

Ouditiewe geheue

Ouditiewe geheue dui op die vermoë om dit wat met die orewaargeneem is, in die brein te berg sodat dit later herroep en weer gebruik kan word. Die kind wat nie kan onthou wat gehoor is nie, kan nie mondelinge opdragte uitvoer nie, veral as meer as een opdrag gelyktydig gegee word. Hierdie kind vind dit moeilik om boodskappe te onthou, 'n storie wat hy gehoor het, oor te vertel of vrae daarvoor te beantwoord en selfs om rympies, gediggies en liedjies te leer.

In die skoolsituasie is dit belangrik dat die kind onmiddellik inligting kan herroep en vir 'n kort tydjie onthou en dat leerstof uiteindelik 'n langer periode in die geheue vasgelê kan word. Die vermoë om inligting betekenisvol te verwerk, te berg en weer te herroep, vorm derhalwe 'n noodsaaklike deel van die leerproses.

Mammas kan baie kreatief raak en gedurende hierdie aktiwiteite "aantrek" om dit interessant te maak.

1. Klap net soos ek:

Die **doel** van hierdie oefening is om ouditiewe geheue te verbeter. Tien minute is voldoende tyd. Die oefening kan uitgebrei word tot die getal tien.

Apparaat:

- ✓ Metode A: geen
- ✓ Metode B: vyf lepels

Metode A:

- ✓ Staar voor die kind en klap hande een keer.
- ✓ Die kind herhaal dit.
- ✓ Klap twee keer en vra die kind om presies net so te klap. Daar word voort gegaan om te klap tot by tien klappe.
- ✓ Wanneer die klappatroon uitgevoer kan word, staan ouer agter die kind. Die kind moet die patroon uitvoer deur net te luister.
- ✓ Klap 'n patroon met kort en langer klappe wat kind moet herhaal.
- ✓ Klap 'n patroon van hard en sagter klappe wat kind moet herhaal.

Metode B:

- ✓ Sit 'n lepel voor die kind neer en klap een keer. Verduidelik dat een klap een lepel beteken.
- ✓ Sit nou twee lepels neer en klap twee keer.
- ✓ Doen dieselfde met drie, vier en vyf lepels.
- ✓ Staar nou agter die kind en klap een, twee tot vyf keer. Vra die kind om die regte hoeveelheid lepels uit te wys.
- ✓ Indien die kind 'n goeie getalbegrip toon, kan die syfers (1 – 5) op kaartjies geskryf word en hy kan gevra word om die kaartjie met die regte getal op, te wys.

2. Woord-noem-resies:

Die **doel** van hierdie aktiwiteit is om die ouditiewe geheue met behulp van prentjies te verbeter en om die “onthou” van woorde vir voorwerpe makliker te maak. Woordeskatuitbreiding vind dus ook plaas. Gebruik 10 minute vir die aktiwiteit.

Apparaat:

- ✓ ‘n Verskeidenheid prentjies met duidelike voorwerpe op.

Metode:

- ✓ Opwarming: Laat die kind soveel voorwerpe in die onmiddellike omgewing as wat hy ken, binne een minuut opnoem. Die ouer kan ook vir een minuut lank voorwerpe opnoem waartydens die kind aan die voorwerpe raak.
- ✓ Begin deur ses prente langs mekaar te sit.
- ✓ Laat die kind die naam van die voorwerp op die prent sê.
- ✓ Kyk hoe lank dit vir die kind neem om die naam van die prent/voorwerp te noem en teken dit aan.
- ✓ Brei die oefening geleidelik uit tot twintig prentjies/voorwerpe.

3. Luister en doen!

Hierdie aktiwiteit verbeter ouditiewe motoriese geheue asook luistervaardigheid. Hierdie aktiwiteit kan 10 minute duur. Maak ‘n speletjie daarvan soos “Simon sê”. Opdragte kan moeiliker gemaak word deur meer as een oefening op ‘n slag te gee. Oefeninge kan ook na die ander vertrekke uitgebrei word deur bv te sê: “vat die boek, loop agteruit na jou kamer toe en bêre die boek op jou bed.”

Apparaat:

‘n Gewillige mamma en speelse kindjie.

Metode:

Gee die volgende opdragte. “Simon sê” kan die opdrag voorafgaan.

- ✓ Raak aan jou neus en klap jou hande.
- ✓ Sit jou arm op jou kop en kruis jou bene.
- ✓ Vou jou arms ek kruis jou bene.
- ✓ Gaan sit op die vloer en vou jou arms agter jou rug.
- ✓ Staan op jou knieë en steek jou een hand in die lug.
- ✓ Lê op jou rug en tel jou bene in die lug op.
- ✓ Lê op jou maag en plaas jou ken op jou hande.
- ✓ Staan teen die muur en raak met jou ken aan jou knieg.
- ✓ Staan op die stoel en sit jou hak op die sitplek.
- ✓ Lê op jou sy en tel jou een been hoog in die lug op.

4. Die Woordspeurder.

Die **doel** is om luistervaardigheid en redenasievermoë te verbeter en duur vyf tot agt minute.

Apparaat:

Tinfoelie-ore/ papierbord-ore om “beter te kan hoor”.

Metode:

- ✓ Verduidelik aan die kind om mooi te luister en te sê wat verkeerd is. Die kind moet ook telkens verduidelik waarom hy dink dat dit ‘n fout is.
Sinnetjies:
- ✓ Mamma meng suiker, botter, eiers en meel want sy wil koek bak. Sy skakel die oond aan en sit die mengsel in die *yskas* om te bak.
- ✓ Pappa trek sy skoene en kouse uit. Hy sit sy skoene in die kas en gooi sy kouse in die wasgoedmandjie. *Dan neem hy sy tas en gaan werk toe.*
- ✓ Ouma neem wol en breipenne. Sy sit die steke op sodat sy my trui kan *teken.*
- ✓ Boetie hardloop badkamer toe, was die bloed van sy duim af en plak ‘n pleister op die *kraan.*
- ✓ Ek pluk ‘n perske van die boom, skil die perske af, *gooi die perske in die dam en gaan sit om die skille te eet.*
- ✓ Ek gaan haal die teekoppies uit. Ek sit die ketel aan, sit tee in die teepot en wag vir die *teesakkie* om te kook.
- ✓ Ek neem die brood, sny ‘n dun snytjie, *smeer botter op die mes*, en begin aan die toebroodjie te eet.
- ✓ Pappa gaan haal verf uit die motorhuis. Hy maak die blik oop, roer die verf goed en begin om die *tuinstoel swart te verf.*
- ✓ Piet loop tuin toe. Sy pluk ‘n bos rose, breek die *dorings af, gooi die oortollige blare weg en rangskik die rose in haar ore.*
- ✓ Oupa loop kraal toe. Hy fluit vir die skape om te kom. Hy gee aan elke skaap ‘n handvol *albasters om mee te speel* en stap dan weer huis toe.

5. Waar of Vals: Die robotman van Mars.

Hierdie aktiwiteit verbeter luister**begrip**. Dit kan vyf tot ses minute duur. Nog voorbeelde as hierdie kan uitgedink word.

Apparaat:

- ✓ Twee groot ore wat uit tinfoelie of papierborde gemaak is.
- ✓ Sny ‘n gleuf in die middel van die ore sodat dit bo-oor die kind se ore pas.

Metode:

Sê aan die kind: “Jy is ‘n robotman van Mars. Hier is jou twee ore. Jy kan net twee woorde in Afrikaans *praat*, maar jy kan Afrikaans baie goed *verstaan*. Jy moet nou sê of die dinge wat ek sê waar (reg) of vals (verkeerd) is.”

- ✓ Honde het twee bene.
- ✓ Balle is vierkantig.
- ✓ Mense het vere op hulle koppe.
- ✓ Koppies en pierings word van hout gemaak.
- ✓ Katte kan krieket speel.
- ✓ Die rugbyspelers lê ieiers op die veld.
- ✓ Die appels smaak soos braaivleis.
- ✓ Die hond ry fiets.
- ✓ Die boere pomp die windpomp.
- ✓ Die pa eet die bome.
- ✓ Die mamma eet die blomme.
- ✓ Die kind eet die gras.
- ✓ Die baba drink melk.
- ✓ Mamma bak koek in die koelkas.
- ✓ Ek roer die suiker met die graaf.
- ✓ Ek spit die grond met my lepel.
- ✓ Ek sny die biltong met my vurk.
- ✓ Ek dra ‘n reënjas as dit reën.
- ✓ Ek trek ‘n trui aan as ek koud kry.
- ✓ Visse hardloop resies in die rivier.
- ✓ Ek vang leeus in die sneeu.
- ✓ Die seeleeu bekruip die tier.
- ✓ Die tier ry op die swaai in die speelpark.
- ✓ Die kat klap hande as hy wil eet.
- ✓ Die kat drink vleis uit ‘n piering.
- ✓ Ek drink koffie uit ‘n beker.
- ✓ Ek eet koek met ‘n vurkie.
- ✓ Ek trek handskoene aan my voete.
- ✓ Ek dra ‘n swembroek as ek gaan swem.

6. Luistervink

Die **doel** van hierdie aktiwiteit is om die klanke wat gehoor word, makliker te identifiseer en te onthou.

Apparaat:

Geen apparaat is nodig nie. Sit in die tuin, sitkamer/eetkamer en luister na verskillende geluide in en om die huis.

“Kamma” ore kan gemaak word van tinfolie, papierborde of kleurvolle pypskoonmakers.

Metode:

- ✓ Haak of plak die ore aan die kind s'n vas.
- ✓ Sit op 'n stil plek waar die aandag nie afgetrek kan word nie.
- ✓ Luister na geluide wat naby is. En identifiseer die geluide. Vra aan die of die geluide naby en harder is.
- ✓ Luister na geluide wat ver is. Die kind moet die geluide identifiseer en sê dat dit ver en sagter is.
- ✓ **Voorbeelde** van geluide waarna geluister kan word:
- ✓ 'n hond wat blaf
- ✓ 'n voëltjie wat tjirp
- ✓ karre/vragmotors/motorfiets wat verby ry
- ✓ 'n ambulans/ander sirene wat loei
- ✓ musiek wat in die agtergrond speel
- ✓ wasmasjien wat besig is om wasgoed te was
- ✓ water wat drup
- ✓ water wat in of uit die bad loop
- ✓ voetstappe
- ✓ skottelgoed wat rinkel
- ✓ stemme wat praat
- ✓ enige geluide wat naby en ver gehoor word

7. Ek onthou wat ek hoor

Hierdie aktiwiteit verbeter en ontwikkel die kind se geheue ten opsigte van wat gehoor en gesien word. Woordeskat word ook uitgebrei. Die aktiwiteit duur vyf tot agt minute.

Apparaat:

- ✓ Huishoudelike artikels soos 'n mes, vurk, lepel, teelepel, visvurk of artikels soos 'n skoen, pantoffel, tekkie, sandaal of stewel.

Metode:

- ✓ Plaas die artikels voor die kind op 'n tafel.
- ✓ Noem die name van die artikels en gee die kind geleentheid om di toek te doen.
- ✓ Die kind moet twee artikels wat genoem word, optel en die name daarvan in dieselfde volgorde as wat dit genoem is, weer sê.
- ✓ Wanneer die kind twee artikels kan onthou, word daar oorgegaan na drie en later na vier en vyf artikels.

8. Jan Pampoens:

Luistervaardigheid en redeneervermoë word verbeter. Dit duur ongeveer vyf tot tien minute per storie.

Apparaat:

Die volgende drie stories:

- ✓ *Jan Pampoer loop dorp toe.* Hy groet sy ma en begin stap. Terwyl hy loop, word hy moeg. Hy klim op sy fiets en ry verder. Hy kom by die winkel en parkeer sy fiets voor die toonbank. Die winkelleienaar sê vir hom dat hy sy fiets nie buite mag los nie, en dat hy die fiets by die parkeermeters buite moet gaan sit.
- ✓ *Jan Pampoer wil bome plant.* Hy loop na die saadtoonbank en koop 'n pakkie uiesaad en 'n pakkie wortelsaad. Hy betaal vir die saad, dit die saad terug op die toonbank en stap uit. Hy kom by die huis en soek sy saad. Toe hy sien dat sy saad weg is, gaan hy na die koskas toe, neem 'n blikkie wortels en gedroogde uiesaad, en gaan plant dit in die grond.
- ✓ *Jan Pampoer gaan vandag dieretuin toe.* Hy kom by die leeu se hok. Hy voer die leeu 'n paar grondbone. Hy loop na die apies toe en gooi vir hulle 'n lekker groot stuk rou vleis. Hy kom by die papegaai en gooi die papiere vir die papegaai. Die opsigter kom by Jan Pampoer en sê hy moet bietjie huis toe gaan want hy maak die diere baie ongelukkig.

Metode:

- ✓ Vertel die stories van Jan Pampoer aan die kind.
- ✓ Die kind moet vertel wat Jan Pampoer alles verkeerd doen. 'n Rede waarom dit verkeerd is moet gegee word. 'n Gesprek oor wat verkeerd is en wat eerder gedoen moet word, kan volg.