



## Graad 2

### A DOEL

Om by die Penkop en Drawwertjie:

1. 'n Liefde vir die Afrikaanse taal te kweek.

### B VEREISTES

Die Penkop en Drawwertjie moet:

1. Die volgende aanleer:
  - dieregeluide van mak diere.
  - tien manlike en vroulike vorme.
  - een spreekwoord.
2. Luister na 'n storie wat voorgelees word en beantwoord die vrae wat daarna gestel word.
3. 'n Bybelverhaal of 'n storie, in korrekte Afrikaans aan die res van die groep vertel.
4. Drie woord- en letterspeletjies speel.
5. 'n Gedig kan opvoer **OF** 'n storie kan uitbeeld met rolspel **OF** 'n poppekas hou

### C AANBIEDING

Die spesialisasie moet verkieslik oor 'n langer tydperk aangebied word.

1. Die aanleer, verstaan en uitspreek is die kerngedagte hier agter. Gebruik tyd om dit aan te leer en moenie alles gelyk probeer doen nie.
2. Luister en verstaan die kerngedagte. Die gebruik van fabels sal hier gepas wees. Daar is boeke oor fabels op die mark.
3. Die doel is om verstaanbare woorde, wat sin maak, te gebruik. (vermy "en toe" ....)
4. Verstaan en uitspreek van die woorde is belangrik.
5. Opdrag duidelik.
6. Voorbeelde van spele:
  - Stomstreke
  - Woorde versamel. Gee aan elke kind 'n kaart met 'n letter op. Hy moet in die huis / veld / boeke na woorde met daardie letter soek. Die een met die meeste woorde is die wenner. Of die een met die meeste woorde binne 'n gegewe tyd, is die wenner.
  - Domino's. Maak dominokaartjies met twee letters op en speel dit soos domino's.
  - Skrabbel.
  - Maak jou eie speletjies.
  - Gebruik byvoorbeeld die letters van Hou Koers, vlam, fakkel, Voortrekkers of ander en laat hulle nog woorde met dieselfde letters noem.
  - Vul die Voortrekkerwapen met woorde in. Byvoorbeeld woorde met "w" word in die wiel gevul, "v" woorde in die vlam en "f" woorde in die fakkel.
7. Dit is taalspeletjies op papier. Dit is dus geskik om te gebruik wanneer die weer buite nie lekker is nie of om tyd te verwyl. Die verskillende reekse taalboekies wat in die handel beskikbaar is, kan van hulp wees, al kry jy net die idee in die winkel en maak tuis jou eie speletjie.
8. Raadpleeg die webblad vir hulpmiddels.

