

## TEMA 4: FAMILIE

### TEMABESPREGING:

Lede van my gesin.

Respek vir my gesin.

Liefde vir my gesin.

Rolle in my gesin.

### RYMPIE/LIEDJIE:

Hy hou die hele wêreld in sy hand (x2),  
hy hou ons almal in sy hand.

Hy hou vir pappa en vir mamma in sy hand.

Hy hou vir oupa en vir ouma in sy hand.

Hy hou vir jou en my ook in sy hand. Hy hou ons **ÁLMAL** in sy hand!



**Kreukelneusies**  
kinderstimulering en ontwikkeling


MAANDAG: **HERSIEN ALLE KLEURE, VORMS, LIGGAAMSDELE, POSISIES & GETALLE WAT TOT NOU TOE BEHANDEL IS.**

			VOLTOOI:
KLEUR	Kleur flitskaart. Soek in vertrek.	Groen	
VORM	Vorm flitskaart.	Reghoek	
LIGGAAM	Wys op lyfie.	Nek, skouers, bors	
POSISIE	Posisie flitskaart. Fisies met lyfie teenoor stoel.	Voor	
GETAL	Nommer flitskaart.	4	

ONTWIKKELINGS AREA	AKTIWITEIT	VOLTOOI:
GROOTMOTORIES	Gebruik die <b>wikkel daai lyfie grootmotoriese kaart</b> . Voltooi soveel aktiwiteite deur die loop van die dag/week as wat julle wil. Merk af soos julle speel om deur die loop van tyd by alles uit te kom, maar onthou ook dat alles dikwels herhaal moet word. Dit is dus goed om 'n kaart te vat en te voltooi oor 'n tyd en dan weer 'n skoon kaart te druk sodat julle dit weer kan doen deur die verloop van die program. Maak seker julle spandeer regtig genoeg tyd aan <b>elke aksie</b> op 'n kaart en werk nie net haastig deur nie. Indien enige van die aktiwiteite vir die kleuter te moeilik is, gee genoeg hulp en leiding of los dit eers net uit. Hierdie is standaard kaarte vir ons 2-5jaar groep.	
LDA Insluitende: Fynmotories. Visuele perspsies. Ouditiewe persepsies. Taal & denke.	Gebruik die <b>patroon stokkie kaarte</b> en gee vir die kleuter gekleurde roomysstokkies of gekleurde repies papier waarmee hy/sy dan die vorm op die kaart mee moet herhaal. Hy/sy moet die vorm regs van die kaart herhaal.	



DINSDAG:

ONTWIKKELINGS AREA	AKTIWITEIT	VOLTOOI:
<p>KUNS/TEMA AKTIWITEIT</p> 	<p>Familieboom. Trek 'n handafdruk van elkeen in die gesin af op verskillende kleure papier en knip dit uit. Laat die kleuter dit dan op 'n karton plak waarop 'n boomstam geteken is wat hy/sy vooraf inkleur.</p>	
<p>WISKUNDE VAARDIGHEDE</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Laat die kleuter verskillende voorwerpe bv. kouse tel net tot by 4.</li><li>✓ Laat die kleuter tel eers tot by 10 en dan net tot by 'n sekere getal. Bv. Tel vir my net tot by 4. Hy/sy moet konsentreer om by die regte getal te stop en nie net aan te hou met die 'rympie' nie.</li><li>✓ Bespreek. 'n Hond het vier bene, 'n kar het vier wiele, 'n tafel het vier pote ens.</li><li>✓ Knip die <b>gesin kaartjies by tema hulpmiddels</b> uit. Laat die kleuter sy/haar gesinne 'uitpak.' Bv. my gesin het 'n pappa, mamma, sussie ek. Tel hoeveel lede is in die gesin. Hoeveel grootmense, kinders, vrouens, mans ens. Doen so klein bietjie optel en aftrek. Pak die mensfigure voor die kleuter uit en sê: 'kyk hier is jou gesin, maar nou gaan pappa werk toe, hoeveel bly by die huis? Of as sussie by 'n maatjie gaan speel, of ouma kom kuier hoeveel mense is ons nou in die huis ens.</li></ul>	

Kreukelneusies  
kinderstimulering en ontwikkeling


WOENSDAG:

ONTWIKKELINGS AREA	AKTIWITEIT	VOLTOOI:
WERKVELLE	(Bl. 2,3) Kleur op die bladsye net die kleur en vorm van hierdie week in. (Bl. 7) Kleur die vorm van die week in. (Bl. 16) Tema werkvel	
GROOTMOTORIES	Speel met die <b>wikkel daai lyfie grootmotoriese kaart</b> .	
LDA Insluitende: Fynmotories. Visuele persepsies. Ouditiewe persepsies. Taal & denke.	Speel met 'n sif en lepel en drie bakke om in te deel. Meng bone/pasta, sout en rys. Laat kleuters dit nou skei en verdeel tussen die drie bakke.	



**Kreukelneusies**  
kinderstimulering en ontwikkeling

DONDERDAG:

ONTWIKKELINGS AREA	AKTIWITEIT	VOLTOOI:
<p>KUNS/TEMA AKTIWITEIT</p> 	<p>Ons huis. Kleuter teken elkeen in die gesin se gesiggie. Help die kleuter om dan 'n huisie te maak met vensters waar julle elke gesiggie kan plak.</p>	
<p>WISKUNDE VAARDIGHEDE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laat kleuter verskillende voorwerpe bv. kouse tel net tot by 4.</li> <li>✓ Laat kleuter tel tot by 10. (Net opsê sonder voorwerpe.)</li> <li>✓ Bespreek. 'n Hond het vier bene, 'n kar het vier wiele, 'n tafel het vier pote ens.</li> <li>✓ Knip die <b>gesin kaartjies by tema hulpmiddels</b> uit. Laat die kleuter sy/haar gesinne 'uitpak.' Bv. my gesin het 'n pappa, mamma, sussie ek. Tel hoeveel lede is in die gesin. Hoeveel grootmense, kinders, vrouens, mans ens. Doen so klein bietjie optel en aftrek. Pak die mensfigure voor die kleuter uit en sê: 'kyk hier is jou gesin, maar nou gaan pappa werk toe, hoeveel bly by die huis? Of as sussie by 'n maatjie gaan speel, of ouma kom kuier hoeveel mense is ons nou in die huis ens.</li> </ul>	
<p>TEKENBOEK (Maak seker jy skryf die datum by elke skets om te sien hoe die kleuter vorder.)</p>	<p>Laat die kleuter 'n <b>VRYE SKETS</b> in sy/haar tekenboek teken net op die bladsy met die opskrif van hierdie week se tema. Moedig hom/haar aan om verskillende kleure te gebruik en iets rondom die tema van die week te <b>PROBEER</b> teken of die prent bo-aan die bladsy te probeer na teken. Hierdie is egter net 'n riglyn en sy/haar prentjie hoef glad nie presies so te lyk nie. Dit bly steeds 'n vrye skets so hy/sy kan self kies wat hulle wil teken.</p>	

VRYDAG: **HERSIEN ALLE KLEURE, VORMS, LIGGAAMSDELE, POSISIES & GETALLE WAT TOT NOU TOE BEHANDEL IS.**

			VOLTOOI:
KLEUR	Kleur flitskaart. Soek in vertrek.	Groen	
VORM	Vorm flitskaart.	Reghoek	
LIGGAAM	Wys op lyfie.	Nek, skouers, bors	
POSISIE	Posisie flitskaart. Fisies met lyfie teenoor stoel.	Voor	
GETAL	Nommer flitskaart.	4	

ONTWIKKELINGS AREA	AKTIWITEIT	VOLTOOI:
GROOTMOTORIES	Speel met die <b>wikkel daai lyfie grootmotoriese kaart.</b>	
LDA Insluitende: Fynmotories. Visuele perspsies. Ouditiewe persepsies. Taal & denke.	Gebruik die <b>patroon stokkie kaart</b> en gee vir die kleuter gekleurde roomysstokkies of gekleurde repies papier waarmee hy/sy dan die vorm op die kaart mee moet herhaal. Hy/sy moet die vorm regs van die kaart herhaal.	



**Kreukelneusies**  
kinderstimulering en ontwikkeling