

LEER SAAM MET GEVEERDE VRIENDE

VLAK 3: BOEK 1



PRAKTIESE TOEPASSING VAN KONSEPTE BINNE DIE TEMA:

Sny die kaarte op bladsy 23 en 25 uit, en gebruik dit vir die aktiwiteite.

1. Vind die geveerde vriend met die langste, en kortste, lewensduur. Wat is die verskil tussen die twee?
2. Watter geveerde vriend het die langste vlerkwydte? Watter een het die kortste vlerkwydte?
3. Watter geveerde vriend weeg die meeste? Watter een weeg die minste?
4. Rangskik die geveerde vriende volgens grootte, van die grootste tot die kleinste.
5. Die papegaai is die intelligentste. Watter voël het die laagste intelligensie?
6. Vind die twee geveerde vriende met dieselfde lewensduur.
7. Bereken die verskil in spoed tussen die arend en kraai.
8. Weeg die pou meer, minder of dieselfde as die uil?
9. Sorteer die geveerde vriende in twee groepe: groep 1 – lewensduur meer as 30 jaar; groep 2 – lewensduur minder as 30 jaar. Tel hoeveel voëls is daar in elke groep. Watter groep het die meeste voëls?
10. Sorteer die geveerde vriende in twee groepe: groep 1 – vlerkwydte minder as 2 meter; groep 2 – vlerkwydte meer as 2 meter. Tel hoeveel is daar in elke groep. Watter groep het die meeste?
11. Vlieg die uil vinniger of stadiger as die arend?
12. Watter voël kan nie vlieg nie?
13. Rangskik die geveerde vriende volgens gewig. Begin by die swaarste een.
14. As twee papegaaië op 'n volstruis gaan sit, hoeveel sal die volstruis weeg?
15. As jy 'n flamink, arend en swaan sou weeg, wat sal hul gesamentlike gewig wees?

Tippie doen wiskunde is 'n prettige manier om syfervaardighede te bemeester.

Ons beveel aan dat Wiskunde-lesse in halfuur-sessies verdeel word met 'n maksimum van 4 bladsye per dag. Leer deur te doen. Die beste manier vir kinders om te leer is deur aktiewe betrokkenheid by die leerproses.

Die kind benodig 'n skêr, kleurpotlode en gom vir die meerderheid van die boeke. Daarby sal die kind 'n liniaal en sakrekenaar vir sommige van die boeke benodig.

Hierdie reeks fokus op funksionele uitkomst en daar word slegs van die kind verwag om antwoorde te skryf as dit bydra tot die wiskundige uitkomst. Met al die visuele strukture wat voorsien word, is die fokus op wiskundige vaardighede en nie op "skryf" nie.

Die antwoord kan geskryf, omkring of gemerk word.



Die kind kan Tippie se mond teken om te wys:



Ek kan dit doen!



Ek moet nog oefen!



Ek kort hulp!

Hierdie reeks gebruik die simbole:



Tydgebaseerde
aktiwiteite



Vordering van
vaardighede



Voorbeeld
van metode



Uitbreiding van
kurrikulum

UITKOMSTE IN HIERDIE BOEK:

1. Getalle, Bewerkings en Verwantskappe

Tel: Tel aan en terug in veelvoude van 2, 5 en 10 tussen 0 en 200.

Hoofrekene: Vinnige herroep van feite vir optel en aftrek.

Getalsimbole en -name: Identifiseer, herken, lees en skryf 0 - 200.

Beskryf, vergelyk en rangskik getalle tot 99: Vergelyk heelgetalle.

Plekwaarde tot 99: Ontbind getalle in ene en tiene; benoem waarde van elke getal.

Konteksvrye berekening: Tel op tot 99. Trek af van 99. Vermenigvuldig met 1, 2, 5 en 10.

Breuke: Los probleme met breuke op: half, kwart en derde.

Woordsomme: Los woordsomme binne konteks op; verduidelik oplossings tussen 0 - 99.

2. Patrone, Funksies en Algebra

Getalpatrone: Herhaal, brei uit en verduidelik die volgorde van getalwaardes tussen 0 - 200.

Tel: Tel aan en terug in veelvoude van 3 en 4 tussen 0 - 200.

3. Ruimte en Vorm

Verskillende vorms: Herken en noem 2D en 3D vorms by naam.

Simmetrie: Herken en teken simmetriese lyne binne vorms.

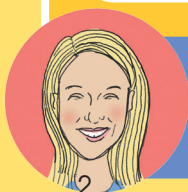
4. Meting

Tyd: Noem, wys en lees 12-uur-tyd in ure, halfure en kwartiere op horlosies.

Lengte: Skat, meet, vergelyk, rangskik en teken lengte aan in meters. Massa: Skat, meet, vergelyk, rangskik en teken gewig aan in kilogram. Volume (kapasiteit): Skat, meet, vergelyk, rangskik en teken volume aan in liters.

5. Datahantering

Beantwoord vrae, voltooi en interpreteer verskillende grafieke.



VLAK 3: BOEK 1 dien as 'n hersiening vir die wiskundige uitkomst wat in Tippie doen wiskunde Vlak 2 ingeoefen is.



ONTSYFER DIE KODE TEN EINDE DIE HOOFREKENE-PROBLEME OP TE LOS.



									
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Skryf oor in getalsinne.

 + 

+ =

 + 

+ =

 - 

- =

 + 

+ =

 - 

- =

 + 

+ =

 - 

- =

 + 

+ =

 + 

+ =

 - 

- =

 + 

+ =

 x 

x =

 x 

x =

 + 

+ =

 - 

- =

 + 

+ =

 + 

+ =

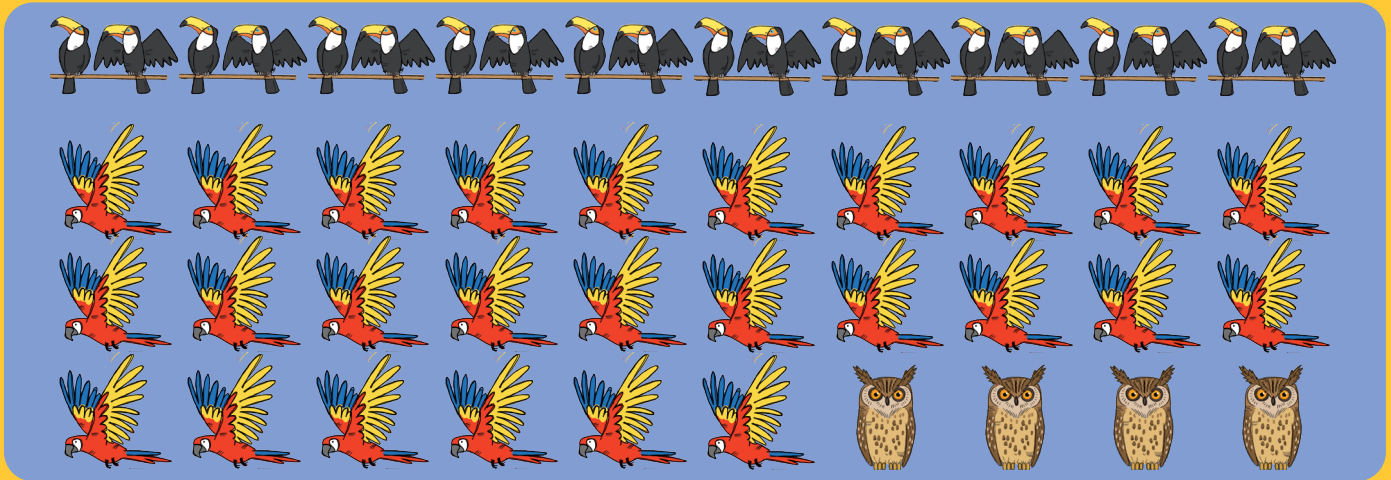
 x 

x =



GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE

1. TEL EN ANTWOORD DAN DIE VRAE.



1.1 Hoeveel toekans tel jy?

1.2 Hoeveel groepe van 5 kan jy met die toekans maak?

1.3 Hoeveel groepe van 4 kan jy met die toekans maak?

1.4 Hoeveel groepe van 2 kan jy met die toekans maak?

1.5 Is dit makliker om groepe van 5 of groepe van 2 te maak?

groepe
van 5

groepe
van 2

1.6 Hoeveel papegaaië is daar?

1.7 Wat is die totaal van die toekans en papegaaië saam?

1.8 Hoeveel groepe van 10 kan jy met die toekans en papegaaië maak?

1.9 Nadat jy jou groepe van 10 gemaak het, hoeveel toekans en/of papegaaië bly oor?

1.10 Wat is die totaal van die toekans, papegaaië en uile saam?

1.11 As daar 80 voëls sou wees, sou die hoeveelheid dieselfde wees as jy in 2's en in 10'e tel?

ja

nee

1.12 Wat sal die vinnigste wees om te tel?

2's

10'e

2. TELKAART-AKTIWITEITE

Gaan na bladsy 27. Vul die ontbrekende getalle op die telkaart in, sny die kaart uit en voltooi die aktiwiteite.

2.1 Tel in 10'e van 150 tot 200.

2.2 Tel terug in 10'e van 180 tot 120.

2.3 Tel in 5'e van 95 tot 125.

2.4 Tel in 3's van 15 tot 36.

2.5 Tel in 4's van 20 tot 48.

2.6 Tel terug in 5'e van 190 tot 165.

3. ONTBREKENDE GETALLE

Vul die ontbrekende getalle in.

3.1  46   42  40   

3.2  8   16   24  

3.3  93    90   88 

4. GETALNAME EN -SIMBOLE

4.1 Skryf die getalnaam.

 80	 53
 35	 72
 99	 67

4.2 Verbind die getal met die getalnaam.

22	sewe-en-tagtig
63	twaaif
12	twee-en-twintig
87	een honderd
125	vyf-en-twintig
	drie-en-sestig

47	nege-en-negentig
38	vyf-en-sewentig
105	agt-en-dertig
99	sewe-en-veertig
75	een honderd-en-vyf