

# Somme(r) Pret

## Wiskunde Program

# Graad 2



# Somme(r) Pret

## **Wiskunde Program Graad 2**

### **Kwartaal 1**

deur

**Lizelle Rademeyer**

Week 1 Dag 1

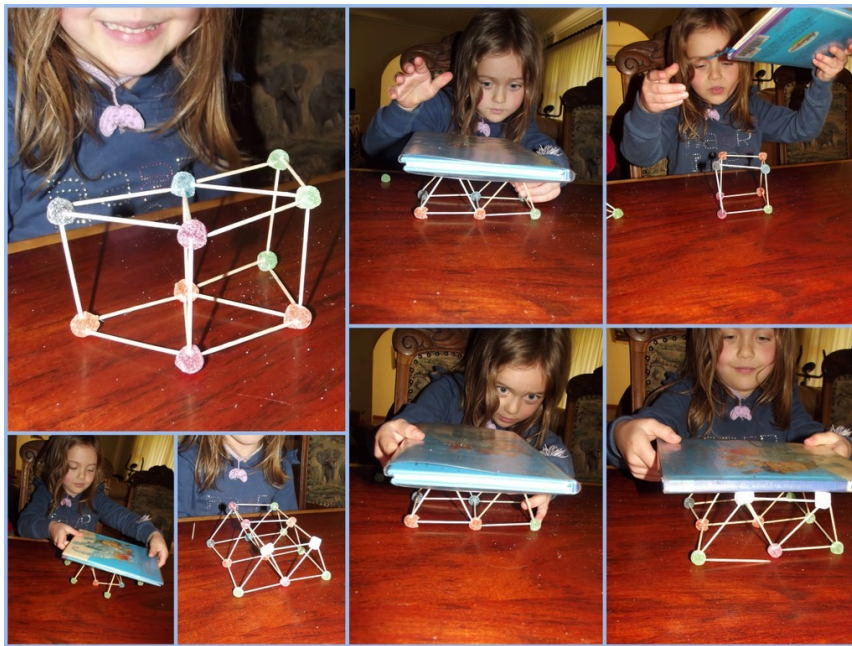
## Bou met tandestokkies

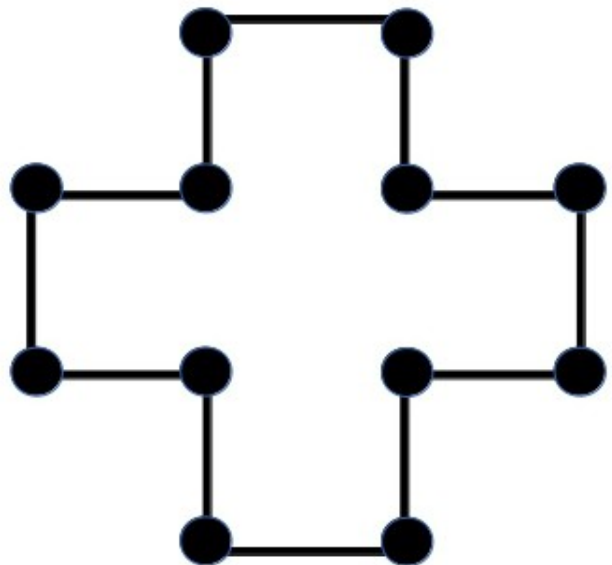
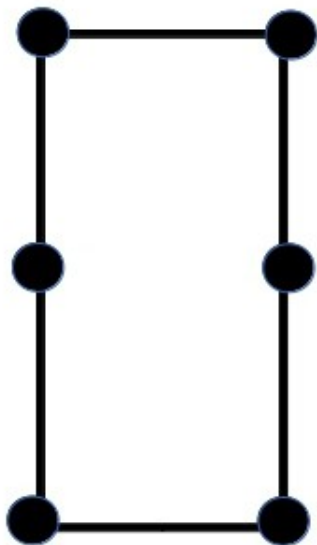
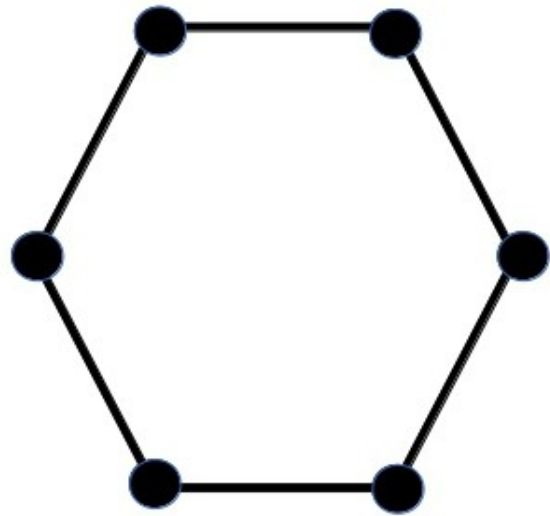
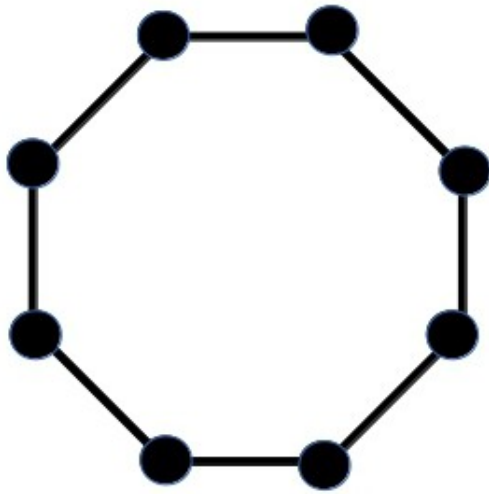
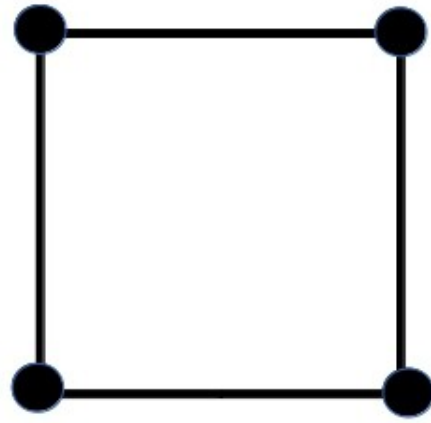
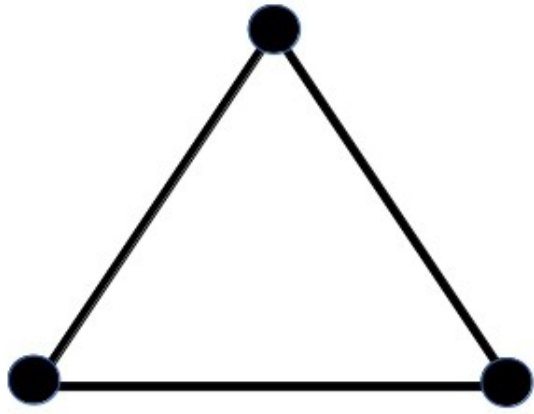
Gebruik tandestokkies en klein malvalekkers (marshmallows), lekkers soos jellie-tots (dit werk beter as malvalekkers), blokkies kaas of druiwekorrels om strukture te bou. Vra jou kind om 'n spesifieke vorm te bou. Of druk die voorbeelde op die volgende 2 bladsye uit.

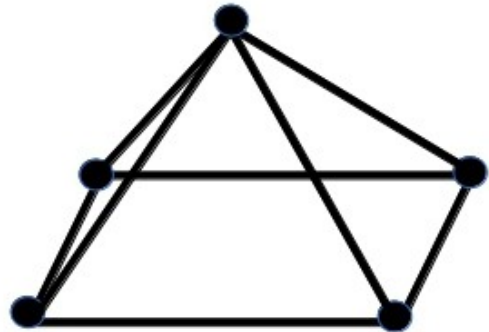
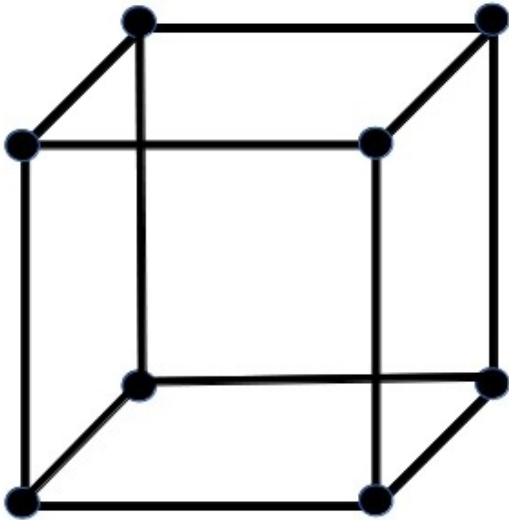
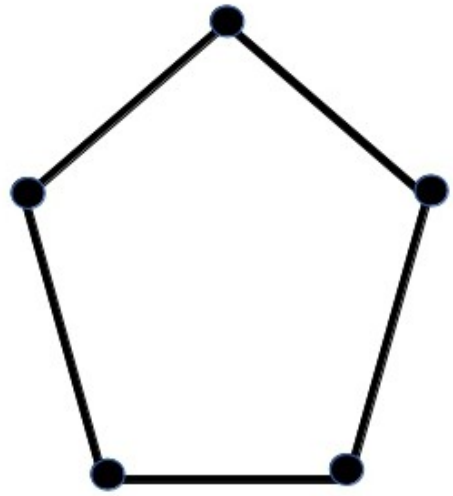
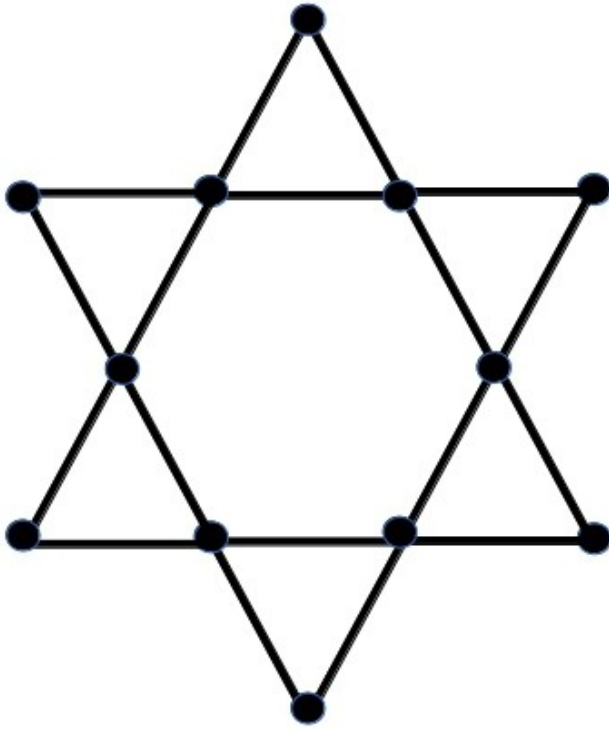
Jul kan praat oor die verskillende vorms. Hoeveel hoeke het dit? Hoeveel sye? Is al die sye ewe lank?

Om simmetrie te oefen kan die ouer die helfte van 'n simmetriese vorm bou en die kind vra om die ander helfte te bou.

Vir 'n gevorderde uitdaging kan hul 'n struktuur probeer bou wat 'n boek kan dra of probeer om 'n brug te bou..







# Getal van die week

Skryf die getalnaam:

\_\_\_\_\_

-----

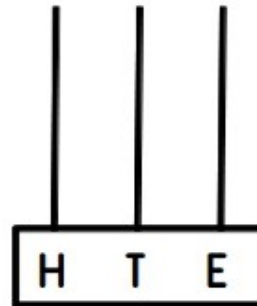
\_\_\_\_\_



Kleur die getal in op die honderdkaart

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10  |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20  |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30  |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40  |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50  |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60  |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70  |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80  |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90  |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

Dui die getal op die abakus aan:



As jy soveel geld gehad het, wat sou jy kon koop?

\_\_\_\_\_

Dui die getal met kerfmerke aan:



\_\_\_\_\_

Tel aan in 2'e

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Tel aan in 5'e

Tel aan in 10'e

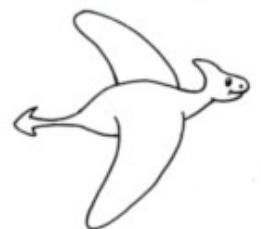
Verdubbel die getal: \_\_\_\_\_

Halveer die getal: \_\_\_\_\_

Skryf 'n getal kleiner en groter as neer:



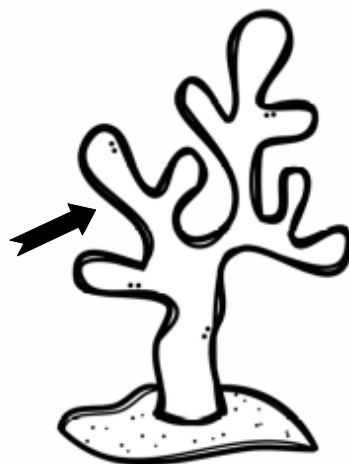
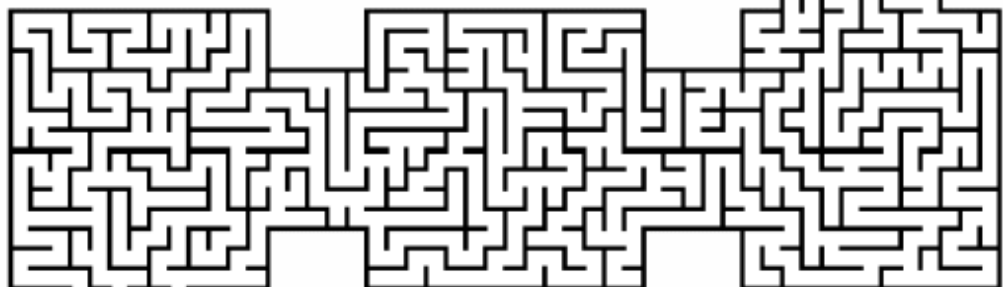
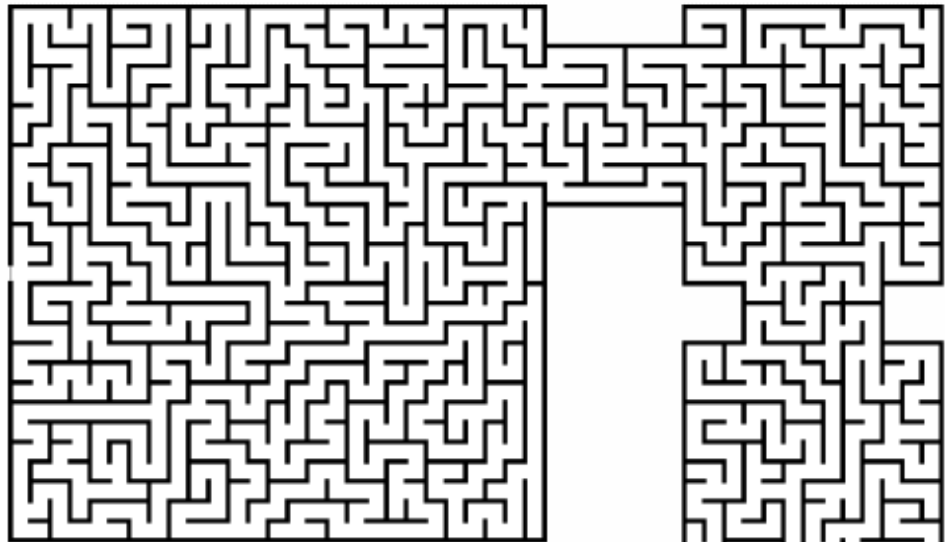
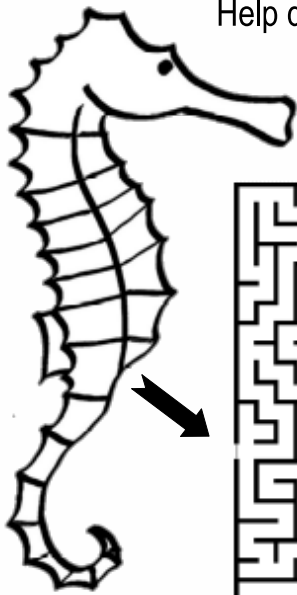
Teken op 'n getallelyn:



Week 1 Dag 3

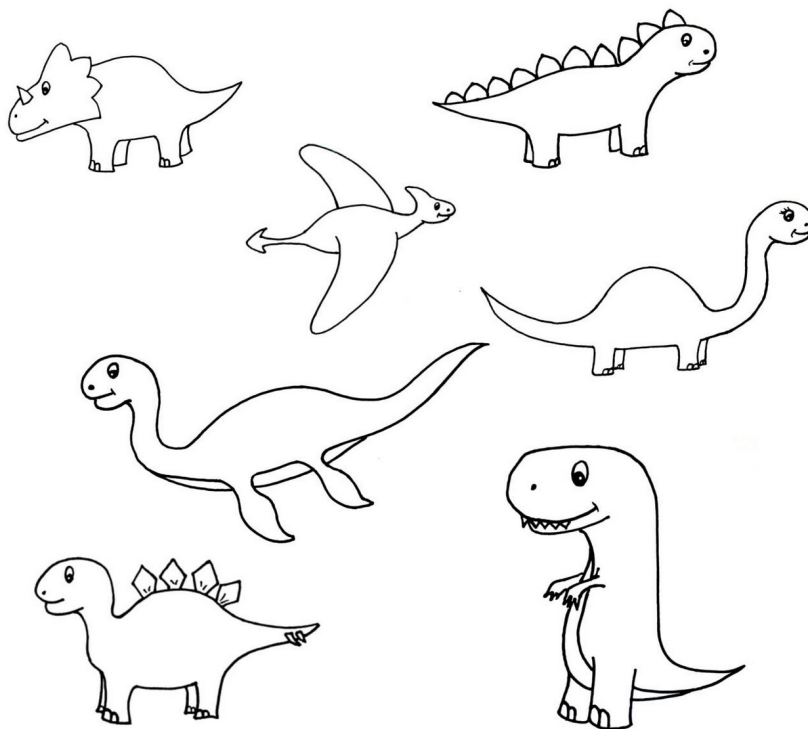
# Doolhof

Help die seeperdjie om sy pad tot by die koraal te vind.



## MY GUNSTELING

Vind uit watter dinosourus my gunsteling is. Lees elke leidraad en trek 'n kruis deur die wat nie my gunsteling is nie.



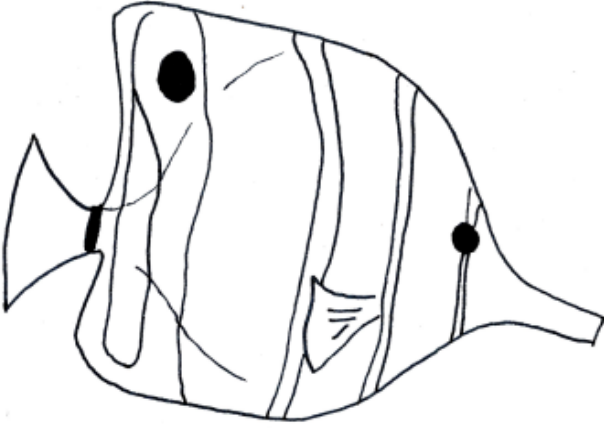
Leidrade:

- My gunsteling dinosourus kan nie vlieg nie.
- My gunsteling dinosourus is nie 'n vleisvreter nie.
- My gunsteling dinosourus het nie vinne nie.
- My gunsteling dinosourus het nie rugplate nie.
- My gunsteling dinosourus het nie 'n horing nie.

Teken my gunsteling dinosourus:



Week 1 Dag 5

|       |  |   |   |       |       |       |       |
|-------|--|---|---|-------|-------|-------|-------|
| 1 + 2 | 6 + 3  | 7 | 9 | 4 + 4 | 9     | 1 + 1 | 3 + 5 |
| 10    | <h2>Optel</h2> <p>Reëls: 2 Spelers (elk met 'n ander kleurpotlood) maak beurte om telkens 2 blokkies in te kleur wat 'n som met sy antwoord sal maak (voorbeeld: een blokkie vir 3+2 en een blokkie vir die antwoord daarvan, 5). Blokkies hoef nie aanmekaar te grens nie en kan enige plek op die bord wees. Die wenner is die een wat die langste ry aaneenlopende blokkies het, as al die blokkies ingekleur is.</p> |   |   |       |       |       | 10    |
| 2 + 3 |  |   |   |       |       |       | 2 + 2 |
| 4     |  |   |   |       |       |       | 7     |
| 2     |  |   |   |       |       |       | 9     |
| 6     |  |   |   |       |       |       | 5 + 5 |
| 7 + 3 |  |   |   |       |       |       | 3     |
| 3 + 1 |  |   |   |       |       |       | 3 + 3 |
| 8     |    |   |   |       |       |       | 5     |
| 5 + 4 |  |   |   |       |       |       | 1 + 4 |
| 5     |  |   |   |       |       |       | 10    |
| 9     |  |   |   |       |       |       | 8     |
| 3 + 4 | 7 + 2  | 4 | 6 | 4 + 6 | 5 + 2 | 1 + 8 | 4 + 2 |