

Onderwyshandleiding vir die klaskamer

Vir lekker saamlees aan



1. Watter leidrade is daar op die omslag?

- Daar is twee soorte diere op die omslag. Kan jy sê watter diere dit is?
- Wat kan die donker gate agter die diere wees?
- Wat sien jy binne-in die donker gate?
- Dink jy die storie speel af in die middel van die dag of met sonsopkoms, of dalk met sonsondergang? Hoekom sê jy so?
- Is hierdie twee diere meestal aktief in die dag of in die nag?
- Wat is aan die boom vasgekap? Wat is die doel daarvan?
- Waaroor raai jy gaan die storie?
- Wat beteken die twee name onderaan die omslag?

2. Ietermagô sê hy het skubbe. Erdvark dink hy is dalk 'n vis.

- Noem 'n paar ander diere met skubbe.
- Jy kan 'n lys maak en 'n prent teken van een of twee van die diere op jou lys.
- Ietermagô sê hy is 'n soogdier. Verduidelik of gaan doen navorsing oor wat die definisie van 'n soogdier is.
- Maak 'n lys van 'n paar soogdiere wat jy ken.
- Behalwe vir die skerp skubbe wat die ietermagô beskerm teen gevaar en hom help om in die grond te grawe, wat anders het 'n ietermagô om hom te help grawe vir kos?
- Het 'n ietermagô tande?

3. Ietermagô en Erdvark soek kos.

Die prent wys op watter plek hulle kos vind. Hulle sit langs iets. Wat is dit? Waarna soek hulle? Hoe vang hulle hul kos? Wanneer gaan soek hulle kos? In die dag of in die nag? Hoe weet ons dit uit die prent?

Is Ietermagô tevrede om sy kos met Erdvark te deel wanneer die storie begin? Waarom sê jy so?



4. Erdvark vertel 'n storie en sê "Toe varke kon vlieg..."



- Wat beteken "toe varke kon vlieg"?
- Kon varke ooit vlieg?
- Hoekom sê Erdvark dit?
- Wat vertel die uitdrukking ons van Erdvark se verbeelding?
- Dink jy letermagô het veel verbeelding?

5. Hulle besoek 'n kremetartboom.



- Watter diere of voëls dink jy woon dalk in die takke van 'n kremetartboom?
- Vind uit waarom olifante van kremetartbome hou.
- Hoekom hou nektar-vlermuise van kremetartbome?
- Ken jy 'n ander naam vir 'n kremetartboom?
- Wat is spesiaal omtrent kremetartbome? Daar is iets wat dit van alle ander bome onderskei. (Dit het te doen met ouderdom en grootte.)

6. Sommige diere bly in gate in die grond.



- Maak 'n lys van diere in die storie wat ondergronds in gate woon. Ken jy dalk nog ander diere wat in gate bly wat nie in die storie genoem word nie? Voeg hulle by jou lys.
- Wat is die naam vir 'n krokodil se blyplek?
- Wat is die naam vir die plek waar wildehonde bly?

7. Die karakters van Erdvark en Ietermagô.

- Skryf 5 woorde neer wat Ietermagô se karakter beskryf in die storie (leidraad: knorrig). Dink aan hoe hy optree.
- Skryf 5 woorde neer wat Erdvark se karakter in die storie beskryf.
- Watter dier word beskryf as “krapperig”?
- Van watter dier word gesê dat hulle “stink reuke afgee”?
- Watter dier het Ietermagô “simpel” genoem?
- Hierdie woorde is almal “beskrywend”. Wat is die naam van hierdie woordsoort wat beskryf?
- Het Ietermagô se karakter verander aan die einde van die storie? Indien jou antwoord ja is, sê hoe het hy verander?

8. Erdvark kyk op in die takke van 'n boom.

Wanneer jy op jou rug lê en opkyk na die takke van 'n boom, lyk dit baie anders as wanneer jy staan en opkyk. Die skildery hieronder is van wanneer 'n mens opkyk in die takke van 'n boom in die nag. Dit is deur 'n bekende kunstenaar met die naam Georgia O'Keefe.



Hier is 'n foto van 'n kremetartboom geneem deur iemand wat onder dit staan.



Verbeel jou jy lê onder 'n groot boom en kyk na die lug hoog bo deur die boomtakke. Laat jou oë, ore en selfs jou neus alles deel van die verbeelde ervaring wees. Is dit nag of dag? Sien jy sonskyn of sterlig deur die blare? Wat sien jy nog? Wat hoor jy? Is daar bye? Is daar voëls? Wat ruik jy? Is dit koud of warm? Maak die boomtakke patrone? Is die blare bo jou donker of ligte groen? Sien jy miskien 'n voël daar bo? Of enige ander dier? Maak die dier 'n geluid of is dit stil?

Skryf nou 'n paar sinne oor hoe jy lê en opkyk na die takke en kroon van die boom.

Jy kan ook jou boom teken met potlode of kryte of 'n collage maak met stukkies papier teen 'n blou agtergrond. Dalk is jou boom teen 'n agtergrond van blou lug vol son, of naglug vol sterre. Teken die dier of voël wat jy in die boom gesien het. Gee jou boom 'n naam. Maak jou eie naam op!

9. Die brand.

Wanneer dit te warm word in die natuur kan 'n veldbrand soms begin deur iets soos die son se refleksie op 'n stukkie glas, of as iemand 'n sigarettostompie of 'n vuurhoutjie laat val.

Lees weer die hoofstuk oor die veldbrand... Die titel van die hoofstuk is HOTEL IETERMAGÔ.



- Waarom dink jy is hierdie hoofstuk se titel Hotel Ietermagô?
- Daar is baie "doen"-woorde in die hoofstuk. Hierdie woorde word werkwoorde genoem. Kan jy ten minste 10 werkwoorde uit die hoofstuk neerskryf? (Soms begin die woorde met ge-, wanneer die aksie reeds gebeur het, d.w.s. in die verlede tyd)
- Dink aan die brand wat deur die droë gras woed. As jy daar was, wat sou jy ruik?
Wat sou jy sien?
Wat sou jy hoor?
- Skryf 'n paar woorde neer wat jou sal help om te skryf oor 'n vuur wat brand. Dit kan beskrywende of aksie-woorde wees. Na jy jou lys gemaak het, skryf 'n paar sine oor 'n brand.

10. Die geskenke.

Die storie eindig met al die diere wat klein geskenkies los vir Erdvark en Ietermagô, wat dit later ontdek as al die diere weg is.

Elke dier los 'n geskenk wat vir hom waardevol is, maar wat hulle dink Erdvark en Ietermagô ook van sal hou.

Die nie geskenkies wat met geld gekoop is nie, maar waaraan die diere oor tyd gedink en besluit het. Die geskenkies kan gesien word as offers omdat dit iets kosbaars is van hulleself wat hulle gee. Dit is spesiaal en dit kom met 'n wens vir Erdvark en Ietermagô. Waarom dink jy het die diere dit gegee? Waarom gee mense vir mekaar geskenke? Dink jy ons gee vir mekaar geskenke waarvan ons hou, met die hoop dat die ontvanger van die geskenk ook daarvan sal hou?

As jy vir Erdvark en Ietermagô 'n geskenkie moes los, wat sou jy gee? Dalk 'n gelukkige steen, of 'n gelukbringer-hangertjie? Krale gemaak uit diere se kloue? Dalk kan jy jou idee vir 'n geskenkie teken.

11. Die einde.

Dink oor die woorde wat jy in Deel 7 neergeskryf het om Ietermagô te beskryf. Hoe het hy verander teen die einde van die storie?

As jy die skrywer was, sou jy die storie anders laat eindig?

Skryf net een sin neer om te verduidelik waarom die storie gaan.

12. Die Ietermagô is 'n bedreigde dier.

- Wat beteken "bedreigde dier"?
- Vind uit hoekom die Ietermagô bedreig is. (Daar is inligting agterin die boek wat jou sal help. Jy kan ook inligting soek in boeke in 'n biblioteek of op die internet.)
- Weet jy wat die Rooilys (Red List) is?
- Watter diere of voëls (behalwe dinosourusse) het heeltemal van die aarde af verdwyn?

- Wat kan jy doen om te voorkom dat diere soos die ietermagô heeltemal van die aarde af verdwyn?



Hierdie onderwysershandleiding is gratis aflaaibaar vir gebruik saam met die boek HOTEL IETERMAGô, maar die gebruik daarvan is beperk tot klaskamer-, biblioteek- en tuisonderrig. Kopiereg in teks © Dianne Hofmeyr en illustrasies © Theodore Key. Navrae oor kommersiële gebruik moet aan NB-UITGEWERS, Suid-Afrika, gerig word: nb@nb.co.za.

HOTEL IETERMAGô is ook in Engels verkrygbaar as HOTEL PANGOLIN. Hierdie onderwysershandleiding is ook in Engels beskikbaar.

www.diannehofmeyr.com

Instagram: @diannehofmeyr

Twitter: @dihofmeyr

Facebook: Dianne Hofmeyr