2 week tema

Gevare

Tema 27

VLOA-OPSOMMING

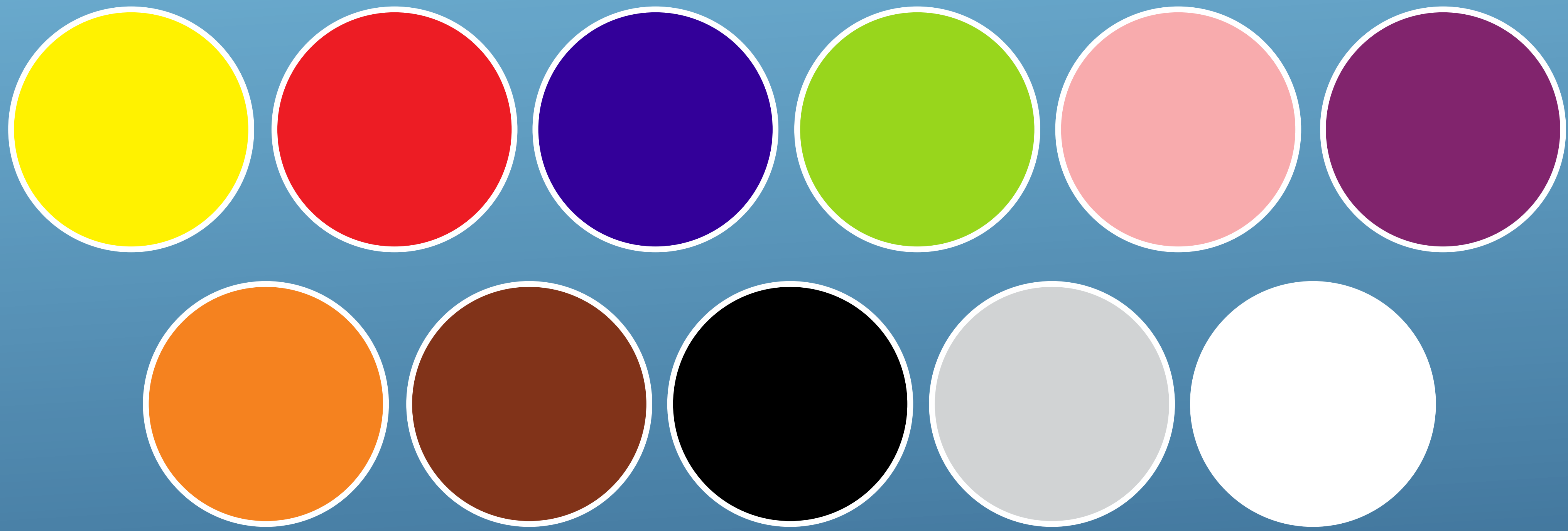
Welstand	• Maats leer watter gevaarlike situasies ons in en om ons huisies moet vermy. • Maats leer hoe om paaie veilig oor te steek. • Maats leer wat om te doen as hulle ooit aan die brand sou raak. • Maats leer dat niemand net aan hulle lyfies mag vat nie. • Maats leer dat ons nie lekkergoed en speelgoed by vreemdelinge neem of saam met hulle in motors klim nie. • Ons doen groot motoriese ontwikkeling deur middel van ons kinetiese sessie. • Fyn motoriese vaardighede word ontwikkel deur die knyp, druk, manipulasie, plak, verf, knip, skeur en vashou van onderskeie materiale.
Identiteit en samehorigheid	• Maats leer dat ons verantwoordelik vir ons eie veiligheid. • Hulle leer dat hulle bekwaam is en nie in vrees hoef te leef nie. Deur SLIM besluite te neem kan ons onsself veilig hou. • Kleuters word die geleentheid gegun om hulself uit te druk tydens sirkelsessies, bybelstorie- en lesbesprekings. • Selfstandigheid en verantwoordelikheid word bevorder deur die daaglikse roetine wat toegepas word en die uitdeel van werkies en verantwoordelikhede, soos om op te ruim, kunswerke volgens juffrou se instruksies te voltooi ens.
Kommunikasie	• Maats word die geleentheid gegun om sosiaal met ander maats te kommunikeer tydens klasbesprekings en groepspel. • Kleuters “lees” saam met juffrou die illustrasies van die bybelstorie en tema. Tydens hierdie “leeservaring” word vorms, kleure ens. uitgewys en bespreek. • ’n Gediggie en stories word geluister, gedramatiseer en bespreek. • Maats kleur met waskryte in en “skryf” hulle name op hulle kunswerke. • Juffrou vra deurlopend vir maats vragies wat hulle moet beantwoord. • Bepaalde woorde word aan maats omskryf ten einde hulle woordeskat te verbeter.
Verken wiskunde	• Die nommers 1-15 word hersien en maats ontdek “goud” as die kleur van die week. • Maats leer van die pyl (die vorm hierdie week). • Maats leer meer oor rigting. • Maats leer dat lug op water dryf.
Kreatiwiteit	• Uitdagings wat opgelos moet word, word deur middel van die week se storie en aktiwiteite aan maats gestel. • Maats verf en oefen dus hoe om verfkleure apart te hou en kwaste skoon te hou. • Maats leer hoe om ’n skêr, kryt en kwas vas te hou. • Maats word die geleentheid gegun om vir juffrou te vertel van die kunswerke wat hulle geskep het. • Maats dramatiseer ’n kort gedig en storie. • Kreatiwiteit word ook deur kammaspel bevorder.
Kennis en begrip van die wêreld	• Maats leer oor veiligheid en hoe om bepaalde gevaarlike situasies te vermy. • Vryspel bied aan maats die geleentheid om hul omgewing te ondersoek. • Maats verken saam met juffrou tegnologiese hulpbronne. • Maats doen manipulerende skeppingstake soos om robotte te maak.

SIRKELSESSIE
Van die week

- Dag van die week
- Maand
- Verjaarsdae op hierdie dag
- Nuuswaardighede
- Seisoen
- Weer
- Nommer van die week: ***Hersiening***
- Vorm van die week: ***Pyl***
- Kleur van die week: ***Hersiening, goud***

Maats moet daagliks die vorm met hul vingers in die lug vorm/skryf en moet tot by 15 op hul vingers tel en 15 items af tel.

Sirkelbespreking van die week



Hoeveel kleure kan ek herken?

Ontmoet vir:

Koning Gabbelgoud

GOUD *(Goud)*

Gabbelgoggaland het 'n koning wat in 'n pragtige goue kasteel op Gabbelberg bly. Sy naam is Koning Gabbelgoud en hy is die heel belangrikste Gabbelgogga in Gabbelgoggaland! Op sy koppie dra hy 'n goue kroontjie en in sy handjie hou hy soms 'n goue staf.

Koning Gabbelgoud sit elke dag op sy goue troontjie in sy goue troonkamer. Hy drink dan lekker sappies uit sy goue koppie en eet kossies uit sy goue bordjie. Net hy het 'n goue koppie en bordjie omdat hy 'n koning is.

Wanneer hy van sy troontjie afklim om iewers heen te loop, blaas sy hofknapies (mannetjies wat in 'n paleis werk) op hulle goue trompette! Al die goggatjies in die paleis spring dan op aandag en staan doodstil terwyl die koning vinnig verby hulle na sy goue koets toe stap.

Sy koets is sommer vreeslik mooi! Dit lyk amper soos 'n goue pampoen met goue wieletjies! Aan die kante is daar die mooiste goue deurtjies met glasvenstertjies waar die koning in en uit kan klim. Binne in het dit sagte, rooi kussings waarop hy kan sit en vooraan word dit deur die mooiste perde getrek.

Koning Gabbelgoud ry dan in sy mooi koets deur al die strate in Gabbelland en gaan maak seker dat dit sommer nog baie goed met al die Gabbelgoggas in Gabbelland gaan. Hy is sommer 'n baie goeie koning vir die goggas en dit is vir hulle daarom baie lekker wanneer hy so vir hulle kom kuier. Hulle gee altyd vir hom heerlike kos uit hulle huisies en wanneer hy ry gee hy vir hulle sakkies vol goue munstukkies!

Vertoon hierdie week vir Koning Gabbelgoud in die klas

Maats kan die ganse week vir Koning Gabbelgoud allerlei goue items bring.

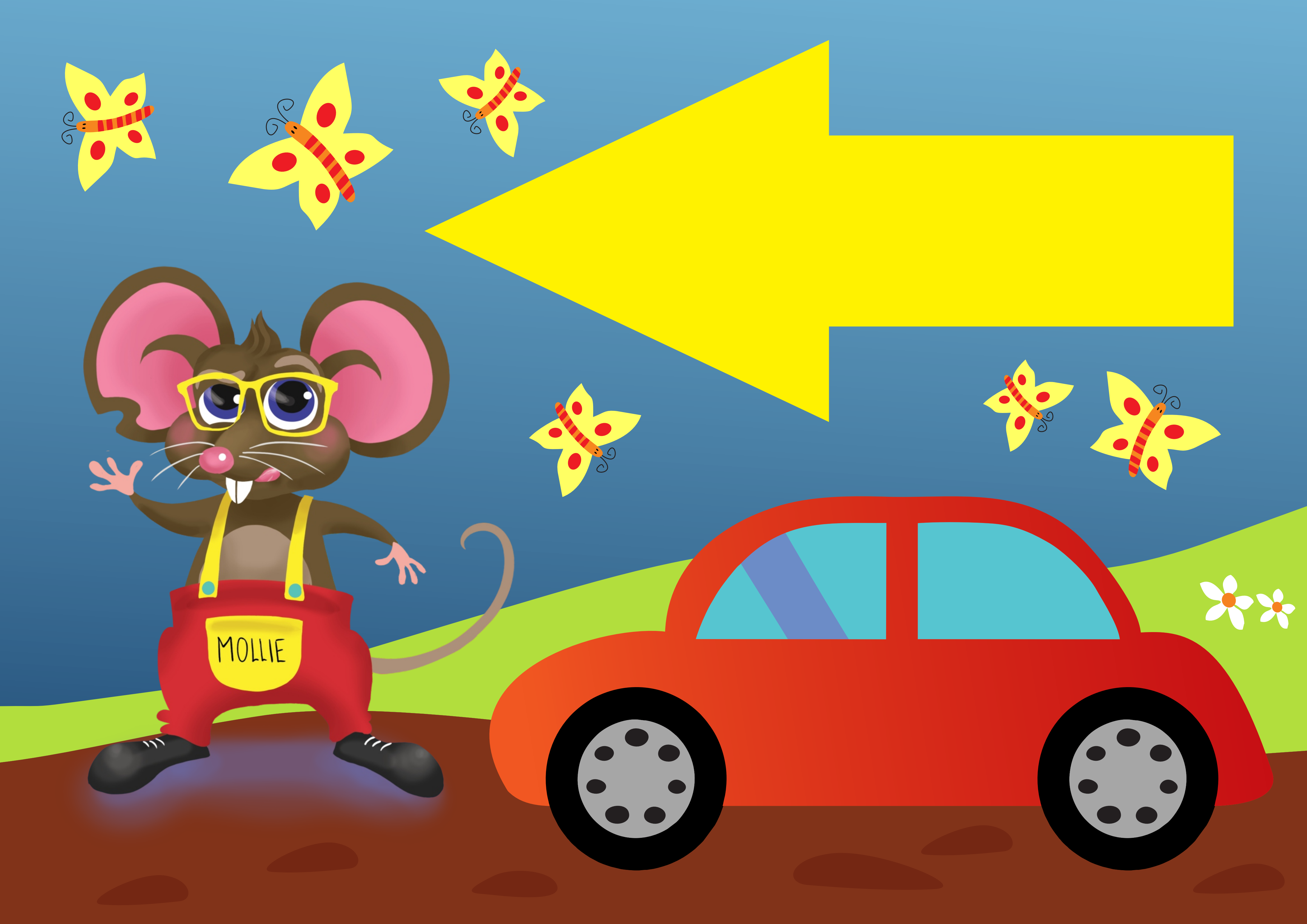
Moedig maats aan om gepaste goue items vanuit die klas of van die huis af vir Koning Gabbelgoud te bring.

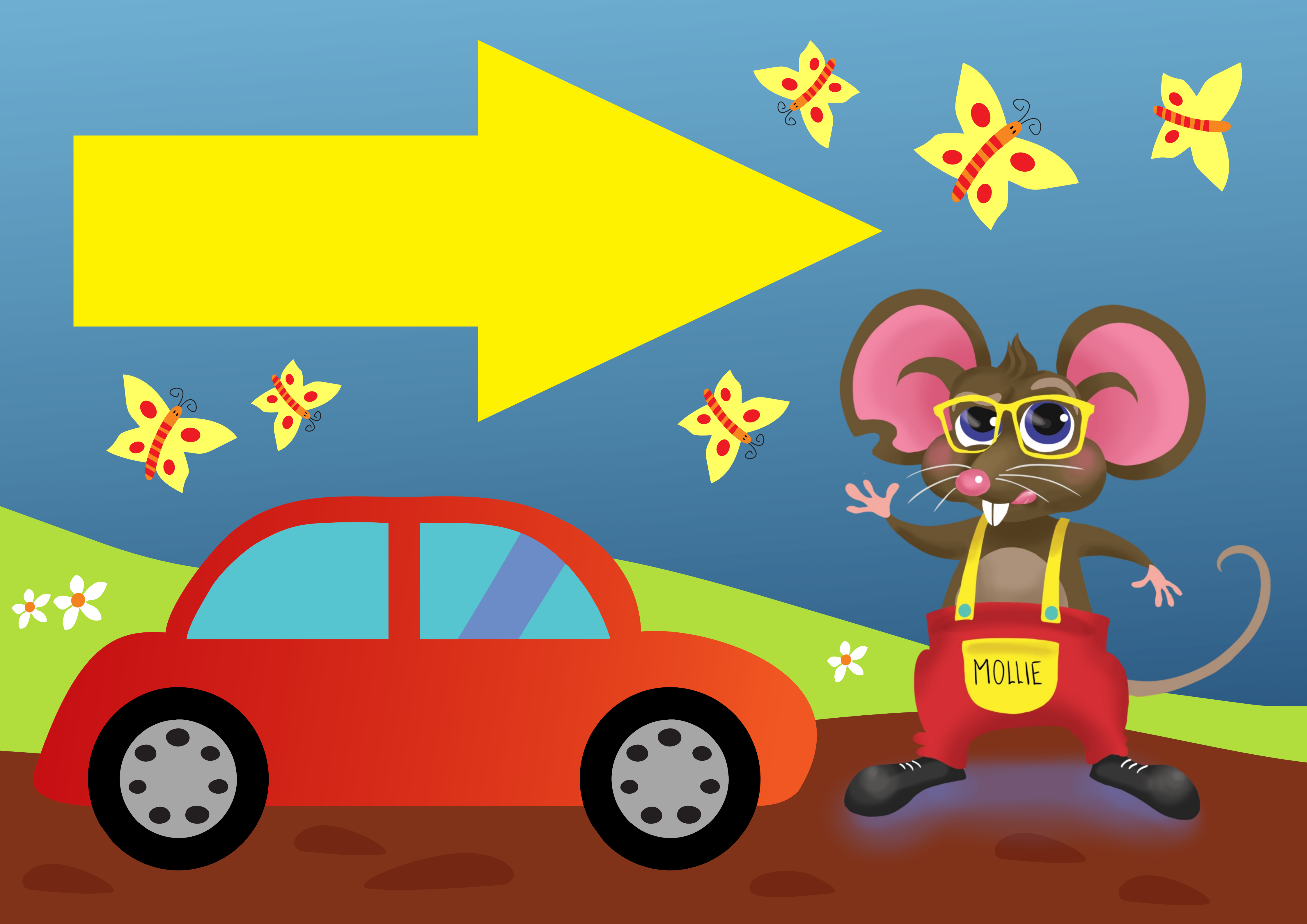
Probeer hierdie week om GOUE papier en materiale ens. in aktiwiteite te gebruik sodat maats geleenthede het om die kleur te identifiseer.

Vra deurgaans vir maats watter kleur die materiale is.

MOLLIE

op
links
regs
af
MOLLIE


MOLLIE


MOLLIE

MOLLIE

MOLLIE

MOLLIE

2
MOLLIE

3
MOLLIE

4
MOLLIE

5

6
MOLLIE

7
MOLLIE

8
MOLLIE

q
MOLLIE

10
MOLLIE

Bybel-illustrasies

NOTA:
Hierdie week vervat DRIE van Elisa se stories. Illustrasies is vir twee verskaf. Die derde storie is 'n ouditiewe storie.

Visuele prosessering:

Hoeveel osse is daar?
Watter kleure is Elisa jassie?
Watter kleur is Elia se jassie?
Hoeveel kruike is daar?
Watter kleur is die kruike?
Waar in die prente kan ons goud sien?
Waar in die prente kan ons blou sien?
Waar in die prente kan ons rooi sien?
Waar in die prente kan ons groen sien?
Waar in die prente kan ons geel sien?
Waar in die prente kan ons bruin sien?

Bybelles

God se dienaar

DAG 1-2

Daar was 'n man wie se naam Elisa was. Hy was 'n jong boer gewees. Terwyl hy eendag besig was om sy osse voor sy ploeg in te span, het hy agtergekom dat daar nie genoeg osse was om sy ploeg mooi te trek nie. Omdat Elisa baie hard gewerk het en nie 'n lui man was nie, het hy toe self die plek van een os ingeneem. Hy het sommer self saam met die ossies die ploeg getrek! Hy was baie sterk gewees!

Eendag het God vir sy profeet Elia gesê om vir Elisa te gaan roep. Hy wou hê dat Elisa vir Hom moes kom werk. Elia het toe vir Elisa gaan sê dat God hom geroep het om vir Hom te werk. Elisa het sy plaas toe net so gelos en vir Elia gevolg. Elia het toe vir Elisa sommer baie dinge van God geleer.

Eendag het God toe vir Elia in 'n warrelwind hemel toe geneem. Elisa moes toe in sy plek God se profeet in Israel wees.

Hy het gebid dat God ook soveel wonderlike dinge deur hom sou doen as wat Hy deur Elia gedoen het. God het ook! Ons gaan hierdie week meer leer oor van die groot werkies wat God deur Elisa gedoen het!

Woordeskat-ontwikkeling

Os

'n Os is 'n baie sterk dier wat op die plaas bly

Ploeg

Iets wat boere gebruik om grond sag te maak

Lewensles

As God ons roep, moet ons gehoorsaam wees en volg!

Bybelles

Die weduwee se kruik

DAG 3-4

Elisa het eenkeer ’n weduwee (’n vrou wie se man reeds in die hemel by Jesus is) ontmoet. Sy het geld vir ’n man geskuld, maar sy kon hulle nie terugbetaal nie, want sy het nie geld gehad om vir hulle te gee nie. Die man vir wie sy geld geskuld het, het gesê dat hy haar seuns as slawe sou vat as sy hom nie terugbetaal nie.

Elisa het toe vir die weduwee gesê om soveel leë kruike bymekaar te maak as wat sy kon. Sy moes dan al die kruike na hom toe bring. Hy het haar belowe dat God iets wonderliks vir haar sou doen. Sy het toe dadelik soveel kruike as moontlik bymekaar gemaak. Elisa het toe vir haar gesê om die olie wat sy by haar in die huis gehad het in die kruike te gooi. Sy het net ’n klein houer olie gehad maar toe sy die olie daaruit gooi was daar genoeg om al die kruike vol te maak! So kon die weduwee die olie verkoop en keer dat haar seuns as slawe gaan werk!

Woordeskat-ontwikkeling

Kruike

Houers wat van klei gemaak is

Weduwee

’n Vrou wie se man in die hemel by Jesus is

Slawe

Mense wat baie hard sonder betaling moet werk

Kommunikasie-vaardighede en ouditiewe geheue

- Wat wou die man vir wie die weduwee geld geskuld het met haar seuns doen?
- Wat het Elisa vir haar gesê om te gaan doen?
- Wat het toe gebeur?

Lewensles

God sorg vir Sy kinders!

Doen wat reg is

DAG 5

Elisa het gereeld by ’n man en sy vrou in hulle huisie gebly wanneer hy deur hulle dorpie gereis het. Hulle het altyd gesorg dat daar ’n spesiale kamer net vir Elisa in hulle huisie beskikbaar was.

Elisa het geweet dat hulle nie kinders gehad het nie en dat hulle baie graag ’n kind wou hê. Toe sê Elisa vir hulle dat hulle teen die volgende jaar dieselfde tyd hulle eie baba sou vashou. Die vrou kon dit amper nie glo nie, maar ’n jaar later is hulle seuntjie gebore. Hulle was toe sommer vreeslik bly gewees vir die baba wat God vir hulle gegee het!

Gaaf

As ons vriendelik met mense is en baie mooi na hulle kyk

Lewensles

God is ’n God van wonderwerke!

TEMA

(Gedig en storie)

Pasop, pasop!

Die prop, die prop!

Die kragprop kan skok, kan skok!

GEDIGGIE VAN DIE WEEK

Pasop

Die gedig is eenvoudig sodat maats dit maklik aan kan leer.

Laat maats die gedig daagliks sê!

LIEDJIE VAN DIE WEEK *Gevare*

Hierdie week se liedjie fokus op verskillende gevare wat ons in en om ons huisies kan kry. En elke geval maan die woorde maats om sekere gevare te vermy. Die liedjie is moeilik so laat maats dit luister en net lekker dramatiseer. Laat hulle vernaam hulle koppies skud en deur lyftaal beklemtoon wat vermy moet word.

STORIE VAN DIE WEEK

'n Stoute muis skrik groot!

Hierdie week speel al die maats op boer se plaas in die swembad. Hulle speel te heerlik maar Mollie mag nie saam met hulle swem nie want hy kan nog nie swem nie. Mamma het vir hom verduidelik dat hy slegs mag swem wanneer mamma en pappa by hom is. Mollie is egter stout en besluit om in die water te klim. Hy sukkel egter vinnig om bo die water te bly en Wouter Waghond moet hom kom help! Maats leer dus dat daar gevolge is wanneer ons nie vir mamma en pappa luister nie en gevaarlike keuses maak.

Luister elke dag 'n stukkie van die storie en vra vir maats na afloop daarvan wat hulledie volgende dag in die storie gaan gebeur (kritiese- en kreatiewe denke). Vra vir maats of hulle kan onthou wat die vorige dag in die storie gebeur het voordat jy die storie die volgende dag verder speel (ouditiewe geheue).

TAFELSTORIE VAN DIE WEEK

(Hierdie week gebruik ons ons eie verbeelding!)

Mollie en die maatjies het hierdie hele week van gevare by die skool geleer! Juffrou Springhaas het laat hulle die lekkerste speletjies speel terwyl hulle van veiligheid leer! Kom ons speel ook speletjies maats!

PADVEILGHEID

Plak wit strepe met **kleefband** op die grond om 'n zebrakruising te maak! Laat maats nou om die beurt die hoedjie en ander hulpbronne op die volgende bladsye gebruik om "verkeersbeamptes" te wees en om mekaar oor die zebrakruising te roep. Maats moet dan "oefen" om 'n zebrakruising korrek oor te steek. Beklemtoon telkens hier veiligheidsmaatreëls. Ons kyk eers links en dan regs en dan weer links. Ons stap slegs oor wanneer daar nie motors aankom nie. Ons gebruik die zebrakruising en loop nie sommer enige plek oor die pad nie ens.

VUURVEILIGHEID

Plak **die vlamme op die volgende bladsye teen 'n buitemuur**. Gee dan vir maats **spuitkannetjies met water** waarmee hulle die vlamme kan "blus". Laat hulle self die spuitkannetjies spuit! Jy kan vir hulle ook die brandweerhoedjies laat opsit.

LYFIEVEILIGHEID

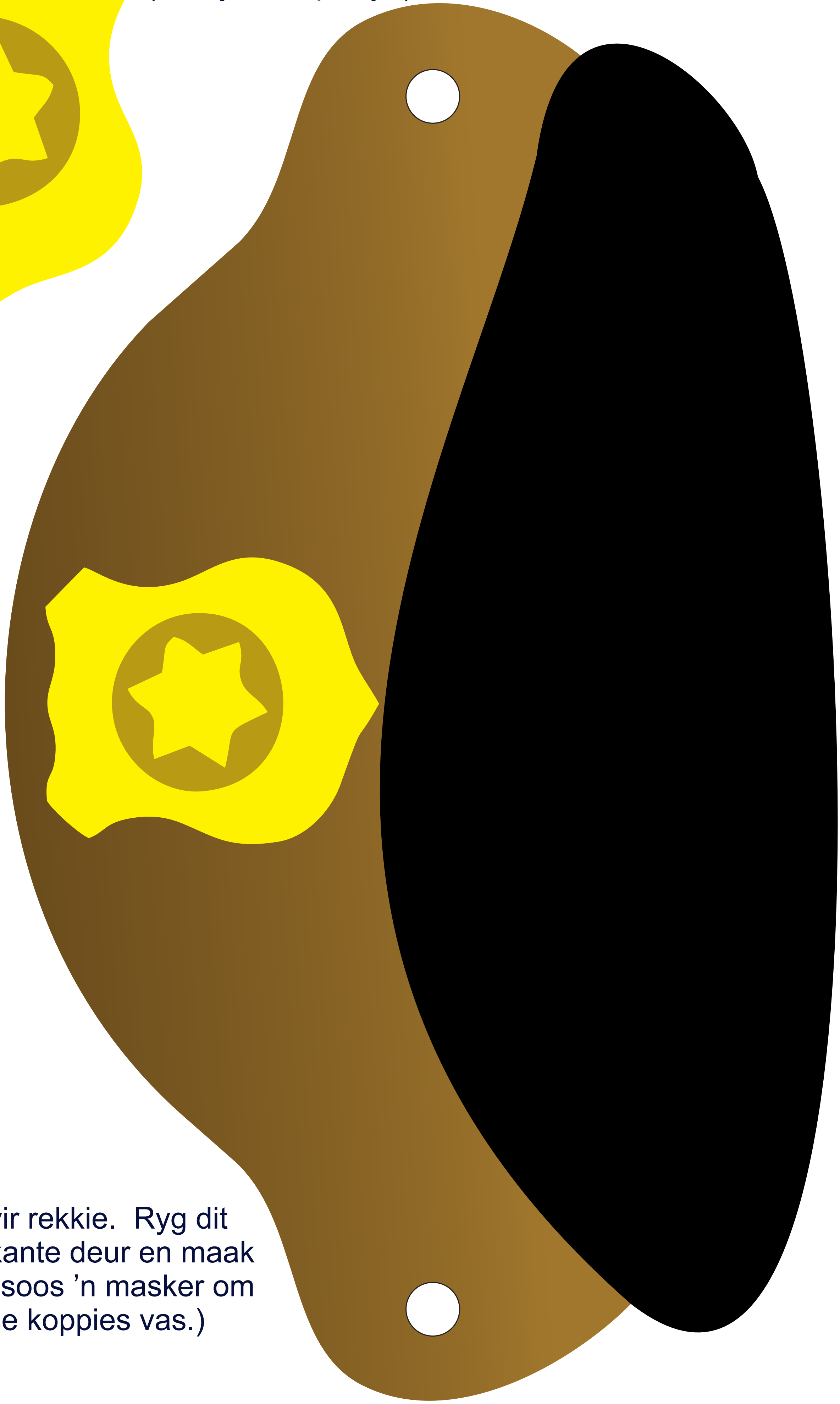
Laat maats weereens **die lyfie-praatjie luister wat onder "My Lyfie" as tema gedoen was**. Laat hulle vernaam die Lyfie-liedjie daarin sing en saam dramatiseer.

WATERVEILIGHEID

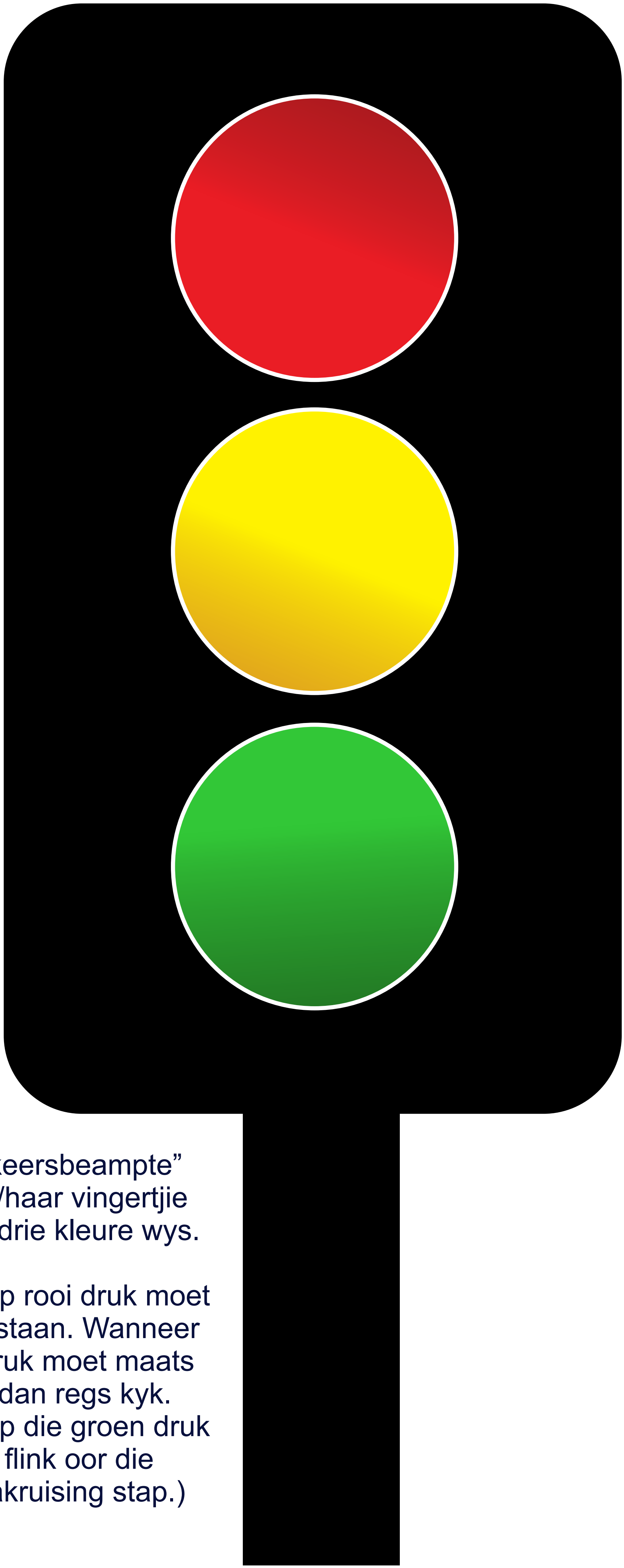
Ons mag nooit in die water sonder mamma of pappa wees nie. Wanneer ons swem (as ons nog nie kan swem nie) moet ons altyd ons vlerkies of dryfringetjies dra want dan kan ons dryf! *(Gooi sakkies **fyn plastiekrekkies in bakke water** voor maats. Dit dryf net soos dryfringe! Gee dan vir hulle knypapparate soos "tweezers" waarmee hulle die rekkies dan een-een uit die water moet haal.)*

Tematafels moet ERVAAR word...

(Gaatjie vir speldjie)



(Gaatjie vir rekkie. Ryg dit aan beide kante deur en maak die hoedjie soos 'n masker om maats se koppies vas.)



(Laat die “verkeersbeampte” telkens met sy/haar vingertjie op een van die drie kleure wys.

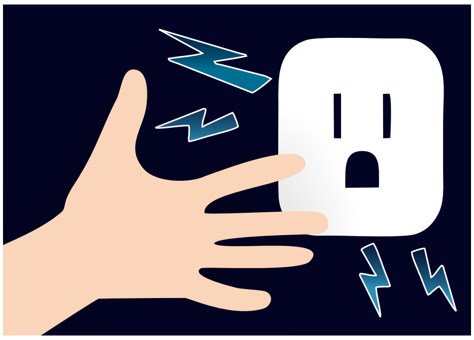
Wanneer hulle op rooi druk moet maats doodstil staan. Wanneer hulle op geel druk moet maats eers links en dan regs kyk. Wanneer hulle op die groen druk moet maats flink oor die geplakte zebrakruising stap.)

(Vlamme wat teen die muur geplak kan word. Maats moet dit dan met spuitkannetjies vol water “blus”.)

(Gaatjie vir rekkie. Ryg dit aan beide kante deur en maak die hoedjie soos 'n masker om maats se koppies vas.)

TEMA-ILLUSTRASIES *(Visuele persepsie)*

Dag 1 en 2



Ons mag nie ons vingers of voorwerpe in proppe druk nie. Ons kan skok.
Ons moet versigtig wees vir warm stowe, plate, panne en potte.
As ons daaraan raak kan ons brand.
Ons moenie baddens vol warm water tap nie. Die warm water kan ons brand.
Ons moenie baddens vol tap as mamma en pappa nie by ons is nie.
Ons kan vooroor in die water val. Dit is baie gevaarlik.

Dag 3 en 4

Ons mag nie sonder ons vlerkies by water speel nie.
Ons moet sonbrandroom dra sodat die son ons nie brand nie.

Dag 5 en 6

Ons moet nooit met vuur of vuurhoutjies speel nie.
Ons kan mense se huise en ander goed aan die brand steek.

TEMA-ILLUSTRASIES *(Visuele persepsie)*

Dag 7 en 8

Ons mag nooit in die straat speel nie. Karre kan ons dan dalk raakry.
Wanneer ons die pad wil oorsteek moet ons die zebrakruising gebruik.
Ons mag dan slegs die pad oorsteek as die robot rooi is vir die karre wat van voor af kom.

Dag 9 en 10

Ons mag nie lekkergoed en speelgoed by vreemdelinge vat nie.
Ons mag nie dat mense aan die dele van ons lyfies raak wat deur ons swemklere bedek word nie.

Tema-les

Huisveiligheid

DAG 1-2

Maatjies, hierdie week gesels ons oor *gevare*. Wanneer iemand of iets *gevaarlik* is kan dit ons seermaak of ons sleg laat voel. Mammas en pappas gee daarom vir ons *reëls* (goedjies wat ons moet of nie moet doen nie) wat ons moet volg om veilig van gevare te bly. Hierdie week gaan ons na van hierdie reëls kyk! Ons gaan eerste gesels oor watter gevare daar in ons huisies is en wat ons moet doen om ons lyfies veilig van hierdie gevare te hou.

Ons huisies hou ons warm en veilig maar daar is sommige plekke in ons huise waar ons baie seer kan kry as ons nie vir mamma en pappa luister nie. *Kragproppe* is byvoorbeeld baie gevaarlik! Daar is elektrisiteit in hulle. Dit kan ons lyfies *skok* en baie seer maak. Ons mag daarom nooit met kragproppe speel of ons vingertjies of ander goed daarin druk nie! Ons sal baie, baie seer kry!

Nog 'n plek in die huis waar ons versigtig moet wees is in die kombuis. Mammas kook vir ons heerlike kos op warm stowe in kombuise. Hulle gebruik panne en potte wat sommer baie warm op die stoof se plate word. Ons moet daarom nooit aan die warm plate, panne of potte vat nie. Ons kan baie seer brand en sal dalk hospitaal toe moet gaan.

Daar is ook mediese en chemiese stowwe soos Jik of swembadchloor in kombuise. Mamma en pappa sal vir julle wys wat gevaarlik is. Julle mag nooit bottels of houers in die kombuis oopmaak of selfs daaraan proe nie. Hierdie stowwe kan julle baie siek maak!

Ons moet ook versigtig wees in die badkamer. Ons moet nooit naby baddens vol water gaan as mamma of pappa nie by ons is nie. As ons vooroor in die bad in val en nie self reggop kan kom nie sal ons verdrink. As ons bad moet ons nie in die bad staan nie want ons kan gly en met ons koppe teen die kraan val. Ons moet ook nooit warm water intap as mamma of pappa nie by ons is nie want ons kan brand!

Kritiese denke

- Het julle mammas en pappas al met julle gesels oor gevare en veiligheid?
- Waar is daar oral gevare waarvoor ons versigtig moet wees?

Kinestetiese leer

Gooi 'n bak vol kookwater. Gebruik dan 'n termometer (een wat BLOU en ROOI wys) om die water se tempratuur te meet. Wys nou vir maatjies hoe die termometer rooi word en hoe warm die water dus is. Water kan baie warm word en ons baie seer brand! Ons moet daarom versigtig vir ketels, warm koffie ens. wees.

Woordeskatontwikkeling

Gevaar	Veilig	Skok	Plaat	Badkamer
Gevaarlik	Kragprop	Kombuis	Ketel	Gly
Reëls	Elektrisiteit	Stoof	Warm	Verdrink

Tema-les
Water-/buiteveiligheid
DAG 3-4

Gevare kom nie net *binne* in ons huisies voor nie maar kom ook buite ons huisies voor.

Swembaddens is baie pret! Ons kan heeldag in hulle swem en saam met mamma en pappa lag en speel, maar hulle kan ook baie gevaarlik wees. Swembaddens is baie diep en vol water. As ons nog nie kan swem nie en in hierdie diep swembaddens val sal ons lyfies diep, diep onder die water gaan (sink). Ons sal dan baie sukkel om weer bo die water te kom sodat ons lekker diep asem kan haal. Ons mag daarom nooit, ooit sonder mamma of pappa naby die swembad gaan nie.

Wanneer ons wel saam met mamma en pappa swem moet ons altyd ons vlerkies of dryfringetjies aanhê sodat ons heeltyd bo die water kan bly. Ons moet dan ook luister wat mamma en pappa vir ons sê. As hulle sê ons mag byvoorbeeld nie in die vlakkant induik nie, moet ons luister. Ons moet altyd onthou dat hulle sommer baie lief vir ons is en net nie wil hê dat ons moet seerkry nie. Dit is ook hoekom mammas vir ons sonbrandroom op ons lyfies smeer, al hou baie maats glad nie daarvan nie!

Die son kan baie warm skyn en wanneer ons ekker buite swem en speel kan ons partykeer sommer baie lank in die helder son wees. As ons nie sonroom aan ons lyfies het nie kan ons dan brand. Ons moet daarom nooit vir lank buite sonder sonbrandroom aan ons lyfies swem en speel nie. Ons kan ook hoede dra om ons gesigte teen die son te beskerm en as die son baie warm is kan ons selfs met hempies swem.

As ons saam met ander maatjies buite speel en swem mag ons hulle nooit in die swembad instamp of gooi nie, veral nie as hulle nie hulle vlerkies aanhet nie. Ons weet nie of hulle kan swem nie! Wat as hulle nie kan swem nie? Dit sal sommer baie sleg wees! Ons moet daarom eerder rustig en mooi saam met ons maatjies in die swembad speel.

Kritiese denke

- Wie van julle kan swem?
- Wie swem almal met vlerkies?
- Wie swem almal met dryfringetjies?

Kinestetiese leer

Tap 'n groot 'n bak vol water (dit kan die klas se watertafel ook wees). Blaas nou een vlerkie op. Laat maats sien en voel hoe die vlerkie vol lug word en wys dan vir hulle hoe dit op die water dryf. Die vlerkie dryf weens die baie lug daarbinne op die water! Wanneer ons ons vlerkies aanhet dryf ons op die water omdat die lug daarin ons bo die water hou.

Woordeskatontwikkeling

Swembad	Sink	Swem	Brand	Hoed(e)	Speel
Diep	Vlerkies	Vlak	Sonbrandroom	Hemp(ie)	Instamp
Vol	Dryfring(e)	Son	Smeer	Beskerm	Gooi

Maatjies, een van die heel gevaarlikste goed wat ons kry is *vuur.* Vuur is baie, baie warm en kan ons baie seer maak. As ons iets *aan die brand* steek begin ons 'n vuur. Vure het groot, warm vlamme wat baie vinnig al hoe meer word. Hierdie vlamme brand dan enige iets in hulle pad af en maak bolle en bolle rook wat ons vreeslik kan laat hoes en ons longetjies baie sleg kan laat voel. Ons mag daarom nooit met vuurhoutjies of vuur speel nie want ons kan onsself, ander mense en ook goed soos mense se huise aan die brand steek. Wanneer hulle huisies dan afbrand het hulle nêrens om te bly nie! Dit is vreeslik! Ons moet daarom eerder wegbly van vuur en warm vlamme af en dadelik vir mamma of pappa kom sê as iemand met vuur speel.

Nog iets wat ons nie moet doen nie is om aan warm vlamme te vat. Vlamme is baie warm en kan ons handjies brand. Wanneer pappa daarom byvoorbeeld vleis oor die vlamme braai moet ons nie aan die helder vlamme probeer vat nie. Ons sal brand!

As ons lyfies ooit aan die brand slaan moet ons (laat maats hierdie stappe saam met jou in die klas herhaal):

STOP!

Moenie rondhardloop nie.

VAL!

Val plat op die grond neer.

ROL!

Rol oor die grond todat jy ophou brand.

Wanneer daar 'n huis of iets anders aan die brand is, moet ons dadelik die brandweer laat kom. Die brandweermanne sal die vuur dan met hulle lang waterslang doodspuit of blus!

TEMA-LES

Vuurveiligheid

DAG 5-6

Kritiese denke

- Bly jy weg van vuur en vlamme af?
- Weet jy dalk watter kleure vlamme is?

Kinestetiese leer

Laat maats regop staan en dan per jou instruksie:

STOP!

Moenie rondhardloop nie.

VAL!

Val plat op die grond neer.

ROL!

Rol oor die grond todat jy ophou brand.

Laat maats dit fisies doen!

Woordeskatontwikkeling

Vuur	Warm	Rook	Long(e)	Rol	Brandslang
Vlamme	Brand	Rookbolle	Stop	Brandweer	Doodspuit
Vuurhoutjies	Afbrand	Hoes	Val	Brandweerman	Blus

TEMA-LES

Padveiligheid

DAG 7-8

Maats, nog ’n plek waar ons versigtig moet wees is in die pad. Paaie het sommer baie reëls (padreëls) wat ons moet onthou om veilig te bly. Hierdie week gaan ons oor so ’n paar van die belangrike reëls gesels.

<u>Reël 1:</u>

Ons mag nooit buite in die straat speel nie. Daar is karre wat op en af in die strate ry en ons raak kan ry as ons voor hulle inhardloop. Ons kan dan baie seer kry.

<u>Reël 2:</u>

Ons mag nie in die strate loop net waar ons wil nie. Die karre kan ons weereens raakry. Wanneer ons paaie wil kruis moet ons hulle oor zebrakruisings kruis. Zebrakruisings is wit strepies op die pad wat vir mense wys waar hulle oor die pad mag loop.

<u>Reël 3:</u>

Al loop ons oor zebrakruisings mag ons nie net loop *wanneer* ons wil nie. Ons mag net loop wanneer die robot se liggie *rooi* vir die karretjies is wat van voor af kom.

<u>Reël 4:</u>

Wanneer ons oor die pad wil stap kyk ons altyd:

LINKS
REGS
WEER LINKS

Slegs as daar geen karre aankom nie, steek ons dan die pad veilig oor.

Onthou hierdie reëls om veilig te bly op die besige paaie!

Kritiese denke

- Het jy al buite in die straat gespeel?
- Het jy al ooit oor ’n zebrakruising geloop?

Kinestetiese leer

Laat maats almal in ’n ry staan asof hulle oor ’n pad gaan stap. Gebruik dan ’n flitslig. Skuif om die beurt rooi, geel en groen plastiek voor die lig in. Maats moet dan op op die rooi lig vries en botstil staan. Hulle moet op die geel lig links, regs en dan weer links kyk. Op die groen liggie moet hulle oor die “pad” stap. Herhaal die oefening ’n paar keer. Doen dit al hoe vinniger en vinnger en probeer maats uitvang!

Woordeskatontwikkeling

Straat	Padreëls	Raakry	Kruis	Geel
Pad	Karre	Stamp	Robot	Groen
Reëls	Ry	Zebrakruising	Rooi	Links/Regs

TEMA-LES

Lyfieveiligheid

DAG 9-10

Maats, vandag gaan ons leer hoe om ons eie lyfies mooi op te pas! Daar is baie goeie mense in die wêreld maar sommiges (skelms) het nie mooi hartjies nie. Hulle wil ons dalk gaps of seermaak. Dit is hoekom ons:

- nie lekkers en speelgoed by vreemde mense mag vat nie,
- nie saam met vreemde mense in karre klim nie, en
- nie weg van mamma en pappa af loop saam met vreemde mense nie.

Dit is sommer baie belangrik dat ons dit onthou! Mollie Muis gaan nou vir ons nog belangrike lessies oor ons lyfies leer wat ons moet onthou.

LET OP:

Om vir maats te leer dat nie enige iemand aan hulle lyfies mag vat nie, kan 'n moeilike onderwerp wees om te bespreek. In samewerking met kundiges het Mollie Muis daarom 'n spesiale opname opgeneem wat hierdie onderwerp deur middel van spel en dans aanspreek. Gebruik dus weereens die veiligheidspraatjie wat onder "My Lyfie" gebruik is. Speel die opname en fasiliteer die spel in die klaskamer.

Kritiese denke

- Het jy al lekkergoed by vreemde mense gevat?
- Het jy al by vreemde mense in karre geklim?

Kinestetiese leer

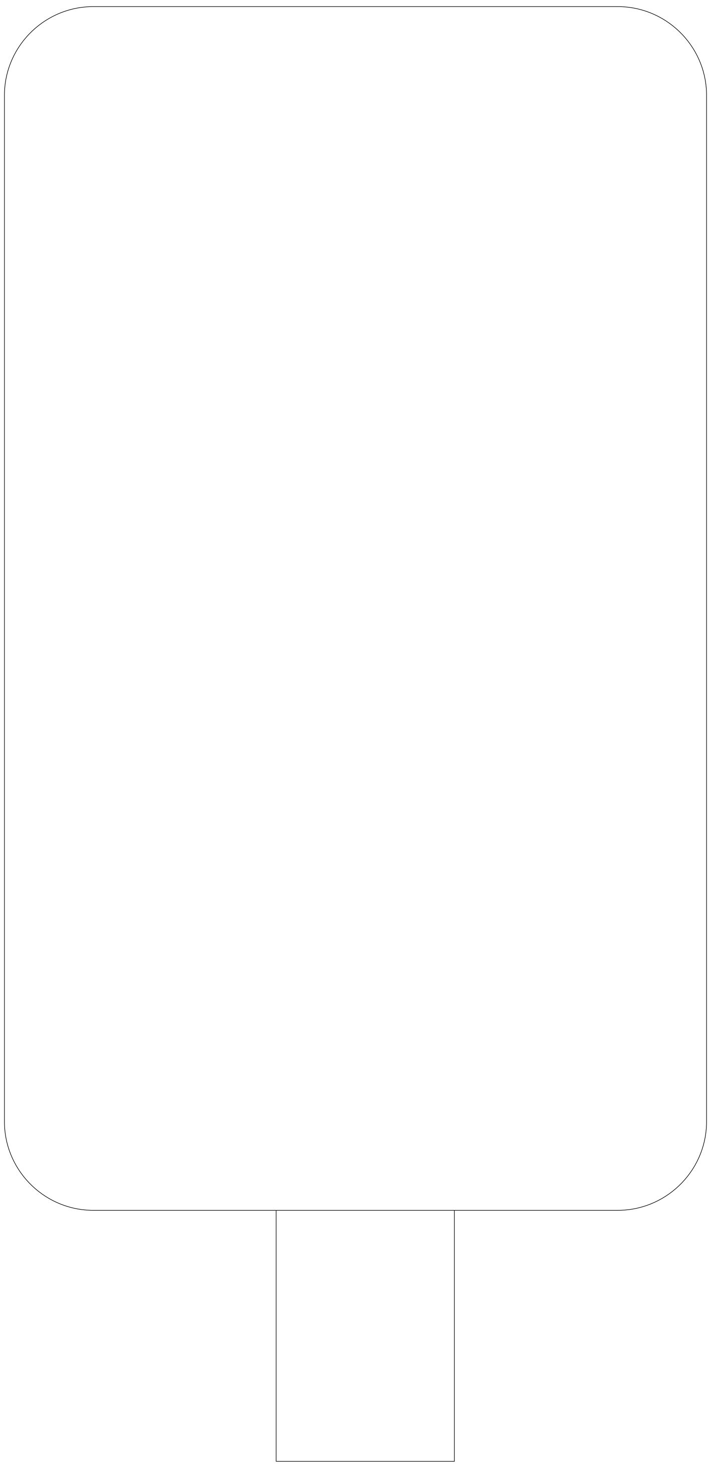
Ons speel "Mollie Muis sê" saam met Mollie! Ons sing en dans ook die lyfiekreet saam met Mollie Muis! Maak seker dat maats die boodskap verstaan.

Woordeskatontwikkeling

Lyfie(s)	Vreemdeling(e)	Seermaak	Wegloop	Swemklere
Oppas	Skelm(s)	Lekker(s)	Goeie geheim	Vat
Vreemde mense	Gaps	Speelgoed	Slegte geheim	Vertel

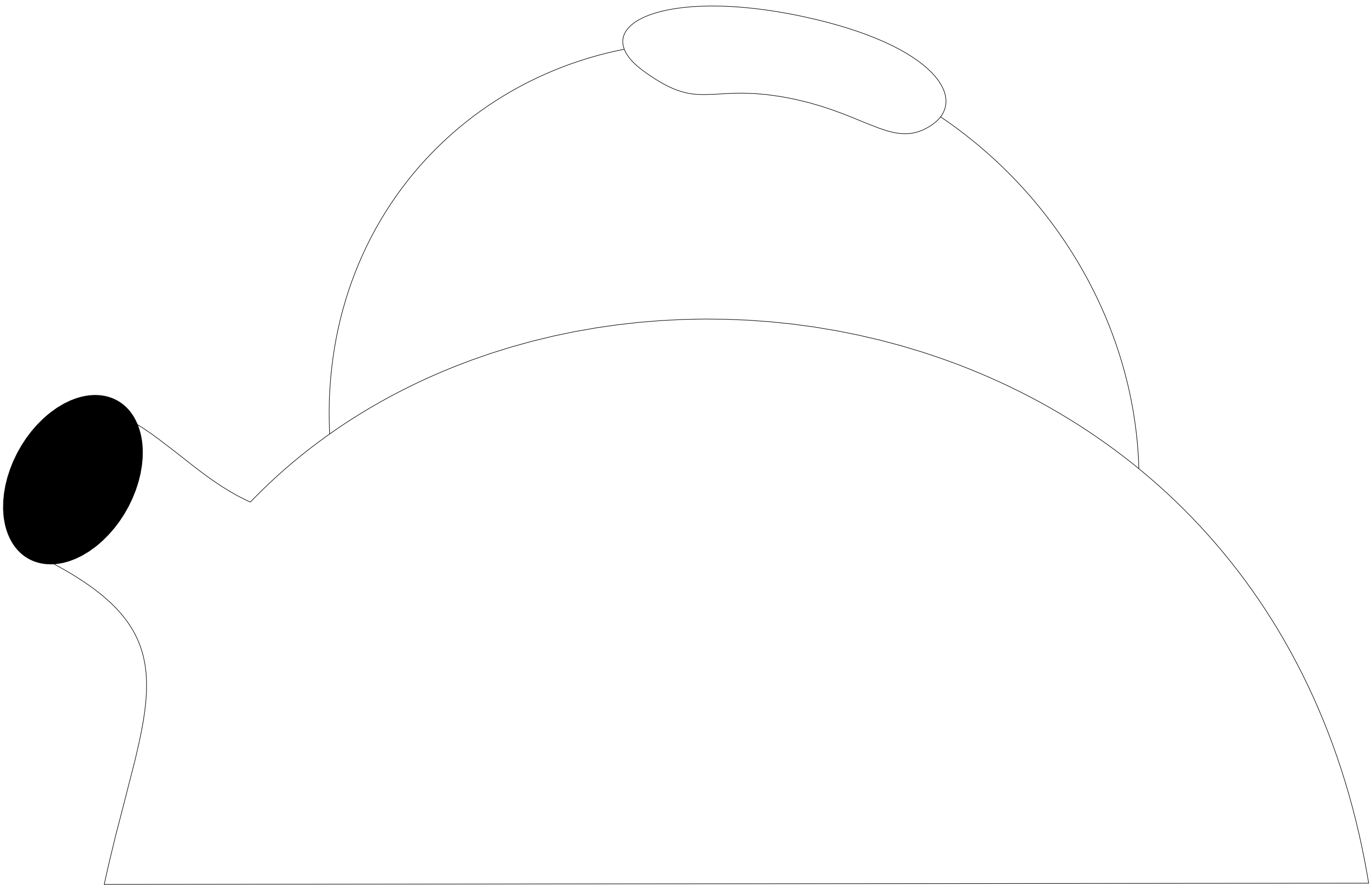
Verf/inkleur, manipuleer en plak

Gee vir maats elkeen 'n swart boksie of stuk harde karton. Laat maats die boks/karton dan swart verf. Gee volgende vir hulle melkdoppies (moet hulle nie alleen daarmee los nie) wat hulle rooi, geel en oranje kan verf. Help hulle dan om die doppies op die karton/boks te plak. Ons maak 'n robot! Alternatiewelik kan die onderstaande buitelyne van 'n robot geverf en vir die oefening gebruik word. Druk dit op karton en plak dit op roomysstokkies vas sodat maats in hulle hande vas kan hou.



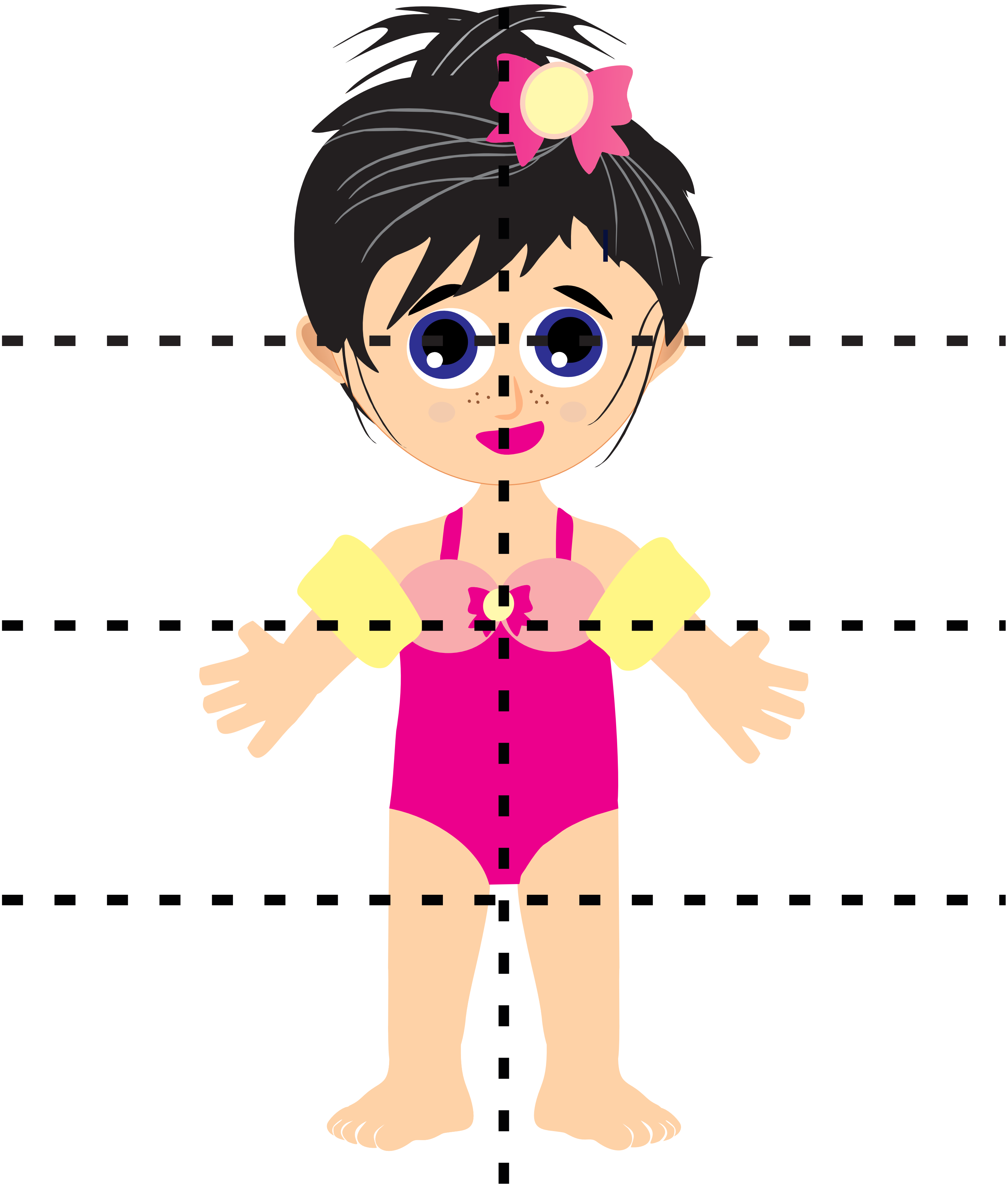
Inkleur/verf, manipuleer, druk en plak

Laat maats die onderstaande ketel inkleur/verf en versier. Gee dan vir hulle wol wat hulle self uit moet pluis en in rooi verfpoeier moet druk. Maats moet die wol dan as stoomwolkies bo hul fraai ketels plak om te wys dat dit warm is.



Ons pas!

Lamineer hierdie bladsy en en knip die blokke op die gestippelde lyne uit. Laat maats die dogtertjie dan weer bou.



Ons pas!

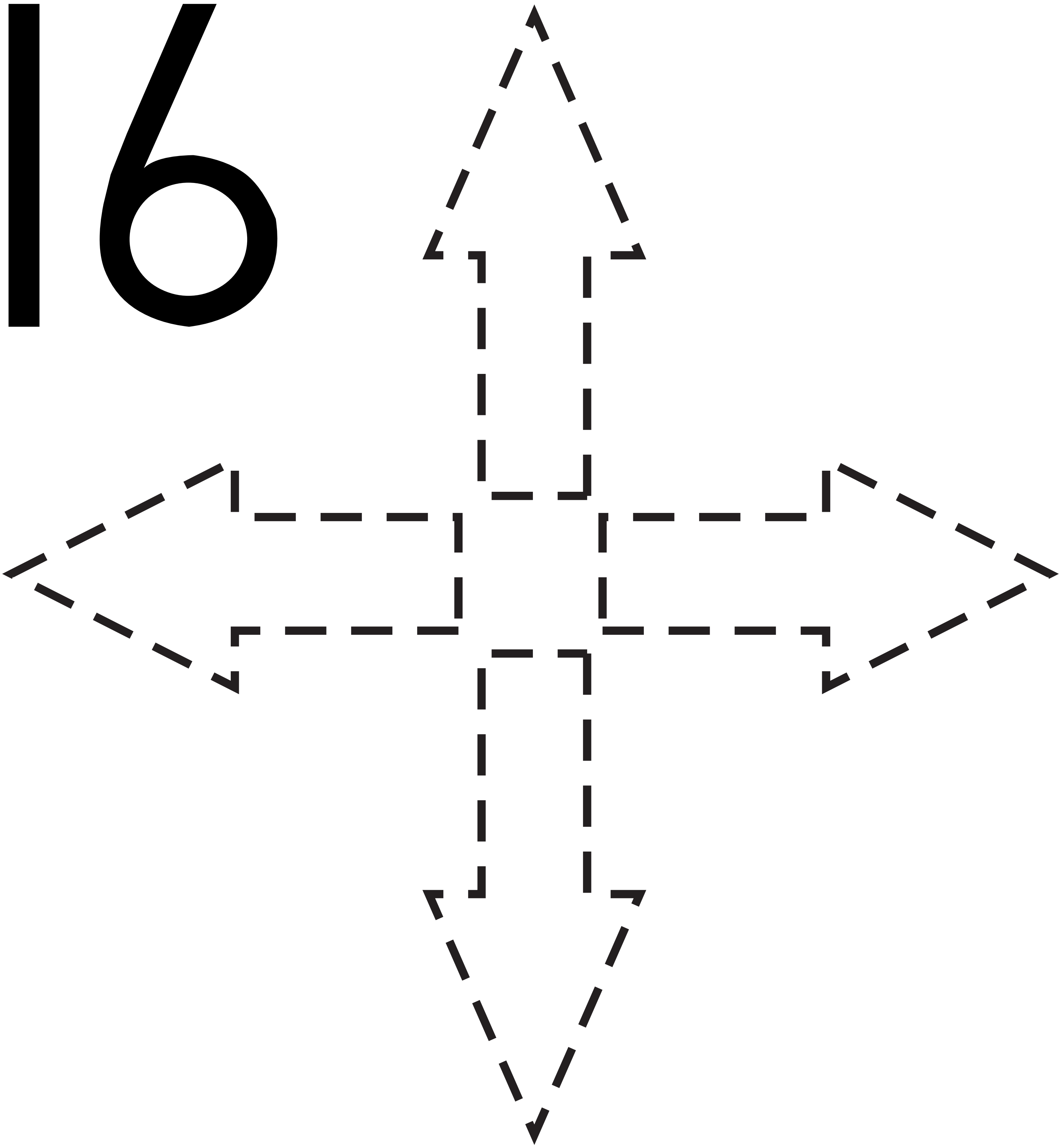
Lamineer hierdie bladsy en en knip die blokkies uit. Pak hulle deurmekaar voor maats uit. Maats moet nou die pare identifiseer en langsmekaar pak.

KLEIKAART
Aktiwiteit 5

Manipuleer en druk

Laat maats die buitelyne van die onderstaande pyle met klei nagaan. Laat hulle volgende die "16" ook met klei nagaan. Laat maats nou sestien balletjies uit klei maak en VIER balletjies op elke pyl pak. Kom ons tel nou die balletjies.

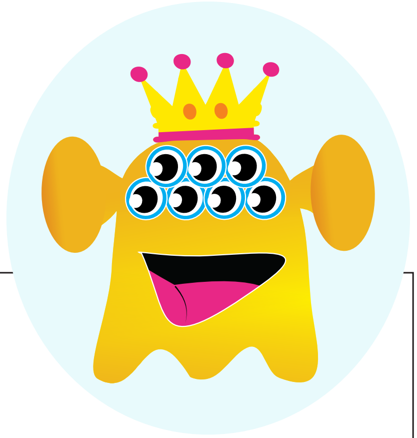
16



Teken en inkleur

Laat maats vir Koning Gabbelgoud teken.

Koning Gabbelgoud



KINETIKA

Benodighede

Tou
Bal

Hoepels
Boontjiesakkies

Opwarming

- Laat maats heen en weer hardloop. Herhaal 'n paar keer.
- Laat maats aan hulle tone raak en dan op na die hemel strek met hul arms. Herhaal.
- Laat maats sterspronge doen.

Bilaterale koördinasie - Bene en voete

- Plaas 'n stuk tou van ongeveer vier meter op die grond. Laat maats met hulle voete oorkruisend oor die tou loop of "zig zag".
- Plaas 'n groot bal voor elke maat. Maats moet die bal met hul regtervoet na links en met hul linkervoet na regs skop. Dit is belangrik om daarop te let dat kleuters hulle middellyne kruis.

Dinamiese Balans

- Laat maats platvoet oor 'n balanseerbalk loop.
- Laat maats hak-teen-toon oor die balanseerbalk loop.
- Laat maats met boontjiesakkies op hulle koppe oor die balanseerbalk loop terwyl hulle ogies toe is.
- Plaas klein items op die balk waaroor maats moet trap terwyl hulle oor die balk loop.

Lateraliteit: Middellynkruising van hande

- Laat maats effens uitmekaar in 'n ry sit. Gee vir die eerste maat 'n balletjie. Maats moet nou die bal telkens met hul regterhand by die maat aan hulle linkerkant vat en na die maat aan hul regterkant aangee.
- Wanneer die bal aan die einde van die ry kom, moet maats die bal weer met hul linkerhand na die maat aan hul regterkant aangee.
- Laat maats nou regop staan. Laat hulle met hul linkerhand aan hul regtervoet raak. Laat hulle dan met hulle regterhand aan hulle linkervoet raak.
- Maats moet moet dan ook aan hul teenoorgestelde oor, heup en skouer met hul onderskeie hande raak.

KINETIKA

Ritme

Speel vir maats enige van die vele Mollie Muis liedjies en vra hulle om op die ritme daarvan:

- hande te klap,
- voete te stamp, en
- drom te slaan op hul eie beentjies.

Afwarming

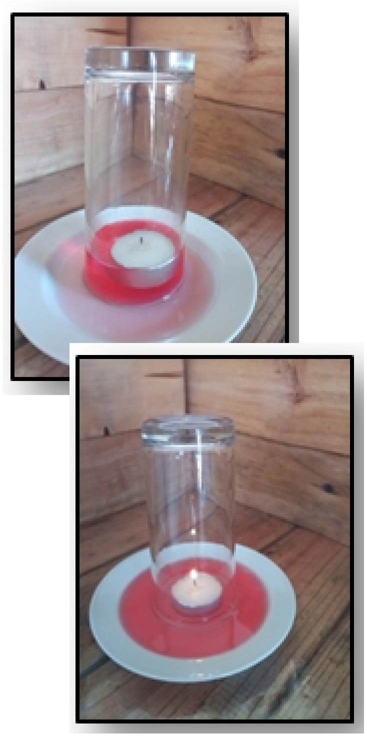
Laats maats op 'n gelyke oppervlakte lê met hul ogies toe. Laat hulle nou hulle arms en bene gelyktydig oop en toe maak om "engele in die sneeu" te vorm.

Gevare: Water en kerse is gevaarlik!

Wanneer die maats 'n kraan oopmaak val die water af na die grond toe. In hierdie eksperiment gaan ons 'n kers gebruik om water te laat opstyg. Verduidelik vir maats deurgaans die gevare van water en kerse.

Benodighede

- Dryf kers
- Vuurhoutjie
- 90 ml water
- Piering
- Voedselkleursel (opsioneel) – Mollie Muis het "gevaarlike" rooi gebruik
- Glas



Instruksies

1. Gooi die water in die piering.
2. Meng die kleursel in die water in.
3. Sit die kersie in die middel van die piering neer. LET OP: Maak seker die kers is nie onder water nie. Die water kan driekwart van die kers se hoogte opneem.
4. Steek die kers aan.
5. Plaas die glas bo-oor die kers en sit dit neer op die piering.
6. Die kers sal nou die lug in die glas verhit en dit sal uitsit. Die suurstof sal ook opgebruik word en die kersie sal doodgaan. Die lug sal dan krimp en afkoel.
7. Na die uitsetting en inkrimping plaasgevind het sal die glas die water uit die piering opsuig.
8. Die kers sal nou op die water dryf.

Wat het ons geleer?

In hierdie eksperiment leer die maats dat ons 'n vuur kan smoor deur suurstof weg te neem.