Wordworks-dierekaarte

Name van diere (veeltalig)

Plaasdiere en troeteldiere

Engels	isiXhosa	Afrikaans	isiZulu
cat	ikati	kat	ikati
cow	inkomo	koei	inkomo
chicken/hen	inkukhu/ isikhukukazi	hoender	inkukhu/ isikhukukazi
goat	ibhokhwe	bok	imbuzi
dog	inja	hond	inja
horse	ihashe	perd	ihhashi
sheep	igusha	skaap	imvu
pig	ihagu	vark	ingulube
duck	idada	eend	idada

Wilde diere

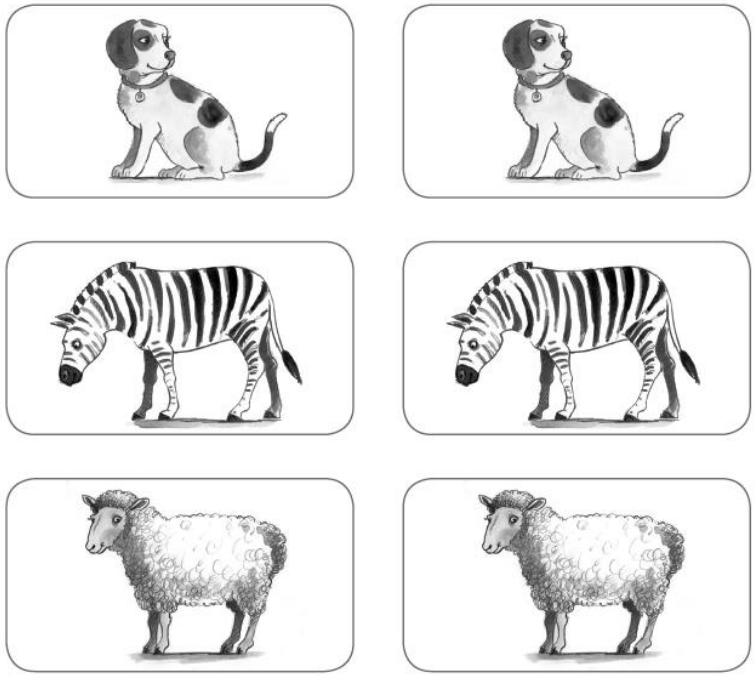
Engels	isiXhosa	Afrikaans	isiZulu
lion	ingonyama	leeu	ibhubesi
elephant	indlovu	olifant	indlovu
buck	inyamakazi	wildsbok	inyamazane
giraffe	indlulamthi	kameelperd	indlulamithi
zebra	irhwanqa	sebra	idube
hippopotamus	imvubu	seekoei	imvubu
rhinoceros	ubhejana	renoster	ubhejane
monkey	inkawu	aap	inkawu
crocodile	ukrebe/ ingwenya	krokodil	ingwenya

Sortering en passing

1. Gee vir die kinders ŉ stel kaarte en laat hulle dit in pare van bypassende diere sorteer.
2. Moedig die kinders aan om die name van die diere te sê terwyl hulle dit sorteer.

Wenke

Gesels oor die dierename in die kinders se huistaal en leer meer van name in ander tale. (Ons verskaf ŉ lys van die dierename in vier tale.)



Wordworks-dierekaarte

Enkel-dierekaarte

Babas en kleuters is mal daaroor om na prente te kyk van dinge wat hulle ken, soos diere. Gesels oor ŉ dierekaart en sê die naam van die dier waarna julle kyk.

Wenke

- Vra die kleuter om na iets in die prent te wys: "Waar is die hond se snoet?" of "Waar is die kat se stert?"
- Wys na ŉ dier en maak die klank na wat die dier maak, byvoorbeeld: "Hierdie koei sê Moe."
- Gesels oor die verskillende bewegings en aktiwiteite wat die dier kan doen, byvoorbeeld: "Die koei gee vir ons melk" of "Hierdie hen lê eiers".

Diereraaisels

Plaas ŉ paar kaarte met die regte kant na bo op die tafel. Die kinders moet raai watter dier jy beskryf. Begin met maklike raaisels, byvoorbeeld:
Ek dink aan ŉ dier. Dit is ŉ wilde dier. Dit eet gras en het swart en wit strepe. Wat is dit? (sebra)
of:
Ek dink aan ŉ dier. Dit is ŉ plaasdier. Dit eet gras en gee vir ons melk. Wat is dit? (koei).

Wenke

- Moedig die kinders aan om hulle eie raaisels op te maak namate hulle meer selfvertroue kry.
- Ondersteun en moedig hulle aan, eerder as om krities te wees.
- Probeer om ŉ kaart in jou hand te hou sonder om dit vir die kinders te wys. Sê die raaisel en kyk of hulle kan raai watter dier dit is.

Diereraaisels en letterklanke

Speel die speletjie net soos die diereraaisel-speletjie, maar sluit hierdie keer die klanke in waarmee die woorde begin, byvoorbeeld:
Ek dink aan ŉ plaasdier en dit begin met ŉ **/v/**. (Sê die klank van die letter.)
Wat is dit? (vark) of:
Ek dink aan ŉ wilde dier en dit begin met ŉ **/ɑ/**. *Wat is dit?* (apie)

Wenke

Moedig die kinders aan om hulle eie raaisels op te maak. Moenie vir hulle lag as hulle foute maak nie; hierdie is ŉ wonderlike leergeleentheid.

Geheuespeletjie

1. Begin met twee spelers en 12 kaarte – ses verskillende pare/bypassende kaarte.
2. Pak die kaarte onderstebo op die tafel uit.
3. Neem beurte om twee kaarte om te draai – julle moet pare soek. Die persoon wat twee bypassende kaarte omdraai (ŉ paar) en die diere benoem, hou die kaarte.
4. Hou aan speel totdat al die pare gevind is. Die doel is om soveel pare as moontlik te kry.

Wenke

- As jy twee kaarte omdraai en dit is nie ŉ paar nie, moet die kaarte op dieselfde plek neergesit word.
- Probeer altyd onthou waar jy die kaarte neergesit het – dit sal jou help om die pare in die volgende rondte te vind.
- Begin met net ŉ paar kaarte sodat die kinders dit kan regkry en selfvertroue kan kry.
- Moenie te veel oor wen en verloor bekommerd wees nie – die doel is om die speletjie te geniet.
- Let op veranderinge in die kinders se konsentrasievermoë.