

# 1. Alfabetisering



## DIE ALFABET

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Hoe rangskik ek woorde in alfabetiese volgorde?

### STAP 1

Kyk na die eerste letter van die woord.

**Seekoei** en **Olifant** – die eerste letter is dus **S** en **O**.

**O** is voor **S** in die alfabet en daarom word **Olifant** eerste geplaas.

### STAP 2

As die eerste letter van meer as een woord dieselfde is, moet die woorde volgens die tweede letter gerangskik word.

**Muis** en **Mier** begin albei met 'n **M**.

Die tweede letter in **Muis** is **u** en die tweede letter in **Mier** is **i**.

Die **i** kom voor die **u** in die alfabet en daarom word **Mier** eerste geskryf.

So kan dit aangaan, totdat daar 'n verskil in die letters is.

Om die volgende diername alfabeties te rangskik, maak ons van bogenoemde stappe gebruik.

**Slang; Renoster; Jagluiperd; Olifant; Leeu; Luiperd; Seeleu; Olifantbul; Seekoei; Renostervoëltjie; Olifantkoei.**

**Jagluiperd; Leeu; Luiperd; Olifant; Olifantbul; Olifantkoei; Renoster; Renostervoëltjie; Seekoei; Seeleu; Slang.**



Indien daar woorde is waarvan die eerste deel dieselfde is, soos byvoorbeeld *appel* en *appelkoos*, word *appel* voor *appelkoos* geskryf omdat die kortste woord altyd eerste geskryf word.

Soms kom simbole en syfers in woorde voor wat alfabeties georden moet word.

Bv. Ons gesin se Instagram-name (handles) is soos volg:

- MillsD
- Mills2013
- Mills%

### WENK

Sorteer die woorde in die volgorde van:

- simbole
- syfers
- name (voorletters) en vanne

Neem slegs die simbool, syfer en alfabetletter in ag, aangesien Mills dieselfde is.

- Mills%
- Mills2013
- MillsD

MAak jou eie lys van woorde met simbole, syfers en alfabetletters:



- Indien daar name, voorletters of vanne is, word dit volgens die vanne georden. Indien dieselfde van meer as een keer voorkom, word die voorletters of naam georden.

**Voorbeelde:** Elsophi van der Merwe  
D. Struwig  
C. Kruger  
Corné Krüger  
T. Smith  
Liana Rautenbach  
De Villiers, C

W. Degenaar  
De Villiers, C.  
Karen Dedekind

## STAP 1

### Herskryf die inligting deur eers die vanne neer te skryf.

Van der Merwe, Elsophi  
Struwig, D.  
Kruger, C.  
Krüger, Corné  
Smith, T.  
Rautenbach, Liana  
De Villiers, C.

Degenaar, W.  
De Villiers, C.  
Dedekind, Karen

## STAP 2

### Orden dan die vanne in alfabetiese volgorde, en daarna volg die voorletter of naam.

De Villiers, C.  
Kruger, C.  
Krüger, Corné  
Rautenbach, Liana  
Smith, T.  
Struwig, D.  
Van der Merwe, Elsophi

De Villiers, C. (spasie)  
Dedekind, Karen  
Degenaar, W.



Woorde wat uit meer as een deel (met spasies tussenin) bestaan, word eerste in alfabetiese volgorde geplaas.

Bv. Mall@Reds } Mall of Africa (3 dele)  
Mall of Africa } Mall@55 (simbool, syfer)  
Mall@55 } Mall@Reds (simbool, letter)



# LETTERKUNDE

## Prosa

### Stories

In prosa vorm 'n reeks gebeure (intrige) die storie of verhaal. Die verhaal handel oor 'n lewensiening of idee, wat die tema genoem word. Prosa word in sinne en paragrawe geskryf.

#### 1. Verteller

Die verteller is die persoon wat die storie vertel. Wie die verteller is, is belangrik, want daarvan hang af of die leser hom glo of nie. Daar is verskillende soorte vertellers.

- 1.1 'n **Ek-verteller/eerstepersoonsverteller** is een van die karakters in die verhaal, en gee 'n persoonlike weergawe van die gebeure. Hy is persoonlik in die verhaal betrokke, daarom is hy aan tyd en plek gebind, en weet nie altyd wat ander karakters dink en voel nie. Hy het beperkte inligting oor ander karakters se doen en late. Die verhaal word vanuit sy oogpunt vertel, daarom is hy subjektief (bevooroordeel). Hy word deur die woord "ek" geïdentifiseer.
- 1.2 Die **alomteenwoordige verteller/derdepersoonsverteller** staan buite die verhaal. Hy gee 'n geheelbeeld van die verhaalgebeure. Hy is nie aan tyd of plek gebind nie, en kan beskryf wat op dieselfde oomblik op meer as een plek in die verhaal plaasvind. Hy weet ook wat ander karakters in die verhaal hoor, sien, dink en voel. Hy is dus objektief (onbevooroordeel).

#### 2. Karakter

Mense of diere of objekte in die verhaal word karakters genoem en is deel van die handeling of dialoog.

- 2.1 **Hoofkarakters** is die belangrikste karakters in die verhaal (die karakters waarom alles in die verhaal draai). Daar vind groei of verandering in hierdie karakter plaas soos wat die verhaal vorder. Dit is dus die karakter wat die leser aan die einde van die verhaal die beste ken.
- 2.2 Die ander karakters in die verhaal wat nie so belangrik of aktief in die verhaal is nie, is die **newekarakters**.
- 2.3 Wanneer 'n karakter se innerlike en uiterlike karaktereienskappe en optrede gedurende die verloop van die verhaal verander, praat ons van **karakterontwikkeling/progressie**.

### 3. Karakterbeelding/Karakterbeskrywing

Dit is die manier waarop die leser die karakter leer ken.

Dit kan op verskillende maniere plaasvind:

- naamgewing en beskrywing
- dit wat die karakter self sê en doen (handeling)
- dit wat ander karakters oor 'n karakter sê
- uit gesprekke tussen karakters
- hoe 'n karakter tydens botsing optree

### 4. Dialoog

Dialoog is die gesprekke wat tussen karakters in 'n verhaal plaasvind. Dialoog is deel van die handeling, omdat dit gebeure kan laat plaasvind.

### 5. Handeling

5.1 **Uiterlike handeling** is aksies wat gesien kan word, soos gesigsuitdrukings, bewegings en gebare (bewegings) van karakters.

5.2 **Innerlike handeling** is karakters se emosies en denke. (Dit is wat hulle dink en voel.)

### 6. Konflik/Botsing/Spanning en motivering

Konflik/botsing/spanning is 'n belangrike element in 'n storie en dra by tot die opwinding in die storie. Motivering is die rede waarom 'n karakter op 'n sekere wyse optree.

6.1 **Uiterlike konflik/botsing/spanning** vind tussen karakters plaas wanneer een of meer karakters oor 'n saak verskil. Motivering sluit hierby aan, deurdat 'n karakter se optrede gemotiveer kan word deur die botsing wat daar tussen die karakters was.

6.2 **Innerlike konflik/botsing/spanning** vind in karakters se gedagtes/gemoed plaas wanneer die karakter sukkel om die een of ander probleem in homself uit te sorteer.

Gevolge van konflik/botsing/spanning:

- veroorsaak handeling in die verhaal
- vertraag of versnel die tempo waarteen die verhaal afspeel
- veroorsaak spanning in die verhaal

### 7. Milieu (Agtergrond/Omgewing)

Milieu is die tyd en ruimte waarin 'n verhaal afspeel. Tyd verwys na wanneer die verhaal afspeel. Ruimte verwys na waar die verhaal afspeel (plek).

Die leser leer meer oor die milieu deur:

- die agtergrond van die verhaal
- die kleredrag van die karakters
- die karakters se taalgebruik en gewoontes
- verwysings na werklike plekke, persone en gebeure en ook deur herinnering en vooruitskouing.