

1. Voorwoord aan ouers/onderwysers
2. Hulp met evaluering
3. Wat is skoolgereedheid?
4. Vooreistes vir skoolgereedheid

NIE VERBALE EVALUERING

5. **Kriteria (maatstaf) vir die bepaling van skoolgereedheid – Waarneming**
 - 5.1 Algemene ontwikkeling
 - 5.2 Emosionele ontwikkeling
 - 5.3 Sosiale ontwikkeling
6. **Kriteria (maatstaf) vir die bepaling van skoolgereedheid – Waarneming en praktiese oefeninge**
 - 6.1 Analise
 - 6.2 Assosiasie
 - 6.3 Balans
 - 6.4 Diskriminasie
 - 6.5 Dominansie
 - 6.6 Figuurgrond
 - 6.7 Fyn motoriese bewegings
 - 6.8 Groot motoriese bewegings
 - 6.9 Korttermyngeheue
 - 6.10 Lateraliteit en rigtingsin
 - 6.11.1 Liggaamsbeeld
 - 6.11.2 Liggaamsbeeld
 - 6.12 Middellyn
 - 6.13 Oogbewegings
 - 6.14 Posisie in die ruimte
 - 6.15 Sintese
 - 6.16 Sluiting
 - 6.17 Volgorde
 - 6.18 Vormkonstantheid
7. **Kriteria (maatstaf) vir die bepaling van skoolgereedheid – Gesyferdheid**

VERBALE EVALUERING

8. **Kriteria (maatstaf) vir die bepaling van skoolgereedheid – Taalontwikkeling**

Skoolgereedheid evaluering

Naam: _____ Datums : 20__/__/__ tot 20__/__/__

Merk met 'n ✓ .

NIE VERBALE EVALUERINGnog nie
gereedgereed,
goed genoeggereed,
baie goed

5.1	Algemene ontwikkeling			
5.2	Emosionele ontwikkeling			
5.3	Sosiale ontwikkeling			
6.1	Analise			
6.2	Assosiasie			
6.3	Balans			
6.4	Diskriminasie			
6.5	Dominansie	L / R oog	L / R hand	L / R voet
6.6	Figuurgrond			
6.7	Fyn motoriese bewegings			
6.8	Groot motoriese bewegings			
6.9	Korttermyngeheue			
6.10	Lateraliteit en rigtingsin			
6.11.1	Liggaamsbeeld			
6.11.2	Liggaamsbeeld			
6.12	Middel lyn			
6.13	Oogbewegings			
6.14	Posisie in die ruimte			
6.15	Sintese			
6.16	Sluiting			
6.17	Volgorde			
6.18	Vormkonstantheid			
7.	Gesyferdheid			

VERBALE EVALUERING

8.	Taalontwikkeling			
TOTAAL				

Die doel van hierdie evaluering is in besonder om verkennend, ondersoekend en waarnemend vas te stel of 'n leerder skoolryp en/of skoolgereed is.

Voordat evaluering geskied moet vasgestel word of die leerder nie die een of ander fisiese gebrek het nie bv. ten opsigte van sy gehoor, gesig, konsentrasie, ens. Indien daar probleme is, moet dit eers reggestel word voordat hierdie evaluering gedoen word.

Die evaluering moet oor 'n tydperk van 'n paar dae in 'n rustige, ontspanne atmosfeer geskied verkieslik in die oggend.

Die eerste gedeelte van hierdie evaluering naamlik

1. Algemene ontwikkeling
2. Emosionele ontwikkeling en
3. Sosiale ontwikkeling

moet voltooi word deur 'n persoon wat die leerder baie goed ken verkieslik 'n ouer. Toetsresultate moet oorgedra word na die evalueringsblaai sodat 'n globale beeld van die leerder se skoolgereedheid duidelik sigbaar is.

2. Hulp met evaluering

2.1 Balans Loopbalk

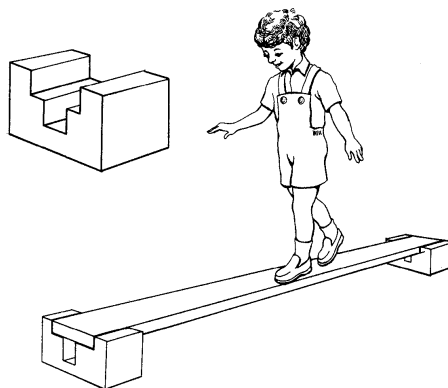
Lengte: 3 meter

Breedte: 100mm

Dikte: 50mm

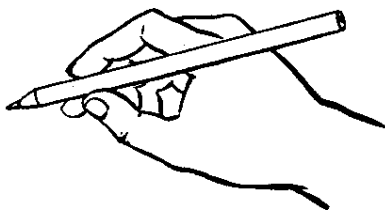
Twee stutte waarin die balk kan rus.

Plaas die balk plat in die opening sodat die kind op die 100mm oppervlakte kan loop. Sodra hy meer gevorderd het, kan die plank op sy sykant in die stut geplaas word sodat die kind op die 50mm oppervlakte kan loop. As die kind huiwerig is, kan die balk in die begin plat op die vloer geplaas word.



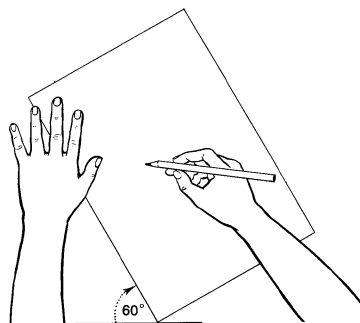
2.2.1 Potloodgreep

Dit is belangrik dat die kind die potlood korrek vashou. Jong kinders gebruik eers kryt of dik potlode. Kort potlode moet nie gebruik word nie want dit forseer die kind om die potlood te styf vas te hou en dit veroorsaak dat die skrif klein en bewierig word. Dit veroorsaak ook onnodige druk op die papier wat dan vermoeidheid in die hand werk. Die potlood moet bokant die skerp-gemaakte deel tussen die duim en middelvinger vasgehou word met die voorvinger liggies op die potlood. As die kind probleme ondervind met die potloodgreep kan klein stukkies kleefpleister op die vinger – plekkies waar die potlood moet kom, geplak word. Hy moet die wysvinger kan lig sonder om die posisie van die potlood te verander.



2.2.2 Posisie van die papier

Die hoogte van die skryftafel is belangrik. Verder moet die papier effens na links (vir 'n regshandige kind) en teen 'n hoek van omtrent 60 grade, lê.



2.2.3 Houding

Die kind moet natuurlik en regop sit met altwee voete op die grond, skouers gelyk en ewe ver van die skryftafel af. Die linker voorarm moet op die skryfoppervlakte lê en die linkerhand moet die papier vasdruk sodat dit nie kan skuif nie. Die kop is effens vooroor gebuig. 'n Onnatuurlike posisie soos bv. die kop te naby die skryfoppervlakte het verdere ondersoek nodig, soos bv. 'n oogtoets.

2.3 Dominansie

Dominansie is die voorkeur en gebruik van die een kant van die liggaam bo die ander.

Wanneer 'n kind gemengde of kruisdominansie het, het hy dikwels ook leerprobleme. Gemengde of kruisdominansie is wanneer 'n kind

- regshandig en linksogig is of
- linksvoetig en regsogig is of
- linksogig en regsvoetig is ens.

Dit gebeur somtyds dat 'n kind met albei hande ewe goed kan skryf sowel as ander take verrig. Ons sê dan so 'n kind is ambidekster. Dit is waar van 'n kind se voete ook. Hy sal 'n bal ewe gemaklik met die linker- sowel as die regtervoet skop.

Dit is baie gevaarlik om 'n kind te dwing om met 'n sekere hand te skryf of om hom te dwing om met 'n sekere voet te skop. Namate die kind groter word sal hyself besluit watter hand of voet die dominante een is wat hy wil gebruik.

Remediërende Onderwys in die Primêre Skool – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch
Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

2.4 Sintese / legkaart

Hierdie legkaarte moet vooraf deur die toetsbeampte voorberei word. Kleur die legkaart in en plak op karton. Maak nou 'n gekleurde afdruk van die legkaart. Knip die geplakte legkaart versigtig uit en plaas in 'n houer. Wanneer die leerder ge-evalueer word, moet die gekleurde afdruk voor hom geplaas word wanneer hy die legkaart bou.

3. Wat is skoolgereedheid?

Skoolrypheid en skoolgereedheid is twee begrippe wat taamlik nou verwant is, maar tog verskil. Soms word hulle egter as sinonieme gebruik wat baie verwarring kan veroorsaak.

3.1 Skoolrypheid

Skoolrypheid is 'n term wat baie algemeen gebruik word. Dit is 'n biologiese groeiproses by die kind waardeur nuwe moontlikhede tot skooltoetrede te voorskyn tree, meestal gesien as rypwordende funksies. Skoolrypheid is daardie vlak van fisiese en psigiese ontwikkeling of rypheid waar moontlikhede te voorskyn tree wat onontbeerlike voorvereistes vir skoolsukses vorm.

Dit is 'n biologiese groeiproses wat ingewag moet word en nie verhaas kan word nie. Skoolrypheid is die rypheid vir formele onderrig, lees, skryf en reken en is by die normale kind op ongeveer sesjarige leeftyd aanwesig.

Ten spyte van hierdie rypheid moet daar vanuit 'n pedagogiese perspektief bygevoeg word dat dit geen waarborg vir skoolsukses inhou nie. 'n Kind kan wel skoolryp wees maar sal hom nie by die vereistes van die formele leersituasie kan aanpas nie. Hy is dus nie skoolgereed nie, al is hy intellektueel ryp. Indien die kind nie geborge voel nie, is die moontlikheid gering dat die bereikte skoolrypeidsvlak daartoe sal lei dat die kind sy moontlikhede aktualiseer. Daar moet dus sprake van skoolgereedheid wees.

3.2 Skoolgereedheid

Skoolgereedheid is 'n breë term en sluit skoolrypheid, sosiale rypheid en emosionele rypheid in.

- skoolrypheid
- sosiale rypheid
- emosionele rypheid.

Terwyl skoolrypheid nie verhaas kan word nie, kan skoolgereedheid aangehelp word deur die kind se ervaringsveld en belewenisse te verbreed en hom te leer om sy sintuie so doeltreffend moontlik te gebruik.

"Readiness is a stage in a child's development when he can learn easily, effectively and without emotional disturbance. It cannot be a definite point in development, however, because growth is a steady continuous process, always ongoing. Rather it is a condition, or state, indicating that the child is ready to learn."

By skoolgereedheid moet 'n geheelbeeld van die kind verkry en beoordeel word. 'n Kind word nie sommer skoolgereed nie. Dit is iets wat aangehelp moet word. Die kind moet opgevoed word tot skoolgereedheid. Aanvanklik is dit die ouers se verantwoordelikheid om die nodige prikkels te verskaf en dit sodanig te wysig dat dit by die vermoë

van die besondere kind sal aanpas. Daar is geen twee kinders met dieselfde ontwikkeling, bekwaamheid, aanleg en intelligensie nie. Alle kinders besit nie dieselfde mate van skoolgereedheid wanneer hulle skool toe gaan nie. Skoolgereedheid speel 'n deurslaggewende rol en is by uitstek 'n opvoedingsaangeleentheid, bv. die huislike opvoeding speel 'n groot rol in die gereedmaking vir skooltoetreding.

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

4. Vereistes vir skoolgereedheid

Voordat die kind skoolgereed kan wees moet hy beskik oor:

4.1 Perseptuele vermoëns wat hom in staat stel om leerinhoud sinvol te interpreteer. Hy moet kan onderskei tussen:

- * voorgrond/agtergrond
- * konstantheid van vorm, kleur, grootte ens. kan waarneem,
- * ruimtelike verhoudings kan insien en ook
- * posisie in die ruimte kan waarneem.

Die kind moet ook korrek visueel-motories kan waarneem en weergee. Hy moet dus goed kan perseptueer en konsepueer. Hierdie perseptuele vermoëns is uiters belangrik. Visuele persepsie is veral belangrik by skryf, lees, reken, naskryf of nateken, knip, plak, ens. Ouditiewe persepsie is belangrik by luister. Die kind moet nie net kan hoor nie maar ook kan luister.

- 4.2** Die kind moet emosioneel voorbereid wees om die vreemde wêreld te betree en te oorwin.
- 4.3** Hy moet homself sosiaal kan aanpas by nuwe situasies, klasse, kinders, speelgoed, onderwysers, ens. Hy moet hom ook kan onderwerp aan gesag en dissipline.
- 4.4** Die kind moet kan kennis inneem, dit verwerk, dit sy eie maak en later kan weergee.
- 4.5** Hy moet probleemsituasies die hoof kan bied en hulle ook kan evalueer.
- 4.6** Hy moet konsentreer en deursettingsvermoë toon.
- 4.7** Hy moet situasies as 'n geheel kan insien, asook hulle verwantskappe met gegewe materiaal, m.a.w. wat hy leer, moet 'n indruk op hom laat.
- 4.8** Die kind moet die leerinhoud kan inneem, nie as druk van buite nie maar vanweë 'n drang na kennis. Hy moet 'n doel hê, gemotiveerd wees.
- 4.9** Die kind moet liggaamlik daartoe in staat wees om vordering te maak. Hy moet kan sien, hoor, en fisies sterk genoeg wees om te kan leer.
- 4.10** Die kind moet die vermoë hê om te kan praat, die taal te verstaan en hom daarin te kan uitdruk. Hy moet verbaal gereed wees. Taalontwikkeling moet plaasvind.

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

Kriteria (maatstaf) vir die bepaling van skoolgereedheid (NIE VERBAAL)
5.1 Algemene ontwikkeling
(10 punte)

Vul 'n ✓ of 'n X in .

1. Weet hy hoe oud hy is?	
2. Het hy 'n begrip van tyd? Of sê hy: "Ek het môre verjaar", "Ons gaan gister see toe."	
3. Kan hy gedagtes maklik agtermekaar sit as hy oor iets praat of as hy iets vertel?	
4. Verloor hy maklik die draad as hy 'n storie vertel? Of staan hy stil by onbelangrike besonderhede?	
5. Vergeet hy maklik 'n opdrag of 'n boodskap sodat hy weer daarna moet vra?	
6. Sukkel hy om gediggies en rympies te leer?	
7. Sukkel hy om liedjies te leer?	
8. Is hy hiperaktief, m.a.w. altyd aan die beweeg?	
9. Kan hy stilsit of peuter hy voortdurend met voorwerpe?	
10. Is daar 'n gebrek aan konsentrasie? Kan hy aandag gee? Verloor hy gou belangstelling? Fluktueer sy aandag?	
TOTAAL✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 4	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	5 – 6	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	7 – 10	gereed, baie goed

Vul 'n ✓ of 'n ✗ in.

1. Die leerder huil nie as hy van sy ma/pa of albei geskei word nie.	
2. Huil nie maklik as hy ontstel word nie.	
3. Word nie gou kwaad nie.	
4. Tree nie somtyds aggressief op nie.	
5. Voel veilig om te waag.	
6. Is nie stadig om opdragte uit te voer nie.	
7. Is bereid om voor ander leerders op te tree.	
8. Is nie bang om aan klasaktiwiteite deel te neem nie.	
9. Skep nie die indruk dat hy dagdroom nie.	
10. Verwar nie fantasie met die werklikheid nie.	
11. Huil nie wanneer ander leerders huil nie.	
12. Skep nie die indruk dat hy oormatig skaam is nie.	
13. Reageer as hy aangespreek word.	
14. Huil nie as hy nie 'n opdrag kan uitvoer nie.	
15. Skop, slaan,byt nie ander leerders nie.	
TOTAAL✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 7	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	8 – 11	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	12 – 15	gereed, baie goed

Vul 'n ✓ of 'n X in.

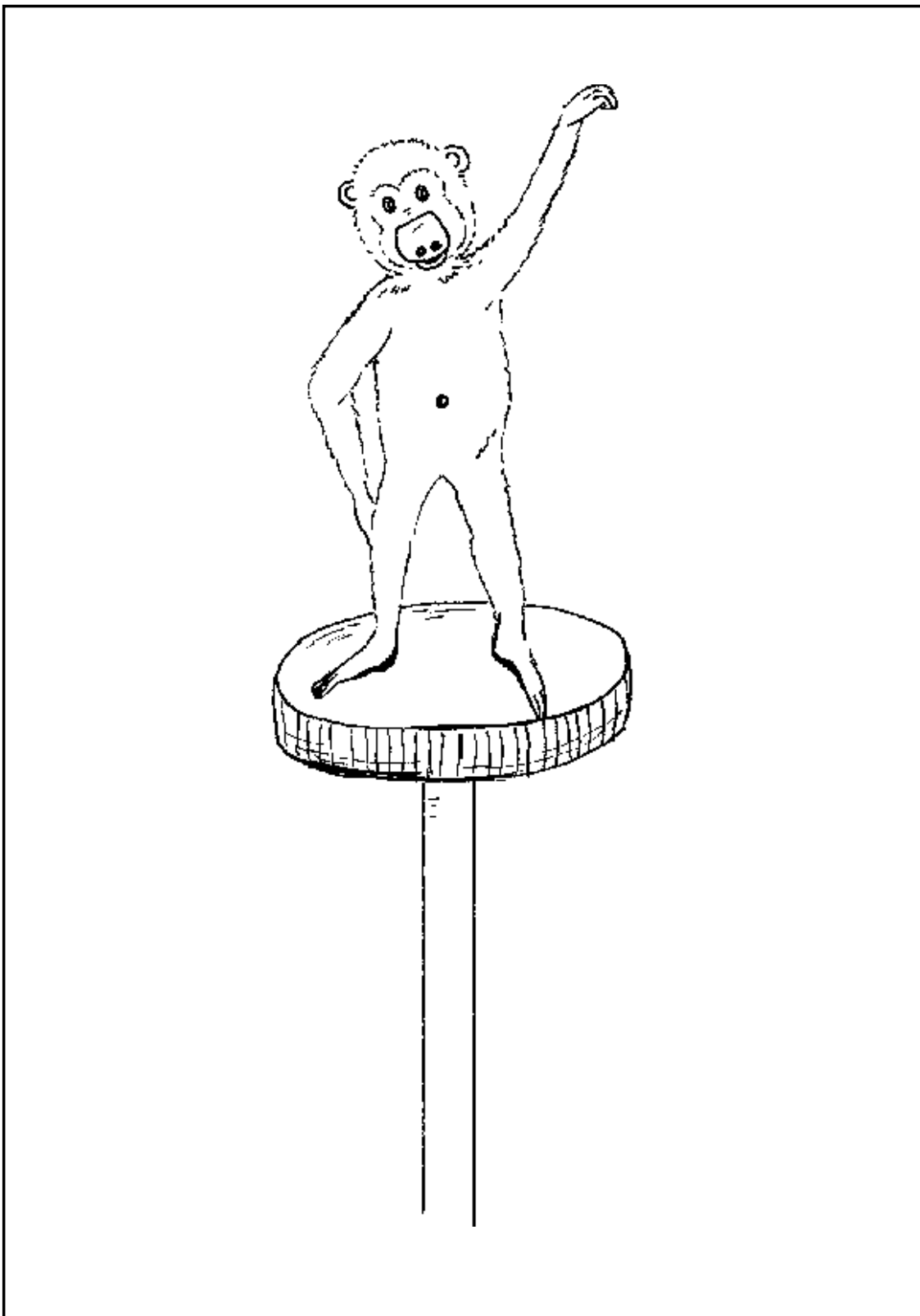
1. Die leerder hou daarvan om met 'n maatjie te speel.	
2. Die leerder kan maklik inskakel by 'n groep.	
3. Die leerder kan maklik 'n gesprek aanknoop met een maatjie.	
4. Die leerder kan maklik 'n gesprek aanknoop in 'n groep.	
5. Die leerder is bereid om speelgoed te deel.	
6. Die leerder is bereid om 'n maatjie te help.	
7. Die leerder is bereid om 'n tafel te deel met etes.	
8. Die leerder is bereid om kryt, kleurpotlode ens. uit te leen.	
9. Die leerder is bereid om 'n rekenaar te deel.	
10. Die leerder nooi leeders na sy huis.	
TOTAAL ✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 4	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	5 – 6	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	7 – 10	gereed, baie goed

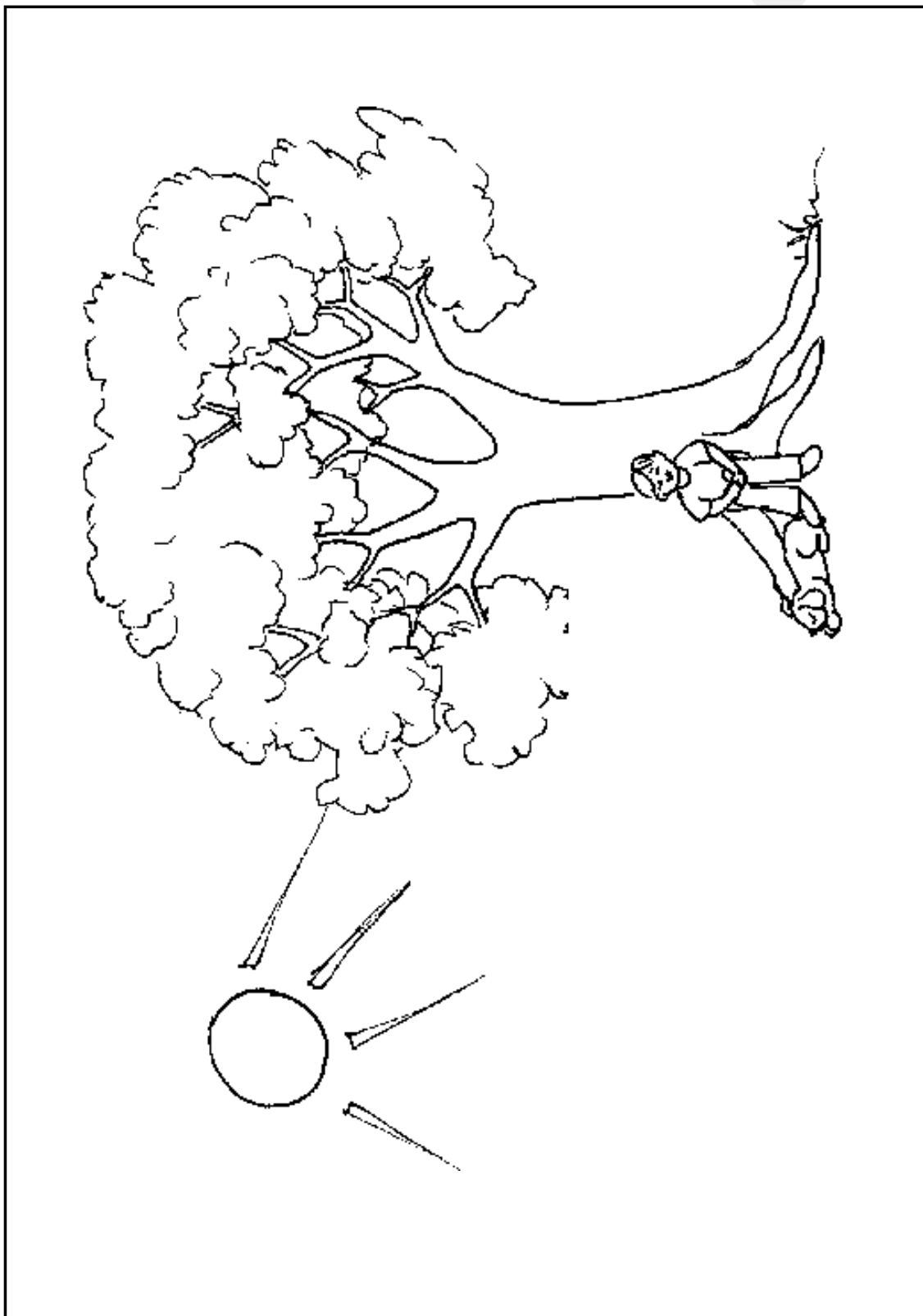
		Totaal	Leerder punt
6.1.1	Maak gebruik van 'n prent wat uit <u>twee</u> voorwerpe bestaan. Leerder kyk daarna en sê <u>hoeveel</u> voorwerpe hy sien en benoem dit (sien bladsy 13).	2	
6.1.2	Dieselfde as bo. Gebruik 'n prent met <u>vier</u> voorwerpe. Leerder benoem die voorwerpe (sien bladsy 14).	4	
6.1.3	Gebruik 'n groot prent met baie besonderhede. Leerder moet ten minste <u>ses</u> voorwerpe wat hy in die prent sien, benoem (sien bladsy 15).	6	
6.1.4	Die leerder benoem <u>drie</u> voorwerpe wat in die vertrek is, waar hy nou is.	3	
TOTAAL:			

<input type="checkbox"/>	1 – 7	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	8 – 11	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	12 – 15	gereed, baie goed

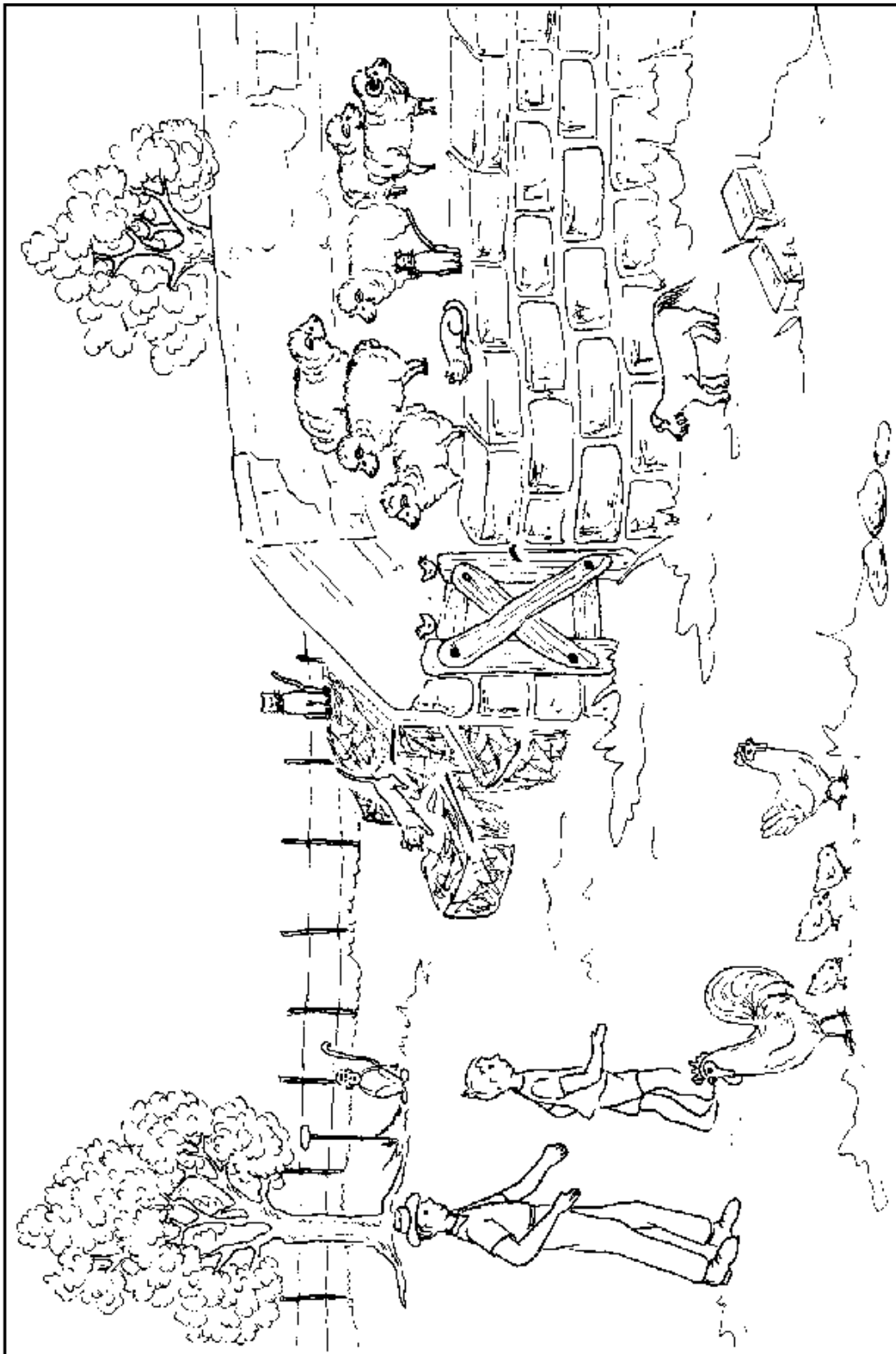
Leerder kyk na die prent en benoem die voorwerpe.












Draai die blaaie dwars. Leerder kyk na die prent en benoem die voorwerpe.



Draai die blaaie dwars. Leerder kyk na die prent en benoem die voorwerpe.



	Leerder Totaal punt
<p>1. Kies 'n prent wat pas by die prent in die raam.</p> 	1
<p>2. Kies 'n prent wat pas by die prent in die raam.</p> 	1
<p>3. Kies 'n prent wat pas by die prent in die raam.</p> 	1
<p>4. Kies <u>twee</u> prente wat pas by die prent in die raam.</p> 	2

<p>5. Kies <u>twee</u> prente wat pas by die prent in die raam.</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; position: relative;">  </div>    </div>	2	
<p>6. Kies <u>drie</u> prente wat bymekaar pas.</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;">      </div>	3	
TOTAAL:		

1 – 7

nog nie gereed


8 – 11

gereed, goed genoeg

12 – 15

gereed, baie goed

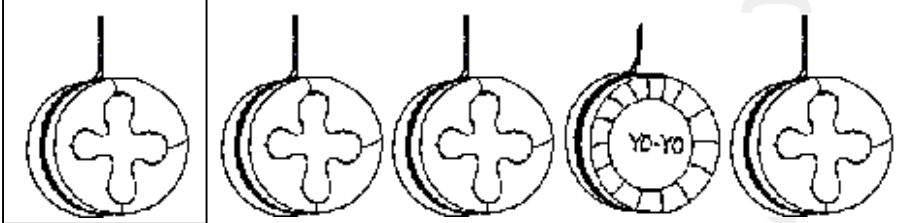


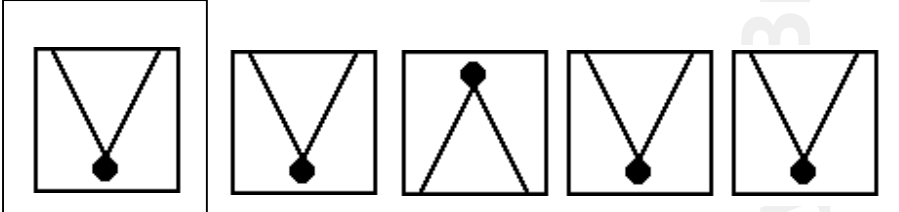
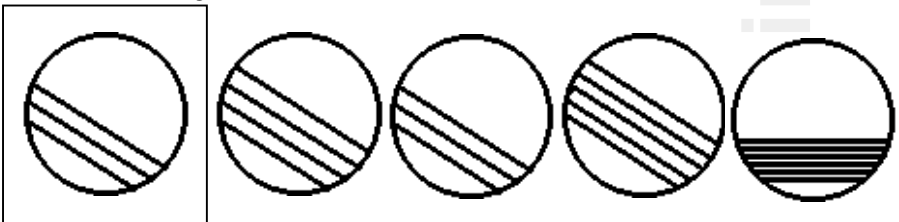
Vul 'n ✓ of 'n X in.

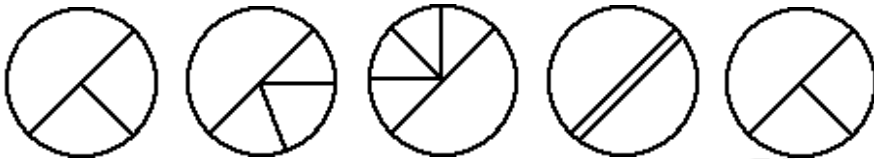
1. Die leerder kan op die balk loop met klein treetjies (die regterhak raak aan die linkertoen en dan weer die linkerhak aan die regtertoen). Hou die oë op die punt van die loopbalk. Arms uitgestrek na die kante.	
	
2. Die leerder kan agtertoe op die balk loop, met klein treetjies en arms uitgestrek na die kante toe.	
3. Kan loop met arms uitgestrek tot in die helfte van die balk, omdraai en agteruit loop tot by die ent van die balk.	
4. Kan krap-loop. Begin met die regtervoet. Stoot regtervoet na die sykant toe, plaas dan die gewig op die regtervoet en beweeg linkervoet tot by die regtervoet. Herhaal tot by die ent van die balk. Doen dit ook met die linkervoet.	
5. Kan met klein treetjies vorentoe loop tot in die helfte van die balk, omdraai en dan kraploop terug.	
6. Kan met klein treetjies vorentoe loop tot in die helfte van die balk, omdraai en dan verder stap tot by die ent van die balk. Herhaal maar loop agtertoe.	
7. Kan met klein treetjies vorentoe loop met die regtervoet altyd voor. Herhaal met die linkervoet voor.	
8. Kan met klein treetjies vorentoe loop terwyl die hande agter die rug vasgehou word, of op die heupe geplaas word.	
9. Kan met klein treetjies vorentoe loop terwyl die arms gevou is, of met arms regop in die lug of met arms na voor gestrek, skouerhoogte.	
10. Kan op die balk loop terwyl 'n bal gebons word.	
TOTAAL ✓ :	

	1 – 4	nog nie gereed
	5 – 6	gereed, goed genoeg
	7 – 10	gereed, baie goed

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

Vul 'n ✓ of 'n X in.

<p>1. Watter prent lyk anders as die een in die raam?</p> 	
<p>2. Watter prent lyk net soos die een in die raam?</p> 	
<p>3. Watter twee prente lyk eenders?</p> 	
<p>4. Watter vorm lyk anders as die een in die raam?</p> 	
<p>5. Watter vorm lyk net soos die een in die raam?</p> 	

<p>6. Watter twee vorms lyk dieselfde?</p> 	
<p>7. Watter twee letters lyk anders as die een in die raam?</p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px; margin-right: 10px;">m</div> w m v m m n w m m w	
<p>8. Watter letters lyk net soos die een in die raam?</p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px; margin-right: 10px;">c</div> n v c c r v c r n n	
<p>9. Watter twee letters lyk dieselfde?</p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px; margin-right: 10px;">n</div> v r n c r v c n v c	
<p>10. Watter syfers lyk soos die een in die raam?</p> <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px; margin-right: 10px;">3</div> 5 3 8 2 5 8 3 3 5 8	
<p>TOTAAL ✓ :</p>	

- 1 – 4 nog nie gereed
- 5 – 6 gereed, goed genoeg
- 7 – 10 gereed, baie goed

6.5 Dominansie


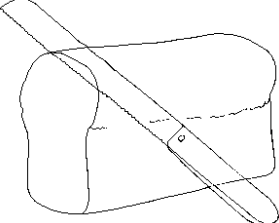
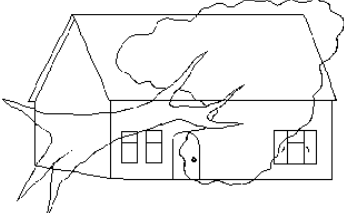
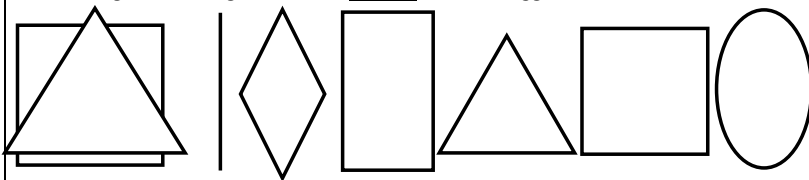
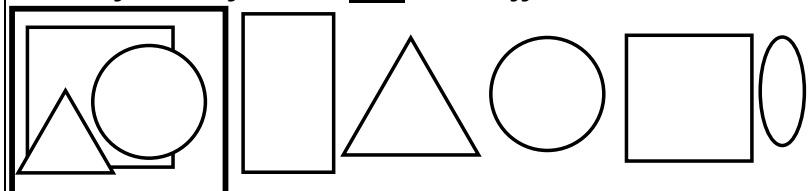
Probeer vasstel watter hand, voet of oog dominant is deur die volgende toetse te doen.

Vul 'n ✓ in.

	Links	regs
<p>Let op watter hand word gebruik. 6.5.1 <u>Handdominansie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bal gooi en vang. • Hare kam. • Tande borsel. • Skryf met 'n potlood, pen ens. of kleur in. • Knip met 'n skêr. • Tel iets op wat geval het. 		
<p>Let op watter oog word gebruik. 6.5.2 <u>Oogdominansie (V-scope)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dit is 'n tregter wat met papier gedraai is waardeur die kind slegs met een oog moet kyk. • Neem 'n stuk karton so groot soos 'n poskaart en maak 'n klein gaatjie (1cm deursnit) in die middel. Laat die kind die kaart met albei hande vashou en deur die gaatjie na 'n voorwerp loer. • Aanlê of korrel met 'n speelgoedgeweertjie. 		
<p>Let op watter voet word gebruik. 6.5.3 <u>Voetdominansie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rol 'n bal en gee die opdrag om die bal te skop. • Leerder staan met albei voete bymekaar en begin dan eenbeentjie spring. • Leerder loop 3 treë en staan stil en herhaal dit twee keer. 		

Dra resultate oor op die evalueringsblaaie.

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

<p>1. Watter twee soorte vrugte kan jy sien?</p> 	2	
<p>2. Wat sien jy in die groot prent?</p> 	2	
<p>3. Wat sien jy in die groot prent?</p> 	2	
<p>4. Wys vir my watter <u>twee</u> vorms jy hier sien.</p> 	2	
<p>5. Wys vir my watter <u>drie</u> vorms jy hier sien.</p> 	2	
TOTAAL:		

1 – 4 nog nie gereed

5 – 6 gereed,
goed genoeg

7 – 10 gereed,
baie goed

6.7 Fyn motoriese ontwikkeling

(15 punte)

Vul 'n ✓ of 'n ✗ in.

1. Die leerder kan self sy skoene vasmaak.	
2. Die leerder kan knope los- en vasmaak.	
3. Die leerder kan die regteroor met die linkerhand raak.	
4. Die leerder kan 'n skêr gebruik.	
5. Die leerder hou 'n potlood korrek vas.	
6. Die leerder se hand- en vingerbeheer is goed.	
7. Die leerder oefen geen druk uit op die potlood nie.	
8. Die leerder kan met 'n verfwassie verf.	
9. Die leerder kan 'n streep tussen lyne trek sonder om aan die kante te raak.	
10. Die leerder kan op 'n rekenaar werk.	
11. Die leerder kan prente inkleur.	
12. Die leerder kan krale inryg.	
13. Die leerder kan 'n gegewe patroon pak op 'n penbord.	
14. Die leerder kan figure maak met klei.	
15. Die leerder kan 'n legkaart bou met 'n prent as voorbeeld.	
TOTAAL ✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 7	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	8 – 11	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	12 – 15	gereed, baie goed

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

Vul 'n ✓ of 'n ✗ in.

1. Die leerder kan homself uittrek en aantrek.	
2. Die leerder is nie lomp nie.	
3. Die leerder struikel nie oor voorwerpe nie.	
4. Die leerder stamp nie voorwerpe dikwels om nie.	
5. Die leerder loop hom nie vas in voorwerpe nie.	
6. Ondervind nie moeite met spring, veral wanneer van die een been na die ander verander word nie.	
7. Toon nie 'n gebrek aan ritme wanneer met musiek tyd gehou word nie.	
8. Toon nie 'n gebrek aan ritme wanneer hy hardloop, spring of handeklap nie.	
9. Toon geen vrees wanneer hy deur 'n tunnel of ou buitebande kruip nie.	
10. Kan 'n groot bal vang.	
11. Kan 'n klein balletjie vang.	
12. Kan 'n groot bal skop.	
13. Kan 'n klein balletjie skop.	
14. Kan met 'n klim- en klouterapparaat op- en afklim.	
15. Kan sonder hulp in 'n swembad swem.	
16. Kan deur hoepels kruip wat vasgehou word.	
17. Kan 'n bal bons.	
18. Kan bolmakiesie slaan.	
19. Kan teen 'n afdraande afrol.	
20. Kan met 'n springtou spring.	
TOTAAL ✓ :	

1 – 10 nog nie gereed

11 – 15 gereed, goed genoeg

16 – 20 gereed, baie goed

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

	Totaal	Leerder punt
1. Die ouer/onderwyser gee 'n beskrywing van 'n haas of (enige ander dier) en die leerder identifiseer dit.	1	
2. Flits 'n kaart met voorwerpe en vra aan die leerder hoeveel voorwerpe daar was.	1	
3. Flits twee kaarte gelyktydig en vra aan die leerder (voorbeeld) of daar meer bome as blomme was.	1	
4. Gee aan die leerder syferkaarte. Flits 'n syfer flitskaart. Die leerder moet 'n soortgelyke syferkaart voor hom soek.	1	
5. Die leerder gee 'n beskrywing van wat hy nou gedoen het.	3	
6. Wys 'n groot prent aan die leerder en neem weg. (bv. van diere of 'n tuin). Leerder moet kan sê wat hy alles gesien het.	3	
TOTAAL:		

<input type="checkbox"/>	1 – 4	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	5 – 6	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	7 – 10	gereed, baie goed

Pyltjieskaart

Plaas 'n pyltjiekaart (6.10.2) voor die kind. Die kind moet regop staan met genoeg ruimte om sy arms na regs en links te kan uitstrek. Hy hou sy oë op die kaart en strek sy arm in die rigting wat die pyltjie aandui. Hy moet ook hard en duidelik sê watter beweging hy besig is om uit te voer. As hy die beweging uitvoer, moet hy sy arm reguit maak. As die pyltjie na regs wys, dan strek hy sy regterarm en sê "regs".

	Totaal
	7
	7
	7
	7
	7
Totaal:	

Vul 'n ✓ of 'n X in.

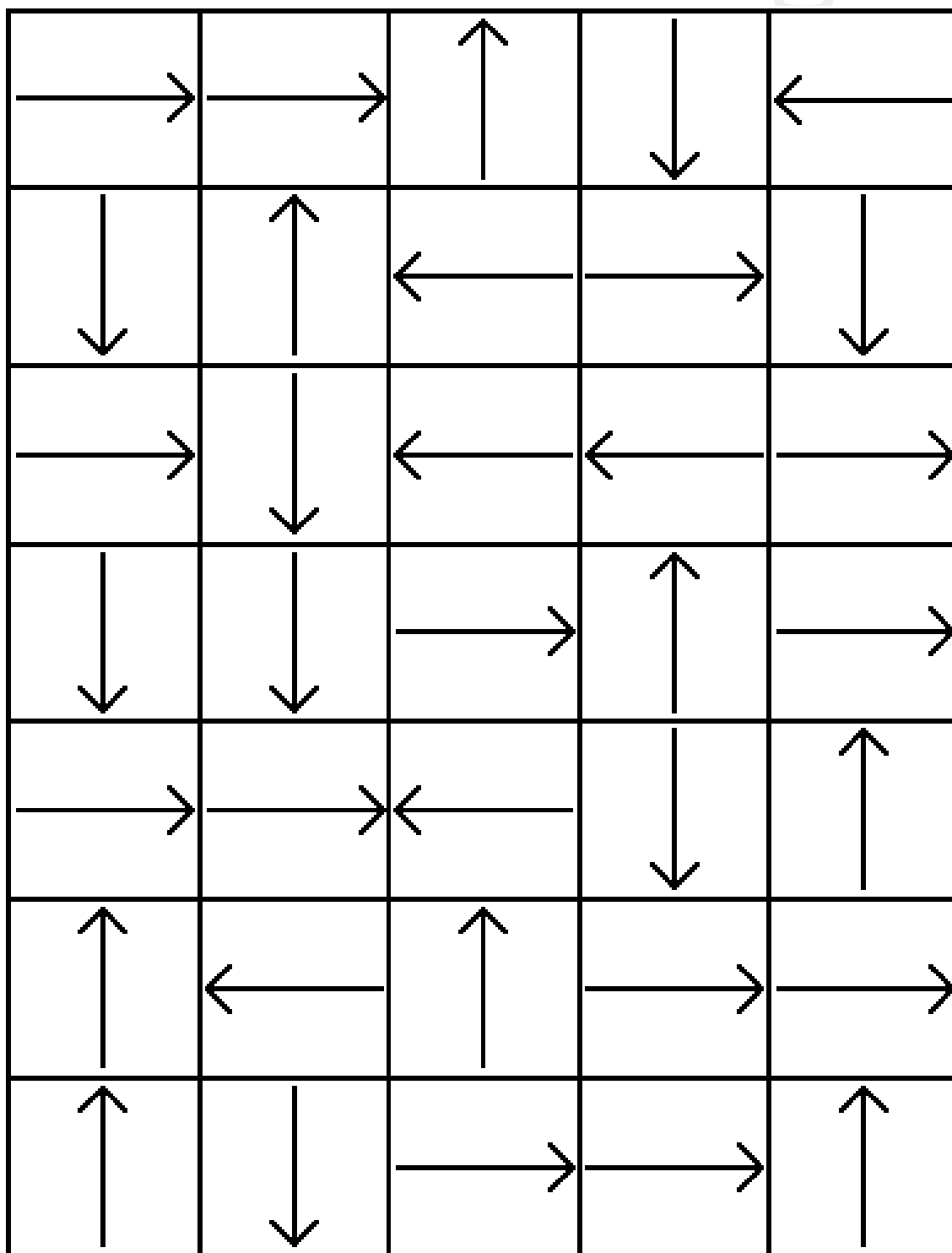
Die leerder voer die volgende opdragte uit:

1. Kyk links.	
2. Kyk regs.	
3. Wys met jou arm na links.	
4. Wys met jou arm na regs.	
5. Stamp jou linkervoet.	
6. Stamp jou regtervoet.	
7. Maak jou linkeroog toe.	
8. Maak jou regterooog toe.	
9. Wys met jou arms vorentoe.	
10. Wys met jou arms agtertoe.	
TOTAAL ✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 13	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	14 – 28	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	29 – 35	gereed, baie goed

6.10.2 Lateraliteit en rigtingsin

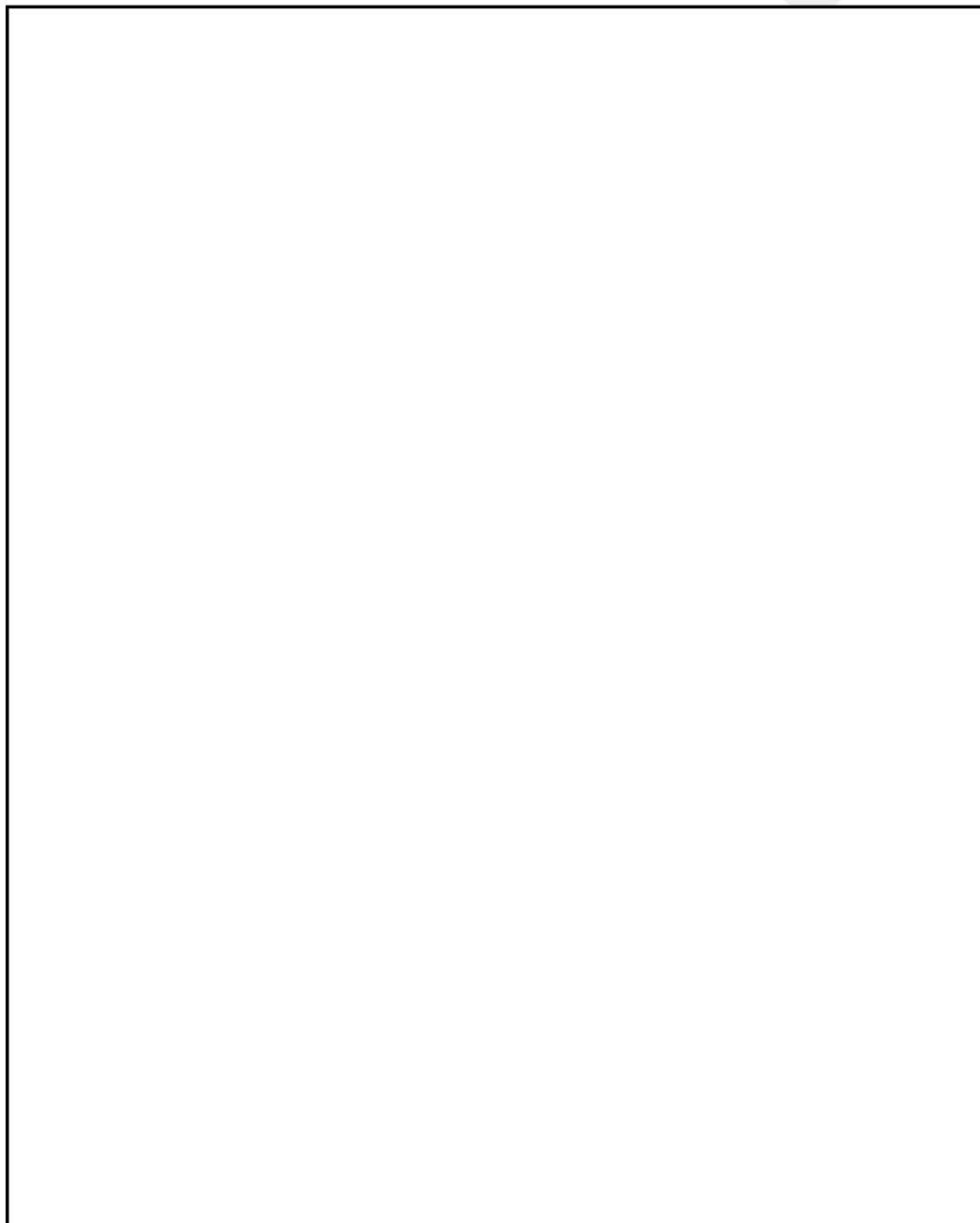
Draai die blaaie dwars. Volg nou die instruksies.



6.11.1 Liggaamsbeeld

(20 punte)

Laat die leerder 'n prent van homself teken. Punte word as volg toegeken: Kop 1, nek 1, lyf 1, arms 2, hande 2, vingers 1, bene 2, voete 2, tone 1, oë 2, ore 2, mond 1, neus 1, hare 1.



1 – 10

nog nie gereed

11 – 15

gereed, goed genoeg

16 – 20

gereed, baie goed

6.11.2 Liggaamsbeeld

(15punte)

Vul 'n ✓ of 'n X in.

1. Spontane benoeming:

Die leerder noem self dele van sy liggaam bv. kop (vul in asseblief).

Totaal: 5

2. Spesifieke benoeming:

Wys my jou ore.	
Wys my jou nek.	
Wys my jou elmboë.	
Wys my jou wange.	
Wys my jou ken.	
Wys my jou knieë.	
Wys my jou enkels.	
Wys my jou bene	
Wys my jou arms	
Wys my jou bors	

Totaal: 10

<input type="checkbox"/>	1 – 5	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	6 – 9	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	10 – 15	gereed, baie goed

Vul 'n ✓ of 'n X in.

Die leerder voer die volgende opdragte uit:

1. Raak aan jou tone.	
2. Raak aan jou voete.	
3. Raak aan jou bene.	
4. Raak met jou neus aan jou knie.	
5. Raak met jou oor aan jou skouer.	
6. Raak met jou voet aan jou knie.	
7. Wys vir my jou maat se arm.	
8. Wys vir my jou maat se oor.	
9. Vat aan jou maat se been.	
10. Wys vir my jou maat se regtervoet.	
11. Spring op jou linkervoet.	
12. Kyk na regs.	
13. Loop agteruit.	
14. Raak aan jou regter oor.	
15. Loop vorentoe	
TOTAAL ✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 7	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	8 – 11	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	12 – 15	gereed, baie goed

Vul 'n ✓ of 'n X in.

1. Hou twee potlode omtrent 35cm van mekaar af, ooghoogte voor die leerder. Hy kyk om die beurt na die twee potlode terwyl hy sy kop stil hou. Die oë moet direk op die potlood fokus sonder om die potlood met die oë te "soek".	
2. Beweeg 'n potlood (van links na regs en weer terug) voor die kind se oë. Die leerder volg die beweging van die potlood terwyl hy sy kop stil hou. Die leerder se oë moet nie rukkerig beweeg nie.	
3. Hou 'n potlood voor die leerder se oë en beweeg dit dan tot by die neus terwyl die leerder die beweging met sy oë volg. Sy oë moet altwee inbeweeg sodat dit lyk of hy skeel kyk.	
4. Hou die kop stil en beweeg oë horisontaal – links na regs.	
5. Hou die kop stil en beweeg oë vertikaal – bo na onder.	
6. Hou die kop stil en beweeg oë diagonaal – op na regs.	
7. Hou die kop stil en beweeg oë diagonaal – af na links.	
8. Hou die kop stil en beweeg oë in alle rigtings deur na jou duim te kyk.	
9. Hou die kop stil en beweeg oë deur 'n voorwerp te volg wat iemand rondbeweeg.	
10. Hou die kop stil en volg 'n bal wat hang en rondswaai.	
TOTAAL ✓ :	

<input type="checkbox"/>	1 – 4	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	5 – 6	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	7 – 10	gereed, baie goed

6.14 Posisie in die ruimte

(10 punte)

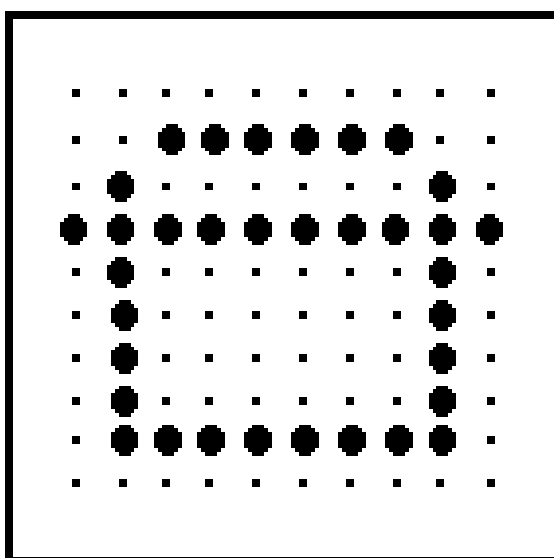
Vul 'n ✓ of 'n ✗ in.

Die leerder voer die volgende opdragte uit:

1. Sit onder die tafel.	
2. Staan agter die stoel.	
3. Staan voor die stoel.	
4. Klim op die stoel.	
5. Staan links van die stoel.	
6. Staan regs van die stoel.	
7. Sit jou hande op jou kop.	
8. Steek jou arms op in die lug.	
9. Beweeg twee treë na links.	
10. Beweeg 'n paar treë agteruit.	
TOTAAL ✓ :	

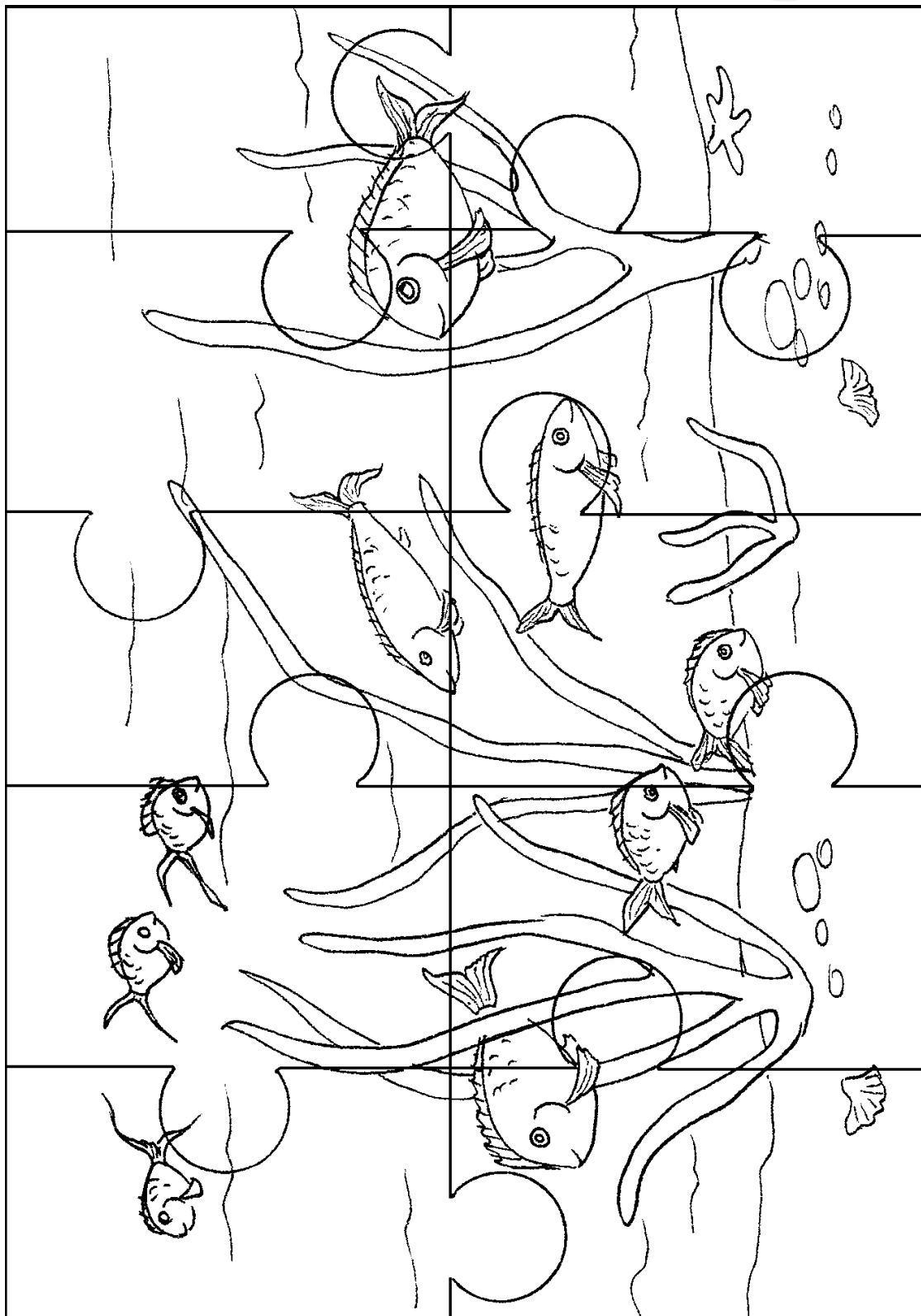
<input type="checkbox"/>	1 – 4	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	5 – 6	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	7 – 10	gereed, baie goed

		Leerder	
		Totaal	punt
6.15.1	Leerder pak 'n legkaart met 10 stukke (sien bladsy 34).	2	
6.15.2	Leerder pak 'n legkaart met 15 stukke (sien bladsy 35).	2	
6.15.3	Leerder pak 'n legkaart met 25 stukke (sien bladsy 36).	2	
6.15.4	Leerder pak 'n legkaart met 30 stukke (sien bladsy 37).	2	
6.15.5	Leerder pak 'n patroon op 'n penbord.	2	
TOTAAL:			

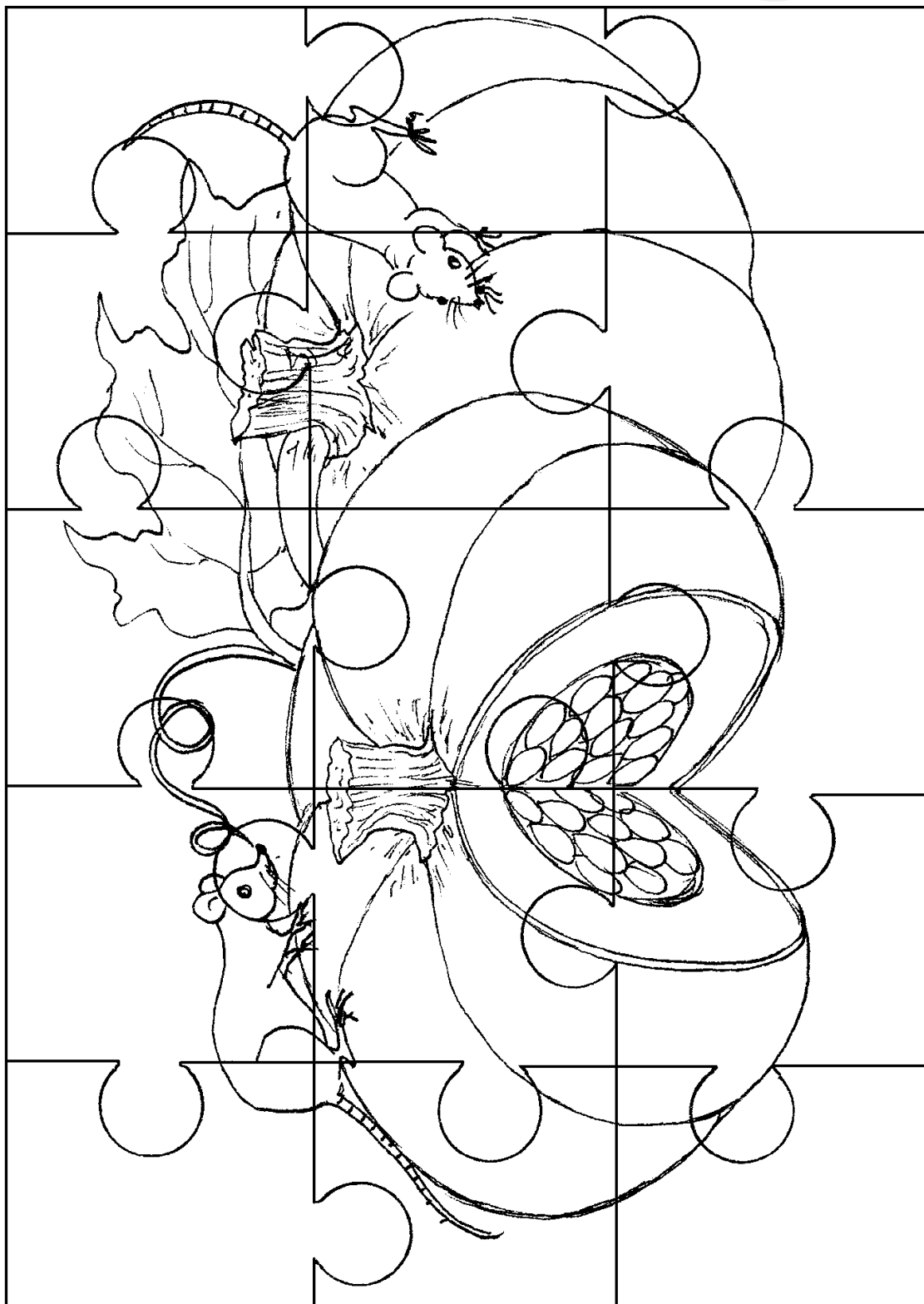


<input type="checkbox"/>	1 – 4	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	5 – 6	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	7 – 10	gereed, baie goed

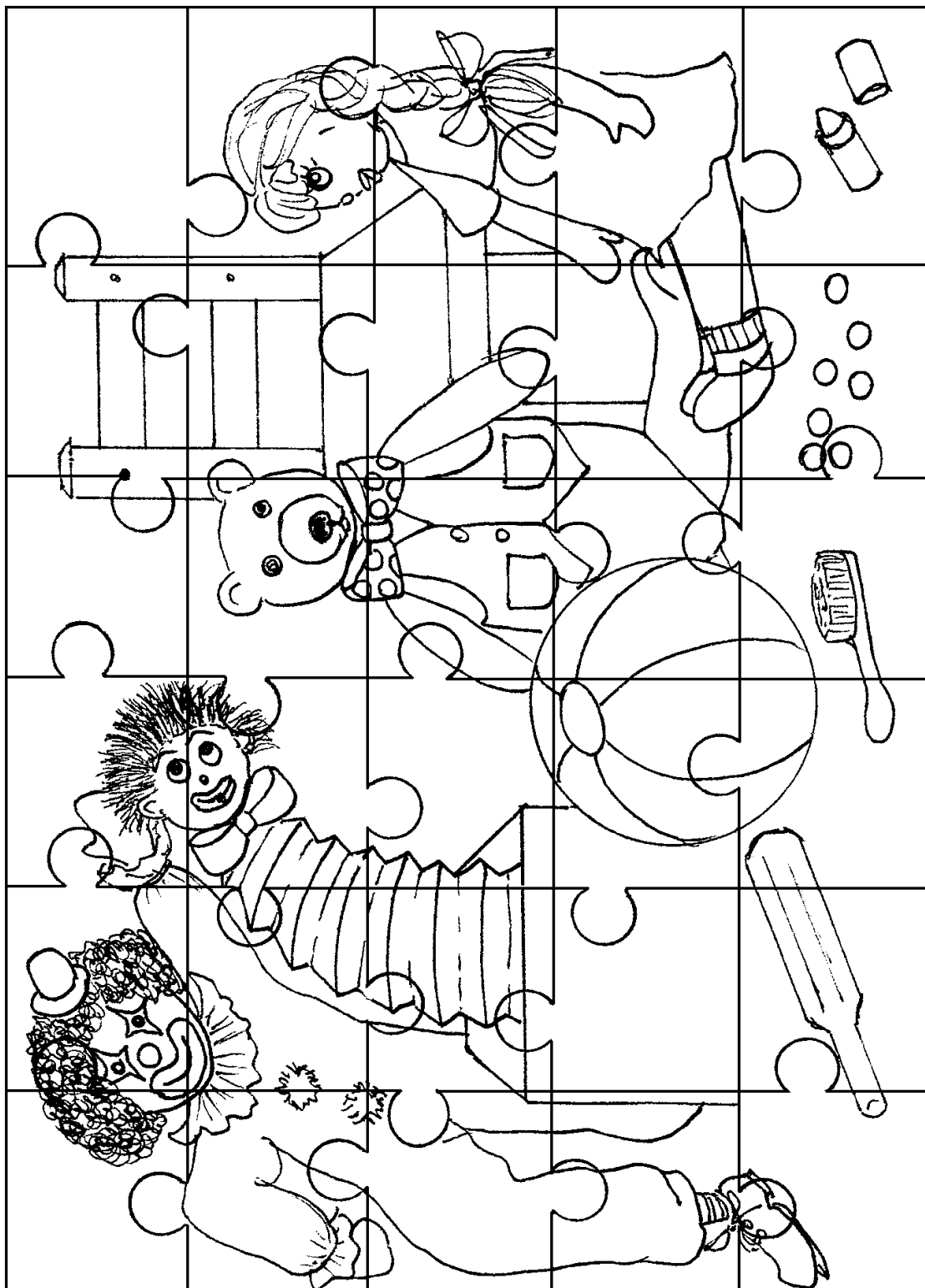
Sien "Hulp met evaluering" (2.4) vir opdragte.



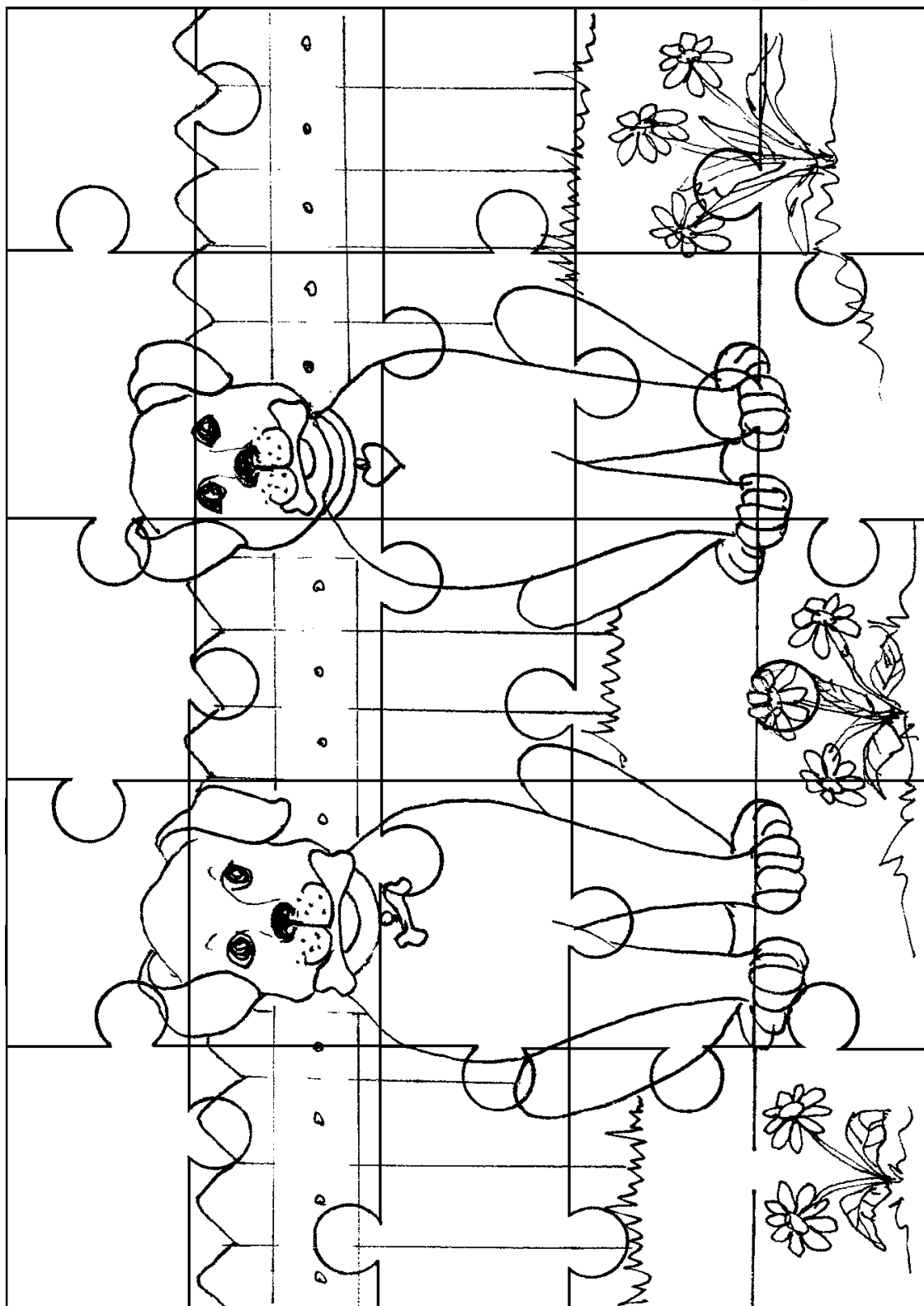
Sien "Hulp met evaluering" (2.4) vir opdragte.



Sien "Hulp met evaluering" (2.4) vir opdragte.



Sien "Hulp met evaluering" (2.4) vir opdragte.

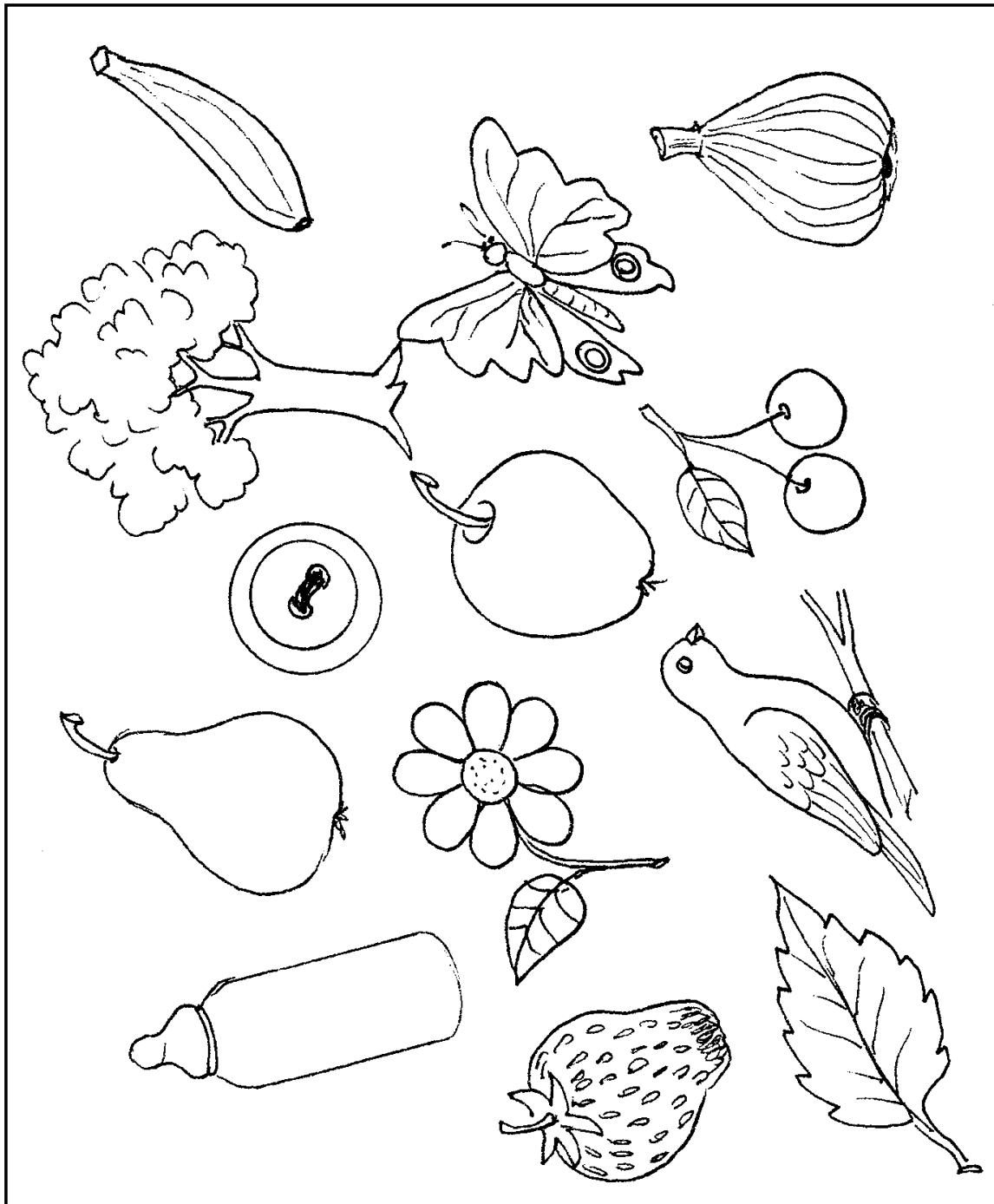


Vul 'n ✓ of 'n X in.

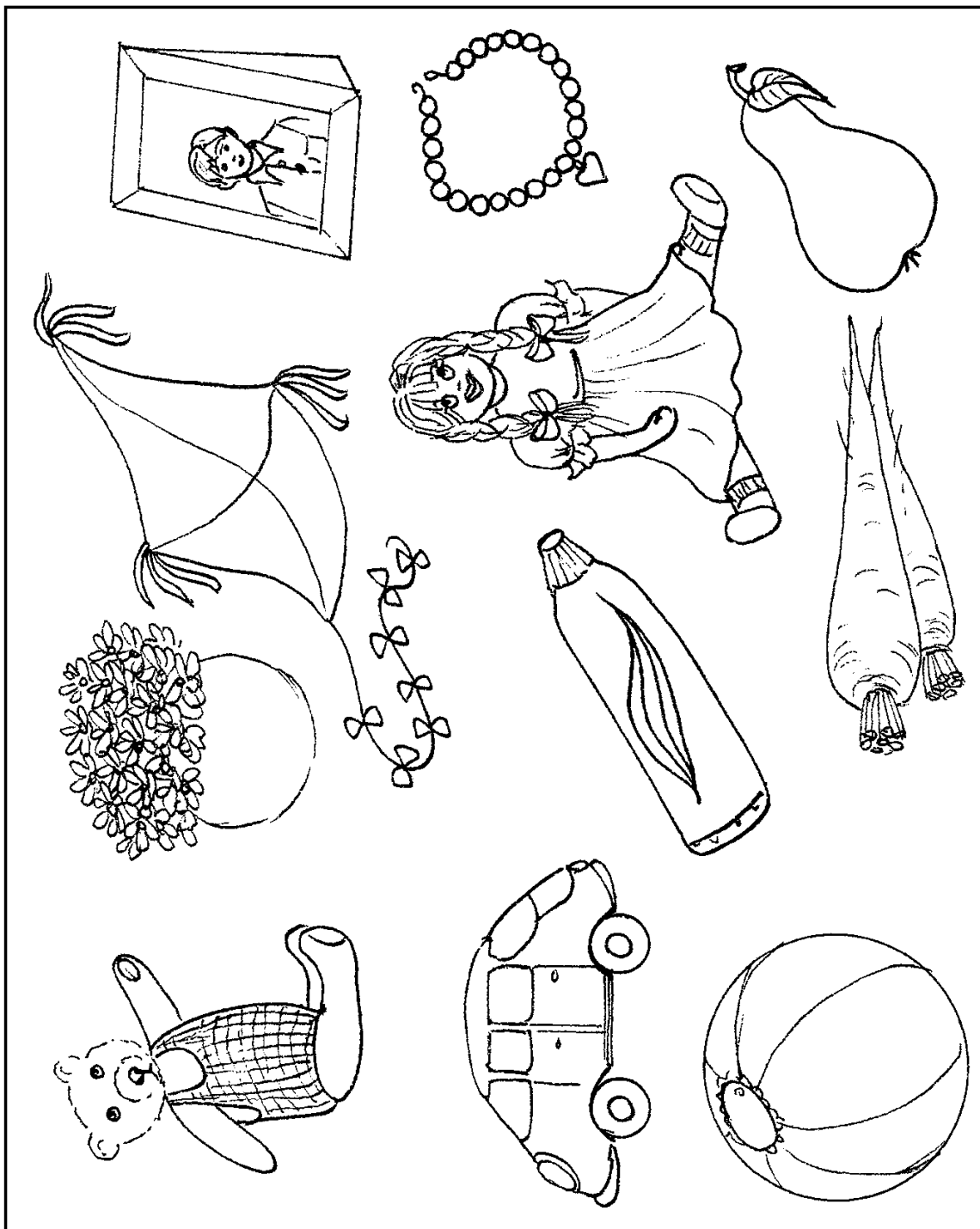
Gee aan die leerder 'n prent met verskillende voorwerpe en dan moet hy:

6.16.1	'n Knopie op al die vrugte sit (sien bladsy 39).	
6.16.2	'n Knopie op al die speelgoed sit (sien bladsy 40).	
6.16.3	'n Knopie op al die klere sit (sien bladsy 41).	
6.16.4	Die leerder moet aantoon watter letter lyk soos die een in die raam. <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">b</div> d g b h d p g p h d	
6.16.5	Die leerder moet aantoon watter woord lyk soos die een in die raam. <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">lat</div> fat tal lat alt taf	
6.16.6	Die leerder moet aantoon watter prent nie voltooi is nie. 	
6.16.7	Die leerder moet aantoon watter letter nie voltooi is nie. t t u t t t	
6.16.8	Die leerder moet aantoon watter syfer nie voltooi is nie. 3 3 3 3 u 3	
6.16.9	Die leerder moet aantoon watter woord nie voltooi is nie. maar maa maar maar	
6.16.10	Die leerder moet aantoon watter woord nie voltooi is nie. les les les les	
TOTAAL ✓ :		

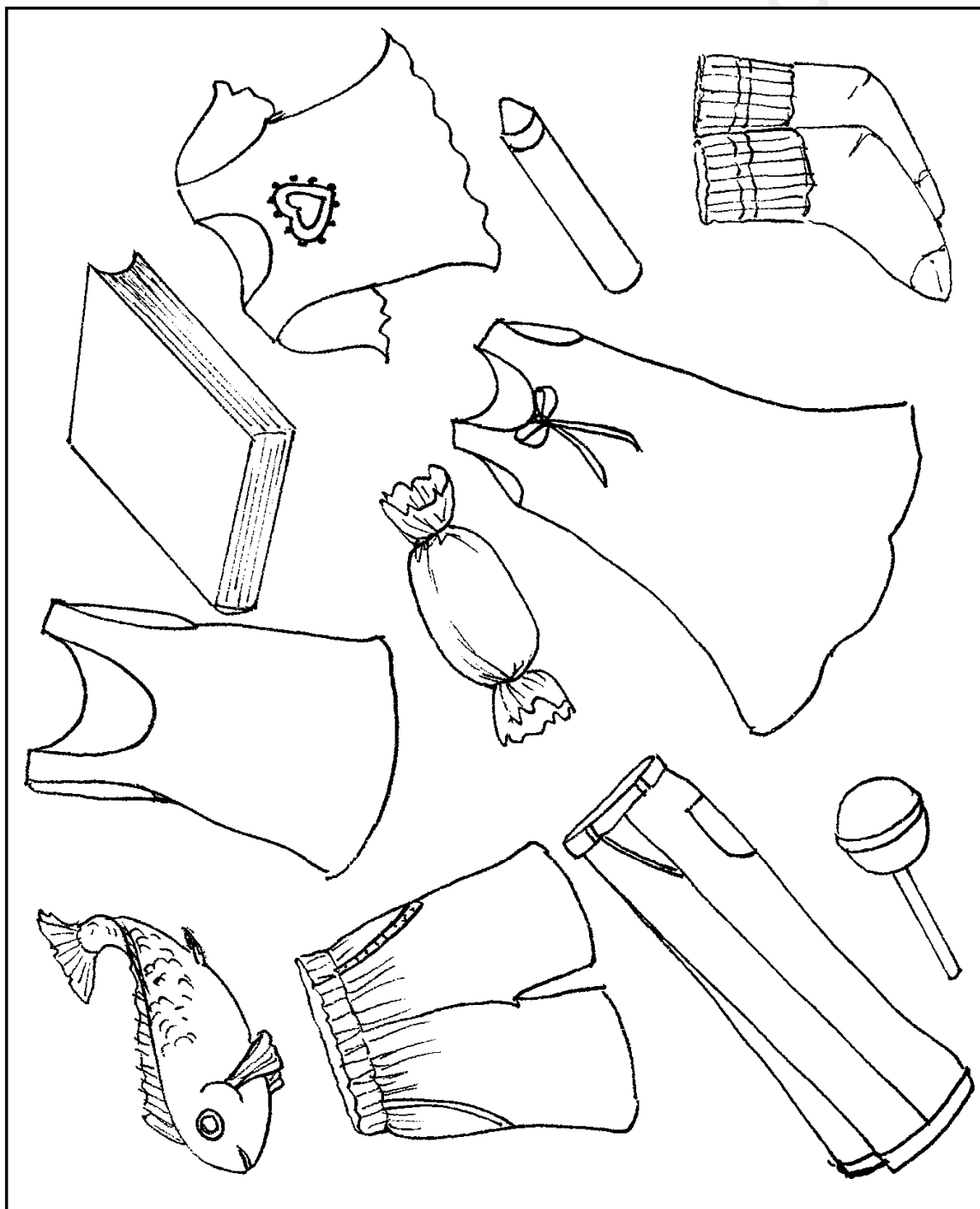
	1 – 4	nog nie gereed
	5 – 6	gereed, goed genoeg
	7 – 10	gereed, baie goed


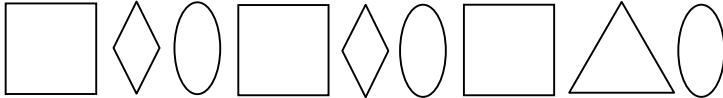


Draai die blaaie dwars. Sit nou 'n knopie op al die speelgoed.



Draai die blaaie dwars. Sit nou 'n knopie op al die klere.



		Totaal	Leerder punt
6.17.1	Plaas <u>vier</u> voorwerpe langs mekaar. Leerder kyk daarna. Verwyder. Leerder moet die voorwerpe nou in dieselfde volgorde pak.	4	
6.17.2	Plaas <u>ses</u> voorwerpe langs mekaar. Leerder kyk daarna. Verwyder. Leerder moet die voorwerpe nou in dieselfde volgorde pak.	6	
6.17.3	Omkring die <u>vorm</u> wat nie hier pas nie. 	1	
6.17.4	Omkring die <u>vorm</u> wat nie hier pas nie. 	1	
6.17.5	Omkring die <u>syfer</u> wat nie hier pas nie (sien bladsy 43).	1	
6.17.6	Omkring die <u>letter</u> wat nie hier pas nie (sien bladsy 43).	1	
6.17.7	Omkring die <u>woord</u> wat nie hier pas nie (sien bladsy 43).	1	
TOTAAL:			

<input type="checkbox"/>	1 – 7	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	8 – 11	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	12 – 15	gereed, baie goed

6.17.5 Omkring die syfer wat nie hier pas nie.

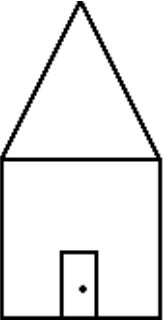
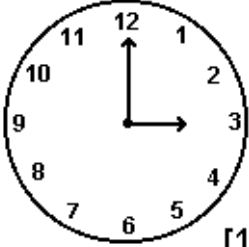
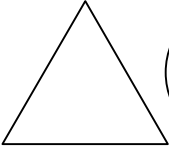
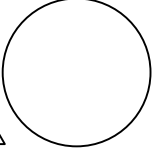
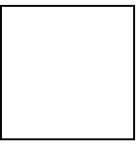
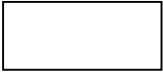

1 2 3 / 2 3 4 / 2 3 / 2 3

6.17.6 Omkring die letter wat nie hier pas nie.

t f c t f c t f c t f c t f c t f c

6.17.7 Omkring die woord wat nie hier pas nie.

pos pos pos bos pos pos pos

	Totaal	Leerder punt
<p>1. Wys aan die leerder 'n tekening van 'n sirkel. Leerder toon 2 voorwerpe aan wat so 'n vorm het.</p>	2	
<p>2. Benoem die vorms in die prente.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>[2]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[1]</p> </div> </div>	3	
<p>3. Leerders benoem die volgende vorms.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div>	5	
TOTAAL:		

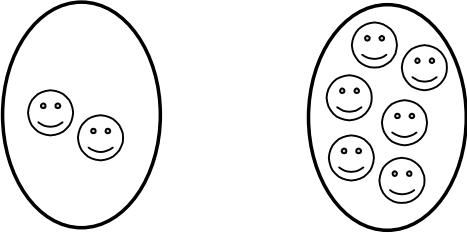
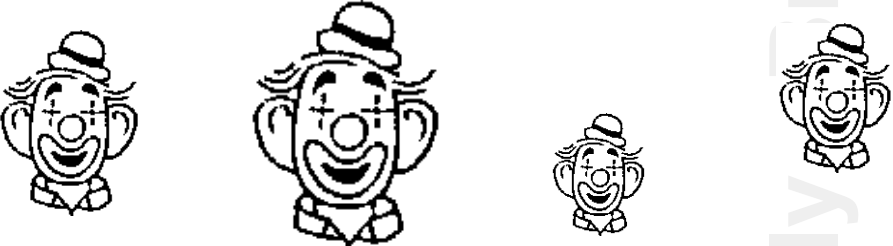
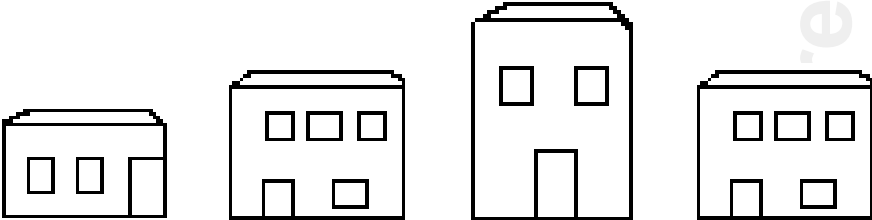
	1 – 4	nog nie gereed
	5 – 6	gereed, goed genoeg
	7 – 10	gereed, baie goed


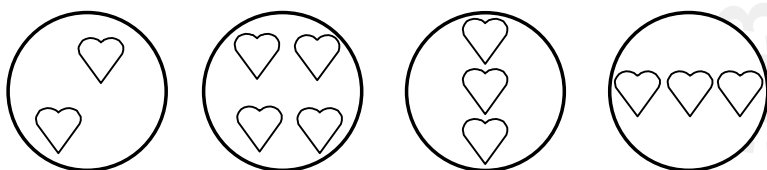
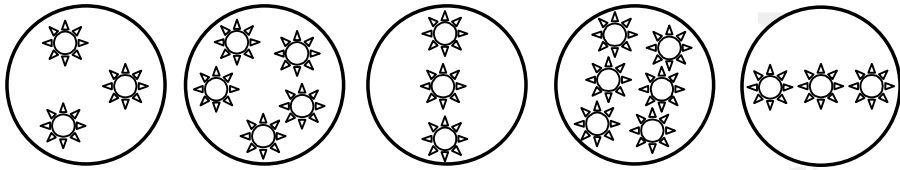

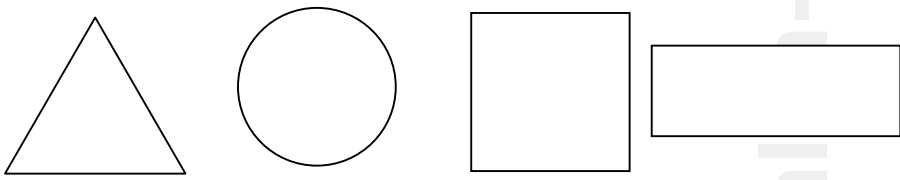
7. Numeracy development

(20 punte)

Vul 'n ✓ of 'n ✗ in.

Die leerder kan:

1. 'n telrympie opsê	
2. tel tot by 5	
3. tel tot by 10	
4. tel tot by 20	
5. verder as 20 tel	
6. getalsimbole herken tot by 5	
7. getalsimbole herken tot by 10	
8. met 'n telraam (abakus) of voorwerpe tel tot by 5	
9. met 'n telraam (abakus) of voorwerpe tel tot by 10 .	
10. Watter versameling het <u>baie</u> elemente? 	
11. Watter hanswors is die <u>grootste</u> ? 	
12. Watter gebou is die <u>hoogste</u> ? 	

<p>13. Watter man is die <u>kortste</u>?</p> 	
<p>14. Watter versameling het die <u>minste</u> elemente?</p> 	
<p>15. Watter versamelings het <u>dieselfde</u> hoeveelheid elemente?</p> 	
<p>16. Watter voëltjie is die <u>kleinste</u>?</p> 	
<p>17. Benoem die volgende vorms:</p> 	
<p>TOTAAL ✓ :</p>	

- | | | |
|--|----------------|----------------------------|
| | 1 – 10 | nog nie gereed |
| | 11 – 15 | gereed, goed genoeg |
| | 16 – 20 | gereed, baie goed |

Perseptuele ontwikkeling – M.C. Grové & H.M.A.M. Hauptfleisch

Kriteria (maatstaf) vir die bepaling van skoolgereedheid (VERBAAL)

8. Taalontwikkeling

(60 punte)

	Totaal	Leerder punt
--	--------	-----------------

8.1	<u>Ouditiewe korttermyngeheue</u>		
8.1.1	<u>Chronologiese terugvertelling van 'n storie</u> Lees aan die leerder die kort storie voor. Laat die leerder nou die storie in chronologiese volgorde terugvertel. <i>My hond Buks en my sussie Ria se kat Jackie, is baie goeie maats. Jackie is'n grys kat en Buks is wit met kolle. Wanneer Buks slaap, klim Jackie op sy rug en lê dan daar en slaap. Wanneer Buks blaf, begin Jackie miaau.</i>	10	
8.1.2	Vra aan die leerder die <u>vyf</u> begripsvrae wat betrekking het op die gelese storie. 1. <i>Wat is die hond se naam?</i> 2. <i>Wat is die kat se naam?</i> 3. <i>Waar slaap Jackie?</i> 4. <i>Wat doen Jackie wanneer Buks blaf?</i> 5. <i>Watter kleur is die kat?</i>	1	
		1	
		1	
		1	
		1	
8.2	<u>Ouditiewe langtermyngeheue</u>		
8.2.1	<u>Leerder vertel</u> sy/haar eie storie.	10	
8.3	<u>Ouditiewe sluiting</u>		
8.3.1	<u>Leerder voltooi die sinne</u> Ek is 'n ... My hond kan ... My maatjie is ... Pappa gaan ... Die man loop ...	1	
		1	
		1	
		1	
		1	
8.3.2	<u>Leerder vul 'n woord in wat pas</u> Hy sit ___ 'n stoel. Ek ___ 'n appel. Mamma ___ kos. Die man ___ stadig. Dit is 'n ___ blom.	1	
		1	
		1	
		1	
		1	

8.4	<u>Ouditiewe volgorde</u>		
8.4.1	Lees aan die leerder die woorde voor. Die leerder moet die woorde in dieselfde volgorde herhaal.	1	
	boom man	1	
	tafel kat pen	1	
	voël hek reën bril	1	
	muur tee kas boek blom	1	
	water pop roos bed lip beer	1	
8.4.2	Lees aan die leerder 'n sin voor. Die leerder moet die sin in dieselfde volgorde herhaal.	1	
	Dit is koud.	1	
	Die hek is oop.	1	
	Die hond hardloop vinnig weg.	1	
	My ma is baie kwaai vandag.	1	
	Daar is baie mense in die winkel	1	
8.5	<u>Ouditiewe assosiasie</u>		
	Noem twee dinge wat pas by 'n hond.	2	
	Noem twee dinge wat pas by 'n blom.	2	
	Noem twee dinge wat pas by 'n rekenaar.	2	
	Noem twee dinge wat pas by 'n boom.	2	
	Noem twee dinge wat pas by 'n huis.	2	
8.6	<u>Ouditiewe figuurgrond</u>		
	Lees die woorde aan die leerder. Lees weer en laat die onderstreepte woorde uit. Die leerder moet kan sê watter woorde uitgelaat is.		
	dam <u>lam</u> kam	1	
	pop <u>sop</u> <u>kop</u>	1	
	<u>les</u> mes ses	1	
	wil pil <u>gil</u>	1	
	rus <u>mus</u> kus	1	
TOTAAL :			

<input type="checkbox"/>	1 – 25	nog nie gereed
<input type="checkbox"/>	26 – 40	gereed, goed genoeg
<input type="checkbox"/>	41 – 60	gereed, baie goed