'n Stel getalsimboolflitskaarte 1 tot 8.
### Week 31

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.3 Getalsimbole en getalname | Herken die getalsimbole en die getalname  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe
Laat die leerders ...  
- Voorwerpe in die klaskamer vanaf 1 tot 8 tel.  
- Tellers tot by die getal 8 tel.  
- Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders agt tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:  
  - Orden 8 knopies, 8 potlode, 8 hoepels, 8 leerders, ensovoorts.  
  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikkings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.  
**Gebruik semi-konkrete 2-D-vorme of prentjes**
Laat die leerders ...  
- speletjies speel deur die aantal tellers met die getalname te verbind: die getalsimbool, die kolkaarte en die prentkaart wat die getal 8 voorstel.  
- die getal 8 met ’n kryt natrek.  
| 'n Stel van 8 voorwerpe in die klaskamer  
Voorwerpe of tellers | 1 dag |
| Flitskaart met getalsimbole en getalname, kolkaarte en prente, byvoorbeeld:  

![Flitskaart](image-url)  
| Prente van 8 voorwerpe | 8 | agt  
| Kryte  
Tellers | | |
### Week 31: Voorgestelde kontaktyd

**Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4** Beskryf, vergelyk en orden getalle | • Gebruik die getal 8 in 'n bekende konteks  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 8.  
Tel aan en terug tot by 8.  
Gebruik telrympies om vaslegging van tel in twees te doen.  
**Vaslegging van die begrippe "baie en min"**  
Klap hande baie keer ... STOP.  
Klap hande minder kere. Onderwyser klap tot 8 keer.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/minste. | Getalliedjies en rympies | 1 dag |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Kinesteties</th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| Laat die leerders: | - Die getal 8 met hulle vingers maak.  
- Die getal met stukkies tou of speeldeeg/klei vorm  
- Die getalsimbool in 'n skinkbord met sand skryf.  
- Die groot getalsimboolkaarte in opeenvolgende orde op die vloer tot by 8 plaas. | Wol/speeldeeg.  
'n Skinkbord met sand  
'n Stel groot getalkaarte | |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| Die onderwyser gee elke leerder 8 bone en 'n flitskaart met 8 kolle daarop. Laat die leerders ... | - 'n Boontjie op elke kol van die kaart pak.  
- Die bone tel.  
- Die kolflitskaart met die getalnaamflitskaart en die tellers vergelyk. | 8 bone vir elke leerder.  
Die kolflitskaart, die naamflitskaart en tellers | |
### Week 31

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms | Herken, identificeer en benoem 2-D vorms in die klaskamer en op prente  
- ’n reghoek  
- Bekendstelling van ’n reghoek  
**Kinesteties**  
Laat die leerders:  
- Vorms met hul liggame maak, byvoorbeeld 6 leerders vorm ’n reghoek met hulle liggame.  
- ’n Reghoek met behulp van hul vingers maak  
- ’n Reghoek met stukkies wol of speeldeeg maak.  
- Loop op die omtrek van ’n reghoekige vorm.  
- Voel die vorms. Teken die reghoekige vorm in die lug, op die grond/vloer met kryt en uiteindelik op papier. | Kaartspeletjies wat die herkenning van vorms ontwikkell | 1 dag |
| Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens grootte, kleur en vorms  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Laat die leerders vir vierkantige voorwerpe in die klaskamer soek.  
**Gebruik semi-konkrete 2-D -vorme of prente**  
- Identificeer reghoekige vorms in prente.  
- Identificeer alle vorms wat hulle tot op hede geleer het in prente.  
Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens grootte, kleur en vorms  
- Sorteer die versamelde voorwerpe volgens grootte, kleur en vorms. | Reghoekige voorwerpe in die klaskamer  
Al die vorms tot op datum geleer |  
| Sorteer 3-D voorwerpe en 2-D vorms volgens grootte, kleur en vorms | Wol of speeldeeg.  
‘Voelsakkie’ met verskillende meetkundige vorms  
’n Ooreenstemmende stel kaarte met vorms daarop geteken.  
A4-papier en kryt | |
Week 31

Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5.1 Versamelp en sorteer voorwerpe</td>
<td>- Vaslegginging van die begrip van datahantering deur die versameling van voorwerpe in die klas of in die omgewing volgens bepaalde kenmerke, deur byvoorbeeld die leerders se verjaarsdae te sorteer</td>
<td>Die verjaarsdagkaart</td>
<td>5.1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td>5.2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Versamelp en sorteer data</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Met behulp van die verjaarsdagkaart, bepaal wie se verjaarsdae in watter maand is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders help om ’n grafiek te maak om te sien in watter maand van die jaar die meeste verjaarsdae verskyn.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser trek ’n grafiek van die 12 maande van die jaar.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Met die hulp van die onderwyser voltoo die leerders die grafiek volgens die status van elke leerder se verjaarsdagmaand.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Jan</td>
<td>Feb</td>
<td>Maart</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sipho</td>
<td>David</td>
<td>Nelson</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Martha</td>
<td>Bongi</td>
<td>Jacob</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Helen</td>
<td>Claire</td>
<td>Tim</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dolly</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>4</td>
<td>3</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders tel die name en skryf die totale van die verjaarsdae onder elke maand.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders vergelyk die aantal verjaarsdae in die verskillende maande</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser vra vrae soos:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- “Watter maand het die meeste verjaarsdae?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- “In watter maand is die minste verjaarsdae?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- “Watter maand het dieselfde aantal verjaarsdae?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- “In watter maand verjaar die meeste seuns?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- “In watter maand verjaar die meeste meisies/dogters?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Leerders bespreek die volgende gevolgtrekkings:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Januarie het die meeste verjaarsdae.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Daar is geen verjaarsdae in Maart nie. Daar is slechts een maand waarin geen leerders hul verjaarsdae vier nie.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Sekere maande het gelyke hoeveelhede verjaarsdae, ensovoorts. Watter maande is dit?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 32 Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td><strong>Vaslegging van kennis wat in week 31 verwerf is en wat die getal 8 insluit</strong>&lt;br&gt;<strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot 8.&lt;br&gt;Tel aan en terug tot 8.&lt;br&gt;Ritmiese tel 1 – 10.&lt;br&gt;<strong>Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen</strong>&lt;br&gt;<strong>Vaslegging van begrippe &quot;baie&quot; en &quot;min&quot;</strong>&lt;br&gt;Klap hande baie keer ... STOP.&lt;br&gt;Klap hande minder kere. Die onderwyser klap 8 keer.&lt;br&gt;Vra watter aantal klappe was die meeste/minste.&lt;br&gt;<strong>Kinesteties</strong>&lt;br&gt;Kom ons speel 'n speletjie:&lt;br&gt;  - Die onderwyser speel 'n instrument soos 'n trom.&lt;br&gt;  - Die leerders beweeg rond.&lt;br&gt;  - Wanneer die trom ophou speel, roep die onderwyser 'n getal tussen 1 en 8 en leerders orden hulself in klein groepe, byvoorbeeld die onderwyser roep 8 en leerders orden hulself in groepe van 8.&lt;br&gt;  - Wys 8 vingers op jou twee hande.&lt;br&gt;  - Vorm versamelings voorwerpe met die leerders.</td>
<td>Getalliedjies en rympies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelike notas</td>
<td>Aanbevole hulpbronne</td>
<td>Benaderde tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------</td>
<td>--------------------</td>
<td>-----------------------------------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| **1.1 Tel voorwerpe** | Gebruik konkrete 3-D voorwerpe | Laat die leerders:  
- tellers gebruik om te bepaal watter getalle voor 8 en na 5 kom. Watter getal is tussen 6 en 8?  
- voorwerpe in pare (twees) tel:  
  o 'n paar skoene;  
  o 'n paar sokkies;  
  o 'n paar oë;  
  o 'n paar oorbelle;  
  o 'n paar ore;  
  o 'n paar bene | Tellers | 1 dag |
|                 | Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente | - By die afneem van die bywoningregister vra die onderwyser: "Is die leerder met die huisnommer en adres ... ... hier?" Die leerder moet reageer deur aan te dui dat hy/sy "daar" is.  
- Herhaal die volgende dag die vraag met telefoon- of selfoonnommers. | Kaarte met leerders se telefoonnommers en adresse daarop |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 32 Voorgestelde kontaktyd:</th>
<th>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
</tr>
<tr>
<td>1.7 Optel en aftrek</td>
<td>• Los woordprobleme (storiesomme) mondeling op wat die getal 8 insluit</td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>- Die onderwyser help die leerders om 'n groep van 6 leerders en 'n ander groep van 2 leerders te vorm. - Kombineer die twee groepe om een groep te maak. - Vra die leerders hoeveel leerders daar in die gekombineerde groep is. 6 en 2 → 8. (Die onderwyser sê: 6 en 2 is 8.) - Groepeer 8 leerders saam. Neem 3 leerders na 'n kleiner groep toe. Hoeveel leerders is daar oor in die groot groep? 8 neem weg 3 → 5</td>
</tr>
<tr>
<td>Kies twee leerders met behulp van 'n tellraam.</td>
<td>- Plaas 4 takkies in die een leerder se hand en 4 takkies in die ander leerder se hand. Hoeveel takkies het hulle altesaam? 4 en 4 → 8.</td>
</tr>
<tr>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td>Gee vir elke leerder 8 takkies.</td>
</tr>
<tr>
<td>- Monica het 8 takkies. Sy verloor 2 takkies. Hoeveel takkies het Monica oor? 8 neem weg 2 → 6.</td>
<td>8 neem weg 2 → 6.</td>
</tr>
<tr>
<td>Gebruik semi-konkrete gebruik van 2-D -voorwerpe of prente</td>
<td>- Onderwyser plaas 2 prente op die flenniebord. Sy sit nog 5 prente by. Hoeveel prente is daar nou? 2 en 5 → 7.</td>
</tr>
<tr>
<td>- Plaas 8 vorms op die flenniebord. Neem 5 weg. Hoeveel is oor? 8 neem weg 5 → 3.</td>
<td>Flenniebordprentjies /vorms</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 32

Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 2.1 Meetkundige patronen | **Kopieer en uitbreiding van ouditiewe patronen**  
Kinesteties  
Die leerders beweeg op die maat van die musiek met hulle hele liggaam, byvoorbeeld:  
- Stap, stap, hop, hop ...  
- Spring een been, spring een been, spring twee bene, spring twee bene ...  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Integreer met uitvoerende kunste (musiek) in Lewensvaardigheid  
- Die leerders beweeg op die maat van die musiek slegs met hulle hande en raak aan hul bobene, byvoorbeeld:  
- Klap, klap, stamp, stamp (klap hande en stamp hande op bobene).  
- Die onderwyser maak ritmekaarte en leerders herhaal hulle deur die ritme te klap (met behulp van hande klap en voete stamp)  
byvoorbeeld:  
- klap, klap, stamp, stamp ... ... ...  
- klap, skree, klap, skree ... | CD speler  
Met musiek | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Lyfslagwerk</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 32

#### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Herken, identificeer en beskryf 2-D vorms in die klaskamer</td>
<td>Kaartspeletjies wat die herkenning van vorms ontwikkel</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Vaslegging van die kennis van 'n reghoek</td>
<td>Vuurhoutjies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinesteties</td>
<td>Wol of speeldeeg/klei</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders vorms met hul liggame maak, byvoorbeeld 4 leerders vorm 'n reghoek met hul liggame:</td>
<td>'Voelsakkie' met verskillende meetkundige vorms</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n reghoek met behulp van hul vingers vorm;</td>
<td>Sluit groot en klein vorms en driehoeke van verskillende hoekes by die 'voelsakkie' in, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n reghoek met behulp van 6 vuurhoutjies vorm;</td>
<td>'n Ooreenstemmende stel kaarte met vorms daarop geteken</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n reghoek met stukkies wol of speeldeeg/klei vorm;</td>
<td>A4-papier en potlood</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- om die buitekant van 'n reghoekvorm loop;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die vorms voel. Plaas verskillende vorms in 'n 'voelsakkie' en pas dit by die kaarte;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tekne die reghoekvorm in die lug, op sand, op die vloer/grond en uiteindelik op papier.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 32

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms  | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Laat die leerders vir vierkantige voorwerpe in die klaskamer soek.  
**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms**  
Speel 'n speletjie: "Watter een is weg?"  
- Laat 'n aantal 2-D vorms (nie meer as 5 vorms nie) op 'n stukkie papier in die middel van die mat, byvoorbeeld die vorms van die "Logi-vorms" spel.  
- Bespreek elke vorm met die leerders.  
- Gee vir die leerders geleentheid om die tipe vorm op die stukkie papier te memoriseer.  
- Die leerders sluit hul oë.  
- Die onderwyser verwyder een van die vorms.  
- Die leerders moet hulle oë oopmaak en identifiseer watter vorm ontbreek.  
- Herhaal die proses.  
- Bevorder die ontwikkeling van meetkundige vorms deur middel van 'n verskeidenheid kaartspeletjies soos: "Wat is in 'n vierkant?" of enige ander beskikbare speletjie. | Reghoekige vorms in die klaskamer  
Verskeidenheid Logi-vorms. | 1 dag |
### Week 32

#### Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Benaderde tydskuur</th>
<th>Aanbeveelde hulpmiddel</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikinge notas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 dag</td>
<td>2 stoelen</td>
<td>Posisie, orientasie en aansigte</td>
<td>Beskryf die posisie van twee of meer 3-D voorwerpe in verhouding tot mekaar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Laat die leerders:
  - tussen twee voorwerpe of twee leerders staan;
  - langs die meisie met die blou rok staan;
  - langs die seuntjie met die bruin sandale staan;
  - rondom die tafel kruip;
  - tussen die bokse stap;
  - onder die stoel kruip;
  - die stoel voor hom/haar sit;
  - op jou stoel staan;
  - die stoel linker- of regterkant van hom/haar sit;
  - op die vloer sit;
  - die stoel langs hom/haar sit;
  - sit twee rooi pennetjies in die boonste, linkerkantse hoek.

- Laat die leerder legkaarte met prentjies van mense of diere voltooi.
- Ryg krale volgens die instruksies van die onderwyser in, ryg byvoorbeeld 'n rooi kraal in. Sit 'n groen kraal langs die rooi en voor die rooi.

- Wilde die volgende opdragte:
  - Sit twee rooi pennetjies in die boonste, linkerkantse hoek.
  - Sit 'n groen pennetjie aan die regterkant van die rooi pennetjie.

- gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prentjies
  - Teken mense of diere en vra die leerders om die tekening te voltoo.

- gebruik konkrete 3-D voorwerpe
  - Laat die leerder legkaarte met prentjies van mense of diere voltooi.
  - Ryg krale volgens die instruksies van die onderwyser in. Sit 'n groen kraal langs die rooi en voor die rooi.
  - Werk in klein groepe. Die onderwyser gee elke leerder 'n pennetjiebord en 'n handvol pennetjies.
  - Gedurende die aktiwiteit word die onderwyser die leerders gevra om aan te pas met die aktiwiteite.
### Week 33 Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>• Vaslegging van kennis verkry in week 31 en 32 en wat getal 1-8 insluit</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 8. Tel aan en terug tot 8. Ritmiese tel 1-10.</td>
<td>Getalliedjies en rympies</td>
<td>1 dag</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van ordinale/rangorde tel:</strong></td>
<td>Onderwysers pak 8 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke item en tel eerste, tweede, derde, vierde, vyfde.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van die begripe &quot;baie&quot; en &quot;min&quot;</strong></td>
<td>Klap hande baie keer ... STOP. Klap hande minder kere. Onderwyser klap tot 8 keer. Vra: “Watter aantal klappe was die meeste/minste?”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td>Gros getalsimbole wat uit skuurrpapier gemaak is</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die leerders gebruik hul liggame om getalsimbole te vorm.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser maak nommers uit verskillende materiale wat leerders kan voel soos skuurpapier/tou/klei.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Sê getalrympies of sing getalliedjies.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td>Blokke en plastiese diere</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Gebruik konkrete voorwerpe soos blokke en plastiese diere.</td>
<td>9 plastiese plaasdiere</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Hulle tel, sorteer hulle, plaas agt in 'n ry, ensovoorts.</td>
<td>‘n Paar stelle getsimboolkaarte.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Verdeel leerders in groepe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Plaas 'n hoop plastiese plaasdiere in die middel van elke groep.</td>
<td>Beloning: sterre</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- in pare/groepe werk en raai/skat hoeveel diere in die hoop is;</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- in oare 'n getalkaart neem om hul skatting te vergelyk;</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- die werklike getal diere tel;</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- elk 'n ster op hul voorkop kry (in pare);</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- herhaal deur 'n verskillende aantal diere in die middel van die mat te plaas.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Week 33**

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

**Onderwerp:** Verduidelikende notas

**Aanbevole hulpbronne:**
- Benaderde tydsduur

**Herken en identifieer getalsimbole en die getalname wat die getal 1-8 insluit**

**Getalsimbole en getalname**

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prentjies**
- Vergelyk die getalsimbole met die korrek hoëveelheid prentjies.
- Die leerder moet verstaan dat twee verskillende groepe voorwerpe dieselfde aantal voorwerpe kan bevatt.
- Leerders moet na elke item wys soos hulle hulle tel.
- Leerders moet in staat wees om die items in die blokke een-tot-een af te paar, byvoorbeeld een hart met een son.
- Vergelyk die prentflitskaart, kolflitskaarte, die getalsimboolkaart en die aantal naamflitskaarte met dieselfde getalle of tellers.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Prente van 8 voor- werpe</th>
<th>Tellers</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>8</td>
<td>8</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Stel getalkaarte wat getalle 1-8 bevat.
### Week 33 Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle | - Orden en vergelyk versamelings voorwerpe deur meer as/minder as/gelyk aan tot getal 8 te gebruik  
  Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot by 8.  
  Tel aan en terug tot 8.  
  Gebruik getalrympies om tel in twee vas te lê.  
  Vaslegging van die begrippe “baie” en “min”  
  Klap hande baie keer ... STOP.  
  Klap hande minder kere. Die onderwyser klap hande 8 keer.  
  Kinesteties  
  - Die onderwyser plaas 8 blokke op ‘n tafel. Die leerders moet raai hoeveel blokkies daar is sonder om te tel.  
  - Die onderwyser vra:  
    o “Is daar meer as 3 blokkies?”  
    o Die leerders toets hul raaiskoot deur die blokkies te tel.  
    o “Hoe naby was jou skatting?”  
  Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
  - Vorm ’n groep van vier leerders. Gee vir elke groep 8 tellers en ’n papier met twee groot getekende sirkels. Noem die sirkels “nessies”.  
  - Die leerders sit tellers in elke nessie en sê hoeveel daar is.  
  - Die leerders vergelyk die “neste” en bepaal watter nes meer as/minder as/dieselfde of “gelyke” aantal tellers het. | Getalliedjies en rympies | 1 dag |

**Aanbevolle hulpbronne:**
- Blokkies
- Tellers
- A4-bladsy met twee “nessies” daarop
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4** Beskryf, vergelyk en orden getalle | Verdeel leerders in groepe  
- Gee vir elke groep baie Unifixblokkies en ‘n stel getalsimboolkaarte wat nommer 1-8 insluit.  
- Laat die groepe torings bou en elke toring met die nommers van die aantal blokkies etiketeer, byvoorbeeld: | Unifixblokkies  
Getalsimboolkaarte 1-8 | 1 dag |
| | - **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prentjies**  
- Die onderwyser toon twee kaarte met verskillende aantal kolle en prente op.  
- Laat die leerders die kaarte met die prente en die kolle op vergelyk om meer as/minder as/gelyk aan te identifiseer. | Kol en prenflitskaarte | |
| **1.13** Optel en aftrek | • Los optel- en aftrekpromele op tot die getal 8  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 8  
Tel aan en terug tot 8.  
Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen  
**Vaslegging van die begrippe “baie” en “min”**.  
Klap hande baie keer ... STOP.  
Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tot 8 keer.  
Vra: Watter aantal klappe was die meeste/minste? | Getalliedjies en rympies | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 33</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.13 Optel en aftrek</td>
<td>Kinesteties</td>
<td>Voorbeeld:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Onderwyser roep 3 leerders vorentoe. Leerders tel hulle. Die onderwyser roep nog 2 en vra: Hoeveel leerders is daar altesaam? 3 en 2 → 5 (Die onderwyser sê: 3 en 2 is 5)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser pak 2 stoele uit en voeg nog 2 by. Hoeveel stoele is daar nou? 2 en 2 → 4</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Onderwyser hou een hand op en sê: “Tel my vingers. As ek my duim wegsteek, hoeveel vingers kan jy sien?” 5 neem weg 1 → 4</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat leerders 6 tellers uitpak en die volgende doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tel 4 tellers uit. Voeg nog 2 by. 4 en 2 → 6.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Tel al die krale wat jy het. As jy twee krale met jou hand toemaak, hoeveel krale sien jy? 6 neem weg 2 → 4.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prentjies</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Maak getallekaarte en laat die leerders die legkaarte verken</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Voorwerpe en/of tellers |

| Getallekaarte |
## Week 33

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevele hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.3</td>
<td>Herken, identifiseer en beskryf 2-D vorms in prente</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td>2-D vorms</td>
<td><strong>Visuele konseptualisering</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Identifiseer dele van ’n geheel</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser beskryf ’n voorwerp en vra die leerders wat dit is, byvoorbeeld:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- “Ek dink aan iets wat rooi is. Dit het vier wiele, vier deure en vensters wat kan oopmaak en dit maak die geluid ’wroem’”. Hierdie oefening kan met groepe of as ’n kompetisie gedoen word - een groep beskryf en die ander groep raai wat die voorwerp is.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Beskryf ’n persoon en vra die leerders om die persoon te identifiseer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Wys vir die leerder ’n prentjie en laat hy/sy daama kyk. Neem die prent weg en vra die leerders om dit in soveel moontlike besonderhede te beskryf as wat hy/sy kan onthou.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Neem individuele prente en sny dele daarvan af. Plaas die prente en die dele in ’n kartondoos en vra die leerders om die ontbrekende dele van die prent wat hulle opgetel het, te soek.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Teken die onvoltooide prente op ’n papier en vra die leerders om die prentjies te voltooi.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelikende notas</td>
<td>Aanbevole hulpbronne</td>
<td>Benaderde tydsduur</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>-----------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>3.4 Simmetrie</td>
<td>• Ontwikkel die bewustheid dat 'n mens se liggaam 'n linker- en 'n regterkant het wat onafhanklik kan beweeg</td>
<td>Aksieliedjies/rympies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| Kinesteties | - Sit 'n rekkie om elke leerder se regterpols.  
- Sing die aksieliedjie: “I put my left foot in.”  
Laat die leerders ...  
- hul regterhande op hul koppe plaas;  
- hul linkerkniee met hul regter-elboog raak;  
- hul regterskouer met hul linkerhand raak, ensovoorts. |  |
| Gebraai konkrete 3-D voorwerpe | Gee aan elke leerder 'n boublok.  
Laat die leerders op die mat sit en die blokkie soos volg plaas:  
- Aan hul regter-/linkerkant.  
- Op hul linker-/regterskouer.  
- Op hul linker-/linkerknie.  
- Op hul linker-/regtervoet, ensovoorts. | 'n Blok vir elke leerder |  |
| 3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte | Gef Braai semi-konkrete 2-D vorms of prentjies | Vel papier |  |
| - Elke leerder ontvang 'n vel papier en 'n potlood  
- Laat die leerders 'n lyn in die middel van die papier, aan die bokant, onderkant, en 'n ander lyn in die middel van links na regs trek  
- Onderwyser se instruksies:  
  o Sit jou vinger in die middel van die kruis.  
  o Teken 'n sirkel in die blok links bo.  
  o Teken 'n driehoek in die blok regs onder.  
  o Teken 'n vierkant in die blok regs bo.  
  o Teken 'n reghoek in die blok links onder.  
Bespreek 'n prentplakkat. Die leerders reageer op vrae wat hulle in staat stel om die items op die prent se posisie te verduidelik (sonder om te wys). |  |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td>2 dae</td>
</tr>
<tr>
<td>• Bekendstelling van die getal 9</td>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 9 Tel aan en terug tot 9. Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen. Vaslegging van ordinale/rangordetel. Onderwysers pak 6 voorwerpe in ’n ry. Wys na elke voorwerp, en tel eerste, tweede, derde, vierde, vyfde, sesde. Vaslegging van die begrippe “baie/min” Klap hande baie keer ... STOP. Klap hande minder kere. Vra watter aantal klappe was die meeste/die minste. Kinesteties Laat die leerders: - tot by 9 tel, terwyl hulle die trappies klim; - ’n 9 in die sand of op die grond teken; - 9 keer hande klap; - getal 1 tot 9 herken met die versameling van die groot getalsimbole; - van eie idees gebruik maak om die leerders die getal 9 met hul liggame te laat ervaar.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Week 34  Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.6 Probleem-oplossings- tegnieke** | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Die onderwyser skep ’n getallyn of getalleleer op die vloer of grond  
- Die onderwyser gee instruksies soos:  
  - Begin altyd by die nul of staan op die nul.  
  - Tel terwyl beweeg word.  
  - Watter getal kom na 3?  
  - Watter getal kom voor 7?  
- Ontwikkel ’n bewustheid van getalbehoud deur die leerders nege tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:  
  ![Diagram](image-url)  
  Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:  
  - Orden 9 knope, 9 potlode, 9 hoepels, 9 leerders, ensovoorts.  
  - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikkings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in ’n ry of opgestapel.** | **Getalleleer** |  |
| **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente** | **Gebruik die getal 9 in ’n bekende konteks**  
Laat die leerders:  
- Die prentkaart met dieselfde aantal kolle vergelyk. Pak dieselfde aantal tellers uit. | | |
**Week 34**

**Voorgestelde kontaktyd:**

_Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)_

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.3 **Getalsimbole en getalname** | - **Kinesteties**  
  - Sit 5 voorwerpe in 'n ry.  
  - Laat die leerders goed daarna kyk.  
  - Leerders kyk weg en die onderwyser neem een voorwerp weg.  
  - Die leerders moet sê watter voorwerp weggeneem is.  
  - Vervang die voorwerp en herhaal verskeie kere; vorder na twee en meer voorwerpe.  
  
  Laat die leerders:  
  - Die getal 9 simbool- en getalnaam uit die ander flitskaarte kies.  
  - Plaas die getalsimbool flitskaarte op die vloer in die korrekte volgorde.  
  - Plaas die getalsimbool flitskaarte verspreid oor die vloer.  
  
  Verdeel die leerders in kleiner groepe. Die onderwyser gee vir elke groep 'n stel getalsimboolkaarte. | 5 voorwepe (visuele geheue) |  |
| | - **Gee vir die leerders instruksies, byvoorbeeld:**  
  - Raak aan nommer 4, sit jou elmboog op nommer 8, sit op nommer 3, hardloop rondom nommer 5 vyf keer, ensovoorts.  
  - Speel 'n speletjie deur die aantal tellers met die getalname, die getalsimbole, die kolletjies en die prentkaarte te vergelyk.  
  - Maak seker dat die getalsimbool en die getalname altyd met dieselfde aantal voorwerpe gekoppel is. | Tellers |  |
| | | | |
### Week 34

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte | **Volg aanwysings om hom-/haarsel binne ’n bepaalde ruimte te oriënteer**  
- Ontwikkel ’n gevoel van rigting  
**Kinesteties**  
- Trek ’n groot driehoek, of ’n vierkant op die grond of op die vloer.  
- Leerders loop langs die vorm terwyl hulle hardop sê of hulle links of regs draai en dui dit met hul hande aan.  
**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
Maak ’n groot driehoek, of vierkant op ’n vel papier en sit dit op die vloer. Laat een leerder:  
- ’n speelgoedmotortjie op die tyne stoot;  
- die res van die leerders hul linker- of regterhande in die ooreenstemmende rigting uitstek en links of regs sê.  
Laat die leerders:  
- Voorwerpe vanuit verskillende perspektiewe beskryf, byvoorbeeld ’n pop (voor/agter), ’n huis (voor/agter), die voor-/agterkant van die skool, ’n motor (voor/agter) afhangende van waar hulle staan.  
- Leerders beskryf wat hulle sien, byvoorbeeld as daar ’n boom aan die voorkant van die huis staan, beskryf hulle die posisie van die boom.  
**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**  
Laat leerders die begrip van vorentoe/agtertoe ervar deur die rigting in die prent aan te dui. | Groot, getekende vorms op ’n vel papier.  
’n Speelgoedmotor  
’n Pop  
’n Werklike huis  
’n Motor  
Prente wat duidelike rigting aandui, byvoorbeeld die rigting waarin ’n motor ry, die rigting waarin ’n persoon stap. | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.3 2-D vorms | Herken, identificeer en benoem 2-D vorms in die klaskamer en in prente, en sorteer dit  
Vaslegging van die kennis oor die sirkel, driehoek, vierkant en reghoek  
Kinesteties  
Laat die leerders pare vorm.  
- Teken 'n vorm op 'n maatjie se rug met die vinger. Die maatjie moet die vorm  
identifiseer.  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
Voorsien meetkundige vorms van verskillende groottes en diktes.  
Laat die leerders:  
- meetkundige vorms volgens sirkels, driehoekte, vierkante en reghoekte sorteer;  
- meetkundige vorms volgens grootte sorteer;  
- meetkundige vorms volgens kleur sorteer.  
Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of foto's  
Laat die leerders:  
- die bogenoemde vorms uit 'n vel papier sny;  
- die verskillende vorms sorteer;  
- gedurende 'n kunsaktiwiteit 'n prent met die uitgesnyde vorms maak. | 'n Verskeidenheid vorms  
'n Vel papier met sirkels, driehoeke, vierkante en reghooekte op, byvoorbeeld: | 1 dag |
|              |                                                                                      |                      |                   |
### Week 34

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verdudelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.4 Simmetrie</td>
<td>• Die ontwikkeling van die bewustheid dat daar simmetrie in voorwerpe is</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Kyk vir werklike voorwerpe wat simmetrie illustreer. (Die een kant lyk dieselfde as die ander kant byvoorbeeld blomblaar, ensovoorts.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser en leerders versamel prente van ontwerpe wat simmetries is, byvoorbeeld die ontwerpe wat op huise geverf is, ontwerpe op teëls, vase en valskerms.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders sny die vorm van ’n hart of blomvaas in die helfte gevou uit papier en versier dit tydens visuele kuns.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*‘n Stukkie papier in die helfte gevou*
<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Onderwerp</strong></th>
<th><strong>Verduidelikende notas</strong></th>
<th><strong>Aanbevole hulpbronne</strong></th>
<th><strong>Benaderde tydsduur</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1</strong></td>
<td><strong>Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Tel voorwerpe</strong></td>
<td>• Vaslegging van kennis wat in week 34 verkry is en wat die getal 9 insluit</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot 9</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tel aan en terug tot 9.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ritmiese tel 1-10.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vaslegging van die begrippe “baie/min”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap hande baie keer ... STOP</td>
<td></td>
<td>Getalrympies en liedjes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tot 9 keer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vra watter aantal klappe was die meeste/die minste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kom ons speel ‘n speletjie:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser plaas ‘n groot karton met getalvorms of kaarte wat die getalle 1 – 9 insluit, in volgorde op die vloer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser gee die kinders opdragte soos:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Sit op nommer 6.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas jou toon op nommer 3.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Hardloop drie keer om nommer 2.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Spring oor nommer 1.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser kan later die getal simboolkaarte rondstrooi.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>1.4</strong></td>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden getalle</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Beskryf, vergelyk en orden getalle</strong></td>
<td>• <strong>Gebruik getalle in bekende konteks</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voorwerpe in die klas kamer tel.</td>
<td></td>
<td>Tellers</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Met tellers tel.</td>
<td></td>
<td>Voorwerpe in die klas kamer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser plaas voorwerpe in ‘n hopie op die tafel. Laat die leerders skat hoeveel voorwerpe in die hopie is. Tel dit daarna.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 35

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4** Beskryf, vergelyk en orden getalle | **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
- Laat die leerders:
  - Speletjies speel deur die aantal tellers met die getalnaam te verbind, die getalimbool, die kolle en die prentkaarte;
  - seker maak dat die getalsimbole die getalname altyd met dieselfde getal voorwerpe gekoppel is;
  - getal 9 met ’n kryt natrek. | Ritskaarte met getalsimbole en getalname, kolle en prente, ensovoorts. |  |
|         | **Onderwerp Verduidelikende notas** | **Aanbevole hulpbronne** | **Benaderde tydsduur** |
| 1.7 Optel en aftrek | • **Mondelinge oplossing van woordprobleme (storiesomme) in konteks wat getal 1 tot 9 insluit.**
- **Kineteties**
  - Vertel ’n storie van ’n boom met een voël daarin. Nog ’n voël kom sit by hom. Hoeveel voëls is daar nou? Die leerders dramatiseer die storie met maskers. 1 en 1 is 2. Herhaal die storie totdat daar 9 voëls is.
- **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**
  - Een maatjie het 8 tellers, byvoorbeeld plastiese diere, en haar maatjie het 1 meer. Hoeveel plastiek diere het hulle altesaam? 8 en 1 → 9 | Prentjie van ’n groot boom | 1 dag |
|         | **Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
- Gee aan elke leerder ’n werksvel met ’n prent van ’n boom op. Leersers plaas een teller op die boom. Gaan voort om telkens een ekstra teller op die boom te plaas. | Werksvel met ’n boom en tellers | |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</td>
<td>Beskryf twee voorwerpe in verhouding tot mekaar</td>
<td>Vel papier</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Kinesteties**
- ’n Leerder vra ’n vriend om tussen twee voorwerpe/leerders te staan.
- ’n Leerder vra ’n vriend om langs die meisie/dogter met die blou rok te staan.
- ’n Leerder vra ’n vriend om langs die seun met die bruin sandale te staan.

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**
- Span ’n lyn/tou tussen twee voorwerpe.
- Leerders hang klere volgens ’n spesifieke opdrag, byvoorbeeld:
  - “Hang die romp aan die linkerkant van die lyn.”
  - “Hang die rok aan die regterkant van die romp.”
  - “Hang die sakdoek langs … ensovoots.”
  - “Hang die broek tussen die … ensovoots.”

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**
- Teken ’n prent van ’n huis volgens instruksies, byvoorbeeld:
  - Teken die dak aan die bo-kant van die bladsy.
  - Teken die mure van die huis in die middel van die bladsy, ensovoots.
  - Teken ’n hond aan die linkerkant van die huis.

Die bladsy moet nie te groot wees nie om te verseker dat die verschillende vorme aan mekaar raak om die prent van die huis te vorm.
### Week 35

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevore hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.3</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorm in die klaskamer en in prente:</td>
<td>Elke groep kry 9 reghoeckige boublokke van verskillende groottes</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Vaslegging van kennis oor die reghoek</td>
<td>Of kies slegs sommige van die aktiwiteite</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2-D vorms</td>
<td>Behoud van vorm is die vermö om tussen vorms in die omgewing te onderskei, ongeag die grootte of hoeke</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebraai konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Verdeel leerders in groepe.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Gee aan elke groep 9 reghoeckvormige boublokke van verskillende groottes.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die verskillende grootte reghoeckvormige boublokke in groepe van dieselfde grootte sorteer;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die getal boublokke tel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Die onderwyser gee die volgende instruksies:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas die reghoeckvormige boublokke in 'n reguit lyn.</td>
<td>'n stuk wol</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas die reghoeckvormige boublokke in 'n regop posisie.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Plaas die reghoeckvormige boublokke in 'n sig-saglyn.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser gee vir elke leerder 'n stukkie wol. Die leerders vorm 'n reghoekige vorm met die wol.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Die onderwyser wys uit dat elke leerder se reghoek verskillend is, maar dat die vorms almal reghoek is.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.3 2-D vorms</td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td>Kaarte met 20 verskillende flitskaarte, elk met vhf verschillende driehoeke, sirkels, vierhoeke en reghoeke daarop.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser teken 20 verskillende flitskaarte, elkeen met vhf verschillende driehoeke, sirkels, vierhoek en reghoek</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser deel die leerders in groepe.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die reghoekige flitskaart tussen die ander vorms kies;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- al die prente wat blomme het tussen die prente met bome en blare kies, ensovoorts.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 36

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Vaslegging van kennis wat getalle 1 - 9 insluit.</td>
<td></td>
<td>Getalliedjies en rympies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Mondeling:</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tel alledaagse voorwerpe tot 9.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tel aan en terug tot 9.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vaslegging van tel in twee deur getalrympies te gebruik.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van die begrippe “baie/min”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap hande baie keer ... STOP</td>
<td></td>
<td>Voorwerpe in die klasraam.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap hande minder kere. Onderwyser klap 9 keer hande.</td>
<td></td>
<td>Getaldomino's</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Plaas voorwerpe in groepe wat getal 1 – 9 insluit en tel die voorwerpe hardop.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Speel domino's.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gee vir elke leerder 'n prent, 'n kol, getalsimbool of getalkaart.</td>
<td></td>
<td>Genoeg stelle kaarte wat getal 1 tot 9 vir elke leerder in die klas insluit</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Leerders reageer op die onderwyser se instruksies:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Leerders sit in 'n kring.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die onderwyser noem 'n nommer, byvoorbeeld 9. Die leerder met die prent, kol, getalsimbool en getalnaamkaarte wat 9 verteenwoordig, loop rondom die kring en sê: “Ek het 'n nege.”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Herhaal met die ander getalle.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Wanneer elkeen 'n beurt gehad het om 'n nommer te wees, roep die nommers in volgorde.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Die leerders staan op en hou die kaarte in die lug as sy nommer genoem word.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Kyk of leerders in staat is om hulself in die volgorde 1 tot 9 te orden.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Kyk of die leerders in staat is om al die kaarte te orden wat die getalle 1, 2, en 3 tot getal 9 verteenwoordig.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle** | • Vergelyk watter van die twee gegewe versamelings is:  
- meer as  
- minder as (minder)  
- gelyk aan (dieselfde)  

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Die onderwyser voorsien 'n verskeidenheid voorwerpe, soos blare, klippe, bottelproppies, kryt, blokke, ensovoorts.  
Laat die leerders:  
- dit in groepe sorteer, byvoorbeeld al die klippies bymekaar.  
- die getal voorwerpe in elke groep tel.  
- aandui watter groep meer as/minder as/gelyk aan is.  

**Versamelings wat getalle tot 9 insluit:**  
- Leerders sit op die mat en maak twee “neste” met die wol.  
- Onderwysers gee instruksies aan die leerders om 2 tellers in een nes en vier in die ander nes te plaas.  
- Vra vrae soos: “Watter nes het meer as/minder as/dieselfde aantal tellers? Die “nes” met twee tellers is byvoorbeeld minder as die “nes” met 4 tellers.  
- Laat die leerders meer as/minder as/gelyk pare met getalle tot 9 vorm.  

Twee stukke wol vir elke leerder  
9 tellers vir elke leerder |
### Week 36

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.13 Optel en aftrek | • Los optel- en aftrekprobleme mondeling op wat die getal 1 tot 9 insluit.  
Mondeling: Tel alladaagse voorwerpe tot 9.  
Tel aan en terug tot 9.  
Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen  
Vaslegging van rangordetel.  
Onderwyser pak 6 voorwerpe in ‘n ry. Wys na elke voorwerp terwyl hy eerste, tweede, derde, vierde, vyde, sesde tel.  
Vaslegging van die begrippe “baie/min”.  
Klap hande baie keer ... STOP. Klap hande minder kere.  
Vra watter aantal klappe was die meeste/die minste. | Getalliedjies en rympies | 1 dag |
| Kinesteties |  
- Die onderwyser roep een leerder vorentoe.  
- Die onderwyser plaas verskillende hoeveelhede krale (tot 9) in elke leerder se hande, byvoorbeeld 4 in een hand en 5 in die ander.  
- Die onderwyser rangskik die leerders in groepe van nege.  
- Die leerders sit op die vloer.  
- Die onderwyser vra twee leerders om te staan.  
- Die onderwyser vra: "Hoeveel leerders sit op die vloer?" | Krales en tellers |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **1.13 Optel en aftrek** | **Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**  
- Die leerders sit op die mat.  
- Elke leerder ontvang 8 krale wat in ’n koppie met ’n piering geplaas is.  
- Neem 6 krale uit die koppie en plaas dit op die piering. Neem nog 2 krale en voeg dit by die krale in die piering. Hoeveel krale is daar in die piering? 6 en 2 → 8.  
- Neem 4 krale uit die plastiese koppie en sit dit in die piering. Neem nog 4 krale en voeg dit by die krale in die piering. Hoeveel krale is daar in die koppie? 8 neem weg 4 neem nog 4 weg → 8  
- Neem 4 krale uit die piering en sit dit in die koppie. Hoeveel is in die piering oor? 8 neem weg 4 → 4.  
**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**  
Verdeel leerders in groepe. Gee vir elke groep ’n stel prentflitskaarte.  
- Tel die 6 prente op die flitskaarte. As jy ’n flitskaart met 2 prente op byvoeg, hoeveel gaan jy nou hê? 6 en 2 → 8.  
- Tel die 8 voorwerpe op die prentkaart. As jy 3 prente toemaak, hoeveel kan jy sien? 8 neem weg 3 → 5.  
- Pak dieselfde hoeveelheid getalle uit.  
Improviseer as jy nie koppies en pierings het nie. | Flitskaarte | 1 dag |

| 2.1 Meetkundige patrone |  
- Kopieer ’n geraaspatroon  
Kineseties  
- Die onderwyser verdeel die leerders in drie groepe. Fluister en demonstreer aan elke groep wat voertuis se geluid hulle gaan maak.  
- Elke groep maak hul eie geluide soos deur die onderwyser aan hulle toegeken.  
- Woosh, brrrm, zonk, woosh, brrrm,  
Prente van drie verskillende voertuie of masjiene. | 1 dag |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd: Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (van 5 wiskunde aktiwiteite per week)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Week 36</strong></td>
<td><strong>Aanbevole hulpbronne</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
<td><strong>Verduidelikende notas</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 5.1 Versamel en sorteer voorwerpe | • Vaslegging van die begrip datahantering  
   Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
   Speel 'n speletjie:  
   Klassifiseer en groepeer die kleur van die speeldeeg/klei vir die volgende week, byvoorbeeld  
   - Die probleem wat opgelos behoort te word, is om te bepaal watter kleur die speeldeeg/klei vir die volgende week moet wees.  
   Versamel data en soort dit  
   - Maak gebruik van werklike voorwerpe om 'n grafiek te maak, soos blokke, gestapelde blokke, Lego- of Duploblokke verteenwoordigend van die deeg/klei wat jy beplan om te maak, byvoorbeeld blou, geel en groen.  
   - Elke kind kies een blok wat die kleur van sy/haar keuse van speeldeeg verteenwoordig van die week.  
   Trek 'n grafiek  
   - Die blokke word volgens kleure op 'n plakkaat gepak.  
   Lees en interpreteer 'n tabel  
   - Volgens die keuse van leerders se kleur sal die speeldeeg vir die week geel wees. | Blou, geel en groen Lego-, Duplo- of Unifixblokke. (Slegs een soort moet gebruik word) | 1 dag |
| 5.2 Voorstelling van gesorteerde versameling voorwerpe | | |
| 5.3 Bespreek en doen verslag oor die gesorteerde versameling voorwerpe | | |

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Blou</th>
<th>Geel</th>
<th>Groen</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2</td>
<td>4</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Benaderde tydsduur: 1 dag
### Week 37

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Bekendstelling van die betekenis van die getal 0 (nul)</td>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe van 0 tot 10 en begin by 0. Tel aan en terug tot 10, begin by 0 (nul). Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen Vaslegging van rangorde tel. Onderwyser pak 6 voorwerpe in <code>n ry. Hy wys na elke voorwerp terwyl hy eerste, tweede, derde, vierde, vyde, sesde tel. Vaslegging van die begrippe “baie/min”. Klap hande baie keer ... STOP. Klap hande minder kere. Vra watter aantal klappe was die meeste/die minste. Die onderwyser wys uit dat nul “niks” beteken nie en dat die tel eintlik by 1 begin. Kinesteties - Die onderwyser wys die leerder die getalnaam nul. - Laat die leerders identificeer met watter liggaamsdeel hulle </code>n nul kan vorm, byvoorbeeld: o Hul monde o Hul vingers Gebruik konkrete 3-D voorwerpe - Die onderwyser sit een teller in een hand en geen tellers in die ander hand nie. - Sy maak haar een hand oop en wys die leerders die een teller, dan maak sy haar ander hand oop en wys dat dit leeg is. - Hierdie aktiwiteit kan ook deur die leerders gedoen word. Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente - Die onderwyser wys die leerders die flitskaart wat geen prentjies op het nie en die getalsimbool 0.</td>
<td>Getalliedjies en rympies</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Tyd:** 1 dag
### Week 37

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td><strong>Bekendstelling van die betekenis van die getal 10</strong></td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 10.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tel aan en terug tot 10.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ritmiese tel 0-10.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Vaslegging van rangordetel:</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Onderwyser pak 6 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke voorwerp terwyl hy eerste, tweede, derde, vierde, vyde, sesde tel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Vaslegging van die begrippe “baie/min”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap hande baie keer ... STOP.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tot 10 keer.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vra watter klapppe was die meeste/die minste.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Kinesteties</td>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- in pare die getal 10 met hul lywe vorm (4 leerders);</td>
<td></td>
<td>Sny kartongetalle uit</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- tot 10 tel terwyl hulle op die maat van die trom beweeg;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 10 vingers in die lug hou;</td>
<td></td>
<td>Groot getalsimboolflitskaarte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- die nommer 10 op die sand/vloer/grond trek en daarop loop;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 10 keer spring;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- uitgesnyde kartongetalle in 'n 'voelsakkie' plaaas;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- 'n stel flitskaarte hê met prente en getalle op, byvoorbeeld 2 balle op 'n kaart met die getal 2. Die leerder ‘voel’ die getal in die sak en vergelyk dit met die kaarte.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 37

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulppronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;Laat die leerders:&lt;br&gt; - hul telefoonnummers uitpak deur van die groot getalsimboolkaarte gebruik te maak. Maak hulle bewus van wat die nul in die getal 10 verteenwoordig.&lt;br&gt; - Ontwikkel 'n bewustheid van getalbehoud deur die leerders tien tellers of enige ander voorwerpe op verskillende maniere te laat uitpak, byvoorbeeld:&lt;br&gt;<img src="image.png" alt="Diagram van voorwerpe" />&lt;br&gt;Die tel van voorwerpe word nie deur hul grootte, posisie of tipe beïnvloed nie, byvoorbeeld:&lt;br&gt; - Orden 10 knope, 10 potlode, 10 hoepels, 10 leerders, ensovoorts.&lt;br&gt; - Tel die voorwerpe in verskillende rangskikings, byvoorbeeld, tel die voorwerpe uitgesprei, bymekaar, in 'n ry of opgestapels.</td>
<td>Kaarte met leerders se telefoonnummers</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 37

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1 Tel voorwerpe</strong></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong>&lt;br&gt;Laat die leerders op die onderwyser se instruksies reageer:&lt;br&gt;- Plaas voorwerpe in groepe wat getalle 1 tot 10 insluit en tel die voorwerpe hardop.&lt;br&gt;Die onderwyser verdeel die leerders in 5 groepe.&lt;br&gt;Laat die leerders:&lt;br&gt;- die prentkaart, die kolkaart, die getalsimbool en die getalname in die korrekte volgorde tot 10 orden en verbind, byvoorbeeld:&lt;br&gt;- die getal tellers op die kolkaart pak</td>
<td>Voorwerpe in klaskamer</td>
<td>&quot;n Stel prentkaarte tot die getal 10</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Prent van 1 voorwerp</td>
<td>Prent van 2 voorwerp</td>
<td>Prent van 3 voorwerp</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>een</td>
<td>twee</td>
<td>drie</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>tellers</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwerp</td>
<td>Verduidelike notas</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 2.1 Meetkundige patrone | • Speel 'n patroonspeletjie – "Hop Scotch"  
Integreer met liggaamsopvoeding in Lewensvaardigheid  

Kinesteties  
- Beweeg in die klas rond. Op 'n sein of wanneer die musiek ophou, roep die onderwyser die naam van 'n vorm uit. Leerders maak die vorm met hul vingers. Hulle kan ook groep vorm en die vorm met hul liggame uitbeeld.  
- Teken die patroon hieronder op die vloer/grond of op die stoep vir die kinders om op 'n spesifieke manier te beweeg.  

Bespreek die patroon, byvoorbeeld:  
- Vra vrae soos:  
  - Watter vorm kom na die eerste reghoek?  
  - Watter vorm kom voor die eerste sirkel?  

Leerders volg die patroon op die volgende wyse:  
- Die onderwyser sê: "John, jy spring voor Melissa, en Mary, jy kan na Kabelo spring."  
- Spring met albei voete op die reghoek.  
- Spring met die linkervoet op die driehoek.  
- Spring met regtervoet op die vierkant.  
- Spring met albei voete op die sirkel en draai jou liggaam terwyl jy in die sirkel staan.  
- Voltoo die patroon.  

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th>Die voorbeeld van die gegewe patroon op die vloer/grond/stoep</th>
<th>1 dag</th>
</tr>
</thead>
</table>

![Diagram](image-url)
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsgduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>2.1 Meetkundige patrone</strong></td>
<td>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</td>
<td>Elke leerder ontvang die volgende vorms:</td>
<td>Elke leerder ontvang die volgende vorms:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Die onderwyser vorm ’n patroon met haar vorms. Laat die leerders:</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- die onderwyser se patroon kopieer deur die bostaande vorms te gebruik.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- hulie eie patrone met die gegewe vorms ontwikkell</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Elke leerder ontvang die volgende vorms:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td>Volg aanwysings om te beweeg of om/haar binne ’n spesifieke ruimte te plaas</td>
<td>Instruksies van die onderwyser.</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Ontwikkel ’n gevoel van rigting deur instruksies uit te voer wat links en regs insluit.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Kineteties</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Laat die leerders die instruksies van die onderwyser volg:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Kyk op /kyk af/kyk opwaarts;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Buk af/buk vooroor;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Lig linkerbeen/lig regterbeen;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Knui rondom die tafel;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Loop vorentoe/Loop agtertoe;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Sit jou hand in/haal uit;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Staan aan die regterkant van die stoel/Staan aan die linkerkant van die stoel;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Staan voor jou stoel/agter jou stoel;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Staan tussen die twee stoele;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Kyk na regs/kyk na links;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Draai op jou linkervoet;</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>- Draai op jou regtervoet.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 37

**Voorgestelde kontaktyd:**
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong></td>
<td>Laat die leerders die volgende op die skryfbord doen:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Trek sirkels om en om.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Trek reguit lyne van links na regs.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Trek lyne op en af.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser teken twee kolle en die leerders trek 'n lyn om dit te verbind.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Skryfbord**
## Week 37

Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 5.1 Versamel en sorteer voorwerpe | • Vaslegging van die begrip datahantering  
   Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
   - Die onderwyser bespreek en vind uit hoe elke leerder skool toe kom.  
   - Sy stel ’n pictograaf saam wat die leerders verteenwoordig wat stap, wat taxi ry, met ’n ouer se motor, of met die bus daar opdaag. | | 1 dag |
| 5.2 Voorstelling van gesorteerde versameling voorwerpe | | | |
| 5.3 Bespreek en doen verslag oor die gesorteerde versameling voorwerpe | | | |

- Analiseer die resultate/uitslae deur vrae te stel.

Tydskrifprente van ’n taxi, ’n bus, ’n motor en ’n leerder wat stap. As jy nie prente het nie, improviseer en teken jou eie.
### Week 38

#### Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevolen hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.1 Tel voorwerpe | • Vaslegging van die kennis wat in week 37 verwerf is wat die getalle 0 tot 10 insluit  
**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 10.  
Tel aan en terug tot 10.  
Ritmiese tel 0-10.  
**Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen**  
**Vaslegging van rangordetel :**  
Onderwyser pak 6 voorwerpe in 'n ry. Wys na elke voorwerp terwyl hy eerste, tweede, derde, vierde, vyfde, sesde tel.  
  
**Vaslegging van die begrippe “baie/min”**  
Klap hande baie keer ... STOP  
Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tot 10 keer.  
Vra watter aantal klappe die meeste/die minste was.  
  
**Kinesteties**  
- Die onderwyser teken 10 (0 tot 10) sirkels op die speelgrond of gebruik hoepels. Skryf die syfers 0 – 10 in elke sirkel. Die onderwyser roep 'n nommer en die leerder gooi die boontjiesak in die sirkel wat uitgeroep is.  
- Beklemtoon dit vir die leerders dat 0 die waarde van niks het. As 'n leerder die boontjiesak "in die nulsirkel" gooie, is hy of sy uit.  
- Die leerder gooi sy/haar boontjiesak in die sirkel wat met die kol en/of prentkaart ooreenstem wat die onderwyser wys.  
- Die leerders gooi sy/haar boontjiesak in die sirkel op die getalsimboolkaart wat die onderwyser wys.  
- Gaan voort deur die getalkaarte op dieselde manier te gebruik.  
  
- 10 boontjiesakkies  
- Trek sirkels in die sand/op die grond of op die vloer, of gebruik hoepels  

- Getalrympies en liedjes  

1 dag of kies slegs sekere aktiwiteite
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 38</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
<th>Aanbevolle hulpbronne</th>
<th>Verdiepende notas</th>
<th>Benaderde tydduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.3</td>
<td>Getalsimbole en getalname</td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
<td>Stel kaarte wat die getalle 0-10 insluit.</td>
<td>1-10 met die getalnaam aan die een kant, en die getalsimbool aan die ander kant. (Maak 'n paar stelle sodat elke leerder sy/haar kaart het.)</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente**

**Benaderde tydsduur** 1.3

1.3.1 Herken en identifiseer getalsimbole en getalname

- Speel die volgende speletjie:
  - Die onderwyser skryf die getalnaam op een kant van die kaart en die getalsimbool op die ander kant van die kaart (of in 'n paar stelle).
  - Leerders gee aan die onderwyser die getalnaam, en die getalsimbool is die antwoord.
  - Leerders draai die kaart om en korrigeer hulself.

1.3.2 Beskryf, vergelyk en orden getalle

- **Inleiding tot ranggetalle – eerste, tweede, derde, ... laaste.**
  - Hierdie konsep word die beste oor 'n tydperk ontwikkel en deur die gebruik en etikettering van gewone situasies soos dit in die klaskamer gebeur, byvoorbeeld: "Staan in 'n ry om buiter die oor te gaan. Siya is eerste, Helen is tweede…"

**Kineseties**

- Laat leerders resies hardloop. Wie is eerste, wie is tweede en wie kom laaste?

- Speel 'n speletjie – "Water een binne in die water is dit?"
  - Laat leerders resies hardloop. Wie is eerste, wie is tweede en wie is derde?

- Leerders moet goblet kakelkaarte met getalle insluit wat die leerders moet lees, byvoorbeeld: "Die eerste leerder moet resies hardloop en kwam na die eerste leerder toe.

- Leerders moet goblet kaarte met getalle insluit wat die leerders moet lees, byvoorbeeld: "Die eerste leerder moet resies hardloop en kwam na die eerste leerder toe.

**Sport en kluswerk**

- **Sport**
  - Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"

- Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"

**Improviser as daar nie trappe is nie**

- Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"

1.4

1.4.1 Herken en identifiseer getalsimbole en getalname

- Speel die volgende speletjie: "Water een binne in die water is dit?"

- Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"

1.4.2 Beskryf, vergelyk en orden getalle

- **Inleiding tot ranggetalle – eerste, tweede, derde, ... laaste.**
  - Hierdie konsep word die beste oor 'n tydperk ontwikkel en deur die gebruik en etikettering van gewone situasies soos dit in die klaskamer gebeur, byvoorbeeld: "Staan in 'n ry om buiter die oor te gaan. Siya is eerste, Helen is tweede…"

**Kineseties**

- Laat leerders resies hardloop. Wie is eerste, wie is tweede en wie kom laaste?

- Speel 'n speletjie – "Watter een is dit?"
  - Leerders moet goblet kaarte met getalle insluit wat die leerders moet lees, byvoorbeeld: "Die eerste leerder moet resies hardloop en kwam na die eerste leerder toe.

- Leerders moet goblet kaarte met getalle insluit wat die leerders moet lees, byvoorbeeld: "Die eerste leerder moet resies hardloop en kwam na die eerste leerder toe.

**Sport en kluswerk**

- **Sport**
  - Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"

- Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"

**Improviser as daar nie trappe is nie**

- Leerders moet 'n speletjie speel wat relatief is na getalle, byvoorbeeld: "Water een binne in die water is dit?"
### Week 38

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.7 Optel en aftrek | • **Los woordproleme (storiesomme) mondeling op wat getalle tot 10 insluit.**

**Mondeling:** Tel alledaagse voorwerpe tot 10.
Tel aan en terug tot 10.
**Vaslegging van die begrippe “baie/min”**
Klap hande baie keer ... STOP.
Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tot 10 keer.
Vra watter aantal klappe die meeste/die minste was.

**Voorbeelde:**
- Daar was 5 meisies in die kamer. Daar kom nog 5 meisies die kamer binne. Hoeveel is daar nou? 5 en 5 ➝ 10.
- Tel 7 tellers. Tel twee aan. Tel een aan. Hoeveel is daar altesaam? 7 en 2 en 1 ➝ 10.
- Daar was 10 tellers op die tafel. Daar is slegs 4 oor. Hoeveel is weggeneem? 10 neem weg 6 ➝ 4.
- Jy bak 10 koeke. Jy verkoop 2 koeke. Hoeveel het jy oor?

| 3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte | **Volg aanwysings om in die klaskamer rond te beweeg**

**Kinesteties**
- Die onderwyser vra die leerders om agter in die klaskamer te staan (Die deuropening dui die voorkant van die klas aan).
- Die onderwyser vra die leerders om aan die een kant/ aan die ander kant van die klaskamer te staan.
- Die onderwyser vra die leerder om voor in die klaskamer te staan.

**Gebruik konkrete 3-D voorwerpe**

**Klank het betekenis.**
Leerders luister na …
- 'n klok;
- 'n fluitjie;
- 'n musiekinstrument;
- twee boeke wat teen mekaar geslaan word.

|  |  | 1 dag |

---

**Aanbevolen hulpbronne:**
- Tellers
- 'n Klok
- 'n Fluitjie
- Enige musiekinstrument
- Twee houtblokke
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte | Die leerders sluit hulle oë en identifiseer die klank van die klok, of die fluitjie, of die musiekinstrument.  
- Die leerder sluit sy oë en identifiseer waarvandaan die klank kom. Hulle kan ‘n boontjiesakkie in die rigting van die geluid gooi en later kommunikeer waar die geluid vandaan kom, byvoorbeeld voor in die klaskamer, naby die boekhoek, ensovoorts.  
- Die onderwyser gee aan 4 leerders opdrag om teen die mure van die klas te staan. 4 leerders moet teen die vier kante van die klas staan, elk met ‘n verskillende musiekinstrument (klok, fluitjie, musiekinstrument en twee boeke)  
- Die onderwyser dui met haar hand vir individuele leerders aan om geraas met hul instrumente te maak, byvoorbeeld slegs die klok.  
- Die res van die klas dui aan waar die klank vandaan kom deur in daardie rigting te wys, byvoorbeeld in die rigting van die klok.  
- Versterk die begrippe van links en regs, stuur die twee leerders wat voor en agter in die klas staan terug na die res van die groep.  
- Herhaal dieselfde aktiwiteit terwyl daarop gefokus word of klanke van die linker- of van die regterkant van die klas af kom.  
- Die leerder sê “links” wanneer die klank van die linkerkant af kom en “regs” wanneer die klank van die regterkant af kom. | ‘n Klok  
Lengtekaart  
Enige musiekinstrument  
Twee houtblokke | 1 dag |
| Gebruik konkrete 3-D voorwerpe | - Die leerders gebruik ‘n blok, byvoorbeeld beweeg die blok in verhouding tot die stoel.  
  o Beweeg vorentoe/terug.  
  o Staan aan die regterkant/linkerkant van die stoel.  
- Staan tussen twee stoele.  
- Sorteer skoene in linker- en regterskoene |  |
<p>| Semi-konkrete gebruik van 2-D vorms of prente | Laat die leerder ‘n werksvel voltooi deur met ‘n kryt ‘n lyn tussen twee lyne te trek, byvoorbeeld: Werksvel en kryt |  |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 4.2 Lengte | Vergelyk en orden voorwerpe en gebruik gepaste woordeskat om dit te beskryf.  
- Meet die lengte van 'n leerder met 'n maatband  
Kinesteties  
- Verwys na die eerste en derde kwartaal wanneer die leerder se lengte gemee wourd - gebruik hande op die lengtekaart.  
- Meet weer die lengte van die leerders.  
- Die onderwyser plaas 'n maatband langs die prente van die hande op die lengtekaart  
- Leerders se lengte word weer gemee.  
- Maak leerders daarvan bewus dat ons 'n standaard meetinstrument gebruik en dit is wat hul moeders gebruik wanneer hulle rokke maak.  
- Nou is hulle nie 10 hande lank nie, maar een meter 10 cm lank.  
- Leerders kan hul lengte vergelyk. Wie is die langste/kortste in die klas?  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
- 'n Leerder lê op die grond, en die ander plaas boublokke (dieselfde grootte) in 'n ry langs die leerder se liggaam.  
- Die onderwyser gee 'n instruksie: "Bou iets wat langer/korter as jou maatjie is." | 'n Maatband/Lengtekaart | 4.2 |

Week 38 Voorgestelde kontaktyd:
Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 39</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiviteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiviteite per week)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.1</strong></td>
<td>Tel voorwerpe</td>
<td></td>
<td>1 dag</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Tel voorwerpe</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ Vaslegging van die betekenis van die getal 10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Mondeling:</strong> Tel alledaagse voorwerpe tot 10.</td>
<td>Tel aan en terug tot 10.</td>
<td>Getalleidjies en rympies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ritmiese tel 0-10.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van rangordetel:</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Onderwyser pak 6 voorwerpe in ’n ry.</td>
<td>Wys na elke voorwerp terwyl hy eerste, tweede, derde, vierde, vyfde, sesde tel.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Vaslegging van die begrippe “baie/min”</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Klap hande baie keer ... STOP</td>
<td>Klap hande minder kere. Onderwyser klap tien keer hande.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vra watter aantal klappe die meeste/die minste was.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Kinesteties</strong></td>
<td></td>
<td>Boontjiesakkies en ’n mandjie</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laat die leerders:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ ’n getalrympie sê deur tien vingers te gebruik.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ tel hoeveel keer die onderwyser op die tafel tik en dan dieselfde doen.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ hul hande tien keer klap.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ ritmies tel terwyl leerders die trappe op en af klim, of in en uit die hoepels spring.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ hul voete ritmies stamp.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>‧ Tien leerders wat elkeen ’n boontjiesakkie het, staan in ’n kring. Plaas ’n mandjie in die middel van die kring. Laat elke leerder sy/haar boontjiesakkie in die mandjie gooí. Hou aan totdat al tien die boontjiesakkies in die mandjie is. Leerders tel hardop terwyl hulle die sakkies in die mandjie gooí. Herhaal die aktiwiteit totdat al die leerders ’n beurt gehad het om die sakkie in die mandjie te gooí.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 39: Voorgestelde kontaktyd

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Deel leerders in kleiner groep.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die onderwyser gee vir elke groep nommerlegkaarte.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Die leerders ondtek en ontgin al die moontlikhede.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Leerders kan 'n dobbelsteenjtie werp om vas te stel watter legkaart gebou gaan word.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Maak nommerlegkaarte wat getalle 1-10 bevat

![Diagram](image)
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1.13 Optel en aftrek | • Vaslegging van optel en aftrek wat antwoorde tot 10 insluit.  
Mondeling: Tel alledaags voorwerpe tot 10.  
Tel aan en terug tot 10.  
Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen  
Vaslegging van die begrippe “baie/min”  
Klap hande baie keer ... STOP  
Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tot 10 keer.  
Vra watter aantal klappe die meeste/die minste was.  
Kinesteties  
- Die onderwyser roep 5 leerders vorentoe en voeg telkens nog ’n leerder by totdat daar 10 leerders voor in die klas staan.  
- Die leerders tel hardop:  
  5 en 1 → 6 (Sê vyf en een is ses)  
  6 en 1 → 7  
  7 en 1 → 8  
  8 en 1 → 9  
  9 en 1 → 10  
- Die onderwyser stuur een-een leerder terug terwyl die leerders terugtel:  
  10 neem weg 1 → 9  
  9 neem weg 1 → 8  
  10 neem weg 2 → 8  
Gebruik konkrete 3-D voorwerpe  
Die leerders sit op die mat. Elke leerder het 10 tellers en ’n plastiese deksel.  
Die leerders volg die volgende instruksies:  
- Pak 6 tellers op die deksel. Voeg nog 4 by. Hoeveel tellers is daar nou op die deksel?  
  6 en 4 → 10  
- Pak 10 tellers op jou deksel. Neem 5 weg. Hoeveel tellers is daar nou op jou deksel? | Getalliedjies en rympies | 1 dag |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------|

Gebruik konkrete 3-D voorwerpe
- Pak 6 tellers op die deksel. Voeg nog 4 by. Hoeveel tellers is daar nou op die deksel?
- Pak 10 tellers op jou deksel. Neem 5 weg. Hoeveel tellers is daar nou op jou deksel?
<table>
<thead>
<tr>
<th>Week 39</th>
<th>Voorgestelde kontaktyd:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Onderwerp</strong></td>
<td><strong>Verduidelikende notas</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 1.13 Optel en aftrek | Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente  
- Tel die 8 voorwerpe op die prentkaart. As jy nog 2 voorwerpe op die prentkaart plaas, hoeveel voorwerpe sal jy dan hé?  
- Tel die 10 voorwerpe op jou prentkaart. As jy 3 voorwerpe toehou, hoeveel voorwerpe sal jy sien? 10 neem weg 3 → 7. Pak dieselfde hoeveelheid tellers op jou deksel. | Prentflitskaarte wat die getalle 1 tot 10 bevat | 1 dag |
| 1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle | • Vergelyk watter van die twee versamelings is...  
- Meer as  
- Minder as  
- Gelyk aan (dieselfde)  
Mondeling: Tel alledaagse voorwerpe tot 10. Tel aan en terug tot 10 deur getalrympies en liedjies te gebruik.  
Gebruik getalrympies om vaslegging van tel in twees te doen  
Vaslegging van die begrippe “baie/min”  
Klap hande baie keer ... STOP  
Klap hande minder kere. Die onderwyser klap tien keer hande.  
Vra watter aantal klappe die meeste/die minste was.  
Kinesteties  
- Die onderwyser plaas 6 leerders in een hoepel en 4 leerders in ‘n ander hoepel.  
- Die onderwyser vra: “Is daar meer leerders, minder leerders of dieselfde aantal leerders in elke hoepel?”  
- Die leerders stel vas watter hoepel het die meeste/die minste leerders. | 2 hoepels |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>1.4 Beskryf, vergelyk en orden getalle</strong></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;- Plaas 10 tellers, 6 tellers en 4 tellers op die tafel.&lt;br&gt;- Sonder om te tel, raai hoeveel tellers is op die tafel.&lt;br&gt;- Die onderwyser vra: “Is daar meer as 7 tellers op die tafel? Is daar omtrent 7 tellers op die tafel? Net meer as 7 tellers? Net minder as 7 tellers? Genoeg tellers? Nie genoeg tellers nie?”.&lt;br&gt;- Die onderwyser sê: “Kontroleer julle antwoorde deur te tel hoeveel tellers daar op die tafel is. Het jy reg geraai? Hoe naby aan die regte aantal was jou raaiskoot?”</td>
<td>Tellers</td>
<td>1.4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms en prente</strong>&lt;br&gt;- Die onderwyser wys twee kaarte met verskillende aantal kolle en prentjes op.&lt;br&gt;- Laat die leerders die kaarte vergelyk om die konsep van meer as/minder as/gelyk aan te identifiseer.</td>
<td>Twee kaarte met verschillende aantal kolle en prente op.</td>
<td>1.4</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 39

**Voorgestelde kontaktyd:**

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>

| 3.1 | Beskryf twee of meer 3-D voorwerpe in verhouding tot mekaar |
| Posisie, oriëntasie en aansigte | |
| • Vaslegging van links en regs |
| Kinesteties | |
| - Die onderwyser plaas linker- en regtervoetspore reg rondom die klaskamer. |
| - Die leerders krui met dieselfde arm en dieselfde kneie wat gelykydig beweeg. |
| - Laat die leerders op die voetspore loop as hulle byvoorbeeld wasbak toe gaan. |

- Die onderwyser bind 'n rooi toujte of stukkie wol om elke leerder se regterpols.

Die onderwyser gee die volgende instruksies:

- Lig jou linkerbeen.
- Sit jou regtervoet op die stoel.
- Raak jou linkerknie met jou regterelmboog.
- Trek jou linkerarm met jou regterhand.
- Plaas gelykydig jou regterhand op jou linkskouer en jou regterhand op jou regterskouer.
- Gee jouself 'n drukkie (deur die middellyn te kruis).

---

Voetspore uit papier wat regs en links gemerk is

'n Rooi toujte of 'n stukkie rooi wol
<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelike notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>3.1 Posisie, oriëntasie en aansigte</strong></td>
<td><strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;- Die onderwyser sit 7 blikkies op die tafel.&lt;br&gt;- Laat die leerders aandui watter nommer is links van nommer 3, watter nommer is regs van nommer 6 en watter nommers is tussen 3 en 6.&lt;br&gt;- Watter nommer is eerste en watter nommer is laaste?&lt;br&gt;<img src="image.png" alt="Image of 7 numbered objects" /></td>
<td>Genommerde blikke</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong>&lt;br&gt;- Die onderwyser plaas 3 poppe/ karretjies met duidelik onderskeibare klere of kleure op die tafel.&lt;br&gt;- Sy vra:&lt;br&gt;  - Watter pop/karretjie is aan die linkerkant?&lt;br&gt;  - Watter pop/karretjie is aan die regterkant?&lt;br&gt;  - Watter pop/karretjie is in die middel?&lt;br&gt;  - Watter pop/karretjie is eerste/laaste?&lt;br&gt;<strong>Gebruik semi-konkrete 2-D vorms of prente</strong>&lt;br&gt;- Gedurende visuele kuns maak die leerders verfafdrukke van hul linker- en regterhande.&lt;br&gt;- Sny die verfafdrukke uit en plak dit op 'n vel papier waarop aangedui word watter afdruk van die linkerhand en van die regterhand is.</td>
<td>Drie poppe of karretjies</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>2.1 Meetkundige patrone</strong></td>
<td><strong>Skep 'n eie patroon</strong>&lt;br&gt;<strong>Gebruik konkrete 3-D voorwerpe</strong>&lt;br&gt;- Aanvanklik kopieer leerders patrone van gegewe patrone.&lt;br&gt;- Uiteindelik skep leerders hulle eie patrone en beskryf dit.</td>
<td>Vorm- en patroonkaarte</td>
<td>1 dag</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Week 39

Voorgestelde kontaktyd:

Een onderwyser-gerigte, beplande klasaktiwiteit (kring) van 30 minute per dag (± 5 wiskunde-aktiwiteite per week)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onderwerp</th>
<th>Verduidelikende notas</th>
<th>Aanbevole hulpbronne</th>
<th>Benaderde tydsduur</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **2.1 Meetkundige patrone** | **Pennetjiebordwerk:** Laat die leerder eers sy/haar regterhand en dan sy/haar linkerhand en dan albei hande gelykydig gebruik om die pennetjies op die pennetjiesbord te plaas.  
  - Die onderwyser sê waar die leerders die pennetjies moet plaas, byvoorbeeld:  
    o in die boonste ry;  
    o in die onderste ry;  
    o aan die linkerkant;  
    o aan die regterkant;  
    o in die middel.  
  Laat die leerders:  
  - Met gekleurde pennetjies vorms op die pennetjiesbord maak.  
  - Die onderwyser vorm met die pennetjies 'n eenvoudige patroon op die pennetjiesbord en die leerders kopeer die patroon op sy/haar eie pennetjiesbord. | Pennetjiesbord en pennetjies.  
Patrone wat die leerders kan kopeer | |

Pennetjiesbord en pennetjies.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Onderwerp</th>
<th>Assesseringskriteria</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Week 40</td>
<td>1.1 Tel voorwerpe</td>
<td><strong>Gebruik week 40 om aandag aan konseptuele en/of leerhindernisse te skenk</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Getalle, bewerkings en verwantskappe</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Skat en rimme tel (rote counting) tot 10 (Getalleidjies en rympies om getalsbegrip te bevorder)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tel in twes (Getalleidjies en rympies)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenhuidige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbole 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenhuidige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Voltooi eenvoudige getalvolgorde van die getalle 1-10</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe van &quot;baie en min&quot; (klappe)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbolie 8, 9, 10 en 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| | | Voltooi eenvou...
AFDELING 4: ASSESSERINGSRIGLYNE

4.1 INLEIDING
Assessering is ’n deurlopende, beplande proses van identifisering, versameling en interpretasie rakende die vordering van leerders deur verskillende assesseringsvorme te gebruik. Dit behels vier stappe, naamlik:
- generering en versameling van bewyse van prestasie;
- evaluering van die bewyse;
- die optekening van bevindinge; en
- die gebruik van inligting om daardeur die leerder te ondersteun in ontwikkeling ten einde die proses van leer en onderrig te verbeter.

Assessering moet informeel (assessering vir onderrig) en formeel (assessering van onderrig) wees. In albei gevalle moet gereelde terugvoering aan leerders voorsien word om die leerervaring te verbeter. In die grondslagfase is die hooftegnieke van formele en informele assessering waarneming deur die onderwyser, mondelinge besprekings, praktiese demonstrasies en geskrewe werk. Graad R-assessering is hoofsaaklik mondeling en prakties.

4.2 INFORMELE OF DAAGLIKSE ASSESSERING
Assessering van onderrig is die proses van deurlopende versameling van inligting van die leerder se prestasie. Dit word ook informele assessering genoem. Dit is daaglikse monitering van die leerder se vordering. Dit word onder andere deur middel van waarneming, besprekings, praktiese demonstrasies en informele klasamerinteraksies gedoen. Dit moet nie apart van leeraktiwiteite wat in die klasamer plaasvind, gesien word nie. Informele assessering behels dat die onderwyser die leerder se vordering moniteer en daaglikse instruksionele besluite neem. Informele assessering word gebruik om:
- terugvoering aan die leerder te gee; en
- beplanning en onderrig te bepaal.

Soms kan die onderwyser ’n kontrolelys of ’n waarnemingskedule byhou as ’n manier om die leerders se vordering aan te teken. Soms kan leerders of die onderwyser ’n oefening merk; hoewel informele assessering nie deel van die leerder se formele verslae is nie. Die uitslae van informele, daaglikse assesseringstake word nie in berekening gebring vir promosie/bevordering en sertifiseringsdoeleindes nie.

4.3 FORMELE ASSESSERING
Alle assesseringstake wat ’n formele assesseringsprogram vir die jaar insluit, word as formele assessering beskou. Formele assesseringstake word gemerk en formeel deur die onderwyser vir promosie/bevordering en sertifiseringsdoeleindes aangeteken. Formele assessering voorsien die onderwersers van ’n sistematiese manier van evaluering van die leerders se vordering in ’n graad en ’n spesifieke vak.

Die onderwyser kan slegs 10 leerders op een slag evalueer, daarom kan formele assesseringstake slegs in klein, gefokusde sessies plaasvind en dit sal ’n paar dae duur om die hele klas te assesseer. Al die materiaal en apparaat wat die leerders normaalweg gebruik, moet beskikbaar wees, byvoorbeeld tellers, getalkaarte, ensovoorts.

Die vorme van assessering moet gepas wees vir die ouderdom en die ontwikkelingsvlak van die kind. Formele assessering moet vir ’n reeks kognitiewe vlakke en vermoëns van kinders voorsiening maak. Die ontwerp van die taak moet die inhoud van die vak op verskillende maniere insluit.
Verskillende vorme van assessering (waarneming, mondelinge, praktiese en geskrewe werk) moet gebruik word om elke leerder ’n geleentheid te gee om te demonstreer wat hy of sy kan doen. Dit is omdat sekere leerders makliker kan wys waartoe hulle in staat is in sekere vorme van assessering, byvoorbeeld:

- Sekere leerders wat dit moeilik vind om te lees, is goed met wiskunde.
- Party leerders mag moontlik nie op die vereiste bevoegdheidsvlak in die taal van leer en onderrig wees nie.

Assesseringstake in wiskunde moet aktiwiteite en oefeninge insluit wat nie op taal gebaseer is en van leesvaardigheid afhanklik is nie, om die werlike vermoeëns van die leerders te reflekteer. Sekere kennis en vaardighede word die beste deur middel van ’n spesifieke vorm van assessering geassesseer. Verskillende assessoringsvorme is geskik vir vaardighede en begrippe wat vir sekere onderwerpe van verschillende ouderdomsgroepe vereis word. Dit is raadsaam om ’n waarnemingskontrolelys te gebruik om leerders in die vroeë grade te assesseer. Rubrieke kan gebruik word om die leerders se probleemoplossingsvaardighede te evalueer.

### 4.4 FORMELE ASSESSERINGSPROGRAM

Formele assesseringstake vir Wiskunde sluit meer as een onderwerp in Wiskunde in. Die assesseringstake oor die jaar moet alle inhoudsareas en onderwerpe dek, maar nie alles in die kurrikulum moet formeel geassesseer, of formeel daaroor geassesseer word nie. Getalle, bewerkings en verhoudings maak 60% van wiskunde in graad R uit. Dit beteken dat daar in 60% van die formele assessering elke kwartaal en deur die jaar op Getalle, bewerkings en verwantskappe gefokus word.

Elke formele assessoringsstak moet nie as ’n enkele gebeurtenis of toets gesien word nie. Sommige van die kriteria kan op dieselfde tyd geassesseer word, maar ander sal op verschillende tye geassesseeer word, byvoorbeeld die leerders se oorsaantelvaardighede kan tydens die volgende oefeninge of gebeurtenisse, geassesseeer word:

- voltooi telreekse
- lees en skryf getalsimbole
- tel

maar as ’n assessoringsaktiwiteit terselfdertyd probleemoplossing deur groeperings- of delingsaktiwiteit bevat, soook leerders se vermoë om kapasiteit te meet, assesseer, sal hierdie wiskunde-aspekte waarskynlik op verskillende tye en maniere beoordeel word.

### 4.5 OPTEKEN EN VERSLAGGEWING

Opteken is ’n proses waartydens die onderwyser die vlak van die leerders se prestasie in ’n spesifieke assessoringsstak aanteken. Dit duir die leerder se vordering ten opsigte van voorgeskrewe kennis in die Kurrikulum en assessoringsbeleidsdokumente aan. Verslue van die leerder se vordering moet bewyse van die leerder se konseptuele vordering in ’n graad lewer, en aandui of hy of sy gereed is om na die volgende graad bevorder te word. Verslue van die leerder se vordering moet gebruik word om te verifieer of daar deur die onderwersers en die leerders vordering in die onderrig- en leerproses gemaak is.

Verslaggewing is ’n proses om leerders se vordering aan hulle, die ouers, skole en ander rolspeleers te kommunikeer. Leerders se vordering kan op verschillende maniere gerapporteer word. Dit sluit rapporte, ouervergaderings, skoolbesoeke, ouer- en onderwyserkonferensies, telefoonoproepe, briewe, klas- of skoolnusblaaie, ensovoorts in. Onderwersers in alle grade rapporteer deur middel van persentasies in die vak. Die verschillende prestasievlakke en die ooreenstemmende persentasies word in die onderstaande tabel aangetoon.
KODES EN PERSENTASIES VIR OPTEKENING EN VERSLAGGEWING

<table>
<thead>
<tr>
<th>Prestasiekodes</th>
<th>Beskrywing van die vaardigheid</th>
<th>Persentasie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>7</td>
<td>Uitnemende prestasie</td>
<td>80 – 100</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>Meriete prestasie</td>
<td>70 – 79</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>Substansiële prestasie</td>
<td>60 – 69</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Bevredigende prestasie</td>
<td>50 – 59</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Gemiddelde prestasie</td>
<td>40 – 49</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>Elementêre prestasie</td>
<td>30 – 39</td>
</tr>
<tr>
<td>1</td>
<td>Nie bereik nie</td>
<td>0 - 29</td>
</tr>
</tbody>
</table>

4.6 ALGEMEEN

Hierdie dokument moet saam met die volgende gelees word:

4.6.1 die National policy pertaining to the programme and promotion requirements of the National Curriculum Statement, Grades R-12; en

4.6.2 die beleidsdokument, National Protocol for Assessment Grades R-12.

4.7 SKEDULE VAN VOORGESKREWE FORMELE ASSESSERINGSKONTROLELYSTE

Voorbeeld van assessoringskontrolelyste word gegee vir graad R in die onderstaande kolom. Die doel is om onderwysers te ondersteun met die beplanning en implementering van deurlopende assessering.

<table>
<thead>
<tr>
<th>GRAAD R</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Kontrolelys vir assessering in kwartaal 1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Inhoud</th>
<th>Kriteria</th>
<th>√ of x</th>
<th>Kommentaar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Tel</td>
<td>Skat en ritmiese tel (rote count) tot 5 (getalliedjies en rympies ingesluit om getalbegrip te ontwikkel)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herkenning van getalle</td>
<td>Herkengetalle in ’n bekende konteks, byvoorbeeld ouderdom</td>
<td>Verstaan rangorde van getalle (byvoorbeeld gedurende toiletroetine)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Getalbegrip</td>
<td>Verstaan een-tot-een-ooreenstemming (die helperkaart gedurende snoep-/verversingstyd)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Identifiseer en beskryf heelgetalle</td>
<td>Identifiseer getalprente en kolkaarte wat die getal 1 insluit</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbool 1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken die getalnaam 1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Probleemoplossing</td>
<td>Gebruik van konkrete apparaat</td>
<td>Verduidelik eie denke in woorde en deur tekeninge of konkrete voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td>Kopieer, brei uit en ontwerp eie patrone</td>
<td>Identifiseer patrone in die omgewing</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kopieer, brei uit en ontwerp eie patrone</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm</td>
<td>Herken identifiseer en benoem 3-D voorwerpe</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem balle</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>----------------</td>
<td>---------------------------------------------</td>
<td>---------------------------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken, identifiseer en benoem bokse</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms/prente</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem sy/haar eie simbool, sy/haar maat se simbool en die klas se naam</td>
<td>Bou ten minste 'n 6-stuk legkaart</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Toon die vermoë om tussen voorwerpe op die voorgrond/agtergrond te onderskei</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meetkundige patrone</td>
<td>Herken en identifiseer die sirkel</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken en identifiseer die driehoek</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken en identifiseer die vierkant</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D - voorwerpe volgens:</td>
<td>Vergelyk watter een van die twee gegewe versamelings voorwerpe groter, kleiner, die grootste en die kleinste is</td>
<td>Sorteer voorwerpe volgens:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Grootte - groot en klein</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kleur – primêre kleure (rooi, geel, blou)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vorms – sirkel, driehoek en vierkant</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Voorwerpe wat rol</td>
<td>Voorwerpe wat gly</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herken die lyn van simmetrie in:</td>
<td>Herken die lyn van simmetrie in self</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimtelike oriëntering: Die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder</td>
<td>Ken voor/agter</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ken bo-op, op, onder</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ken in en uit</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ken op en af</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rigtingsin</td>
<td>Verstaan die begrippe vorentoe, agtertoe, voor en agter</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>Tyd</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gebruik woorde soos dag, nag, lig en donker, oggend, middag, aand of saans om die tyd van die dag te beskryf</td>
<td>Orden herhaalde gebeure in eie daaglikse gebeure (dagprogram)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Toon 'n bewustheid van die dae van die week, seisoene en weer</td>
<td>Ken eie verjaarsdag</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ken eie verjaarsdag</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Lengte</td>
<td>Onderskei tussen lank, langer, die langste, kort, korter, die kortste (die lengtekaart)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Versamel, sorteer, teken, lees en stel data voor</td>
<td>In staat om te versamel, te sorteer, te teken, te lees en stel voorwerpe voor (analiseer) volgens een eienskap</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

FINALE KODERING:
## WISKUNDE GRAAD R
### Kontrolelys vir assessering in kwartaal 2

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Inhoud</th>
<th>Kriteria</th>
<th>√ of x</th>
<th>Kommentaar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Tel</td>
<td>Skat en ritmiese tel (<em>rote counting</em>) tot 7 (getalliedjies en rympies ingesluit om getalbegrip te ontwikkel)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tel aan en terug 1-4</td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe <em>baie</em> en <em>min</em> (handeklappe)</td>
</tr>
<tr>
<td>Herkenning van getalle</td>
<td></td>
<td>Herken ’n getal in bekende konteks, byvoorbeeld huisnommer, adres</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herken en beskryf heelgetalle</td>
<td></td>
<td>Identifiseer getalprente en kolkaarte</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbole 1, 2, 3, en 4</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalname twee, drie en vier</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Getalbegrip</td>
<td></td>
<td>Verstaan een-tot-een-ooreenstemming (helperskaart gedurende snoeptyd)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Onderskei tussen meer, minder en gelyk aan, baie en min tot 4</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die verschillende Suid-Afrikaanse munte</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Probleemoplossings</td>
<td></td>
<td>Gebruik konkrete apparaat</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verduidelik eie denke in woorde en deur tekeninge of konkrete voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Los mondelings gestelde opgel- en aftrekompleme op tot 4</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td></td>
<td>Kopieer, brei uit en skep van eie patrone (voorwerpe, vorms en munte)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms</td>
<td>Bou ten minste ’n 12-stuk legkaart</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Toon die vermoe om tussen voorwerpe op die voorgrond en agtergrond te onderskei (assesseer weer)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meetkundige vorms</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem die driehoek</td>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan vormkonstantheid van die driehoek (behoed van vorm)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beskryf, sorteer en vergelyk 3-D voorwerpe volgens:</td>
<td></td>
<td>Vergelyk watter een van die twee gegewe versamelings voorwerpe lank, langer, kort, die kortste is</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Sorteer voorwerpe in:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Grootte - lank en kort</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Kleure – rooi, geel, blou en groen</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Vorms</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Maak gebruik van konkrete materiaal om 3-D voorwerpe te bou</td>
<td></td>
<td>Ontdek boublokke</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herken van simetrielyn in:</td>
<td></td>
<td>Herken simetrielyn in self en eie omgewing</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>In staat om die middellyn te kruis</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimtelike verhouding</td>
<td></td>
<td>Verstaan die posisie van twee of meer voorwerpe in verhouding tot die leerder: op, onder</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### GRAAD R
#### Kontrolelys vir assessoring in kwartaal 2

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Inhoud</th>
<th>Kriteria</th>
<th>√ of X</th>
<th>Kommentaar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>Tyd</td>
<td>Verstaan die dae van die week, seisoene en weerkaart (liedjies en rympies – assesseer weer)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken eie verjaarsdag (assesseer weer)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Lengte</td>
<td></td>
<td>Onderskei tussen die langste, die kortste, langer, korter (lengtekaart)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Versamel, sorteer, teken, lees en stel data voor</td>
<td>In staat om voorwerpe te versamel, te sorteer, te teken, te lees en voor te stel (analiseer) volgens een spesifieke eienskap</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### FINALE KODERING:

### GRAAD R
#### Kontrolelys vir assessoring in kwartaal 3

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Inhoud</th>
<th>Kriteria</th>
<th>√ of X</th>
<th>Kommentaar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Tel</td>
<td>Skat en ritmiese tel (rote count) tot 7 (getalliedjies en rympies ingesluit om getalbegrip te ontwikkel)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tel aan en terug (1 – 7)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken watter aantal klappe is meer/minder</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herkenning van getalle</td>
<td>Herken getalle in ’n bekende konteks, byvoorbeeld ouderdom, register (herhaalde assessoring)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Identifiseer en beskryf heelgetalle</td>
<td>Identifiseer getalprente en kolkarte wat die getal 7 insluit</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbool 5,6,7</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die getalnaam vyf, ses en sewe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Getalbegrip</td>
<td>Onderskei tussen meer, minder en gelyk, baie en min tot getal 7</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken die kleure sowel as die verskillende diere op die Suid-Afrikaanse banknote</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Probleemoplossing</td>
<td>Gebruik van konkrete apparaat</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verduidelik eie denke in woorde en deur tekeninge of konkrete voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Los mondelings gestelde optel- en aftrekprobleme op tot die getal 7</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td>Kopieer, brei uit en ontwerp eie patrone</td>
<td>Kopieer, brei uit en ontwerp eie patrone deur prente te gebruik</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Inhoudsarea</td>
<td>Inhoud</td>
<td>Kriteria</td>
<td>√ of x</td>
<td>Kommentaar</td>
</tr>
<tr>
<td>---------------------</td>
<td>------------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------</td>
<td>------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms/prente</td>
<td>Bou ten minste ’n 18- stuk legkaart</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken, identifiseer en benoem die vierkant</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan vormkonstantheid van vorms wat tot dusver aangeleer is. (Vormbehoud)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Bou 3–D voorwerpe deur konkrete materiaal te gebruik</td>
<td>Bou voorbeeld van ’n gegewe konstruksie</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Kopieer ’n konstruksie van ’n ontwerp of prentkaart</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimtelike oriëntering</td>
<td>Ken die verhouding van twee of meer voorwerpe in verhouding tot mekaar</td>
<td>Voer instruksies uit op ’n pennetjiesbord</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Voor, agter, bo-op, op, onder, langsaaan, middel, links en regs</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rigting</td>
<td></td>
<td>Ken rigting op die pyltjiekaart</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>Lengte</td>
<td>Skat en meet die lengte van verskillende voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Massa</td>
<td>Verstaan die begrippe “lig, swaar, ligter, swaarder, ligste, swaartste “</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kapasiteit</td>
<td>Verstaan die begrippe “leeg, vol, meer as, minder as”</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Versamel, sorteer, teken, lees en stel data voor</td>
<td>In staat om te versamel, te sorteer, te teken, te lees en stel voorwerpe voor (analyser) volgens een eienskap</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

FINALE KODERING:
<table>
<thead>
<tr>
<th>Inhoudsarea</th>
<th>Inhoud</th>
<th>Kriteria</th>
<th>√ of x</th>
<th>Kommentaar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Getalle, bewerkings en verwantskappe</td>
<td>Tel</td>
<td>Skat en ritmiese tel (rote counting) tot 10</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>(getalliedjies en rympies ingesluit om getalbegrip te ontwikkel)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tel aan en terug (0-10)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tel in twee (Getalliedjies en rympies)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Verstaan die begrippe baie en min (handeklappe)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Herken watter hoeveelheid klappe is meer/minder, meeste/minste</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herkenning van getalle</td>
<td>Herken ’n getal in bekende konteks, byvoorbeeld ouderdom, register</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herken en beskryf heelgetalle</td>
<td>Identifiseer aantal foto’s en kolkaarte van 0 - 10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ken die getalsimbole 8, 9, 10 en 0</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Herken die getalname agt, nege, tien en nul</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Voltoo eenvoudige getalsimbole van 1 - 10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Getalbegrip</td>
<td>Onderskei tussen meer, minder gelyk, baie en min tot getal 10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Verstaan rangordegetalle - eerste, tweede, derde, vierde, vyfde en sesde</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Probleemoplossings</td>
<td>Gebruik konkrete apparaat</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Verduidelik eie denke in woorde en deur tekeninge of konkrete voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Los mondelings gestelde optel- en aftrekprobleme op tot die getal 10</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Patrone, funksies en algebra</td>
<td>Kopieer, brei uit en skep van eie patrone</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kopieer, brei uit en skep eie luisterpatrone / oudtiewe patrone</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Verstaan die springspeel-speletjie / &quot;hop scotch&quot;</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimte en vorm</td>
<td>Herken, identifiseer en benoem 2-D vorms</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Instaat om ten minste ’n 24 stuk legkaart te bou</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meetkundige vorm</td>
<td>Herken en identifiseer sirkel, driehoek, vierkant en reghoek</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Herken simmetrielyn</td>
<td>Herken die lyn van simmetrie in voorwerpe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ruimtelike verhouding</td>
<td>Ken die begrippe: langsaaan, tussen, links en regs</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Instaat om meer ingewikkelde pennetjiesbordwerk te doen</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rigting</td>
<td>Verstaan die begrippe: vorentoe en agtertoe, op en af, opwaarts en afwaarts, links en regs</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Meting</td>
<td>Verstaan dat voorwerpe ook gemeet word deur gebruik te maak van ’n maatband</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Datahantering</td>
<td>Versamel, sorteer, teken, lees en stel data voor</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>In staat om voorwerpe te versamel, te sorteer, te teken, te lees en voor te stel (analiseer) volgens een spesifieke eienskap</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**FINALE KODERING:**