

BYLAAG A

Eendag, lánk, lánk gelede...

‘n Werkboek

‘n Handleiding

‘n Musiek-CD

Eendag, lánk, lánk gelede ...

Lewensvaardighede

Begeleiding vir moeders met kleuters

'n Werkboek

Inhoudsopgawe

* Module 1 : Inleiding	M1.1 – M1.21
* Module 2 : Ontwikkeling	M2.1 – M2.46
* Module 3 : Fantasie	M3.1 – M3.54
* Module 4 : Kreatiwiteit	M4.1 – M4.77
* Module 5 : Evaluasie	M5.1 – M5.17
* Module 6 : Opvolg	M6.1 – M6.6

MODULE 1

I

N

L

E

I

D

I

N

G

Programrooster

Aanmeldingsplek :
 Sentrum vir Persoonsontwikkeling
 Opleidingslokaal
 Pentagon Gebou
 Nevenstraat 5
 Witbank

Aanmeldingstyd 9:00vm

SATERDAG 1

Module	Aktiwiteit	Bladsy	Tydsduur	Van	Tot
1	Inleiding	M1.1 – M1.21	120 min	09:00	11:00
	Pouse		30 min	11:00	11:30
2	Ontwikkeling	M2.1 – M2.46	150 min	11:30	14:00
	Middagete		30 min	14:00	14:30
3	Fantasie	M3.1 – M3.24	95 min	14:30	16:05
	Pouse		15 min	16:05	16:20
3	Fantasie	M3.25 – M3.54	85 min	16:20	17:45

SATERDAG 2

Module	Aktiwiteit	Bladsy	Tydsduur	Van	Tot
1,2,3	Terugvoer	M2.2, M3.2 & M4.2	30 min	09:00	09:30
	Pouse		30 min	09:30	10:00
4	Kreatiwiteit	M4.1 – M4.55	270 min	10:00	14:30
	Middagete		30 min	14:30	15:00
4	Kreatiwiteit	M4.56 – M4.77	60 min	15:00	16:00
	Pouse		30 min	16:00	16:30

SATERDAG 3

Module	Aktiwiteit	Bladsy	Tydsduur	Van	Tot
4	Terugvoer	M5.2	30 min	09:00	09:30
	Pouse		30 min	09:30	10:00
5	Evaluasie	M5.1 – M5.17	75 min	10:00	11:15
	Pouse		30 min	11:15	11:45

SATERDAG 4

Module	Aktiwiteit	Bladsy	Tydsduur	Van	Tot
5	Terugvoer	M6.2	30 min	09:00	09:30
	Pouse		30 min	09:30	10:00
6	Opvolg	M6.1 – M6.6	60 min	10:00	11:00
	Pouse		30 min	16:00	16:30

- * Jy is betrek, omdat jy jou kleuter se potensiaal wil ontwikkel.
- * Aangesien almal vrywillig ingewillig het om deel te neem, sal sekere riglyne vir die program uiteengesit word.

Funksionering

Ons gaan aandag skenk aan
jou huidige funksionering
en ontwikkelingstake

Terugvoer

Ons gaan deur middel van
evaluasies kyk in watter mate
kreatiwiteit verbeter het.

Doelwit

Ons gaan poog om kreatiwiteit
te verbeter deur middel van
fantasie.

Metode

Ons gaan 'n program, bestaande
uit ses modules, deurloop

Programuiteensetting

Module 1	Inleiding	Kennismaking Vraelyste Individuele aktiwiteite Kleingroepaktiwiteite Moeder- en kleuteraktiwiteite Vrae en bespreking	M1.1 – M1.21
Module 2	Ontwikkeling	Terugvoer : Module 1 Belangrike ontwikkelingstake van vroeë volwasseneheid. Belangrike ontwikkelingstake van die 5- en 6-jarige kleutertydperk. Individuele aktiwiteite Moeder- en kleuteraktiwiteite Vrae en bespreking	M2.1 – M2.46
Module 3	Fantasie	Terugvoer : Module 2 Wat is fantasie? Die waarde van fantasie Simboliek in fantasie Individuele aktiwiteite Grootgroepaktiwiteite Kleingroepaktiwiteite Moeder- en kleuteraktiwiteite	M3.1 – M3.54
Module 4	Kreatiwiteit	Terugvoer : Module 3 Wat is kreatiwiteit? Logiese probleemoplossing Vlotheid Oorspronklikheid Abstrakte denke Uitbouing Openheid Individuele aktiwiteite Grootgroepaktiwiteite Kleingroepaktiwiteite Moeder- en kleuteraktiwiteite	M4.1 – M4.77
Module 5	Evaluasie	Terugvoer : Module 4 Het ek iets geleer? Vraelyste	M5.1 – M5.17
Module 6	Opvolg	Terugvoer van totale program Opvolg	M6.1 – M6.6

Module 1

Doel

- * Om jousef aan die groep voor te stel.
- * Om jou te help om wyer te dink.

Werkswyse

- * Individuele aktiwiteite
- * Kleingroepaktiwiteite
- * Vraelys A
- * Moeder- en kleuteraktiwiteite

Terugvoer

- * Samevatting
- * Vrae en bespreking
- * Evaluasie

Individuele Aktiwiteit

Vraelys A

Voltooi Vraelys A (TTCT-A)

Afdeling 1 : 10 minute

Afdeling 2 : 10 minute

Afdeling 3 : 10 minute

Individuele Aktiwiteit

Gestel jy sou in die diereryk lewe, met watter dier sou jy jouself vereenselwig?

Dier

.....

Rede vir jou keuse

.....

.....

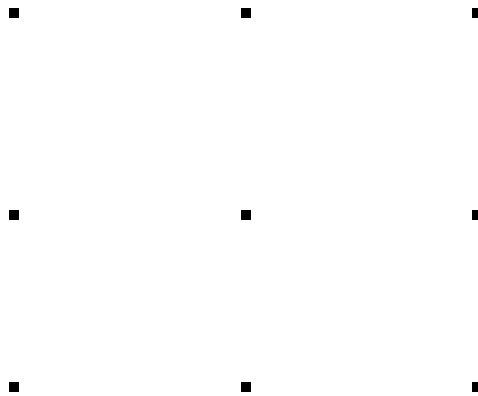
.....

Stel jouself deur middel van bogenoemde aktiwiteite aan die res van die groep voor. (Dra dus jou antwoorde op bogenoemde vrae aan die groep oor).

Individuele Aktiwiteit

Ons is dikwels vasgevang in 'n vaste denkpatroon en hierdie oefening poog om jou te help om wyer te dink.

Deur met 4 reguit lyne te loop moet die miervreter elke ■ (mier) opeet. Elke ■ moet met een ander ■ verbind word.



Gebruik 'n potlood vir hierdie oefening. Jy mag nie jou potlood oplig tydens hierdie proses nie.

Samevatting

Wat weet jy tot dusver?

- * Wat die doel van die program is.
- * Hoe die program uiteengesit is.
- * Wie die ander groeplede is.
- * Al voorafgaande aktiwiteite is daarop gerig dat groeplede mekaar beter kan leer ken.

TUISOPDRAGTE :

MOEDER- EN KLEUTERAKTIVITEITE

MODULE 1

Vra die volgende aan jou kleuter

- A. As jy enige dier op aarde kon wees, watter dier sal dit wees en hoekom? Skryf jou kind se respons neer.

Dier

.....

Hoekom?.....

.....

- B. As jy aan mamma dink, watter dier kan mamma wees en hoekom? (Skryf weer jou kind se respons neer).

Dier

.....

Hoekom?.....

.....

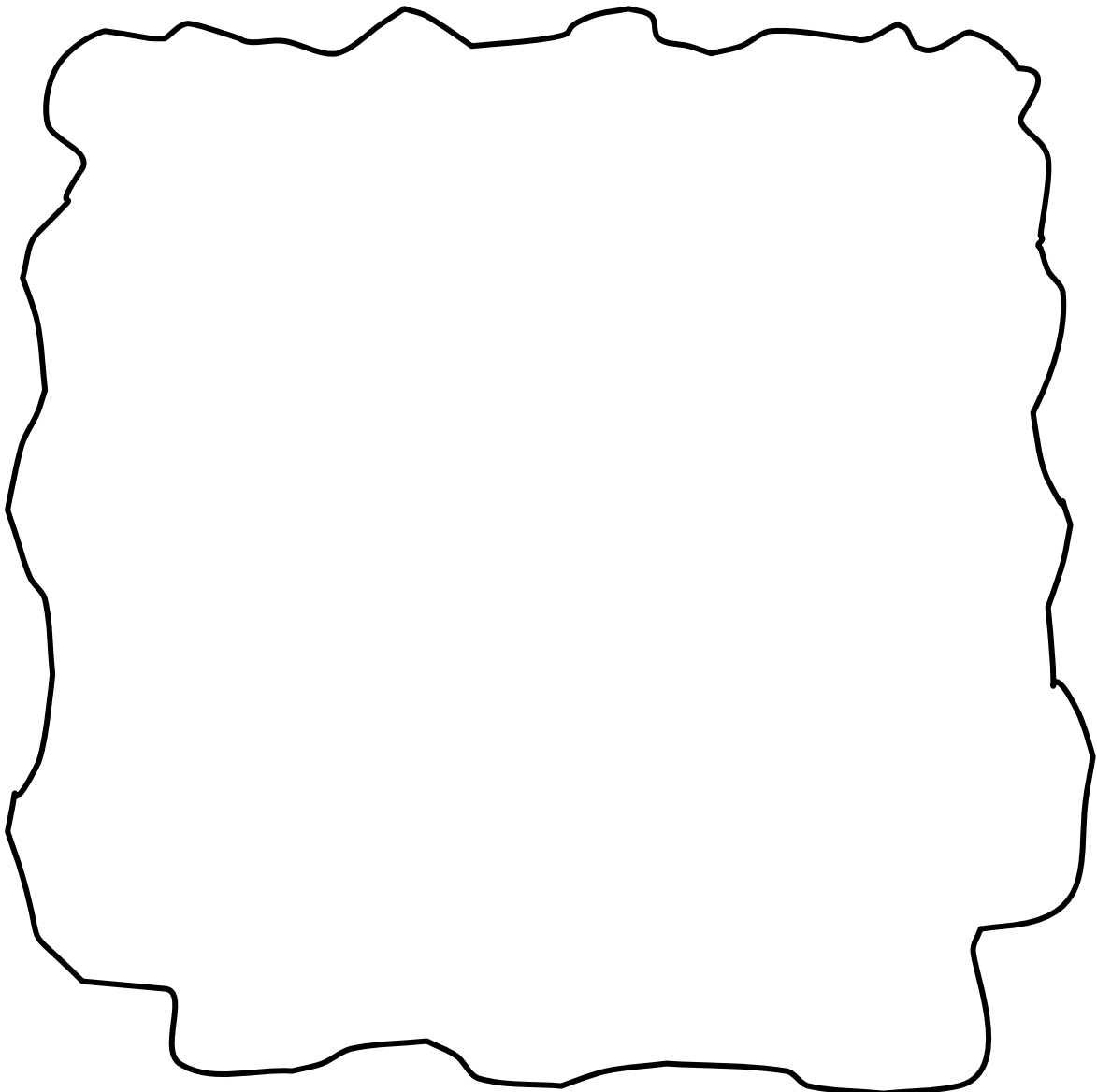
Om oop denke te stimuleer

Dit is nodig om die grense van realiteit af te breek, aangesien fantasie en kreatiwiteit deur rigiede grense geknel word.

Gebruik nou twee vetkryte van verskillende kleure. Jou kind begin deur 'n lyn te trek met sy/haar kleur vetkryt, jy trek die volgende lyn met jou vetkryt. So hou julle aan totdat 'n voorwerp voltooi is. Gesels oor dit wat julle geskep het.

Teken julle figuur in die onderstaande spasie en sê wat julle geteken het.

Wat het julle geteken?



OOP DENKE

Dit is nodig om 'n brug tussen fantasie en kreatiwiteit te bou.

Gesinsalbum

Plak saam 'n foto van elke gesinslid se gesig. Moeder en kleuter teken die lywe van enige fantasie-karakter by. Bring dit saam na die volgende sessie.

OOP DENKE

VIR DIE KLEUTER

Ten einde 'n leefwyse te kweek wat fantasie en kreatiwiteit verbreed, moet kleuters en ouers kan waag.

OPDRAG AAN JOU KLEUTER :

Maak nou 'n verf-afdruk van Pa se hand en laat Ma hierdie bladsy soen, sodat die lipstiffie 'n afdruk maak.

ROETINE

Deur die realistiese, alledaagse aktiwiteite na te gaan, besef ouers en kleuters hoe vasgevang hulle kan raak in daaglikse roetine. Ten einde dit uit te beeld moet die kleuter 'n skets teken van die hele gesin, waar elkeen besig is met iets waarvan hy/sy baie hou. Gesels met jou kind oor dit wat hy/sy geteken het.

Vrae en bespreking

PROGRAMMEVALUERING**INHOUD VAN MODULE EEN**

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Bruikbaar	Onbruikbaar
Toepaslik	Ontoepaslik
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Bekend	Onbekend
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Georden	Ongeorden
Te veel inligting	Te min inligting
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

AANBIEDING VAN MODULE EEN

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Eenvoudig	Ingewikkeld
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Effektief	Oneffektief
Doelgerig	Nie-doelgerig
Insiggewend	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TOEPASSINGSWAARDE VAN MODULE EEN

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MODULE 2

Terugvoer oor Module 1

1. Terugvoer oor moeder-kleuteraktiwiteite
2. Vrae

Ontwikkeling

Module 2

Doel

- * Om die waarde van ontwikkeling te beseft deur te let op die ontwikkelingstake van die moeder en kleuter.
- * Om die moeder te help om wyer te dink.

Werkswyse

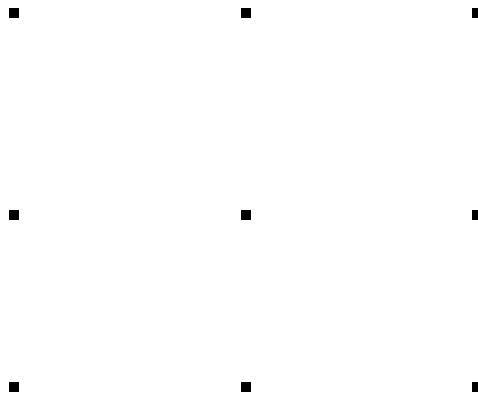
- * Voorstudiemateriaal
- * Individuele aktiwiteite
- * Grootgroepaktiwiteite
- * Transparante
- * Moeder- en kleuteraktiwiteite

Terugvoer

- * Terugvoer oor die vorige module
- * Kontrole
- * Samevatting
- * Vrae en bespreking
- * Evaluasie

Individuele Aktiwiteit

Wye perspektief



Deur met **3** reguit lyne te loop kan die miervreter elke ■ (mier) eet.

Voltooi asseblief. Elke ■ moet met 'n ander ■ verbind word.

Die doel van hierdie oefening is om jou te help om verby die grense van realiteit te dink. (Jy mag nie jou potlood oplik tydens hierdie proses nie).

Grootgroepaktiwiteit

Wye perspektief

Beplan wat julle as 'n groep kabouters alles sal saamneem vir 'n reis deur 'n woud. Motiveer telkens die keuse.

A.

.....

B.

.....

C.

.....

D.

.....

E.

.....



ONTWIKKELINGSTAKE

Ontwikkelingstake

Ontwikkelingstake

Ontwikkelingstake

Ontwikkelingstake

Ontwikkelingstake word tydens verskillende ontwikkelingsfases aangeleer, sodat die take wat die lewe van jou vereis, bemeester kan word.

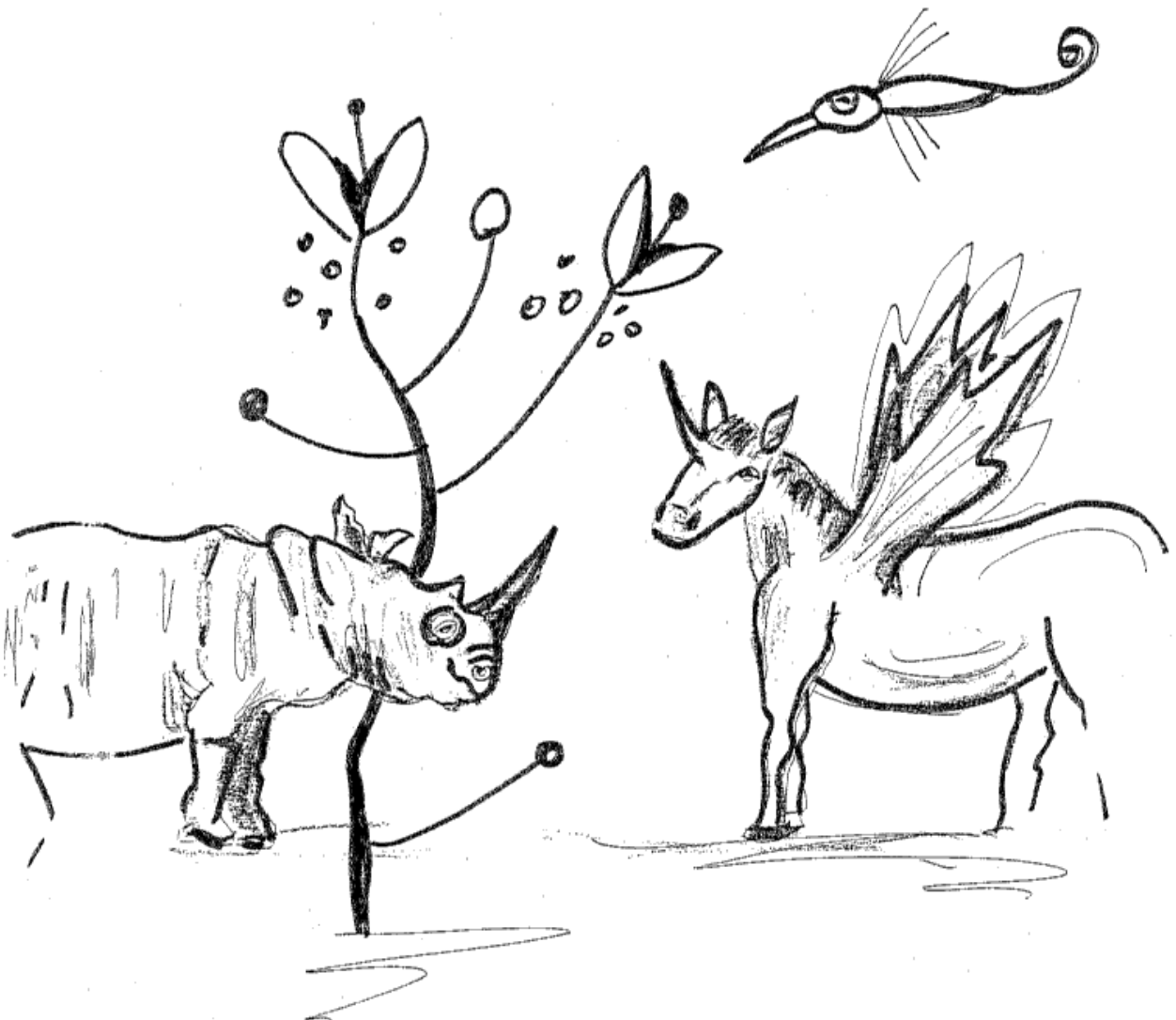
Die volgende take is tydens jong volwassenheid (20 jaar tot 40 jaar) belangrik :

1. Die keuse van en aanpassing by 'n lewensmaat.
2. Die inskakeling by 'n beroeps- en sosiale lewe.
3. Die begin van 'n gesin.
4. Die opvoeding van die kinders.

1. Die keuse van en aanpassing by 'n lewensmaat.

Tydens jong volwassenheid is bogenoemde 'n kardinale taak en verg dikwels kreatiwiteit.

Baie vroue se keuses van huweliksmaats berus op die sprokies-idee van 'n prins op 'n wit perd.



2. Die inskakeling by 'n beroeps- en sosiale lewe.

Van 'n jong volwassene word verwag om op verskeie terreine te funksioneer, bv. :

- * werk
- * huistake
- * ouerskap
- * sosiale lewe

Ten einde in al bogenoemde effektief te wees, moet met kreatiewe oplossings vorendag gekom word.

Vir baie moeders is dit 'n baie realistiese fase, waar enige mites oor ouerskap, die werk, sosiale lewe en die gesin, vinnig die nek ingeslaan word.



3. Die begin van 'n gesin.

Hierdie ontwikkelingstaak berus op die verantwoordelikheid van beide ouers.

Ouers staan telkemale onseker oor wat hulle te doen staan. Wanneer met 'n gesin begin word, word verskeie eise aan die moeder gestel.

Baie moeders is nie altyd voorbereid op die fisieke, emosionele en sielkundige eise wat moederskap van hulle vra nie.



4. Die opvoeding van die kinders.

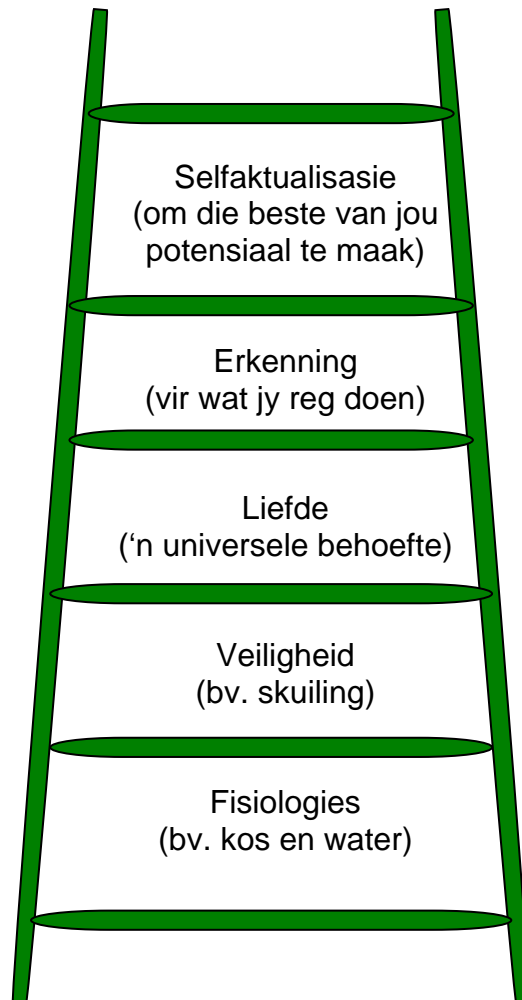
Weens die toenemende eise wat aan ouerskap gestel word, is dit belangrik dat ouers kreatiewe oplossings vir probleme vind.

Deur die fantasiewêreld te stimuleer kan lewenslesse aan die kleuter geleer word.

Al die eise bring mee dat moeders dikwels twyfel oor waarheen hulle met hulle lewens op pad is.



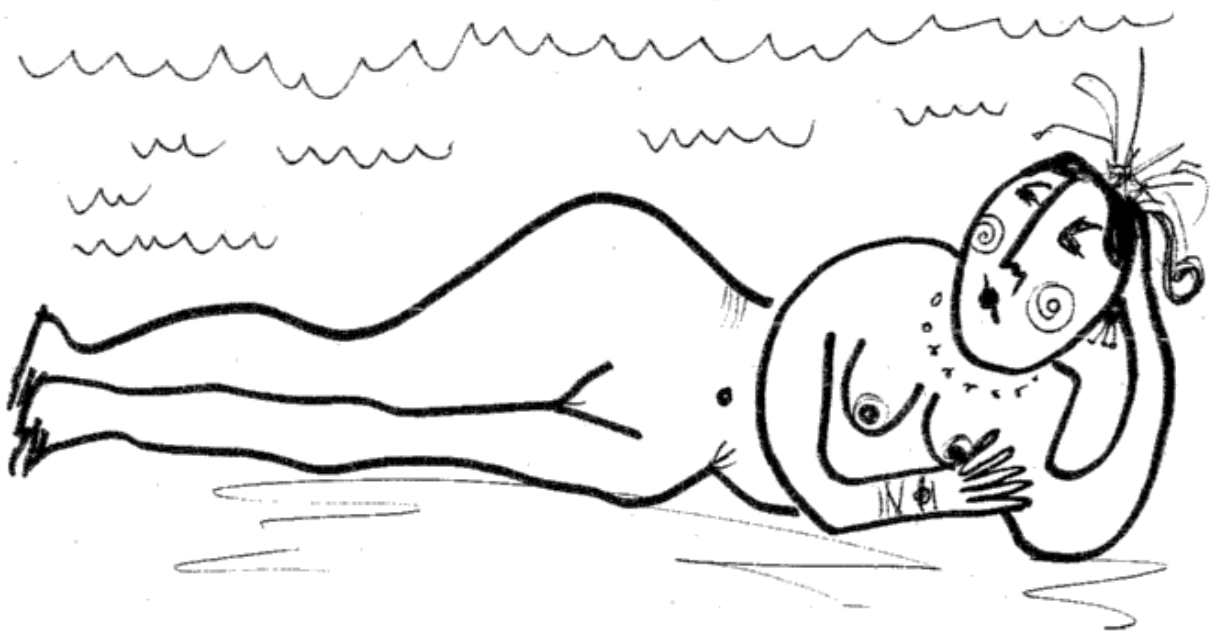
Waarheen is ek op pad?



Dit is egter belangrik om te beseft dat die laer behoeftes eers bevredig moet word. Vorige behoeftes (soos die fisiologiese, veiligheids-, liefdes- en erkenningsbehoefte) moet eers doeltreffend bevredig word, voordat selfaktualisasie bereik kan word.

Die uiteindelijke doel is om tydens hierdie lewensfase selfaktualisasie te bereik en só die beste te maak van jou omstandighede.

BLAASKANS



Wie is my kleuter?

Individuele Aktiwiteit

Die onderstaande is 'n towerwoud. Teken jousef en jou kleuter waar julle besig is om 'n aktiwiteit saam te doen, om sodoende julle verhouding uit te beeld.

Individuele Aktiwiteit

My kleuter

A. Stel jou kleuter voor aan die groep deur middel van enige karakter in enige sprokie. Jou kleuter moet dus die hoofkarakter in enige sprokie wees. Bv. My kleuter klouter altyd en daarom vereenselwig ek hom met “Jan” van “Jan en die boontjierank”.

(Jy mag ook jou eie karakter in jou eie unieke storie skeep.)

Sprokie.....
.....
.....
.....
.....

Karakter.....
.....
.....
.....
.....

B. Motiveer bogenoemde

.....
.....
.....
.....
.....

Ontwikkelingstake van die kleuter

Die lewe vereis oplossings en spesifieke vaardighede tydens sekere fases.

Die volgende ontwikkelingstake is belangrik tydens die 5- en 6-jarige kleuterfase :

1. Die ontwikkeling van selfstandigheid.
2. Die bemeestering van vaardighede wat verband hou met speletjies.
3. Taalgebruik.
4. Die aanleer van reg en verkeerd.
5. Die aanleer van die vermoë om met maats klaar te kom.
6. Die ontdekking van geslagsverskille.

1. Die ontwikkeling van selfstandigheid.

Tydens hierdie fase ontwikkel kinders onafhanklikheid deur aktiwiteite op hulle eie, unieke manier te doen.

Deur die kleuter toe te laat om die lewe op sy/haar manier te ontdek, word kreatiwiteit aangemoedig.

Kreatiwiteit en fantasie speel 'n belangrike rol tydens hierdie fase wanneer 'n kleuter minder afhanklik van die ouers raak.



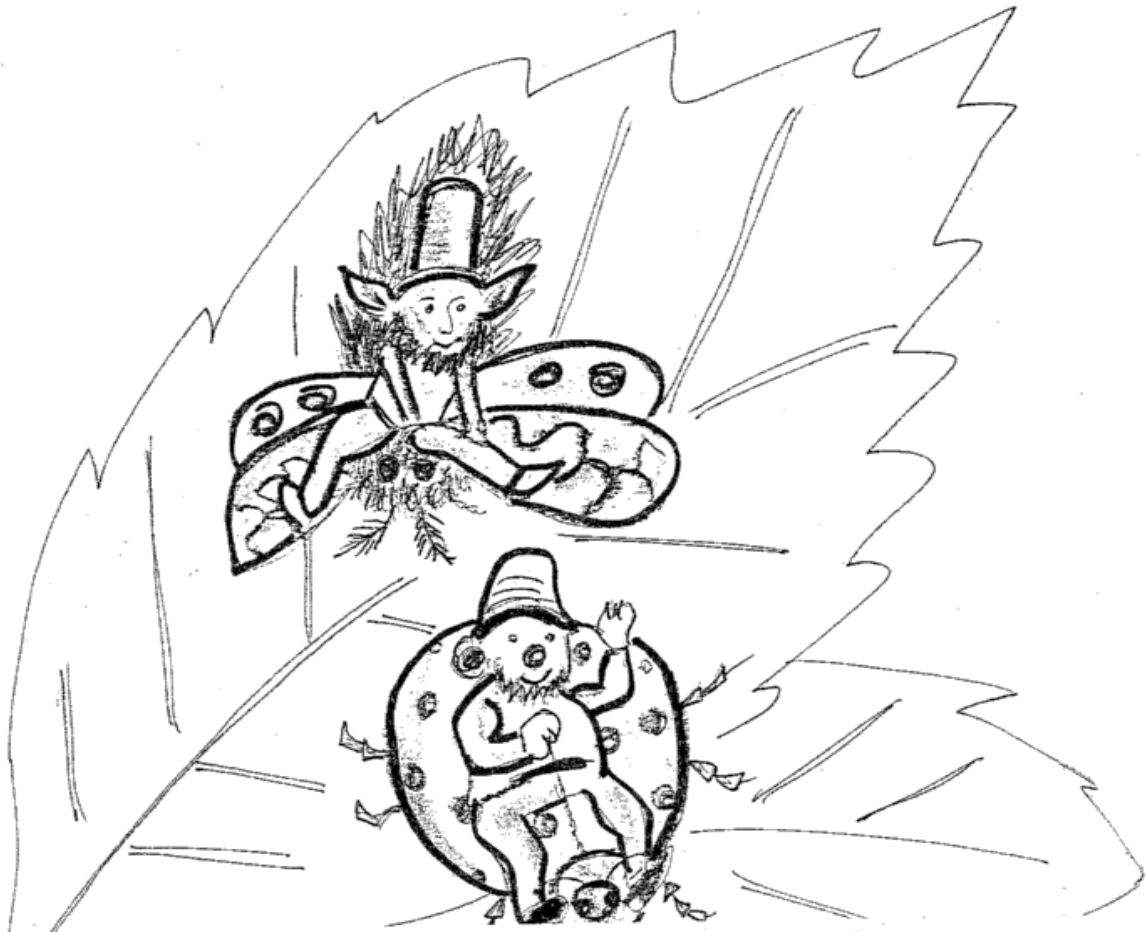
2. Die bemeestering van vaardighede wat verband hou met speletjies.

Deur fantasie in speletjies, ontdek die kleuter sy/haar emosionele leefwêreld.

Deur kreatiwiteit word vaardighede beproef en nuwe speletjies ontwikkel.

Kinders se spel sluit die volgende in :

- * Fantasienspel : Dit sluit verbeeldingspeletjies in, bv. "Kyk, ek is 'n prinses!"
- * Animisme : Hierdeur gee die kleuter lewe aan nie-lewende objekte of diere, bv. dat 'n klip kwaad of 'n pop hartseer kan wees.
- * Fantasienvriende : Denkbeeldige maats is 'n gesonde wyse waarop 'n kleuter simboliese fantasiespel uitdruk.
- * Dagdrome : Kinders se spel en fantasiewêreld sluit dagdrome in. Hierdie dagdrome mag denkbeeldige maats insluit.



3. Taalgebruik.

Deur taal kan 'n kleuter hom-/haarself verstaanbaar uitdruk.

Humor is 'n belangrike faset van 'n kind se taal (Byvoorbeeld : “Keer jou vader en jou moeder”, in plaas van “Eer jou vader en jou moeder”).

Deur die bemeestering en gebruik van taal kan die kleuter se leefwêreld uitgebrei word, deurdat hy/sy stories beter kan verstaan.



4. Die aanleer van reg en verkeerd.

Ouers dra dikwels hul eie, asook samelewingsverwagtinge aan die kleuter oor.

Indien ouers hulle kleuters té realisties grootmaak, word die kleuter se fantasiewêreld misken. Die gevaar bestaan egter ook indien ouers net fantasie stimuleer en kinders voortdurend in 'n fantasiewêreld leef.

'n Goeie balans moet tussen realiteit en fantasie gehandhaaf word.

Deur te beperkend (streng) op te tree, word kreatiwiteit ook geïnhibeer.



5. Die aanleer van die vermoë om met maats klaar te kom.

Kinders leer deur te speel.

Deur spel leer die kleuter om:

- * ander kreatiewe kleuters na te boots,
- * sy/haar eie lewenswêreld te verbreed en
- * sy/haar fantasie uit te leef.



6. Die ontdekking van geslagsverskille.

Leer aan die kleuter gesonde seksuele ontwikkeling, deur dit

- * eerlik, gemaklik en kreatief oor te dra

Byvoorbeeld : 'n sperm wat 'n eierselletjie soen.



Vrae en bespreking

Kontrole

Individuele Aktiwiteit

Die doel van hierdie oefening is om vas te stel of jy die vorige inligting verstaan het. Blaai terug en vergewis jouself van die antwoorde, indien jy onseker is.

A. Ten einde wyd te dink oor die lewe, is dit dikwels nodig om *binne/buite* die grense van die gewone te beweeg (omkring die regte antwoord).

B. Ouers leer sekere take aan tydens die verskillende ontwikkelingsfases.

C. Die volgende take is tydens vroeë volwassenheid belangrik :

- *
- *
- *
- *

Kontrole

Grootgroepaktiwiteit

A. Die ontwikkelingstake wat 'n 5- en 6-jarige kleuter moet bemeester, sluit die volgende in (Blaai terug, indien onseker) :

- *
- *
- *
- *
- *
- *

B. Tydens spel is van kardinaal belang.

C. Ouers ontken fantasie deur dikwels te op te tree.

D. Animisme beteken

E. Fantasienvriende dui op maats.

Samevatting

Wat weet jy tot dusver?

	Self	Gesin	Beroep	Gemeenskap
ONTWIKKELINGS-TAKE VAN VROEË VOLWASSENHEID	<ul style="list-style-type: none"> * Keuse van en aanpassing by 'n lewensmaat 	<ul style="list-style-type: none"> * Keuse om met 'n gesin te begin * Opvoeding * Stimulasie van fantasie en kreatiwiteit 	<ul style="list-style-type: none"> * Inskakeling by 'n beroeps-lewe 	<ul style="list-style-type: none"> * Inskakeling by sosiale groepe
ONTWIKKELINGS-TAKE VAN DIE 5- EN 6-JARIGE KLEUTER	<ul style="list-style-type: none"> * Ontwikkeling van selfstandigheid * Bemeestering van vaardighede vir speletjies * Gebruik van taal * Ontdekking van geslags-verskille * Ontwikkeling van fantasie * Ontwikkeling van kreatiwiteit 	<ul style="list-style-type: none"> * Aanleer van vaardighede om met andere klaar te kom * Uitleef van fantasie en kreatiwiteit 		<ul style="list-style-type: none"> * Aanleer van 'n gewete (reg/verkeerd)

TUISOPDRAGTE :

MOEDER- EN KLEUTERAKTIVITEITE

MODULE 2

Moeder-kleuteraktiwiteite

Module 2

Vra die volgende vrae aan jou kleuter en skryf telkens die respons neer :

A. As jy enigiemand kon wees in 'n storie, wie sal dit wees en hoekom?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Verduidelik wie ma kan wees in 'n storie.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ontwikkelingstaak : Bemeestering van vaardighede vir speletjies.

Gebruik fantasespel, animisme, fantasievriende en dagdrome om 'n speletjie met jou kleuter te speel.

Byvoorbeeld : Hou 'n teepartytjie saam met die feëttjies of jag gevaarlike monsterklippe.



Ontwikkelingstaak : Die aanleer van die vermoë om met maats oor die weg te kom.

Hou 'n teepartytjie of jag gevaarlike wilde diere. Die kleuter trek ou klere van pa of ma aan. Ma moet ook vir die tema aantrek en vir dié doel is sy ook 5 of 6 jaar oud.



Ontwikkelingstaak : Die ontdekking van geslagsverskille.

Vra die volgende aan jou kleuter :

1. Hoe het Sneeuwitjie geweet die sewe dwergies is seuntjies?

(Skryf jou kleuter se antwoord neer).

.....

.....

.....

.....

.....

2. Het Aspoestertjie met die prins getrou? (Skryf jou kleuter se respons neer).

.....

.....

.....

.....

.....

3. Hoekom het die drie varkies net hempies aangehad? Was hulle nie skaam om sonder broeke te loop nie?

(Skryf jou kleuter se respons neer).

.....

.....

.....

.....

.....

Ontwikkelingstaak : Aanleer van wat reg en verkeerd is (aanleer van 'n gewete).

Vra die volgende aan jou kleuter en skryf sy/haar respons neer:

- A. Was dit reg dat Hansie en Grietjie van die heks se lekkergoedhuisie geëet het, sonder dat hulle haar gevra het?

.....
.....
.....
.....
.....

- B. Het Rooikappie vir haar ma geluister? (Verduidelik).

.....
.....
.....
.....
.....

- C. Hoekom het die Wolf ouma se klere aangetrek? (Verduidelik).

.....
.....
.....
.....
.....



Vrae en bespreking

INHOUD VAN MODULE TWEE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AANBIEDING VAN MODULE TWEE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-brydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TOEPASSINGSWAARDE VAN MODULE TWEE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BLAASKANS



MODULE 3

Terugvoer oor Module 2

1. Terugvoer oor moeder-kleuteraktiwiteite
2. Vrae

FANTASIE



MODULE 3

Doel

- * Om die waarde van fantasie te begryp.
- * Om aktiwiteite daar te stel ten einde fantasiebelewenis te verbreed.

WERKSWYSE

- * Voorstudiemateriaal
- * Fantasiekaarte
- * Individuele aktiwiteite
- * Grootgroepaktiwiteite
- * Kleingroepaktiwiteite
- * Transparante
- * Musiekinsetsel
- * Moeder- en kleuteraktiwiteite

TERUGVOER

- * Terugvoer oor die vorige module
- * Kontrole
- * Samevatting
- * Vrae en bespreking
- * Evaluasie

Die waarde van fantasie

Die waarde van fantasie is geleë in die volgende :

- ⤴ Dit verryk 'n kind se innerlike lewe en verskaf antwoorde op vrae soos "Wie is ek?"
- ⤴ Dit konfronteer die kind met basiese probleme en spreek vrese aan.
- ⤴ Dit vereenvoudig die werklikheid en gee betekenis aan die lewe.
- ⤴ Dit fokus op die huidige ontwikkelingsvlak.
- ⤴ Dit verskaf oplossings op 'n vlak waar die kind dit verstaan.
- ⤴ Kinders kan realiteit haat, indien hulle geforseer word om fantasie te vroeg in hulle lewens prys te gee.
- ⤴ Dit lig uit dat probleme in die lewe onvermydelik is en help die kleuter om alledaagse eise te hanteer.
- ⤴ Dit wys dat die kind stap vir stap gelei sal word en dat hulp altyd daar sal wees, indien nodig. (Dus die geloof dat goeie dinge voorlê).
- ⤴ Dit dra moraliteit oor.
- ⤴ Dit beklemtoon dat krag deur verstand uitoorlê kan word.
- ⤴ Dit begin op 'n realistiese noot met 'n ware, effe problematiese situasie.
- ⤴ Werklike gebeure raak vir die kind belangrik, deurdat hy/sy simboliese betekenis daaraan heg.
- ⤴ Dit help om aggressiewe impulse te identifiseer en help die kind om dit te hanteer.
- ⤴ Dit help kinders om aan te pas by verandering en om orde uit chaos te skep.
- ⤴ Die einde bring altyd die kind op 'n gerusstellende manier terug na die realiteit.
- ⤴ Dit leer 'n kind dat om 'n kort rukkie in 'n fantasiewêreld te vertoef, nie skadelik is nie, maar dat daar gou weer na die werklikheid teruggekeer moet word.
- ⤴ Fantasie bied aan die kind ontvlugting binne 'n onaangename realiteit.
- ⤴ Fantasie help met die inoefening van realiteit.

M3.8



Individuele Aktiwiteit

1. Beskryf 'n feëtjie

a) Soos 'n volwassene dit sou doen :

.....

.....

b) Soos 'n 5- en 6-jarige kleuter dit sou doen :

.....

.....

2. Beskryf 'n towerwoud

a) Soos 'n volwassene dit sou doen :

.....

.....

b) Soos 'n 5- en 6-jarige kleuter dit sou doen :

.....

.....

3. Beskryf 'n nare heks

a) Soos 'n volwassene dit sou doen :

.....

.....

b) Soos 'n 5- en 6-jarige kleuter dit sou doen :

.....

.....

Individuele Aktiwiteit

Luister na die volgende bekende feëverhaal : Aspoestertjie (Fantasiekaart 1).

Eendag, lank, lank gelede het daar 'n jong meisie met die naam, Aspoestertjie, gelewe. Sy't 'n slegte stiefma gehad en twee moeilike stiefsussies. Aspoestertjie moes heeldag en aldag was, kook, stryk en die diere versorg. Sy het dit egter altyd vol geesdrif gedoen, sonder om ooit 'n woord te kla. Op 'n dag het 'n boodskapper van die koning 'n uitnodiging vir al die jong meisies in die koninkryk gebring. Hierdie uitnodiging na 'n fees het almal baie opgewonde gemaak. Aspoestertjie moes dadelik haar stiefsussies se klere maak, was en stryk. Toe sy ook wou gaan, het hulle vir haar soveel werk gegee, dat al die gaste al by die paleis was, terwyl sy nog moes huis skoonmaak. Moedeloos het sy buite sit en huil, toe 'n Goeie Feë haar verskyning maak en Aspoestertjie versoek om 'n pampoens, vier muise en twee honde te bring. Sy't haar towerstaf gewaai en Aspoestertjie se verslete klere het in 'n pragtige rok verander en sy het glasskoene aan haar voete gehad. Die muise was vier vurige perde, die honde twee lyfknegte en die pampoens 'n pragtige koets. Die Goeie Feë het haar aangemoedig om die fees te geniet, maar sy moes vóór twaalf by die huis wees, anders sou alles weer verander na soos dit voorheen was.

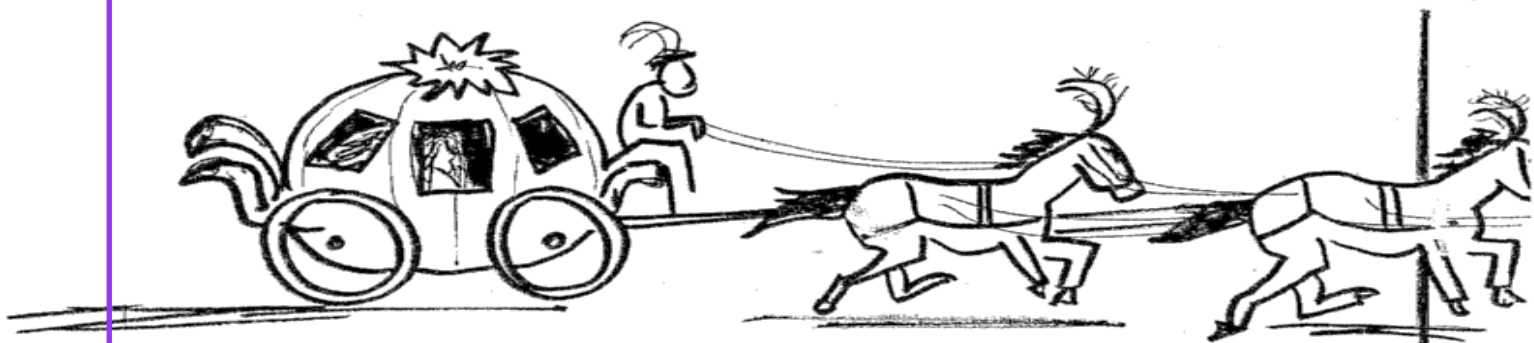
By die dansbal het die prins net oë vir Aspoestertjie gehad en die hele aand met haar omgedans. Toe die klok twaalfuur begin slaan, het Aspoestertjie die Goeie Feë se woorde onthou en haastig die trappe van die paleis afgestorm. Sy was só haastig dat haar een glasskoen op die trappie agtergebly het.

By die huis het alles terug verander in hulle oorspronklike toestand. Die koets was weer 'n pampoens, die perde, vier muise en die twee lyfknegte, twee honde.

Die koning se gesant het wyd en syd gereis om die meisie te soek vir wie die glasskoen sou pas, want met haar sou die koning trou.

Uiteindelik het hy ook by die huis met Aspoestertjie en haar twee stiefsussies uitgekom. Toe Aspoestertjie die skoen aanpas, het dit perfek gepas.

Hulle troue was sprokiesmooi en hulle het lank en gelukkig gelewe.



Individuele Aktiwiteit

Skryf 'n bondige storie oor Fantasiakaart 2 (Sneeuwitjie). Skryf die verhaal neer soos jy dit kan onthou of later gelees het.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Individuele Aktiwiteit

Fantasiekaart 3 (Rooikappie). Lees die onderstaande deur :



Daar was 'n meisie, so effens af van haar wysie,
haar ma't bly kla omdat sy nie blou jeans wou dra,
maar sy wip haar kwas en skree vreeslik kras
al kleur waarin ek sal toei is 'n rooi kappie, rooi.

Sy gryp haar jas en wyn en 'n halfbottel kyn
en vinnig om die hoek, druk sy 'n groot stuk koek
in 'n mandjie vol drop, tot boordens vol geprop.
Ek is g'n dwaas dink sy met 'n ronde mond, opgeblaas.

Die mooie dogter in rooi, se gesig is geplooi
en vergete die waarsku van ma, oor 'n wolf wat mag pla.
Maar die dier om die boom loer soos 'n kat na room
en vra vir die Rooikappie kind, het jy al liefde gevind?

Rooikappie rooi, wil-wil bloos, maar aanvaar tog die spierwitte roos
Sy smyt die mandjie in die daisies neer en skree vir wolf : soen my weer!
Die wolf lag effens kru, maar antwoord haar sku :
Hoekom dra jy rooi en is jou mond op 'n soen geplooi?

Vergeet is ouma, byna van honger vergaan
Rooikappie het nie haar weg daarheen gebaan!
Sy en wolf bly nou saam in die donker bos
hulle leef van bessies, wortels en ander kos.

Helaas kon hulle liefde dit nie hou,
want wie't gehoor van 'n wolf met 'n meisie as vrou?
Met menige geveg en vele traan
het hulle liefde stadig begin taan.

Rooikappie was nie meer 'n onskuldige aster
in plaas van wolf, druk sy die mandjie nou vaster
aan ma se raad het sy haar nie gesteur
wou net verbode liefde, smaak en geur.

Sy's terug na haar ouma se huis in die woud
teen dié tyd was ouma al byna 'n honderd jaar oud.
Sy't haar op ouma se bed neergevly
en besluit dis beter om eerder hier te bly ...

Maar ouma was oud en moeg en glad nie lus
om na die kind te kyk, die een sonder blus.
Sy pak die mandjie met wyn, en koek
en 'n splinternuut-gestikte, blou jean broek.

En ouma stuur haar terug na die huis
Die Rooikappie kind was toe nie meer so kuis.
Sleepvoetend stap sy deur die bos
sy't haar les geleer en haar nonsens gelos.

Die les om te leer, dit sê ek weer
Is om jou aan goeie raad te steur.
Al is jou lewe in sy fleur
is fantasie steeds 'n kreatiewe deur.

Individuele Aktiwiteit

A. Wat sou gebeur het, indien Aspoestertjie se glasskoen vir een van die stiefsusters gepas het ?

.....

.....

.....

.....

.....

B. Wat sou gebeur het, indien die wolf in die verhaal “Die drie varkies”, ‘n vegetariër was?

.....

.....

.....

.....

.....

C. Wat sou gebeur het, indien die sewe dwergies in “Sneeuwitjie”, sewe reuse was?

.....

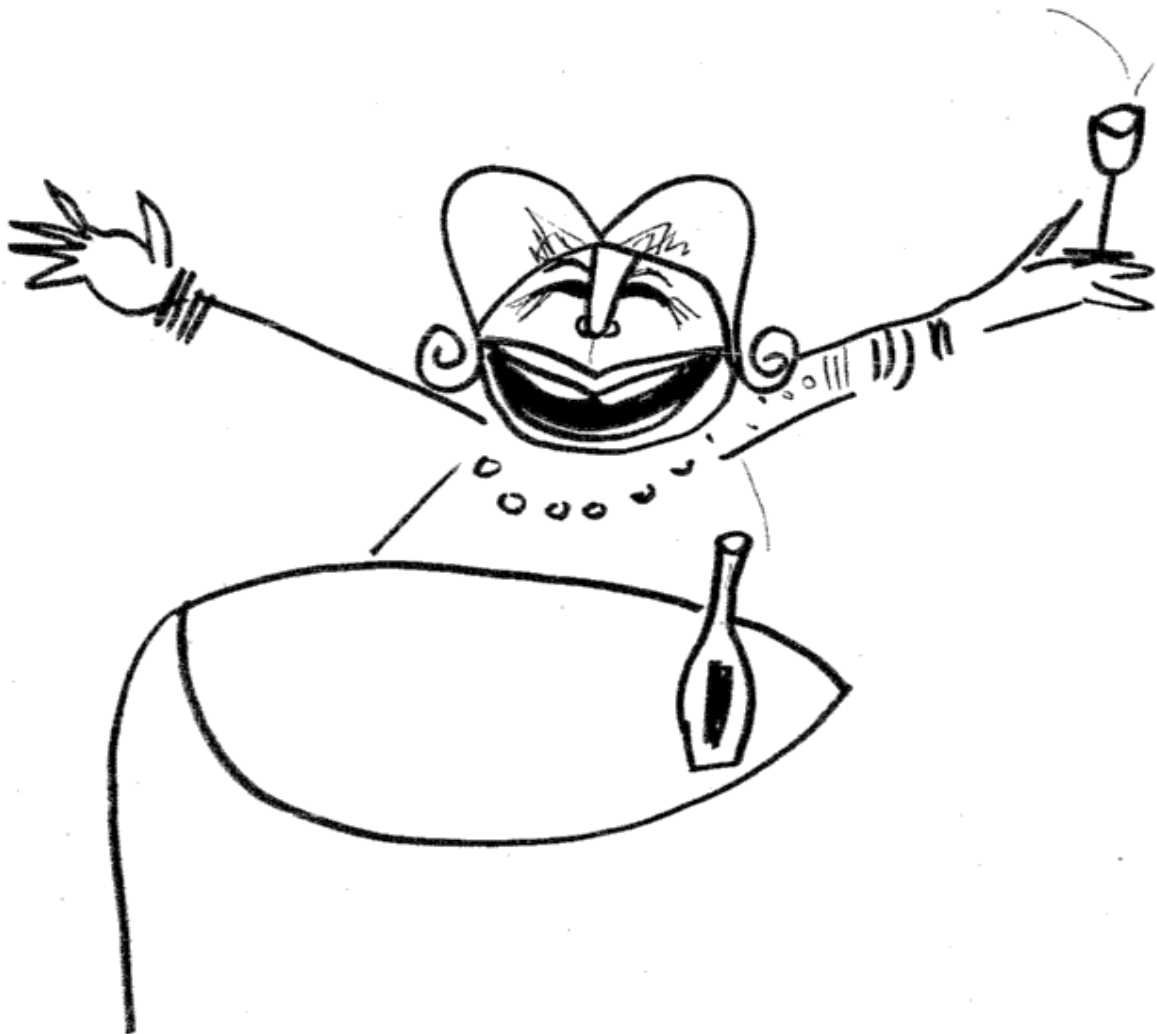
.....

.....

.....

.....

BLAASKANS



Grootgroepaktiwiteit

Ontspanning : Begeleiding deur beelding

DIE WOULD

Maak jou oë toe en konsentreer op jou asemhaling.

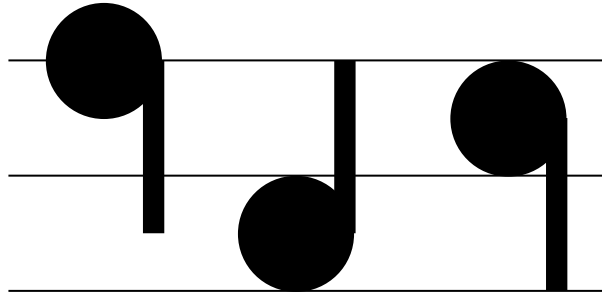
Soos jy asemhaal, ontspan jy rustig. Jy voel kalm en rustig.

Ons stap kaalvoet deur 'n woud. Luister na die geritsel van die wind deur die blare. Voel die son plek-plek op jou vel skyn. Jy ruik die vars reuk van die grond en die heerlike geur van die blomme. Ruik die kalmte. Sien die feëtjies wat om jou vlieg. Kyk na hulle pragtige klere en die kleure van hulle vlerke.

Verskeie kleure blomme vou om jou. Geel, rooi, pienk en blou blomme. Jy voel die blare en gras onder jou voete kielie en jy's rustig en ontspanne. Jy hoor die voëls in die bome kwetter en die blare ritsel. Jy hoor die wind en jy sien die blare en takke stadig wieg. Jy proe die somer. Jy is só ontspanne en rustig! Kyk na die klein kaboutertjies wat speel en mekaar rondjaag.

Jy voel só kalm en ontspanne. Jy is in 'n fantasiewêreld en hoor die mooiste musiek en klanke om jou.

Luister na die volgende musiek-insetsel.



Jy kan jou oë oopmaak en dit teken wat in jou gedagtes opkom.

Individuele Aktiwiteit

Skryf 'n bondige storie oor Fantasiekaart 5. Hierdie is jou eie, unieke storie.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Individuele Aktiwiteit

Simboliek in sprokies

Definisie :

Simboliek (of 'n metafoor) dui op die dieper of verskuilde betekenis in 'n storie of dra verskansste lewenslesse oor.

Kinderverhale simboliseer onder andere die onderstaande lewenswerklikhede en temas :

* **Alleenheid**

Hoewel die kind soos 'n verworpene voel en alleen in die wêreld is, sal hy/sy gelei word. Hulp sal altyd daar wees as dit benodig word (Hansie & Grietjie en Sneeuwitjie).

In "Hansie en Grietjie" word die kinders alleen gelaat, maar hulle leer om onafhanklik en intelligent op te tree.

* **Skeidingsangs**

In "Sneeuwitjie", "Hansie en Grietjie", "Die drie varkies" en "Rooikappie" word afskeid geneem van betekenisvolle ander mense in hulle lewens.

* **Intelligensie**

In die storie oor die wolf en die drie varkies word krag deur intelligensie uitoorlê.

* **Plesierbeginsel na realiteit**

Die eerste twee varkies het hulle huise vinnig van strooi en hout gebou en toe gaan speel.

* **Redding**

Sneeuwitjie word gered : eers deur die sewe dwergies en toe deur die prins.

* **Antisipasie**

Die derde varkie het sy huis van stene gebou, omdat hy vooruit gedink het.

*** Oorwinning**

In die verhaal oor die drie varkies is daar oorwinning oor die wolf, eerder as om te huil oor twee varkies se omgeblaasde huise.

*** Aanpassing by verandering**

Die wolf neem ouma se rol oor in "Rooikappie".

*** Status**

Hoewel Aspoestertjie nie 'n ma gehad het nie en sy eenvoudige arbeidstake moes verrig, is haar status na 'n prinses herstel.

*** Innerlike krag**

Die Goeie Feë in "Aspoestertjie".

*** Aggressiewe impulse**

Die stiefma in "Sneeuwitjie" en die heks in "Hansie en Grietjie" simboliseer aggressie.

*** Realisme**

"Eendag lank, lank gelede", dui op die realistiese noot van die lewe.

*** Interpersoonlik**

Dat hulle lank en gelukkig gelee het, impliseer nie noodwendig ewigheid nie, maar eerder 'n band met 'n ander individu wat sekerheid bied.

*** Tydperk**

Beskrywings soos "in 'n ver land" of "toe diere nog kon praat", beklemtoon die suggestie dat dit nie die hier en nou is nie.

Grootgroepaktiwiteit

Identifiseer die beeld en sy simboliese betekenis, bv.

Beeld	Simboliek
Towerstaf	Hoop

Fantasiekaart 5

Beelde	Simboliek
Kleur	Sprokie
Duiwe	Vryheid
Natuur	
Ander (spesifiseer) :	
Ander (spesifiseer) :	

Fantasiekaart 6

Beelde	Simboliek
Dans	
Prinses	
Reënboog	
Voëls	
Ander (spesifiseer) :	

Individuele Aktiwiteit

Lees die onderstaande deur.



Die Koets

Om sesuur het die prins sy koetsier na die towerwoud gestuur. Die koetsier moes die prinses gaan haal vir 'n maskerbal wat om agtuur sou begin. Die prinses woon aan die anderkant van die woud en die enigste pad is deur die woud.

Teen agtuur was die koetsier terug by die paleis. Hy beweer hy het die prinses om seweur by haar pa se kasteel opgelaai.

Toe die prins die koets se deur oopmaak, het 'n mooi skoothondjie vir hom sit en staar en die prinses was skoonveld.

Die perde lyk ook nie moeg nie en 'n vreemde botteltjie het langs die koetsier gelê ...



Kleingroepaktiwiteit

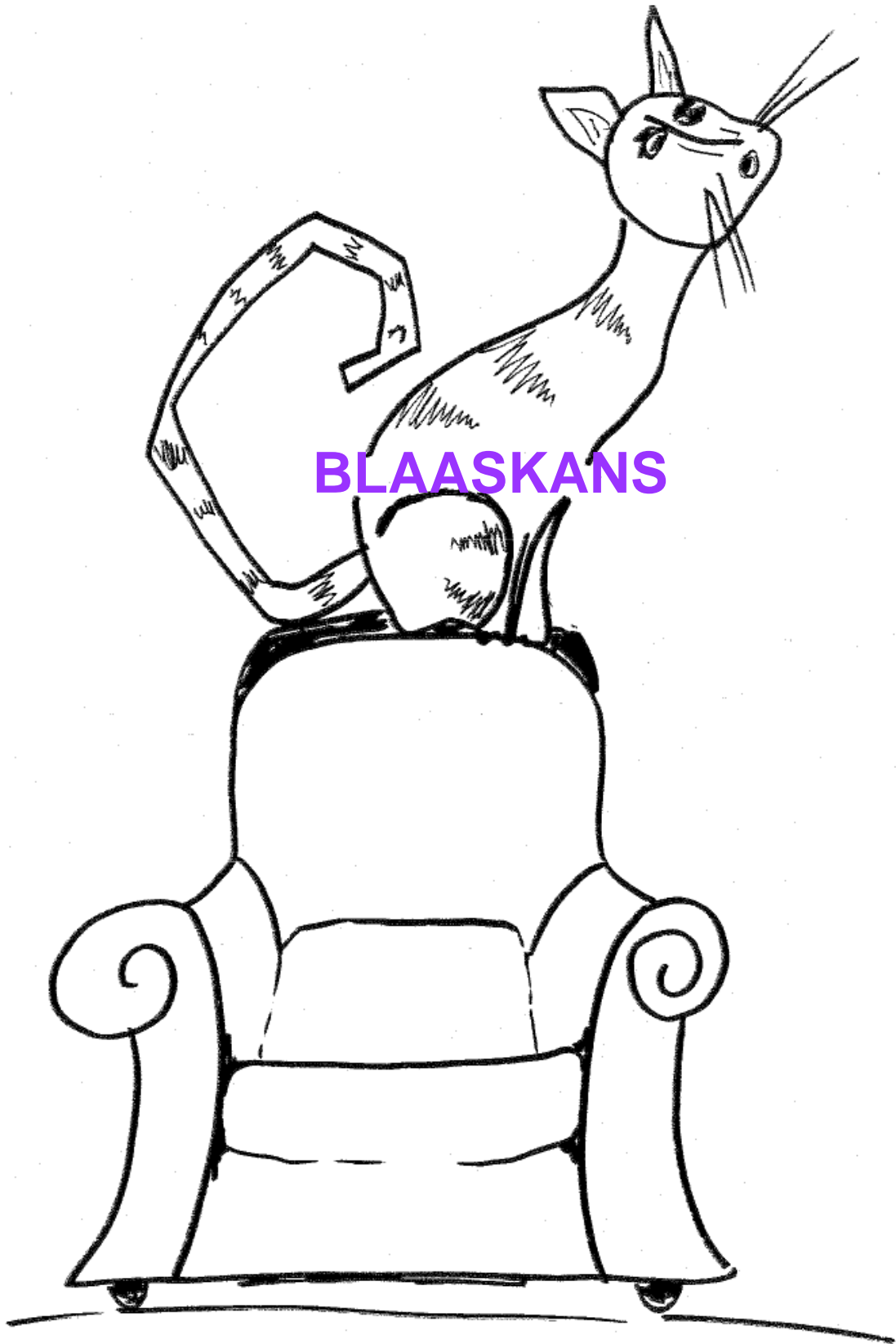
A. Gee drie verklarings van wat moontlik kon gebeur het. L.W. Hier is geen regte of verkeerde antwoorde nie.

- 1.
.....
.....
- 2.
.....
.....
- 3.
.....
.....

Kleingroepaktiwiteit

B. Het die koetsier die waarheid gepraat? (Motiveer).

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Individuele Aktiwiteit

Vrye Assosiasie

Skryf die eerste woord, woorde of sinsnede waaraan jy dink, neer as jy die volgende woorde sien :

* Fantasie

.....

.....

* Feëttjie

.....

.....

* Sprokie

.....

.....



Individuele Aktiwiteit

A. Veronderstel jy was 'n goeie feë, met 'n wonder towerstaf. Wat sou jy graag alles wou verander?

*

.....

*

.....

*

.....

Grootgroepaktiwiteit

B. Veronderstel jy was Hansie se suster, Grietjie, in die sprokie "Hansie en Grietjie".

Dink aan dinge wat jy kan doen om nie te verdwaal nie.

*

.....

*

.....

*

.....

*

.....

Individuele Aktiwiteit

Stuur die volgende na die persoon aan jou linkerkant.

'n GROOT
bondel

FANTASIE

Individuele Aktiwiteit

Sneeuwitjie het in die dwergies se huis ingestap. Sy het dit een kyk gegee en besluit hier bly sy nie, want die vensters was te groot en sy sou sproete brand. Daar was ook net sewe stoele. Dink aan verdere redes hoekom sy nie hier wou bly nie.

- A.
.....
- B.
.....
- C.
.....

Individuele Aktiwiteit

Dink aan maniere om jou kleuter se fantasiebelewenis te verbreed.

- A.
.....
- B.
.....
- C.
.....
- D.
.....
- E.
.....

Individuele Aktiwiteit

Voltooi die volgende onvoltooide sinne. (L.W. hier is geen korrekte of verkeerde antwoorde nie).

A. In 'n towerwoud

.....

.....

.....

B. Feë en kabouters

.....

.....

.....

C. Fantasia is

.....

.....

.....



BLAASKANS



Kontrole

Individuele Aktiwiteit

A. Watter waarde het fantasie vir 'n kleuter?

- *
- *
- *
- *
- *

B. Watter waarde het fantasie vir jou?

- *
- *
- *
- *
- *

Kontrole**Individuele Aktiwiteit**

A. Fantasia hou 'n positiewe waarde vir kleuters in.

 Waar Onwaar

B. Fantasia gee betekenis aan 'n kleuter se lewe.

 Onwaar Waar

C. Dit verskaf vrae op antwoorde.

 Waar Onwaar

D. Dit is gepas vir 'n kind se ontwikkelingsvlak.

 Waar Onwaar

E. Fantasia maak die werklikheid eenvoudig.

 Onwaar Waar

F. Dit help 'n kind om orde binne 'n chaotiese wêreld te skep.

 Waar Onwaar

G. Dit help om alledaagse eise te hanteer.

 Onwaar Waar

Kontrole

Individuele Aktiwiteit

A. Wat is die simboliek van 'n verhaal ?

.....
.....
.....
.....

B. Wat sou jy sê is die simboliese betekenis van die volgende :

1. Die wolf in "Rooikappie"?
2. Die goeie feë in "Aspoestertjie"?
3. Die heks in "Hansie en Grietjie"?
4. Die sewe dwergies in "Sneeuwitjie"?
5. Die wolf in "Die drie varkies"?

Individuele Aktiwiteit

Voltooi die volgende vraelys deur 'n X oor jou keuse te trek :

1. Waarom was dit 'n wolf wat Rooikappie gevolg het in die woud en nie 'n beer nie?
 - a) Bere was nog in 'n winterslaap.
 - b) Sommer.
 - c) 'n Beer, 'n wolf , 'n luiperd - wat maak dit saak?

2. Nadat die horlosie 12 keer geslaan het, het Aspoestertjie se koets weer in 'n pampoensop verander. Wat het sy met die pampoensop gedoen?
 - a) Pampoensop daarvan gekook vir haar stiefma en twee stiefsusters.
 - b) Die pampoensop onder haar kopkussing gesit en gedroom van haar prins.
 - c) Sy't dit in die veld gelos. Wie kan in elk geval 'n pampoensop dra wat so groot is soos 'n koets?

3. Hoekom kon die wolf nie die derde varkie se huis omblaas nie?
 - a) Hy was 'n asmalyer en sy asem het opgeraak.
 - b) Hy't verdwaal en kon nie die regte huis van die derde varkie kry nie.
 - c) Sy ma het hom geleer om nooit ongeskik met 'n derde vark te wees nie.

4. Hansie en Grietjie het aan die lekkergoedhuis van die heks geknibbel. Hoekom?
 - a) Hulle was uitgehongerde vrate.
 - b) Hulle sakgeld vir die week (om lekkergoed mee te koop) was gedaan.
 - c) Hulle wou die heks irriteer.

5. Verduidelik waarom Sneeuwitjie engtevrees en ruggyn gehad het.
 - a) Sy moes elke aand op 'n kort bedjie slaap en op 'n klein stoeltjie sit.
 - b) Dit was 'n towerhuisie met towermeubels wat elke dag 'n bietjie gekrimp het.
 - c) Sy wat net vol ipekonders.

Samevatting

Wat weet jy tot dusver?

- * Fantasia blyk 'n integrale deel van 'n kleuter se ontwikkeling te vorm.
- * Jy mag jou eie fantasiewêreld ontwikkel en hierdeur jou kind se lewe verryk.
- * Daar bestaan onderliggende boodskappe in sprokies, genaamd simboliek of metafore.
- * Fantasia het groot waarde om 'n kleuter se leefwêreld te verbreed.
- * Fantasia stimuleer kreatiewe verbeelding



TUISOPDRAGTE :

MOEDER- EN KLEUTERAKTIVITEITE

MODULE 3

Individuele Aktiwiteit

Lees of vertel die volgende sprokies aan jou kleuter.

Maandag : Rooikappie

Dinsdag : Aspoestertjie

Woensdag : Hansie en Grietjie

Donderdag : Die drie varkies

Vrydag : Sneeuwitjie

Saterdag : Goue Lökkies

Individuele Aktiwiteit

A. As 'n kabouter of 'n feëttjie vir jou iets kon sê, wat sal dit wees?

Skryf jou kleuter se respons neer :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Individuele Aktiwiteit

B. Dans saam met jou kind soos :

- * 'n Kwaai kabouter

- * 'n Reëndruppel in 'n sprokieswoud

- * 'n Vriendelike heks

- * 'n Towervliegtuig

Individuele Aktiwiteit

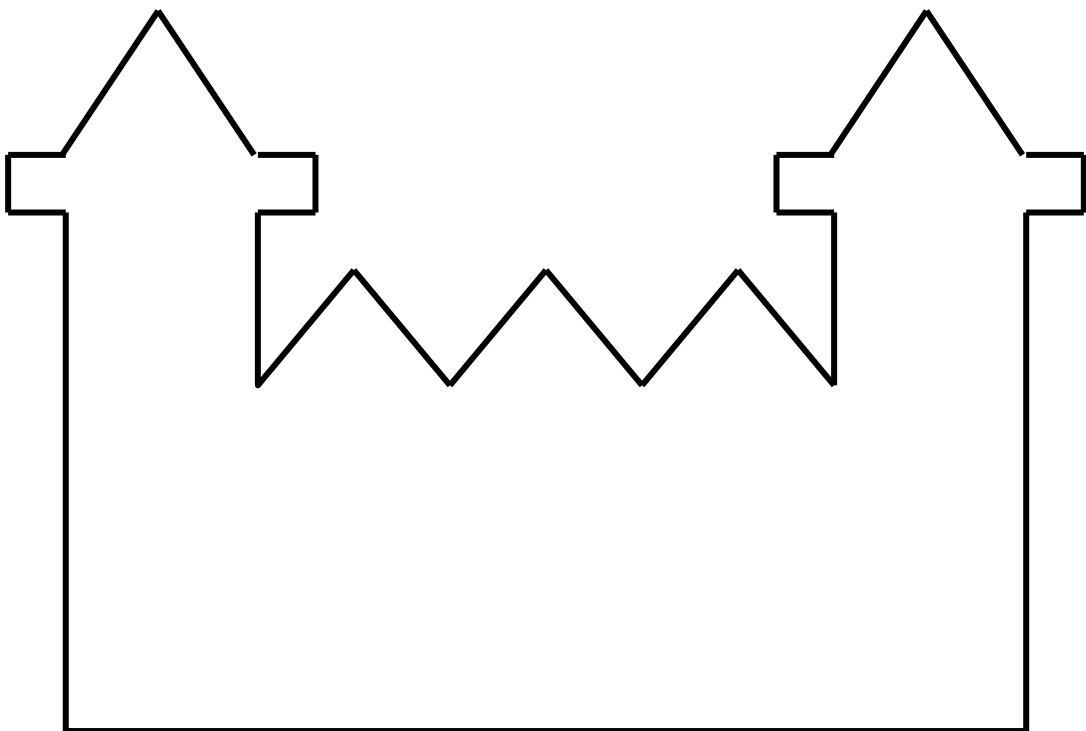
A. Vra jou kleuter om die volgende by die onderstaande kasteel te teken :

- * 'n Son
- * 'n Boom
- * Gras

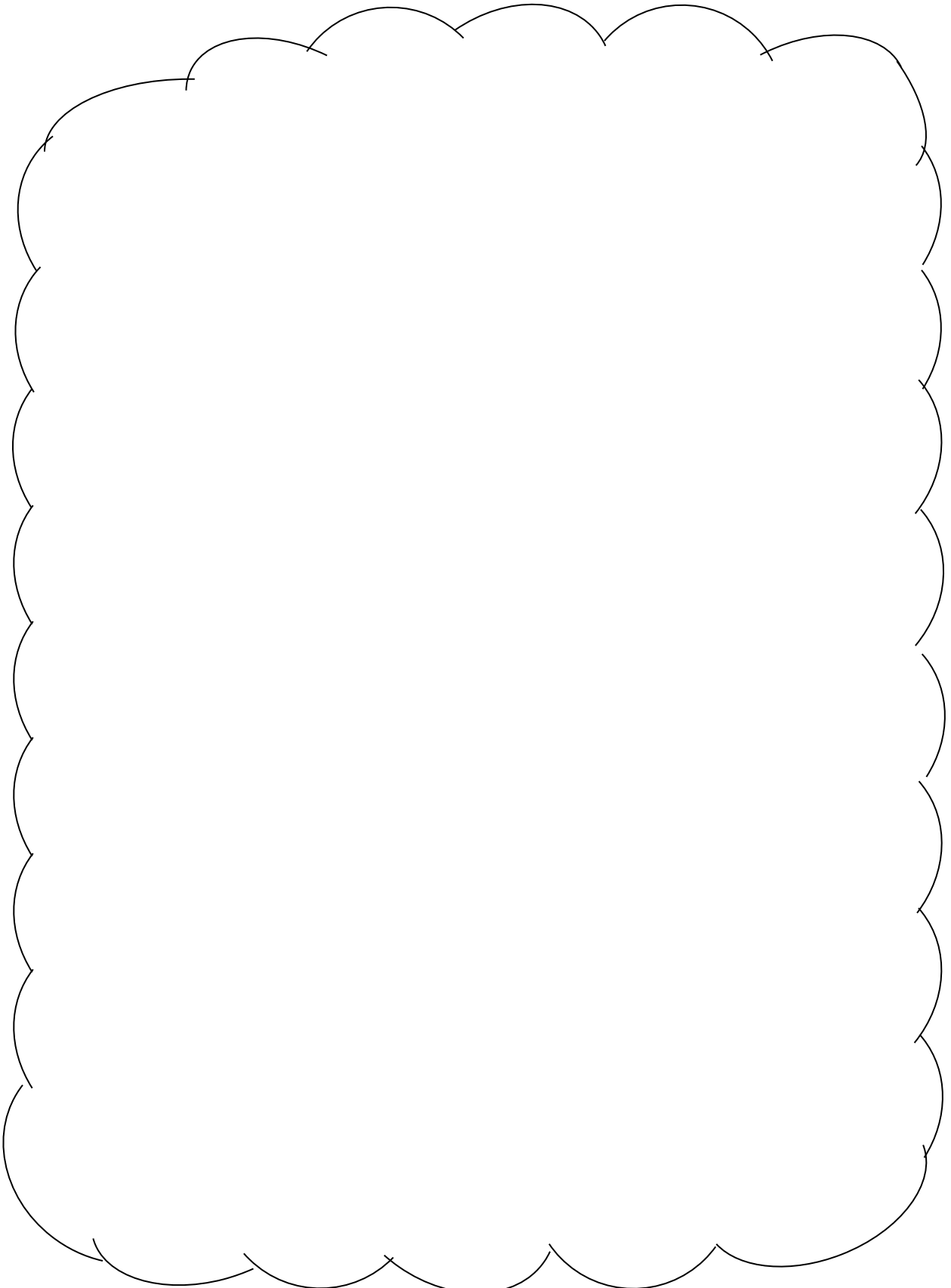
Alles kan in 'n gesamentlike prent geteken word.

Wat egter belangrik is, is dat slegs die volgende kleure kryt of vetkryt gegee word :

- * blou
- * swart
- * pers/pienk



Knip saam met jou kleuter prentjies uit tydskrifte uit en maak 'n unieke sprokie daarvan. Plak dit in die onderstaande spasie.



Vrae en bespreking

PROGRAMMEVALUERING

INHOUD VAN MODULE DRIE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Bruikbaar	Onbruikbaar
Toepaslik	Ontoepaslik
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Bekend	Onbekend
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Georden	Ongeorden
Te veel inligting	Te min inligting
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

AANBIEDING VAN MODULE DRIE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Eenvoudig	Ingewikkeld
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Effektief	Oneffektief
Doelgerig	Nie-doelgerig
Insiggewend	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

TOEPASSINGSWAARDE VAN MODULE DRIE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

MODULE 4

Terugvoer oor Module 3

1. Terugvoer oor moeder-kleuteraktiwiteite
2. Vrae

K
R
E
A
T
K
R
I
KREATIWITEIT
KREATIWITEIT
KREATIWITEIT
E I E
A W I
T I T
I T
W E
I I
T T
E
I
T

MODULE 4

DOEL

- * Herkenning van kreatiwiteit.
- * Ontwikkeling van kreatiwiteit.

WERKSWYSE

- * Voorstudiemateriaal
- * Individuele aktiwiteite
- * Kleingroepaktiwiteite
- * Grootgroepaktiwiteite
- * Transparante
- * Moeder-kleuteraktiwiteite

TERUGVOER

- * Terugvoer oor die vorige module
- * Kontrole
- * Samevatting
- * Vrae en bespreking
- * Evaluasie



Individuele Aktiwiteit

Lees die onderstaande verskil tussen konvergente denke en **divergente** kreatiewe denke, deur :

Konvergent	Divergent (Kreatief)
1. Korrektheid.	1. Verryking.
2. Kies 'n rigting deur ander opsies te elimineer.	2. Geen keuse word gemaak nie; nuwe opsies word ontgin.
3. Kies die beste benadering om 'n probleem op te los.	3. Genereer soveel alternatiewe as moontlik.
4. Ek weet waarna ek op soek is.	4. Ek soek, maar ek weet nie waarna nie, totdat ek dit gevind het.
5. Opeenvolgend.	5. Maak spronge.
6. Beweeg een stap op 'n keer vorentoe. Elke stap word op die voorafgaande stap gebou.	6. Stappe is nie noodwendig opeenvolgend nie. Groot spronge word gemaak en die gapings word agterna opgevul.
7. Sluit die irrelevante uit.	7. Geen negatiewe nie.
8. Volg die mees ooglopende en voor-die-handliggende rigting.	8. Verwelkom toevallighede.

'n Definisie van kreatiwiteit :

Kreatiwiteit is 'n proses om op 'n vernuwende wyse te dink en met unieke oplossings vorendag te kom.

Die volgende aktiwiteite kan egter ook as kreatief gekategoriseer word :

- * Om in jou gunsteling kleur te droom
- * Om 'n olifant te soek en hom te soen
- * Om 'n brief aan God te skryf

Grootgroepaktiwiteit

- * Gee nou jou eie kreatiewe definisie van kreatiwiteit:

.....

.....

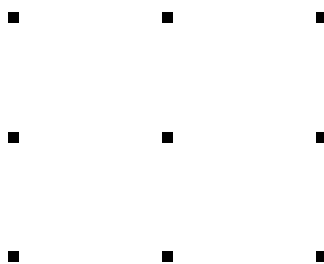
.....

.....

.....

.....

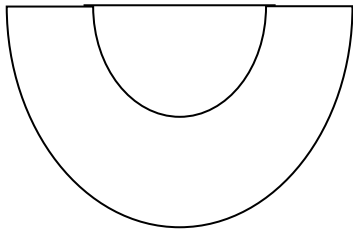
Individuele Aktiwiteit



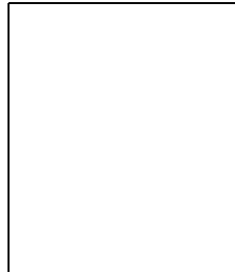
Teken die 9 ■ (miere) oor. Die miervreter mag net in een reguit lyn loop, om sodoende elke ■ op te eet. (Jy mag nie jou potlood tydens die loop-proses ophig nie.)

Individuele Aktiwiteit

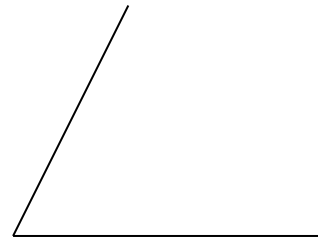
A. Maak 'n kreatiewe fantasieskets deur die volgende figure saam te gebruik :



'n Halwe pampoer



?

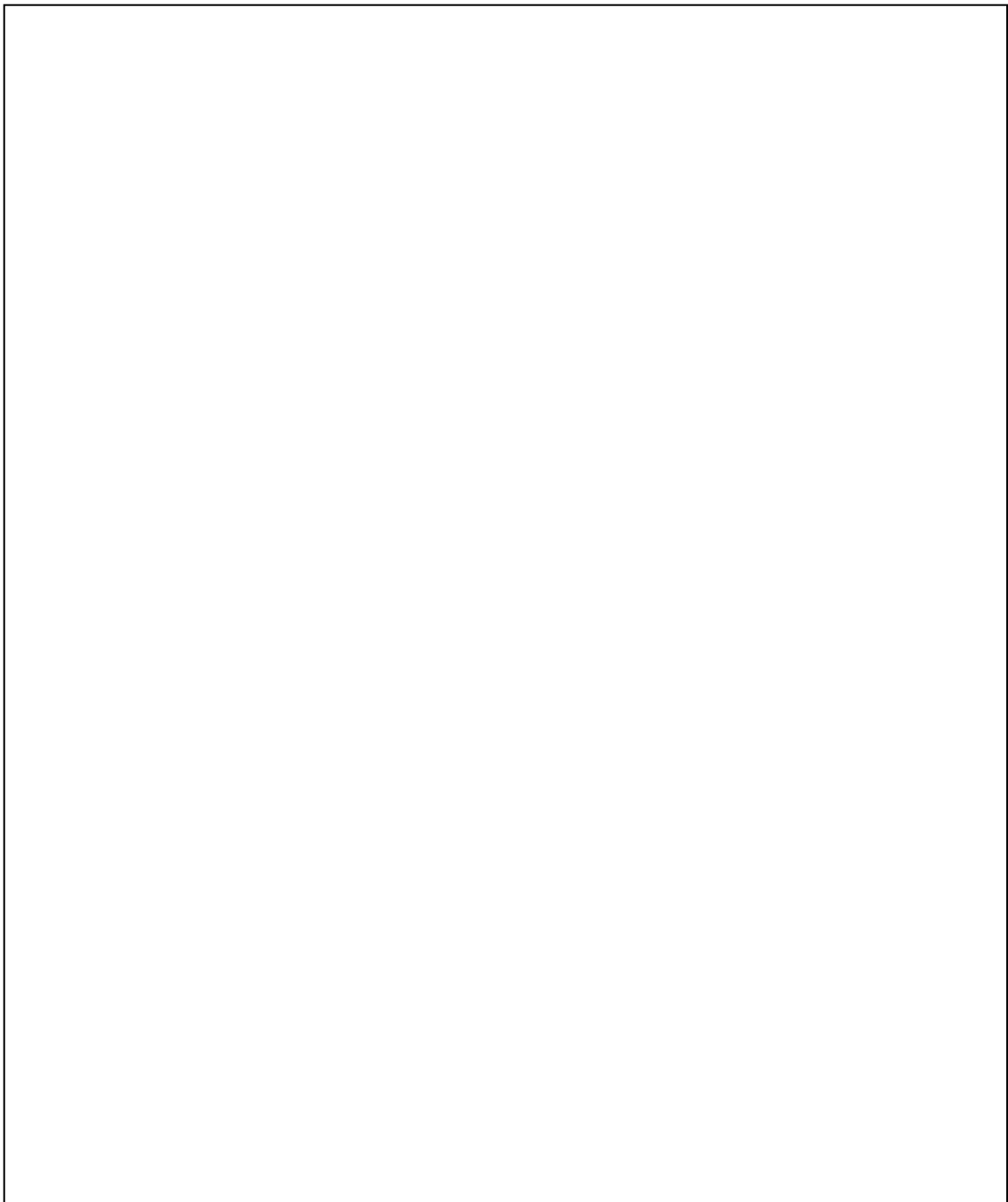


'n Heks se neus

Individuele Aktiwiteit

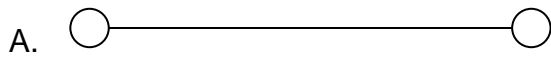
Teken enige skets met jou nie-dominante hand. Skryf met jou nie-dominante hand neer wat die skets voorstel.

Dus : as jy regs is, gebruik jou linkerhand en omgekeerd.

A large empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw a sketch and write a description of it using their non-dominant hand.

Individuele Aktiwiteit

Beskryf die volgende fantasie-objekte op 'n onderskeidelik (i) gewone en (ii) 'n vernuwende, kreatiewe manier.

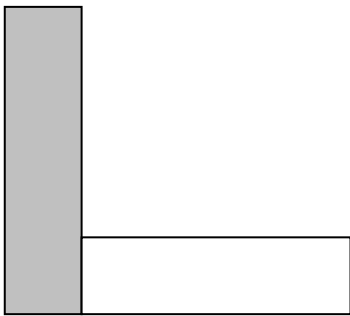


Byvoorbeeld :

(i) Gewoon : Twee sirkels verbind met 'n lyn

(ii) Kreatief : 'n Dwerpie se gewigte

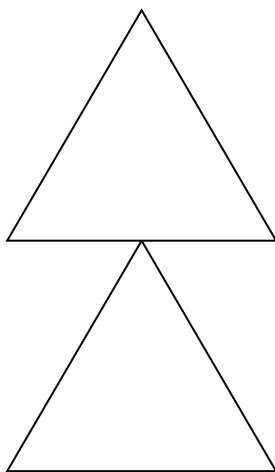
B.



(i) Gewoon

(ii) Kreatief

C.



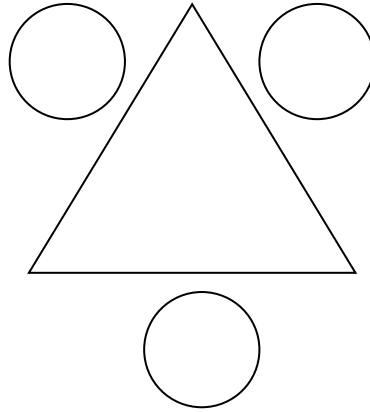
(i) Gewoon

(ii) Kreatief

Individuele Aktiwiteit

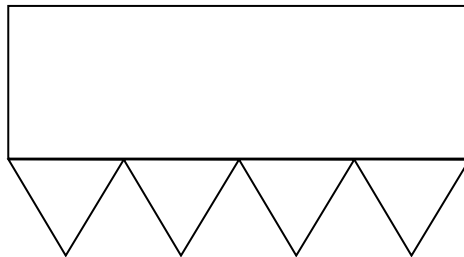
Beskryf die volgende kreatief binne 'n fantasiekonteks.

A.

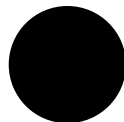


Byvoorbeeld : Die drie bere om 'n tafel.

B.



C.



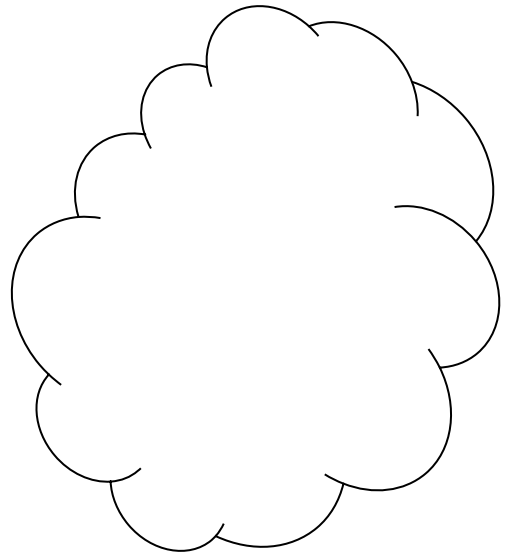
Individuele Aktiwiteit

Voltooi die sketse deur 'n humoristiese, kreatiewe sinsnede in die te voeg.

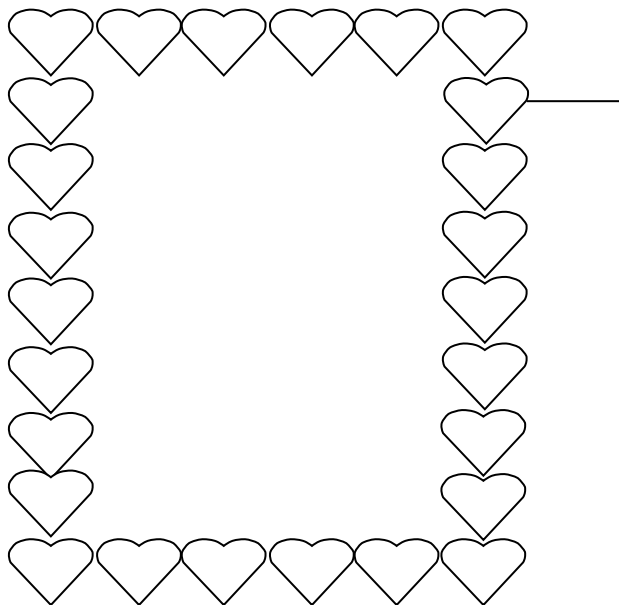
A.



B.



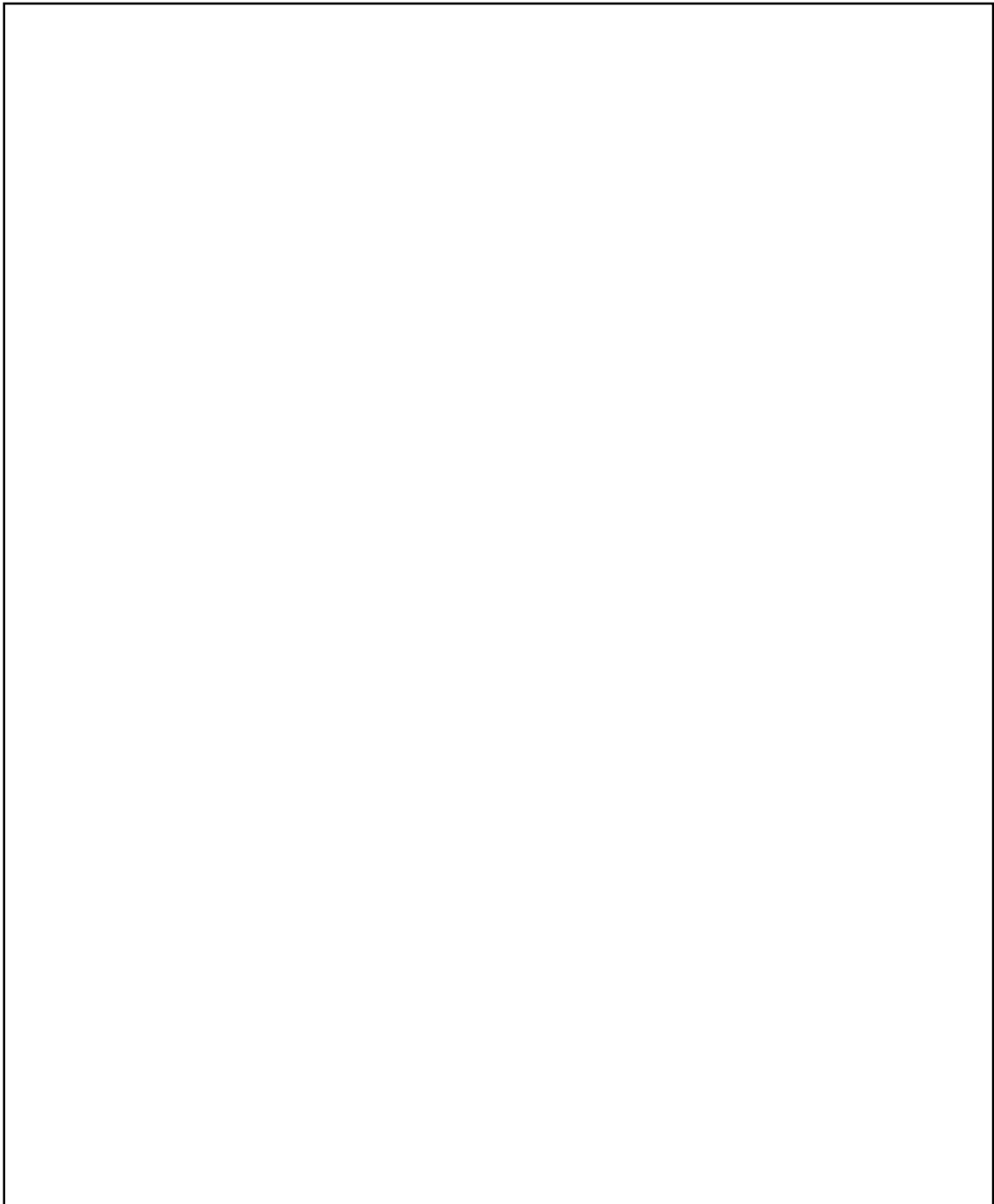
C.



Individuele Aktiwiteit

Krabbel

Maak jou oë toe, neem 'n vetkryt in elke hand en krabbel. Moenie dink wat jy teken nie. Maak jou oë nou oop en beskryf wat jy geteken het.

A large empty rectangular box with a black border, intended for a drawing or written response. It occupies the lower two-thirds of the page.

bl
oo,
oo
oo

BLAASKANS



Grootgroepaktiwiteit

Kreatiwiteit sluit die volgende aspekte in :

- * Logiese probleemoplossing
- * Vlotheid
- * Oorspronklikheid
- * Abstrakte denke
- * Uitbouing
- * Openheid

- * Logiese probleemoplossing : 'n Manier van probleemoplossing.
- * Vlotheid : Die vermoë om soveel moontlik alternatiewe te genereer, om sodoende oplossings te kry.
- * Oorspronklikheid : Om met oplossings vorendag te kom waaraan ander nie gedink het nie.
- * Abstrakte denke : Help om die essensiële raak te sien.
- * Uitbouing : Die pad van 'n idee na 'n oplossing.
- * Openheid : Om verskille en ooreenkomste (die verband tussen twee uiteenlopende aspekte) in te sien.



Kleingroepaktiwiteit

Logiese probleemoplossing

A. 'n Feëtjie klim in 'n hysbak en druk die knoppie vir die tiende verdieping. Sy klim uit en loop vyf vloere op tot by die vyftiende verdieping, waar sy werk.

Die middag klim sy op die vyftiende verdieping in die hysbak in en ry tot op die grond. Verduidelik.

.....
.....
.....
.....

B. 'n Prins het in 'n woud gaan jag en neem drie dae om weer na sy kasteel terug te keer. Hy vertrek op 'n koel Vrydagmiddag terug na sy kasteel en kom sonder enige teëspoed op Woensdag daar aan. Hoe is dit moontlik?

.....
.....
.....
.....

C. 'n Feëtjie se vlerke makeer niks, maar sy kan nie vlieg nie. Sy't nie hoogtevrees nie en wil graag vlieg. Indien sy sou kon vlieg, sou sy dit geniet. Verklaar :

.....
.....
.....
.....

Individuele Aktiwiteit

Logiese probleemoplossing

* Waarom is feëtjies se bordkryt blou?

.....

.....

.....

.....

.....

* Waarom is dit nodig om in fantasie te glo?

.....

.....

.....

.....

.....

* Waarom is kreatiwiteit vir reuse belangrik?

.....

.....

.....

.....

.....

Individuele Aktiwiteit

Logiese probleemoplossing

A. Watter foute het Rooikappie alles gemaak?

.....

.....

.....

.....

.....

B. As jy die wolf was in die verhaal “Die drie varkies”, hoe sou jy verby die versperrings van die derde varkie kom?

.....

.....

.....

.....

.....

C. Wat kon Aspoestertjie doen om te sorg dat sy die hele aand met die prins dans (om dus te keer dat die klok om 12 uur slaan?).

.....

.....

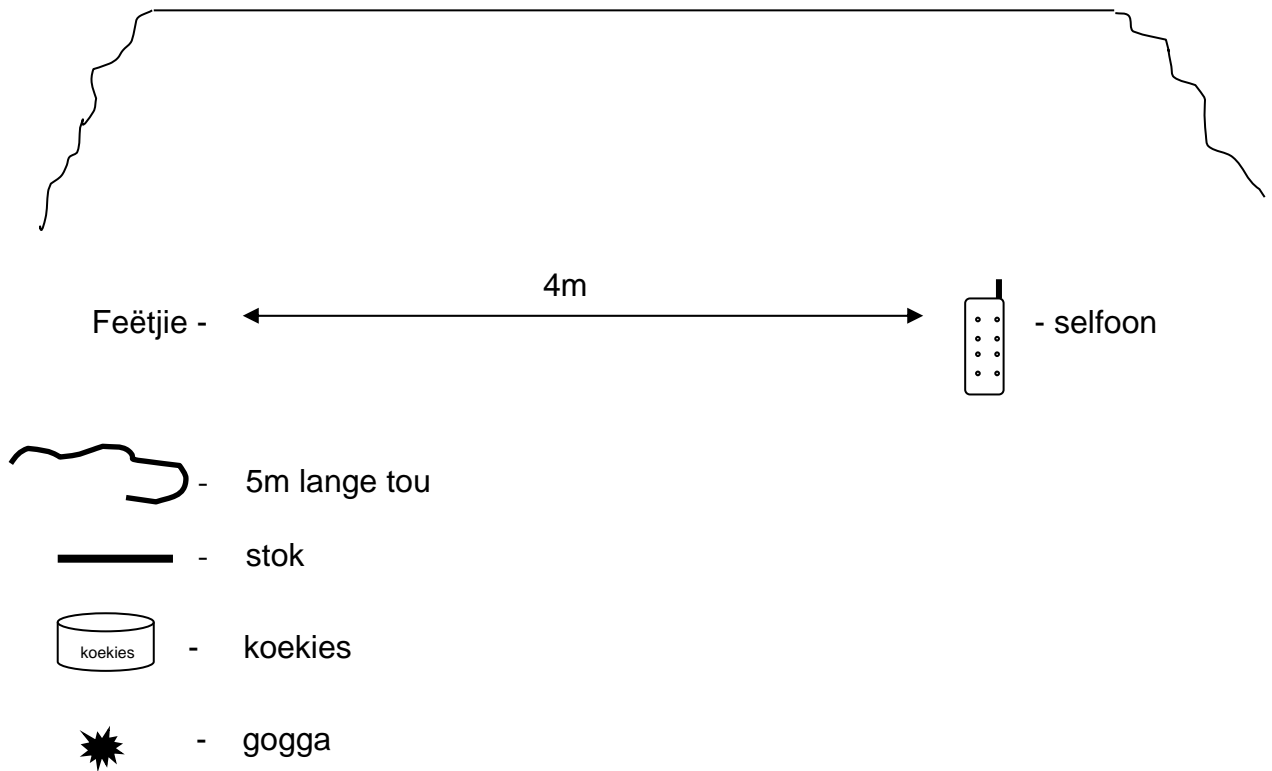
.....

.....

.....

Grootgroepaktiwiteit

Logiese probleemoplossing



Verduidelik hoe die feëtjie wat haar voet verstuit het, by die selfoon kan uitkom om hulp te ontbied. (Sy kan glad nie loop of kruip nie).

Vlotheid

Hoe meer alternatieve, hoe meer oplossingen en hoe groter die mate van sukses.



Kleingroepaktiwiteit

VLOTHEID

A. Maak 'n lys van al die items wat Rooikappie in haar mandjie gepak het.

- *
- *
- *
- *
- *
- *

B. Lys kreatiewe, snaakse name vir Aspoestertjie se stiefsusters.

- *
- *
- *
- *
- *

C. Beskryf 'n oorspronklike fantasiekleur. Gee ook 'n naam vir die kleur.

- *
- *
- *
- *
- *

Grootgroepaktiwiteit

A. Lys 5 kreatiewe gebruike van 'n koets.

- *
- *
- *
- *
- *

Individuele Aktiwiteit

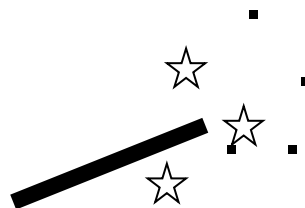
VLOTHEID

A. Lys 5 kreatiewe gebruike van 'n paddastoel.

- *
- *
- *
- *
- *

Kleingroepaktiwiteit

A. Lys 5 kreatiewe gebruike van 'n



- *
- *
- *
- *
- *

Grootgroepaktiwiteit

VLOTHEID

Stel vrae oor die tekening. Wees kreatief om inligting te kry wat nie ooglopend is nie.



Vrae

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

BLAASKANS



Oorspronklikheid

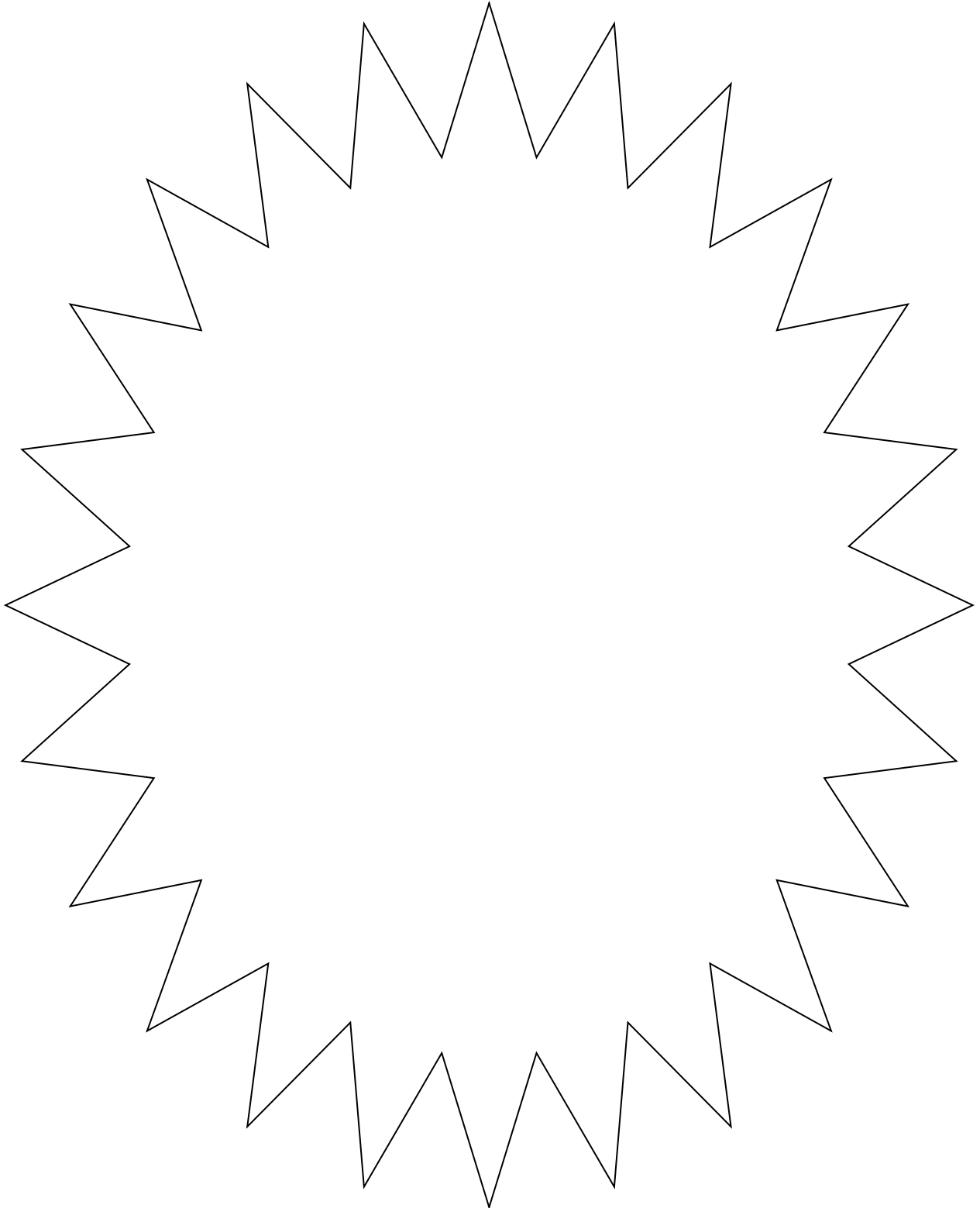
Dit dui op die individualisme van die individu, dit wil sê om op 'n vernuwende manier te dink en te handel.



Individuele Aktiwiteit

OORSPRONKLIKHEID

Druk enige twee vingers op 'n inkkussinkie (of kleur jou vingers in) en maak daarmee 'n oorspronklike prentjie.



Daar was 'n dier
en sy naam was tier
en sy strepe was geel en swart

Hy wou 'n meisie bekoor
deur gewig te verloor
maar haar pa se hart was hard

Die verliefde tier
was 'n weerlose dier
en gedompel in rou en smart

Die vuur van die tier
se skoonpa was suur,
want sy dogter was 'n kat.

J.G. Hattingh



Individuele Aktiwiteit

OORSPRONKLIKHEID

A. Sprokies

Neem die volgende, bekende sprokies en gee nuwe, oorspronklike name daaraan, bv.

Die Drie Varkies = Die Spekbroers.

* Hansie en Grietjie :

* Goue Lökkies :

* Die Slapende Skone :

B. Fantasiediere

Neem enige twee diere en las hulle aanmekaar ten einde 'n nuwe dier te vorm.

* Watter twee diere het jy gebruik?

.....
.....

* Gee 'n oorspronklike naam vir jou dier.

.....

* Watter oorspronklike geluide maak jou dier?

.....
.....

Individuele Aktiwiteit

OORSPRONKLIKHEID

Voltooi die volgende vergelykings op 'n kreatiewe manier. (Hou fantasie in gedagte).

A. So kreatief soos

.....

B. So oulik soos

.....

C. So snaaks soos

.....

Kleingroepaktiwiteit

OORSPRONKLIKHEID

Voltooi die volgende sinne, kreatief.

A. In 'n donker towerwoud is daar

.....

.....

.....

B. Voordat Carmilla, die feëtjie, 'n woord kon sê, het die Goeie Feë haar towerstaf geswaai en gesê :

.....

.....

C. Die feë het die kabouter kwaai aangekyk en gesê :

.....

.....

Individuele Aktiwiteit 1

OORSPRONKLIKHEID

Verduidelik die betekenis van elk van die volgende woorde op 'n kreatiewe manier.

A. Fabellante

.....

B. Feëer

.....

C. Dwergmokol

.....

Individuele Aktiwiteit 2

OORSPRONKLIKHEID

Dink aan 'n oorspronklike naam vir

A. 'n Nagereg wat soos 'n paddastoel lyk

.....

B. 'n Aartappelgereg op die reus se tafel

.....

C. 'n Towerwoord wat skottelgoed outomaties sal was

.....

D. 'n Fantasiafiguur wat kleuters se gehoorsaamheid verhoog

.....



Abstrakte Denke

Dit help individue om wyer en dieper te kyk en die essensie raak te sien.

Individuele Aktiwiteit

Abstrakte denke

- A. Skryf 'n fantasiesin waarin die volgende letters die beginletters van die woorde uitmaak : l, a, o, d, n en e. Die letters hoef nie in hierdie volgorde gebruik te word nie.

Voorbeeld : Sou “e”, “k”, “n” en “i” gebruik word, kan die sin lui : Ek is 'n nkabouter.

.....

- B. Lig die woorde in die op 'n kreatiewe manier uit sodat die

Betekenis duideliker na vore kom bv. 'n kabouter :

* 'n feëtjie wat staan :

* 'n towerslak :

* 'n prinses :

Kleingroepaktiwiteit

Abstrakte denke

- A. Dink aan maniere om die woord “fantasie” in die sin “Fantasie is belangrik” te beklemtoon.

*

*

Individuele Aktiwiteit**Abstrakte Denke**

Gee 'n gepaste titel waarin die essensie van die onderstaande sketse vasgevang word.



Titel : _____

Titel : _____



Grootgroepaktiwiteit

ABSTRAKTHEID (ESSENSIE)

Skeepswrak

Julle is op 'n sinkende skip. Daar is 'n fantasie-eiland 500m ver. Julle het net tyd om vyf fantasie-items te gryp om saam te neem.

Wat sou dit wees?

A.

B.

C.

D.

E.

Ek is 'n kreatief-begaafde kind, waarheen moet ek gaan?

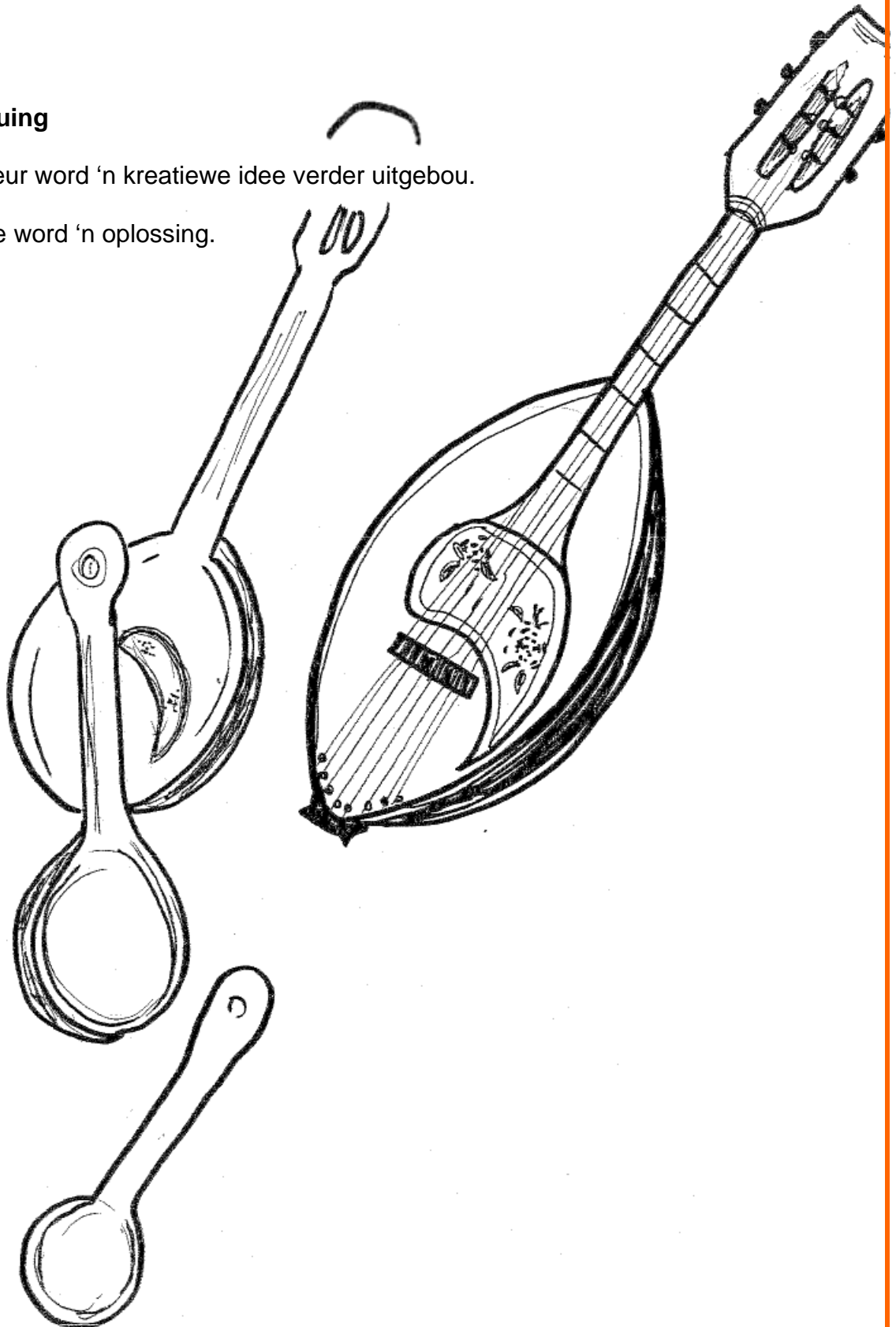


Gaan huis toe, jou klein ?-!*#

Uitbouing

Hierdeur word 'n kreatiewe idee verder uitgebou.

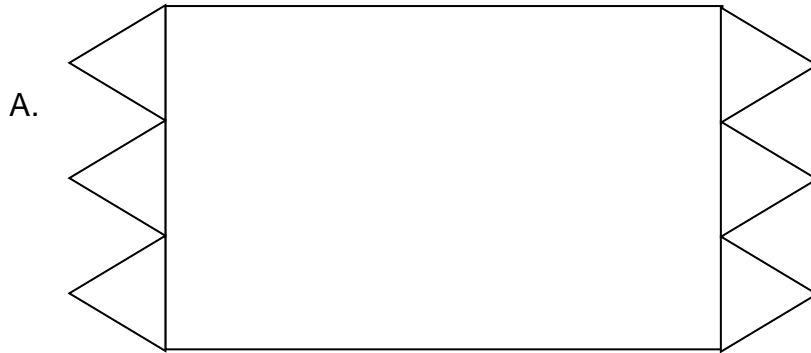
'n Idee word 'n oplossing.



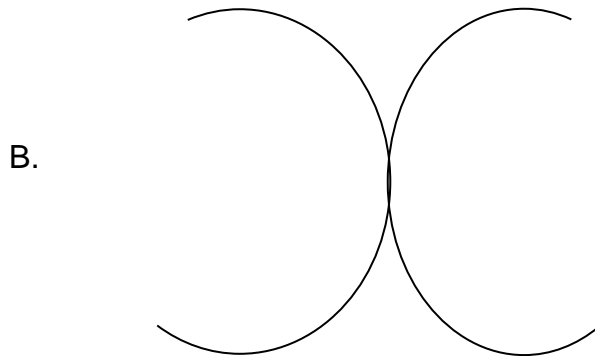
Kleingroepaktiwiteit

Uitbouing

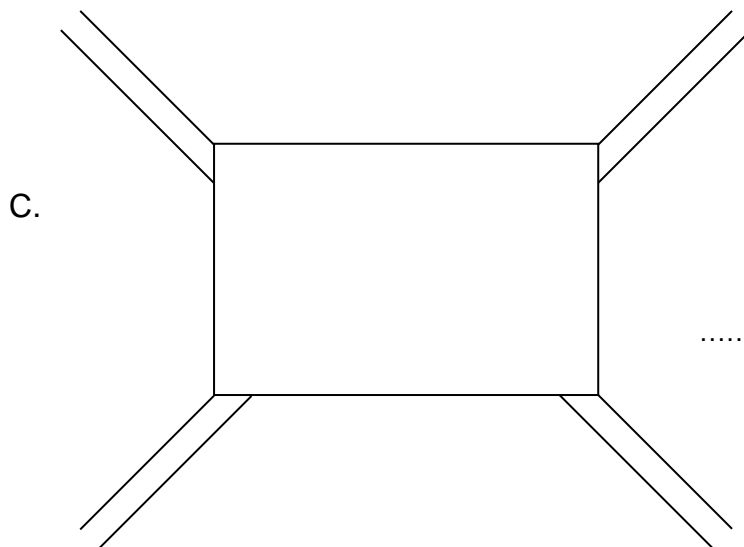
Bou die onderstaande op 'n kreatiewe manier uit. Benoem ook die skets en hou fantasie in gedagte.



Byvoorbeeld :
Drie bere wat 'n spieël vashou.



.....



.....

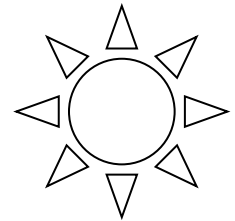
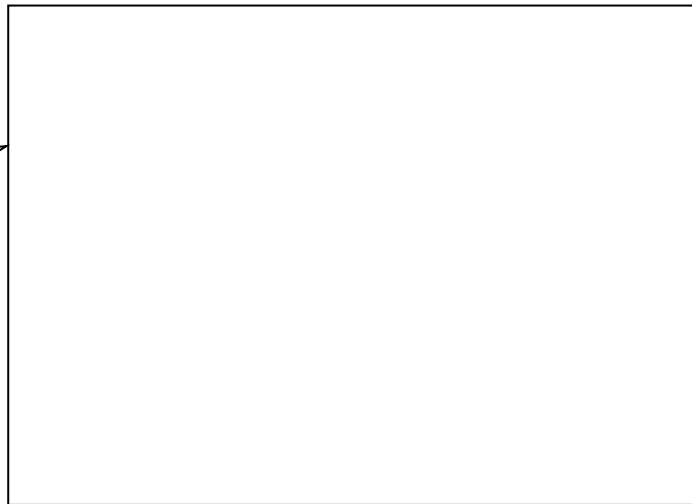
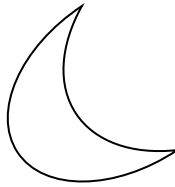


Individuele Aktiviteit

Uitbouing

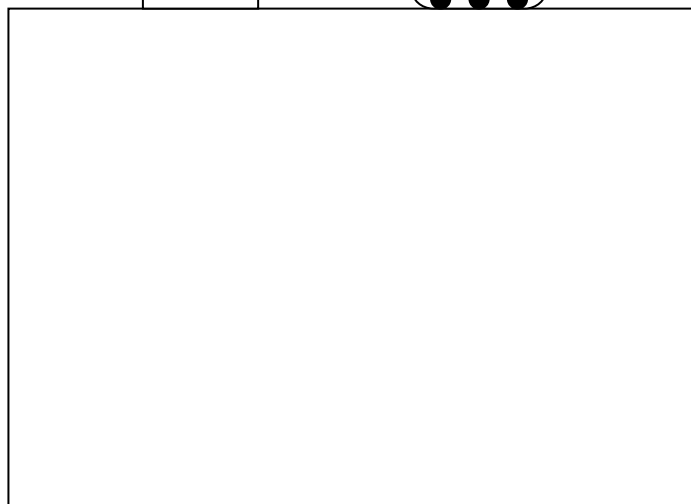
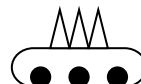
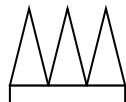
Voltooi en benoem die fantasesketse kreatief.

A.

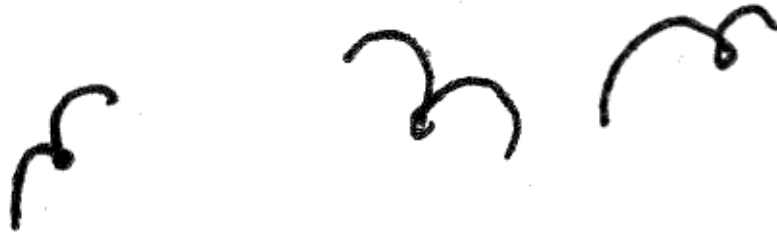


A.

B.



B.



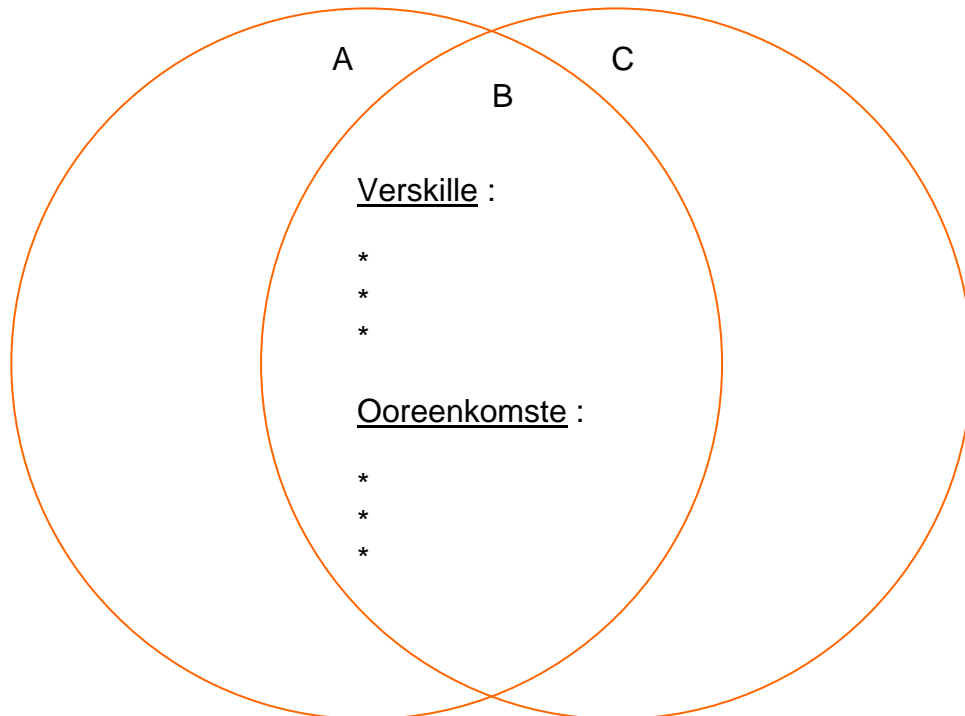
BLAASKANS



Grootgroepaktiwiteit**Openheid**

Openheid dui op die vermoë om ooreenkomste en verskille te kan insien. Jy kan terselfdertyd kreatief en krities wees.

Skryf die eienskappe wat tussen 'n sprokie en die werklikheid ooreenkom en verskil, in die diagram.



A : Sprokie

C : Werklikheid

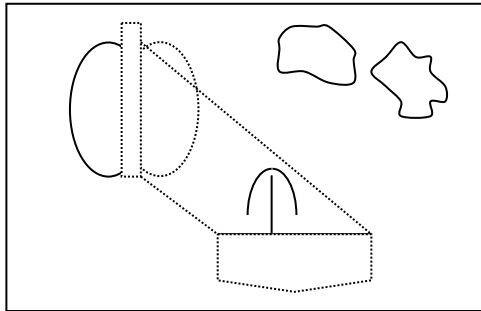
B : Oorvleueling tussen 'n sprokie en werklikheid (Verskille en ooreenkomste)

Individuele Aktiwiteit

Openheid

Voltooi die volgende sketse op 'n kreatiewe, fantasiemanier.

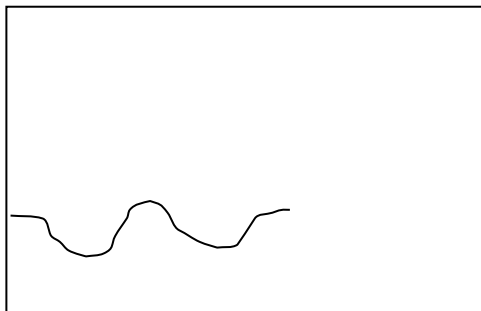
A.



Byvoorbeeld :

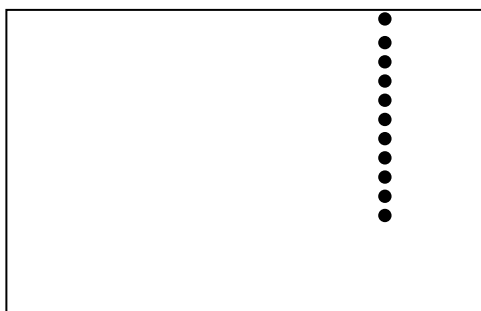
'n Towerskoenlapper wat 'n skip trek

B.



.....

C.



.....

Kleingroepaktiwiteit

Openheid

A. Skryf 'n brief aan Kersvader en vra hom om kreatiewe geskenke aan die volgende sprokieskarakters te bring :

* Die wolf in "Rooikappie" :

.....

* Sneeuwitjie :

.....

* Die heks in "Hansie en Grietjie" :

.....

B. Gebruik sprokies om kreatiewe name vir winkels te demonstreer, bv.

Goue Lökkies se ontbythoekie.

* Rooikappie se :

* Raponsie se :

*

*

Individuele Aktiwiteit

Openheid

Teken 'n fantasie-karakter om jouself mee voor te stel.

Kleingroepaktiwiteit

Openheid

Ooreenkomste / Verskille

A. In watter opsig verskil moeders en goeie feë van mekaar?

.....
.....
.....
.....

B. Watter ooreenkoms is daar tussen 'n dwerg en 'n paddastoel?

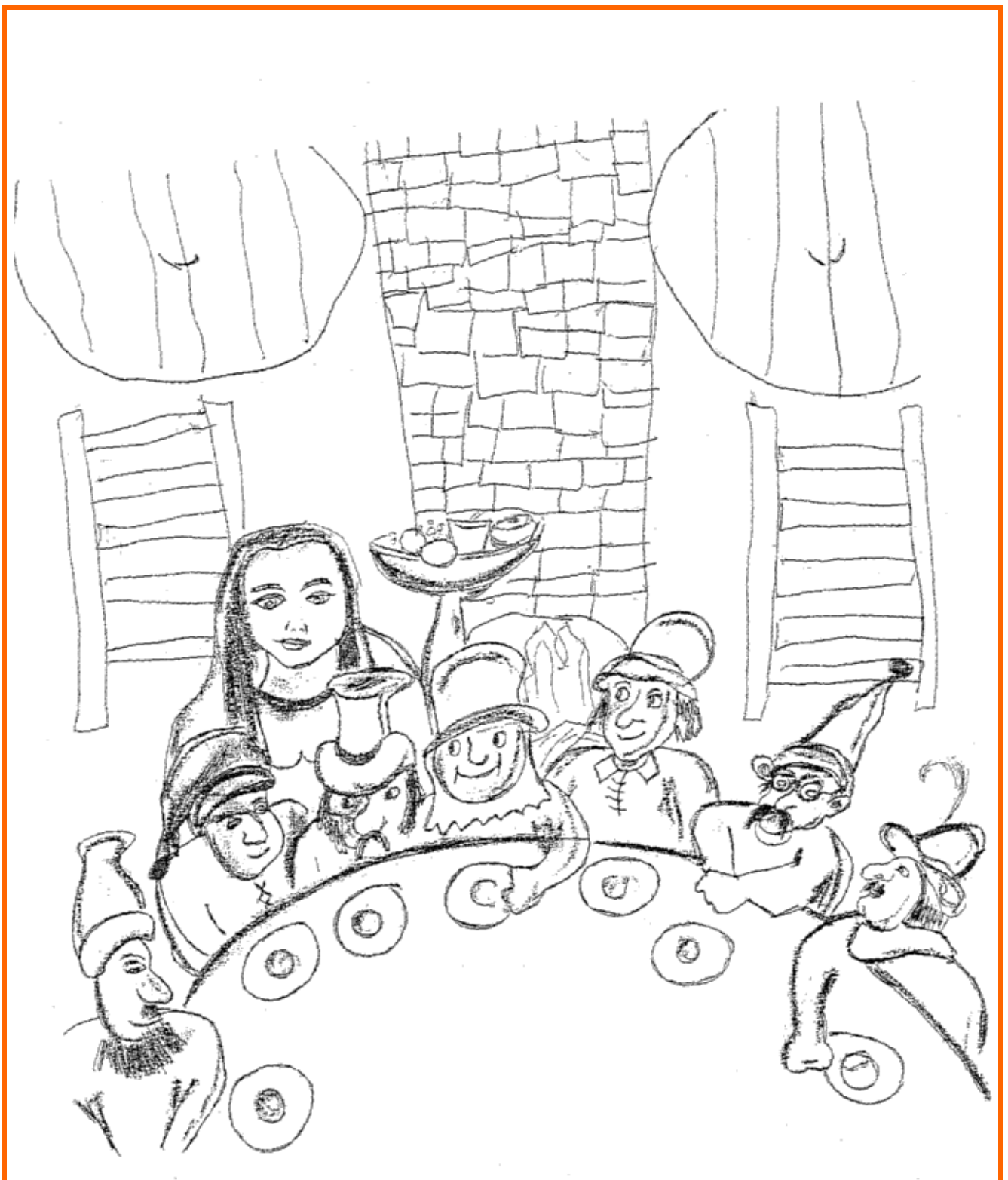
.....
.....
.....
.....

C. Watter ooreenkoms is daar tussen 'n heks en 'n goeie feë?

.....
.....
.....

D. In watter opsig verskil 'n prinses en 'n appel van mekaar?

.....
.....
.....
.....



Lyk dit vir julle na 'n vyfster hotel hierdie?

Individuele Aktiwiteit

Faktore wat kreatiwiteit bevorder

- * **Tyd** om na te dink en idees te beproef
- * **Aanmoediging** sonder kritiek
- * 'n **Stimulerende** omgewing
- * **Ouderdom** – Om so vroeg as moontlik jou kind se kreatiwiteit te stimuleer
- * **Geleenthede** vir kreatiewe ontwikkeling
- * 'n **Nie-besitlike** ouer-kindverhouding
- * Kyk na **verskillende** alternatiewe

Faktore wat kreatiwiteit inperk

- * Ontmoediging van fantasie
- * Ongeërgde ouers
- * Outokratiese en oorbeskermende ouers
- * Ontmoediging van ontdekking
- * Onvermoë om kreatiwiteit raak te sien

Individuele Aktiwiteit

RIGLYNE VIR KREATIWITEIT

- * Moedig “probeer en tref” by jou kleuter aan.
- * Moedig nuwe idees aan.
- * Help jou kind om doelwitte te stel.
- * Gee konstruktiewe, positiewe kritiek.
- * Moedig jou kleuter se onafhanklikheid aan.
- * Wees optimisties en entoesiasties.
- * Skep geleenthede en situasies vir kreatiewe uitdrukking.
- * Skep ‘n wêreld van verskeidenheid.
- * Laat jou kleuter toe om mislukking te ervaar.
- * Baseer kreatiewe oefeninge op jou kind se belangstellings en stokperdjies.
- * Wakker jou kleuter se nuuskierigheid aan.
- * Gee genoeg tyd aan jou kleuter om te eksperimenteer.
- * Moedig jou kleuter aan om met verskeie media (klei, koerante, verf) te eksperimenteer.
- * Speel saam met jou kleuter.
- * Maak fisieke kontak.
- * Ontdek ‘n fantasiewêreld saam met jou kleuter.

A. Individuele Aktiwiteit

Beskryf die terreine in jou lewe waarop jy meer kreatief wil wees.

- *
- *
- *
- *
- *

B. Individuele Aktiwiteit

Hoe sal jy bogenoemde ideale, bewerkstellig?

- *
- *
- *
- *
- *

Kontrole**Individuele Aktiwiteit**

Dui aan of die volgende stellings waar of onwaar, is deur 'n **X** oor jou keuse te trek.

A. Met divergente denke word verskeie alternatiewe gegeneer.

 Waar Onwaar

B. Kreatiwiteit ontgin die onmoontlike.

 Waar Onwaar

C. Daar bestaan 'n duidelike enkele, presiese en toepaslike definisie van kreatiwiteit.

 Onwaar Waar

D. Elke individu besit 'n mate van kreatiwiteit.

 Onwaar Waar

E. Vlotheid dui daarop dat hoe meer oplossings daar bestaan, hoe groter die mate van sukses is.

 Waar Onwaar

F. Ek kan my kreatiewe potensiaal ontwikkel.

 Onwaar Waar

G. Kreatiwiteit beteken dat die voor-die-handliggende geïgnoreer word.

 Waar Onwaar

H. Omdat iets nog nie bestaan nie, beteken dat iemand nog net nie kreatief daaraan gedink het nie.

 Waar Onwaar

Kontrole

Individuele Aktiwiteit

A. Noem aspekte wat kreatiwiteit bevorder.

- *
- *
- *
- *
- *

B. Identifiseer faktore wat jou kreatiwiteit inperk.

- *
- *
- *
- *
- *

C. Noem aspekte wat jy as ouer kan doen om jou kleuter se kreatiwiteit uit te bou of te bevorder.

- *
- *
- *
- *
- *
- *
- *

Samevatting

Wat weet jy tot dusver?

Dat kreatiwiteit :

- * Verskeie alternatiewe aanmoedig
- * Die onmoontlike ondersoek
- * Verskeie benaderings genereer
- * Ontwikkel kan word deur :
 - nuwe idees aan te moedig
 - geleenthede vir kreatiewe uitdrukking te skep
 - 'n wêreld van verskeidenheid verskaf
- * Bevorder kan word deur :
 - tyd
 - 'n nie-besitlike ouer-kindverhouding
 - aanmoediging sonder kritiek

TUISOPDRAGTE :

MOEDER- EN KLEUTERAKTIVITEITE

MODULE 4

Oorspronklikheid

Vra jou kleuter om 'n interessante naam te gee vir die volgende :

* 'n Stoute feëtjie

.....

* 'n Lelike stiefsuster van Aspoestertjie

.....

* Die straat waarin die heks se huisie was in "Hansie en Grietjie".

.....

Oorspronklikheid

A. Groente as spel. Maak interessante fantasiegesiggies (saam met jou kleuter) met elk van die volgende :

- 1) 'n Aartappel
- 2) 'n Wortel
- 3) 'n Komkommer

B. Vra jou kleuter om 'n appel te beskryf soos 'n feëtjie of kabouter dit sou doen.

1) Hoe lyk dit?

.....
.....
.....
.....

2) Hoe proe dit?

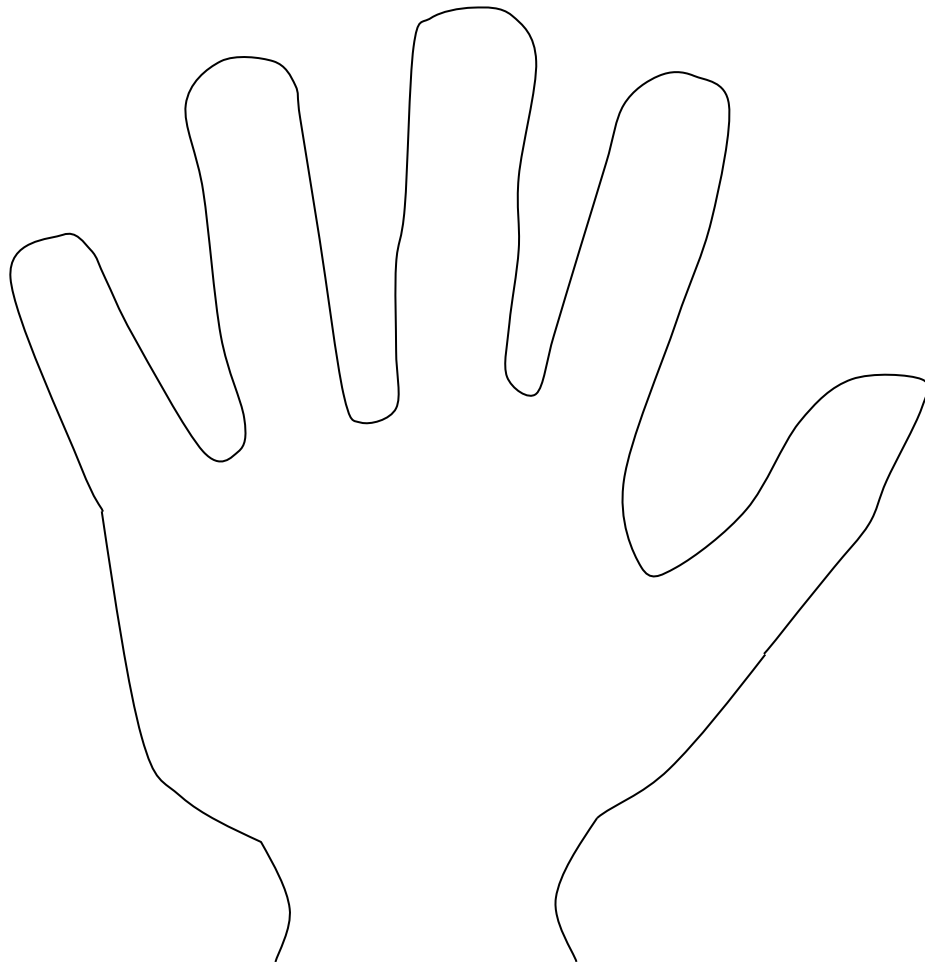
.....
.....
.....
.....

3) Hoe voel dit?

.....
.....
.....
.....

Oorspronklikheid

Laat jou kleuter sy/haar eie hand op 'n papier aftrek en die skets verder kreatief uitbrei.



Vlotheid

A. Wat kan 'n mens alles met 'n koets doen?

Skryf jou kleuter se antwoorde neer :

- *
- *
- *
- *
- *
- *

B. Wat kan 'n mens doen om 'n storie ouliker te maak? Skryf jou kleuter se antwoorde neer.

- *
- *
- *

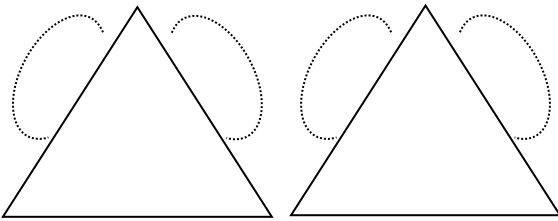
C. Watter positiewe fantasiesinsnedes kan jy in jou kleuter se kamer plak om sy/haar fantasiebelewenis te verhoog? Bv. "Onthou om soos Raponsie jou hare te kam!"

- *
- *
- *

Vlotheid

Vra jou kleuter om die prentjies klaar te teken en om dit dan 'n naam te gee.

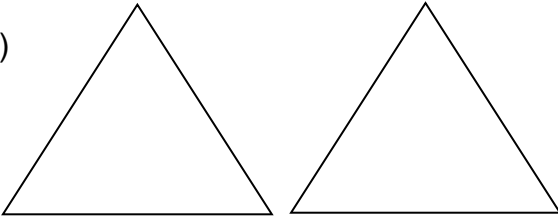
1)



Byvoorbeeld :

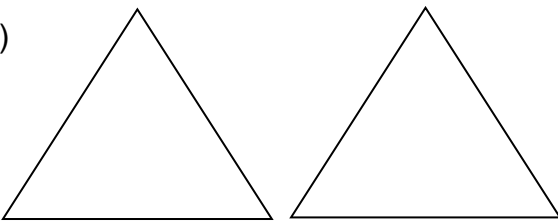
Naam : Twee feëtjies wat vlieg

2)



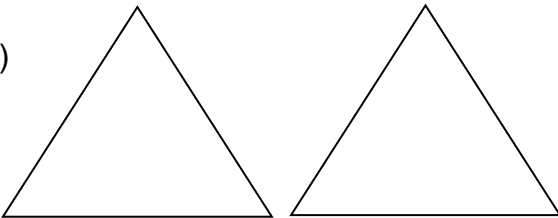
Naam : _____

3)



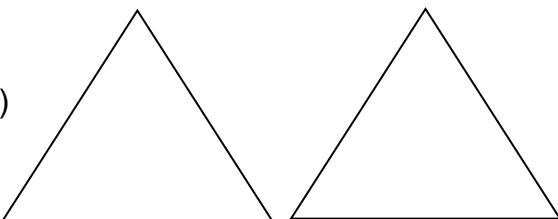
Naam : _____

4)



Naam : _____

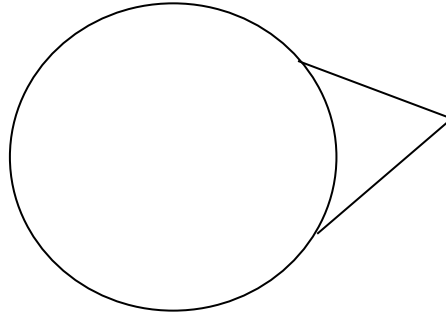
5)



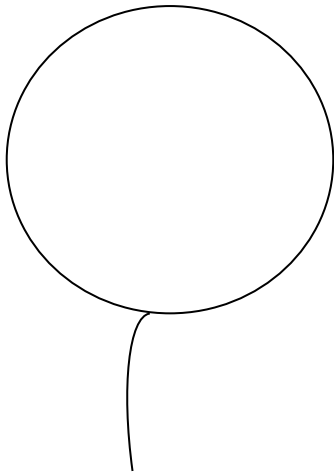
Naam : _____

Uitbouing

Vra jou kleuter om die prentjies klaar te teken en om dit dan 'n naam uit 'n storie te gee.

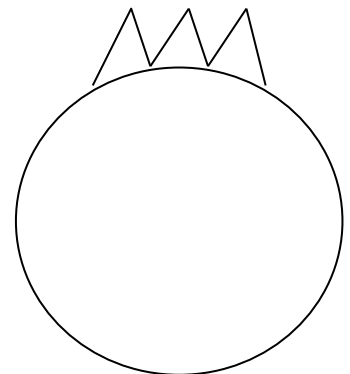


Naam : _____



Naam : _____

Naam : _____



Abstrakte Denke

Hierdeur word jou kleuter se fantasievlak verby die grense gestrek en verbeelding word aangemoedig. Vra die volgende aan jou kleuter :

Daar is 'n klop aan jou deur en jy maak dit oop.



(a) Wie sien jy?

.....
.....
.....

(b) Gaan jy die mens of dier laat inkom?

.....
.....

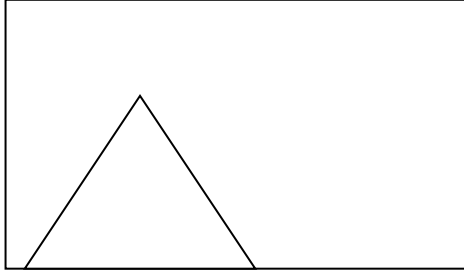
(c) Hoekom/Hoekom nie?

.....
.....
.....

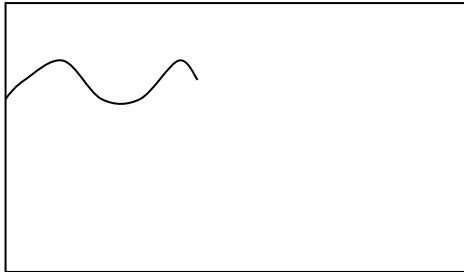
Openheid

Vra jou kleuter om die prentjies klaar te teken soos hy/sy dink dit in 'n storie gebeur.

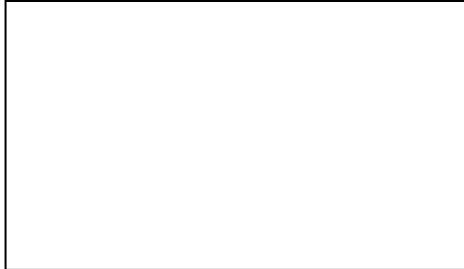
1.



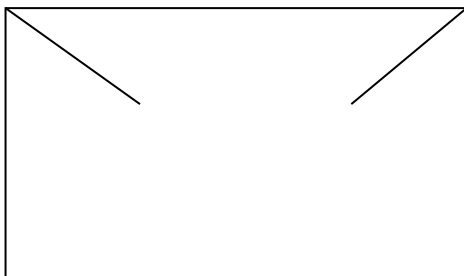
2.



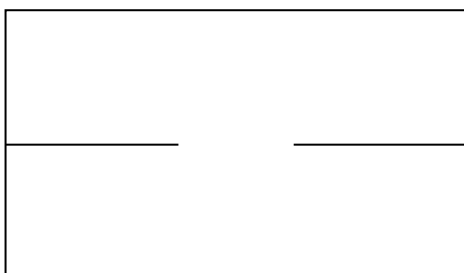
3.



4.



5.



Logiese probleemoplossing

Vra die volgende aan jou kleuter en skryf sy/haar antwoorde neer.

* Hoekom is die towerwoud se gras pers?

.....

.....

.....

.....

.....

* Hoekom is die son so hoog vir ons, maar nie vir 'n marsmannetjie nie?

.....

.....

.....

.....

.....

* Hoekom moet feëtjies en kabouters speel?

.....

.....

.....

.....

.....

Vra jou kleuter om dit waaraan hy/sy dink te teken. Gesels dan oor hierdie skets.

Vrae en bespreking

PROGRAMMEVALUERING

INHOUD VAN MODULE VIER

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Bruikbaar	Onbruikbaar
Toepaslik	Ontoepaslik
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Bekend	Onbekend
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Georden	Ongeorden
Te veel inligting	Te min inligting
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

AANBIEDING VAN MODULE VIER

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Eenvoudig	Ingewikkeld
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Effektief	Oneffektief
Doelgerig	Nie-doelgerig
Insiggewend	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

TOEPASSINGSWAARDE VAN MODULE VIER

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

MODULE 5

Terugvoer oor Module 4

1. Terugvoer oor moeder-kleuteraktiwiteite
2. Vrae

evaluatie

???



MODULE 5

DOEL

- * Om te bepaal of die program geslaagd was.

WERKSWYSE

- * Voltooiing van evaluasies in verband met hierdie werkboek (Vraelys B).
- * Voltooiing van vraelys C (Afdelings 1,2 en 3).

TERUGVOER

- * Terugvoer oor die vorige module
- * Evaluasievraelys (Vraelys B).
- * Vraelys C (Afdeling 1,2 en 3).

VRAELYS B
PROGRAMMEVALUERING

INHOUD VAN DIE WERKBOEK

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Bruikbaar	Onbruikbaar
Toepaslik	Ontoepaslik
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Bekend	Onbekend
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Georden	Ongeorden
Te veel inligting	Te min inligting
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

AANBIEDING VAN DIE WERKBOEK

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Eenvoudig	Ingewikkeld
Maklik verstaanbaar	Moelik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Prakties	Teoreties
Pittig	Saai
Effektief	Oneffektief
Doelgerig	Nie-doelgerig
Insiggewend	Saai
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN INDIVIDUELE AKTIWITEITE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Oorbodig
Ontspannend	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN KLEINGROEPAKTIVITEITE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Oorbodig
Ontspannend	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN GROOTGROEPAKTIVITEITE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Gemaklik	Ongemaklik
Toepaslik	Ontoepaslik
Lewendig	Somber
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Te veel	Te min
Noodsaaklik	Oorbodig
Ontspannend	Inspannend
Kernagtig	Omslagtig
Effektief	Oneffektief
Bydraend tot groei	Nie-bydraend tot groei
Interessant	Vervelig
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN DIE MOEDER- EN KLEUTERAKTIWITEITE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Toepaslik	Ontoepaslik
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Pittig	Saai
Duidelik	Onduidelik
Effektief	Oneffektief
Geslaagd	Nie-geslaagd
Logies	Verwarrend
Aanvullend tot program	Nie-aanvullend tot program
Genoegsaam	Te min
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraed tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN DIE TRANSPARANTE

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Toepaslik	Ontoepaslik
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Pittig	Saai
Duidelik	Onduidelik
Effektief	Oneffektief
Geslaagd	Nie-geslaagd
Logies	Verwarrend
Aanvullend tot program	Nie-aanvullend tot program
Te veel	Te min

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN DIE MUSIEK-INSETSEL

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Noodsaaklik	Oorbodig
Te veel	Te min
Interessant	Vervelig
Effektief	Oneffektief
Doelgerig	Nie-doelgerig
Insiggewend	Niksseggend
Kreatief	Alledaags
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

EVALUERING VAN DIE GROEPLEIER SE AANBIEDINGSVERMOË

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Bekwaam	Onbekwaam
Opreg	Onopreg
Pittig	Saai
Vriendelik	Onvriendelik
Behulpzaam	Onbehulpzaam
Vaardig	Onbeholpe
Ontspanne	Gespanne
Te stadig	Te haastig
Logies	Verwarrend
Aangenaam	Onaangenaam
Doelgerig	Nie-doelgerig
Interessant	Vervelig
Kreatief	Alledaags

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

GOBALE EVALUERING VAN DIE PROGRAM

Trek telkens 'n X onder die toepaslike nommer.

	1	2	3	4	5	6	7	
Bruikbaar	Onbruikbaar
Toepaslik	Ontoepaslik
Leersaam	Nutteloos
Maklik verstaanbaar	Moeilik verstaanbaar
Interessant	Vervelig
Bondig	Langdradig
Prakties	Teoreties
Effektief	Oneffektief
Logies	Verwarrend
Geslaagd	Nie-geslaagd
Bydraend tot fantasie	Nie-bydraend tot fantasie
Bydraend tot kreatiwiteit	Nie-bydraend tot kreatiwiteit

Kommentaar en aanbevelings :

.....

.....

.....

.....

.....

Individuele Aktiwiteit

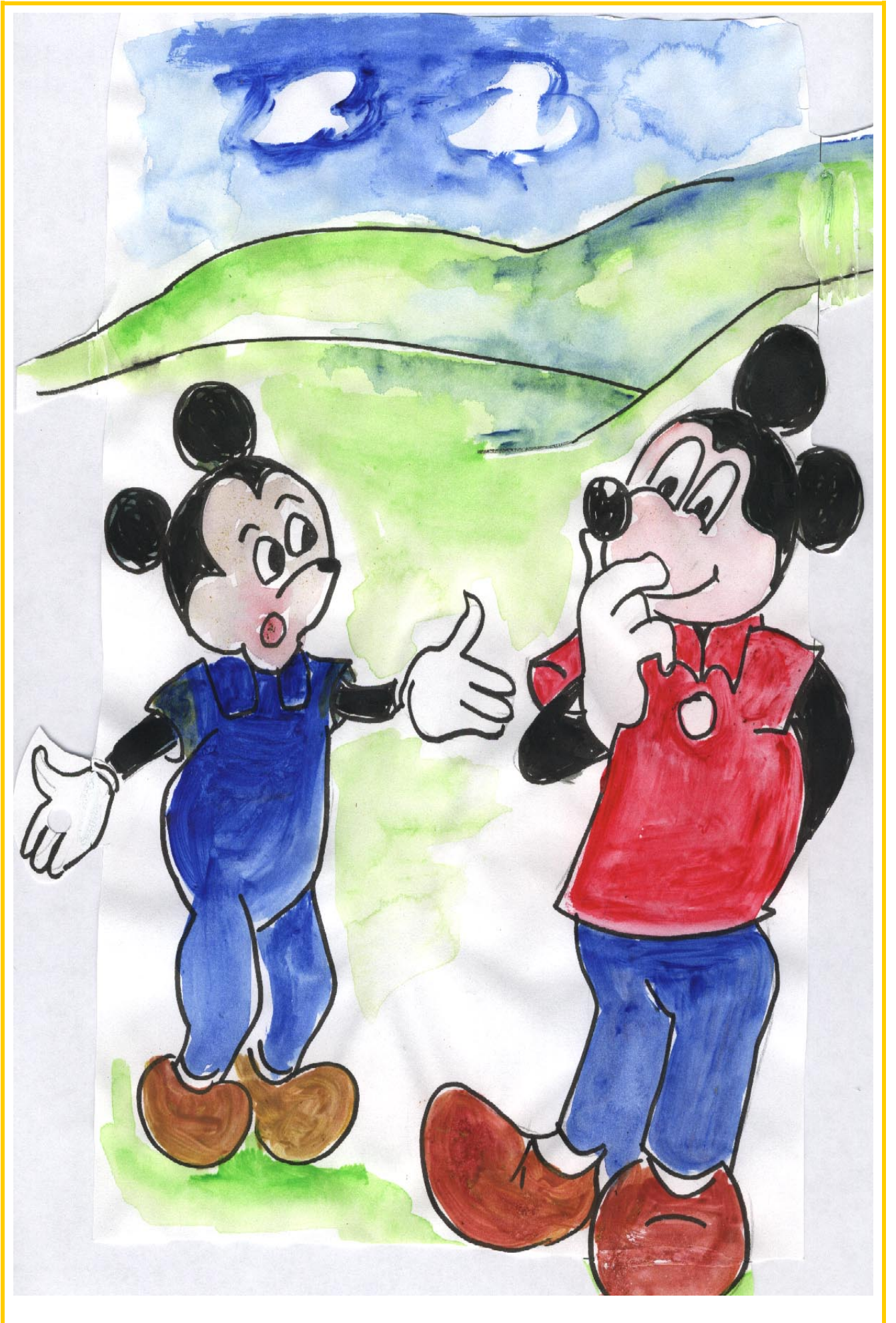
TORRANCE : VRAELYS C

Voltooi Vraelys C (TTCT-B)

Afdeling 1 : 10 minute

Afdeling 2 : 10 minute

Afdeling 3 : 10 minute



MODULE 6

Terugvoer oor Module 5.

1. Terugvoer
2. Vrae/kommentaar

OPVOLG

MODULE 6

DOEL

- * Om te bepaal of die program op die korttermyn geslaagd was.

WERKSWYSE

- * Voltooiing van terugvoer

TERUGVOER

- * Algemene terugvoer
- * Bespreking van terugvoer

Terugvoer oor die afgelope maand.

1. Wat was positief?

.....
.....
.....
.....

2. Wat was negatief?

.....
.....
.....
.....

3. Algemene opmerkings

.....
.....
.....
.....

4. Aanbevelings

.....
.....
.....
.....



Bronnelys

Werkboek

Barnard, C. (Red.). (1997). Druk met jou Duim. *Goue Ure*, **4**, 6-7.

Bearse, C.I. (1992, May). The fairy tale connection in children's stories : Cinderella meets Sleeping Beauty. *The Reading Teacher*, **45** (9), 688-695.

Berland, D.I. (1982). Disney and Freud. Walt meets the ID. *Journal of popular culture*, **15**, 93-104.

Bettelheim, B. (1988). *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*. New York : Vintage.

Bierlien, J.F. (1999). *Living myths. How myth gives meaning to human experience*. New York : Ballantine Wellspring.

Buzan, T. & Buzan, B. (1996). *The mind map book*. London : BBC Books.

Buzan, T. (1994). *Harnessing the parabrains*. Cambridge : Colt Books.

Buzan, T. & Keene, R. (1996). *The age heresy*. London : Ebury Press.

Coetzee, A. (1997). *Kreatief...jy!*. Pretoria : J.P. van der Walt.

Crosse, J. (1998). *The element illustrated encyclopedia of mind, body, spirit and earth*. Boston : Element Books.

Danilewitz, D. (1991). The therapeutic effect of fairy tales. *South African Journal of Child and Adolescent Psychiatry*, **3** (2), 58-63.

Davis, N. (1996). *Once upon a time... Therapeutic stories that teach and heal*. Maryland : Oxon Hill.

De Bono, E. (1990). *Lateral thinking. A textbook of creativity*. London : Penguin Books.

Doyle, R. & Kulpinski, D. (Eds). (1994). *Mindpower. Develop your creative skills*. London : Dorling Kindersley Books.

Edmunds, M.C. (1988). The story as play. *Preschool years*, **18**, 35-39.

Fisher, R. (1995). *Teaching children to learn*. London : Stanley Thornes.

- Flack, J.D. (1985). *Once upon a time. Creative problem solving. History through fairy tales.* New York : D.O.K. Publishers.
- Freeman, J. (1993). *The Sleeping Beauty Syndrome.* London : Sheldon press.
- Funes, M. (2000). *Laughing matters – live creatively with laughter.* Dublin : Gill & Macmillan.
- Gardner, R.A. (1980). *Dr. Gardner's fairy tales for today's children.* Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- Lindberg, L. & Swedlow, R. (1985). *Young children. Exploring and learning.* London : Allyn & Bacon.
- Louw D.A.; Gerdes, L. & Meyer, W.F. (1985). *Menslike Ontwikkeling.* Pretoria : Haum.
- Maree, K. (1985). *Benut jou potensiaal - Jy's sterstof.* Pretoria : J.L. van Schaik.
- Meyer, R. (1997). *The wisdom of fairy tales.* Edinburg : Floris Books.
- Miller, E.E. & Lueth, D. (1986). *Self imagery. Creating your own good health.* California : Celestial Arts.
- Moore, C. (1997). The self-actualisation theory of Abraham Maslow. In W.F. Meyer, C. Moore & H.G. Viljoen. *Personology – from individual to ecosystem* (pp. 437-457). Sandton : Heinemann.
- Muller, P. (1994). *Kreatiwiteit. Vra is verpligtend.* Pretoria : Benedic Boeke.
- Neethling, K., Quass, H. & Slabber, H. (1999). *Oopkop ouers. Skep 'n opwindende toekoms vir kinders.* Vanderbijlpark : Carpe Diem Boeke.
- Oaklander, V. (1988). *Windows to our children.* New York : Gestalt Journal Press.
- Phares, E.J. (1991). *Introduction to personality* (3rd edition). New York : Harper Collins.
- Piek, J.P. (1984). Die kleutertydperk. In D. Louw, L.C. Gerdes & W.F. Meyer (Reds), *Menslike Ontwikkeling* (pp. 221-277). Pretoria : Haum.
- Plug, C., Louw, D.A.P., Gouws, L.A. & Meyer, W.F. (1997). *Verklarende en vertalende sielkundewoordeboek.* Johannesburg : Heinemann.
- Santrock, J.W. (1997). *Life-span development* (6th edition). London : McGraw-Hill.

Savva, S.E. (1998, April). The significance of fairy tales in the education of the child. *Education Bulletin*, **32** (1), 4-13.

Solms, H.M., Le Roux, S.S. & Ferreira, G.V. (1991). Die betekenis van die kleuterverhaal vir die selfaktualisering van die preprimêre skoolkind. *Pedagogiekjoernaal*, **12** (1), 95-104.

Somerville, R. (Ed.). (1993). *Secrets of the inner mind. Journey through the mind and body*. Amsterdam : Time Life Books.

Torrance, E.P. (1990). *Torrance Tests of Creative Thinking. Norms- technical manual. Figural (Streamlined), Forms A & B*. Bensenville : Scholastic Testing Service.

Van Staden, C.J.S. (1994). Hoekom moet kinders naboots as hulle kreatief kan wees? *Kleuterklanke*, **19** (2), 26-31.

Van Wyk, D. (1983). *Die verhouding tussen ouer en kind*. Kaapstad : Human & Rousseau.

Weiten, W. (1992). *Psychology : Themes and variations*. California : Brooks & Cole.

Young, J. (1990). Storytelling. *Preschool years*, **20**, 30-36.