



SNORKIE AND PALS

THE TREASURE BOX
An After-school Collaboration

Vol. 3



'n VREUGDEVOLLE FEESTYD
vir jou en jou familie!

Afrikaans & English

Wishing you & your family
HAPPY HOLIDAYS!

1



1

1



1

2



?

2

4



4

4



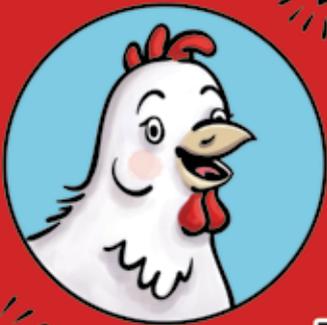
4

5



5

7



7

7



7

8



8

9



9

9



9

10



10

**WELKOM BY DIE SKATKIS!
WELCOME TO THE TREASURE BOX!**

Kyk op die agterblad na wenke vir versorgers.
Check out the back page for tips to caregivers.



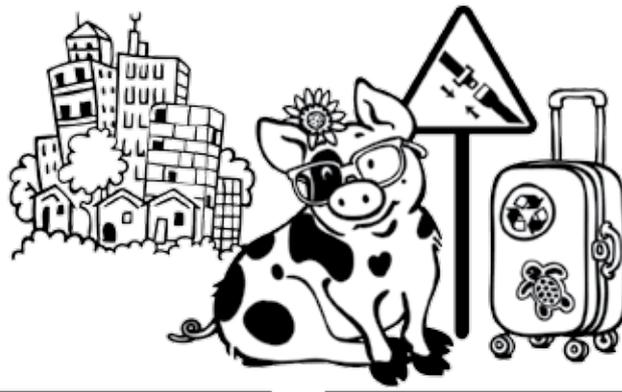
Maak 'n tekening van 'n posseël en skryf jou naam en adres binne-in.
Draw a stamp and write your name and address.

Hallo daar Skatkismaats!
Ek gaan na my maats toe vir die vakansie.
Kom saam!
Baie liefde, Snorks XX

Hello Treasure Box Pals!
I'm going to visit my friends for the holidays. Join us!
Lots of love, Snorks XX

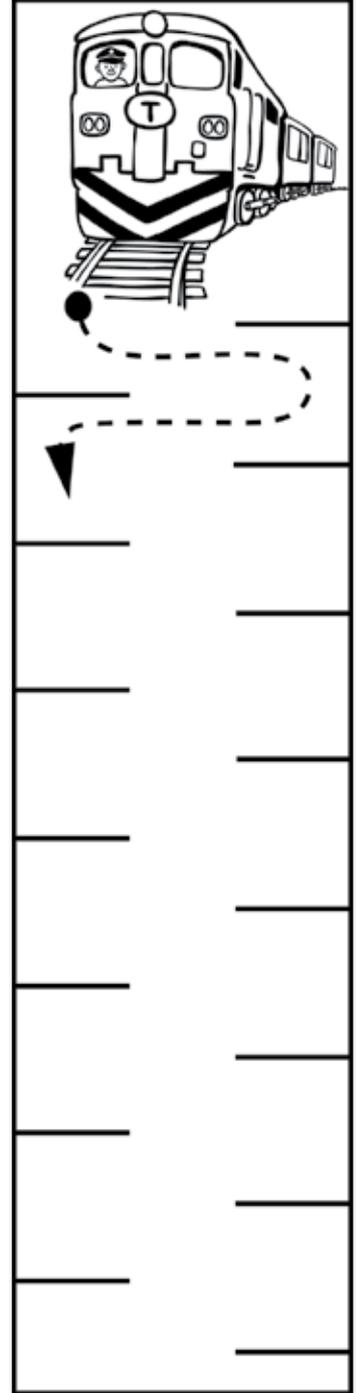
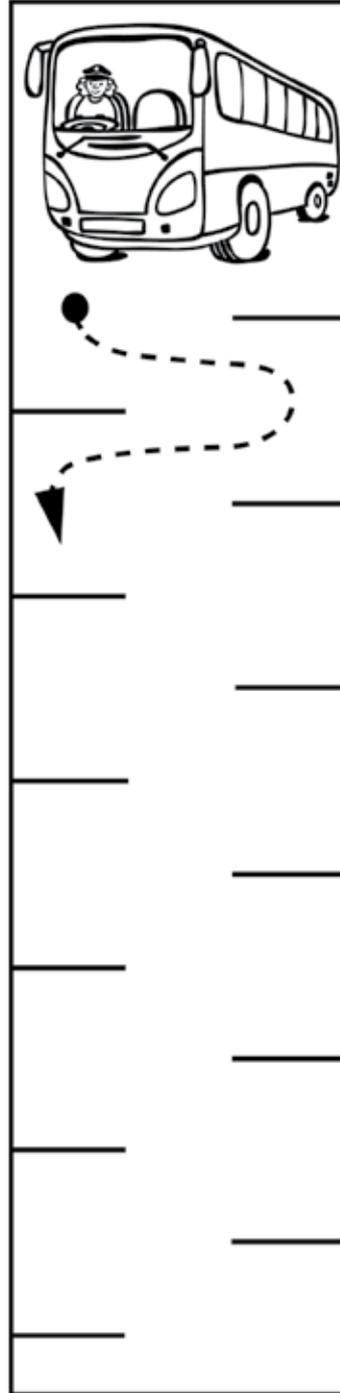
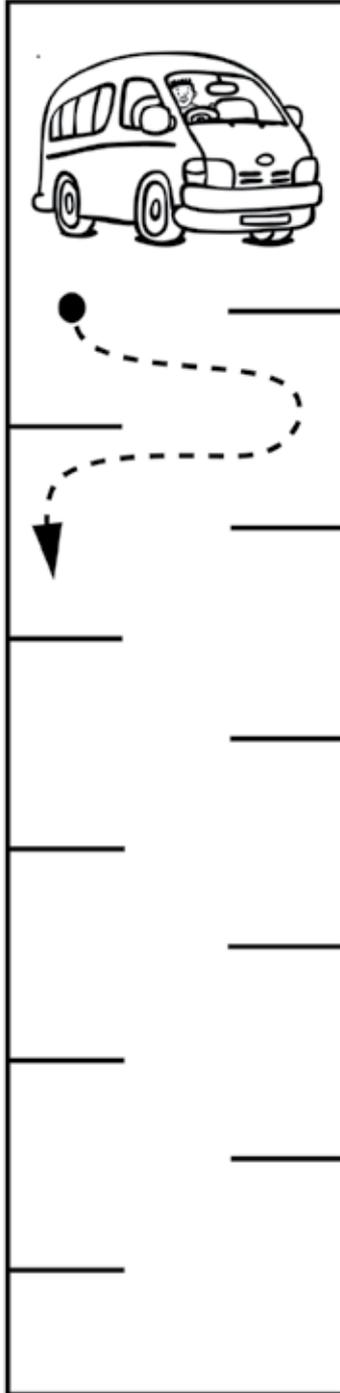
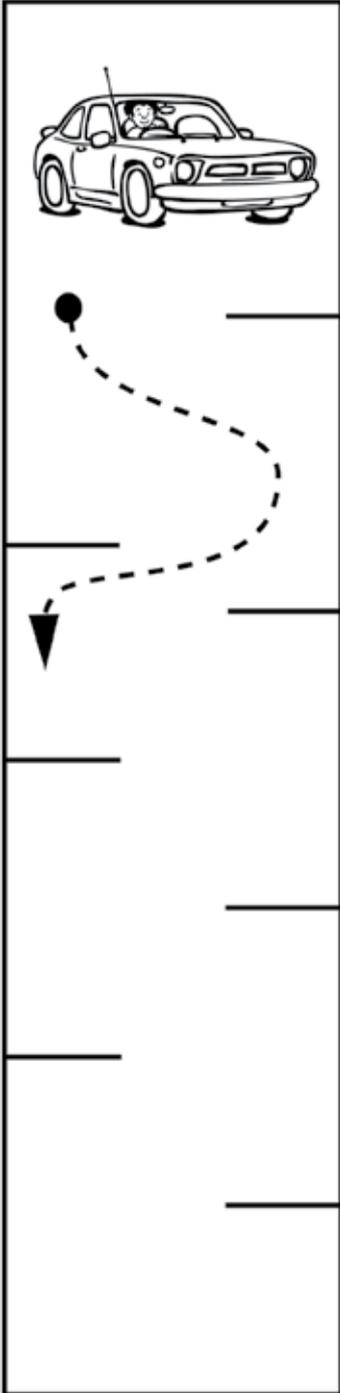
Voltooi die lyn

Hoe kan
Snorkie die
vinnigste reis?



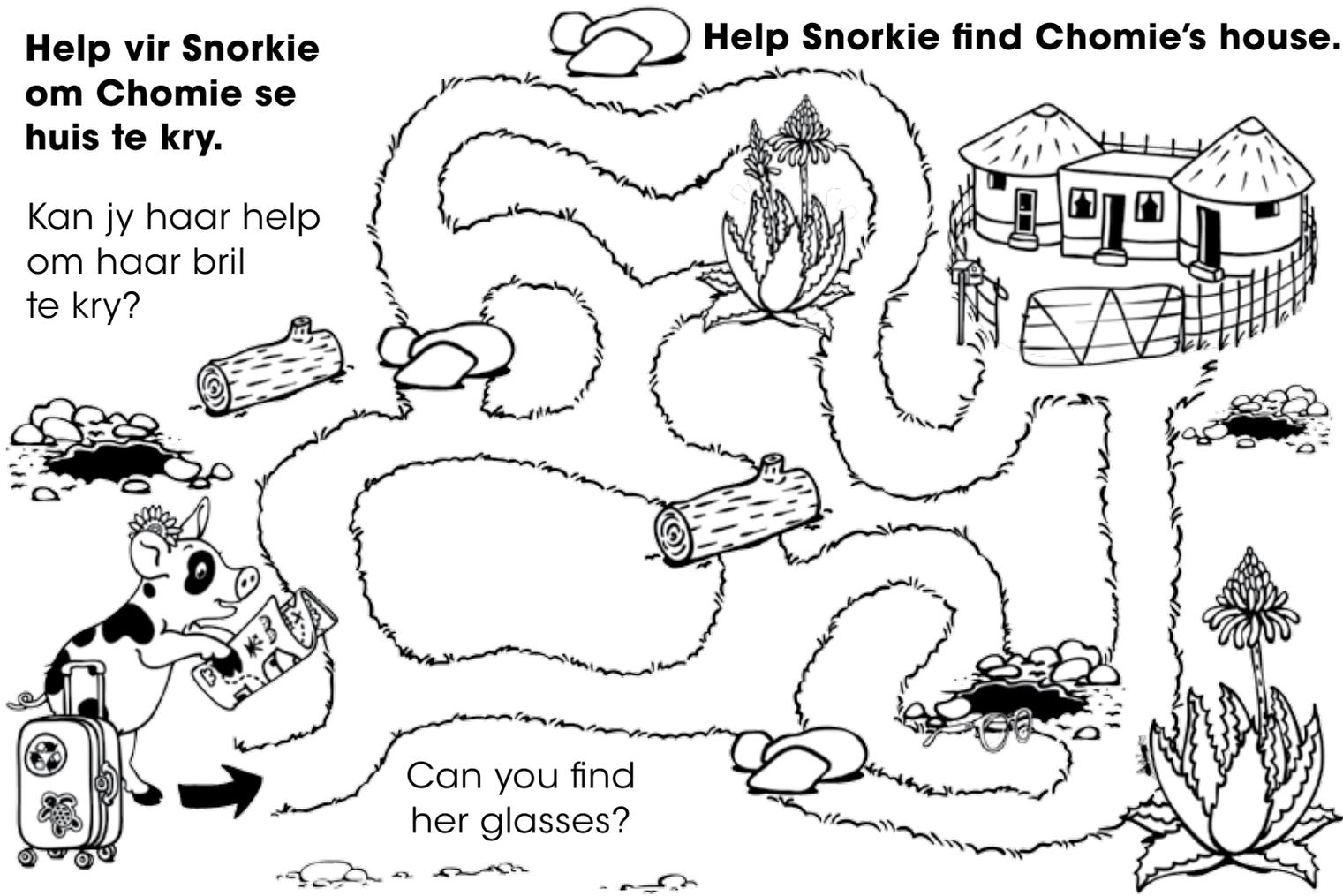
Finish the lines

Which is the
fastest way for
Snorkie to
travel?



Help vir Snorkie om Chomie se huis te kry.

Kan jy haar help om haar bril te kry?



**Kan jy
.....
vind?**

Help vir Chomie om gereed te maak.

Help Chomie get ready.

1 x



4 x



2 x



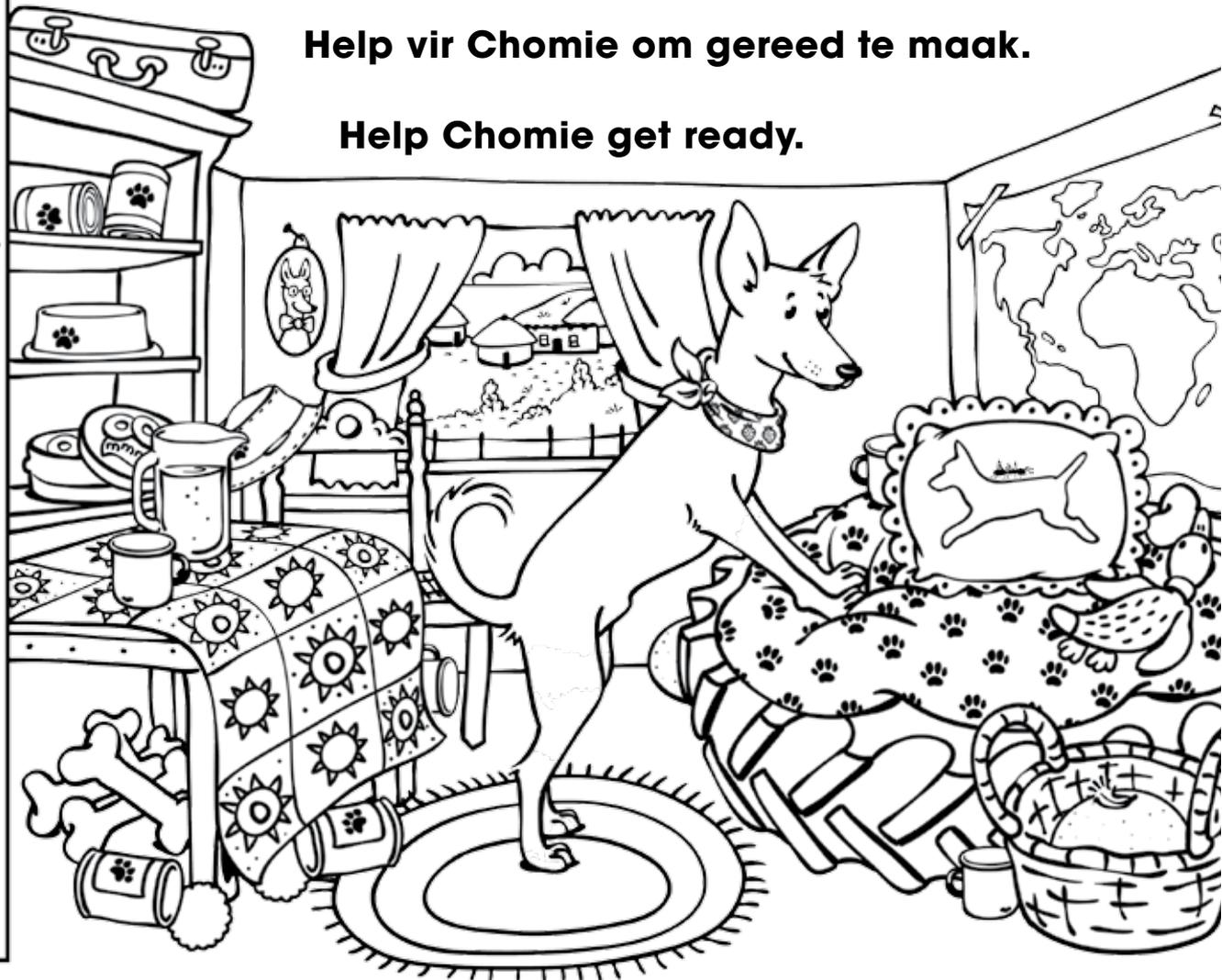
5 x



3 x



Can you find ...?



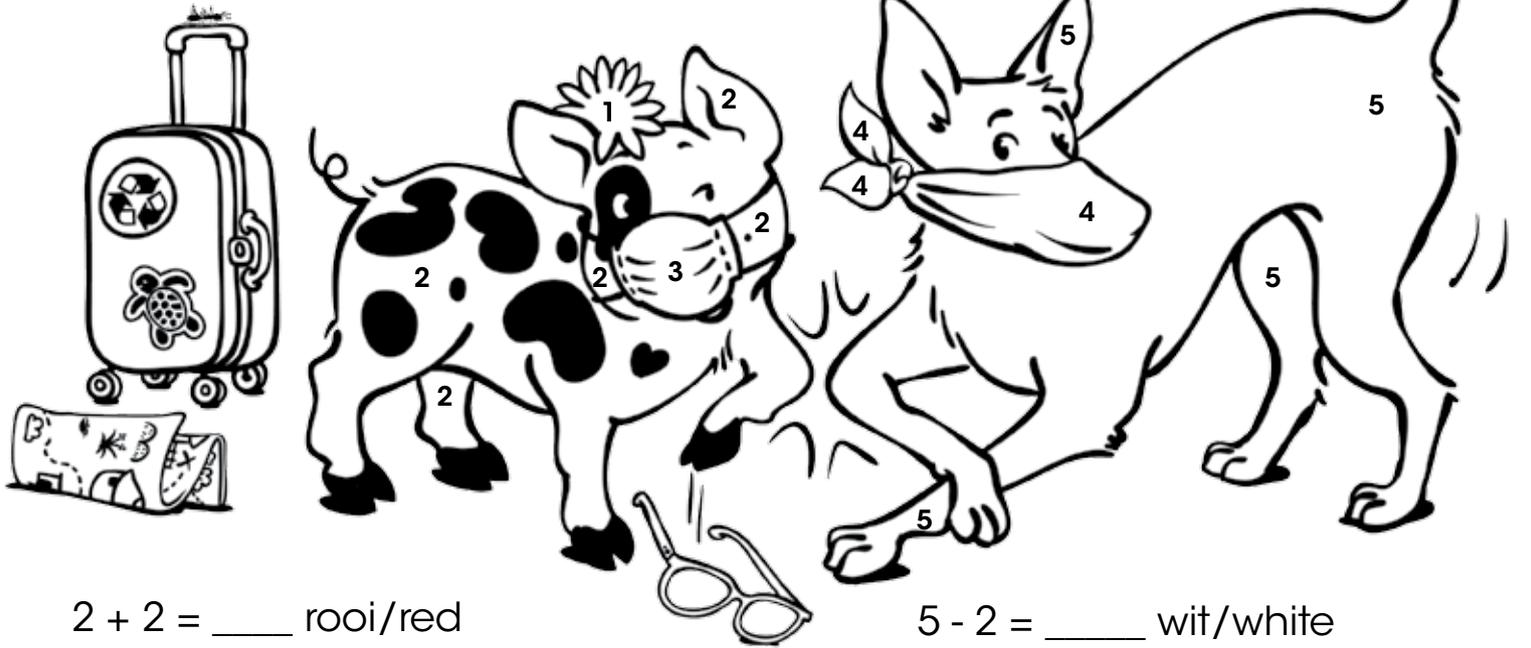
HURRAH!
Snorkie is hier!

HOORAY!
Snorkie has arrived!



Kleur die prent in.
 Tel die syfers bymekaar
 om uit te vind watter
 kleur om te gebruik.

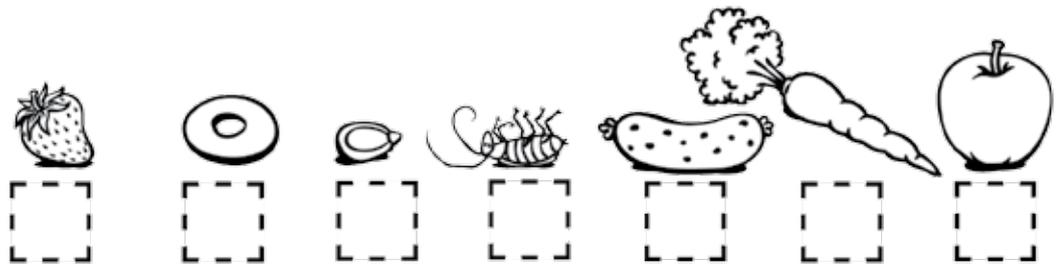
Colour in the picture.
 Do the sums to find out
 which colours to use.



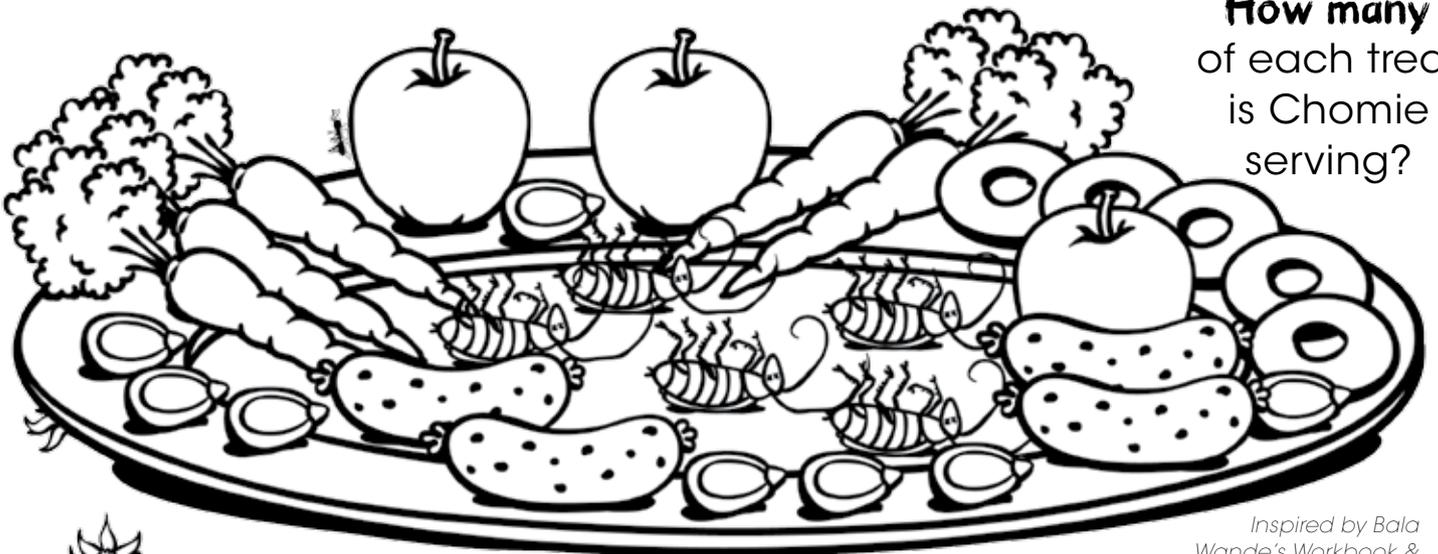
$2 + 2 = \underline{\quad}$ rooi/red
 $0 + 1 = \underline{\quad}$ geel/yellow
 $10 - 5 = \underline{\quad}$ bruin/brown

$5 - 2 = \underline{\quad}$ wit/white
 $3 - 1 = \underline{\quad}$ pienk/pink

Hoeveel
 eetgoed
 elk bedien
 Chomie?



How many
 of each treat
 is Chomie
 serving?



PARTYTJETYD: BORDSPELETJIE!



Chomie is laat.
Wie gaan eerste by die partytjie
aankom?

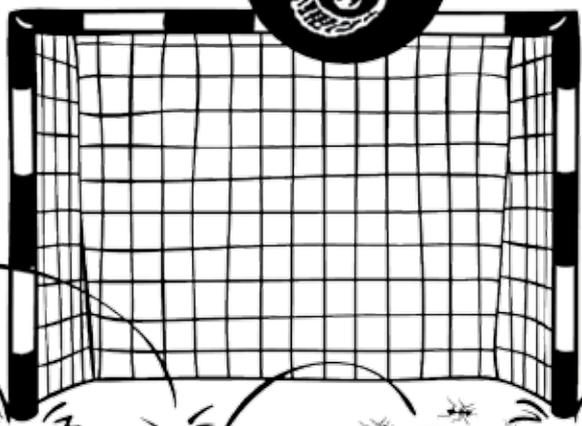
- Elke speler kies 'n speelstuk en begin by 1.
- Neem beurte om die dobbelsteen te gooi.

Bou die
dobbelsteen en
speelstukke wat
op die
agterblad is.

Indien jy 4, 5 of 6 gooi, moet jy
dieselfde aantal stappe aanskuif.
Indien jy 1, 2 of 3 gooi moet jy dieselfde
aantal stappe terugskuif.

Indien die nommer op die dobbelsteen
wat jy gegooi het jou verby nommer
1 neem, mag jy nie aanskuif nie
en verloor jy
'n beurt.

Die een wat
eerste by die
partytjie op
nommer 10
land, is die
wenner!



PARTY-TIME BOARD GAME!

Chomie is running late.
Who will reach the
party first?

Make the
dice and tokens
from the back
cover.

- Each player chooses a token and starts at 1.
- Take turns to throw the dice. If you throw 4, 5 or 6 you go forward that many steps. If you throw 1, 2 or 3 you go back that many steps.

If the number shown on the dice takes you back past 1, you don't move and you miss a turn. The first to reach the party at number 10 is the winner!



Help Snorkie en haar maats om gesond en veilig te wees.

BEGIN START

Nies op 'n speelding en gee dit vir 'n vriend
Sneeze on a toy and hand it to a friend

Speel buite en bly 2 meter uit mekaar
Play outside, keeping 2m apart

Doen die elmooggroet
Do the elbow greeting

Speel met vriende in hulle huis
Playing with friends inside their house

Dra 'n masker
Wear a mask

Moets en Moenies Coronavirus-bordspeletjie
Coronavirus do's and don'ts board game

Was jou hande gereeld
Wash your hands often

Hoe om te speel: Gebruik die speelstukke en die dobbelsteen wat op die agterblad van die boek is. Elke speler kry 'n beurt om die dobbelsteen te gooi en kan dan daardie aantal blokke aanskuif. As jy op 'n aksie land wat keer dat die Coronavirus versprei, kry jy weer 'n beurt. Indien jy op 'n aksie land wat die virus versprei, verloor jy 'n beurt. Die eerste een wat die eindpunt haal, is die wenner.

Kan jy vind?

Can you find ...?



Kan jy iets sien wat met ... begin?

s r m

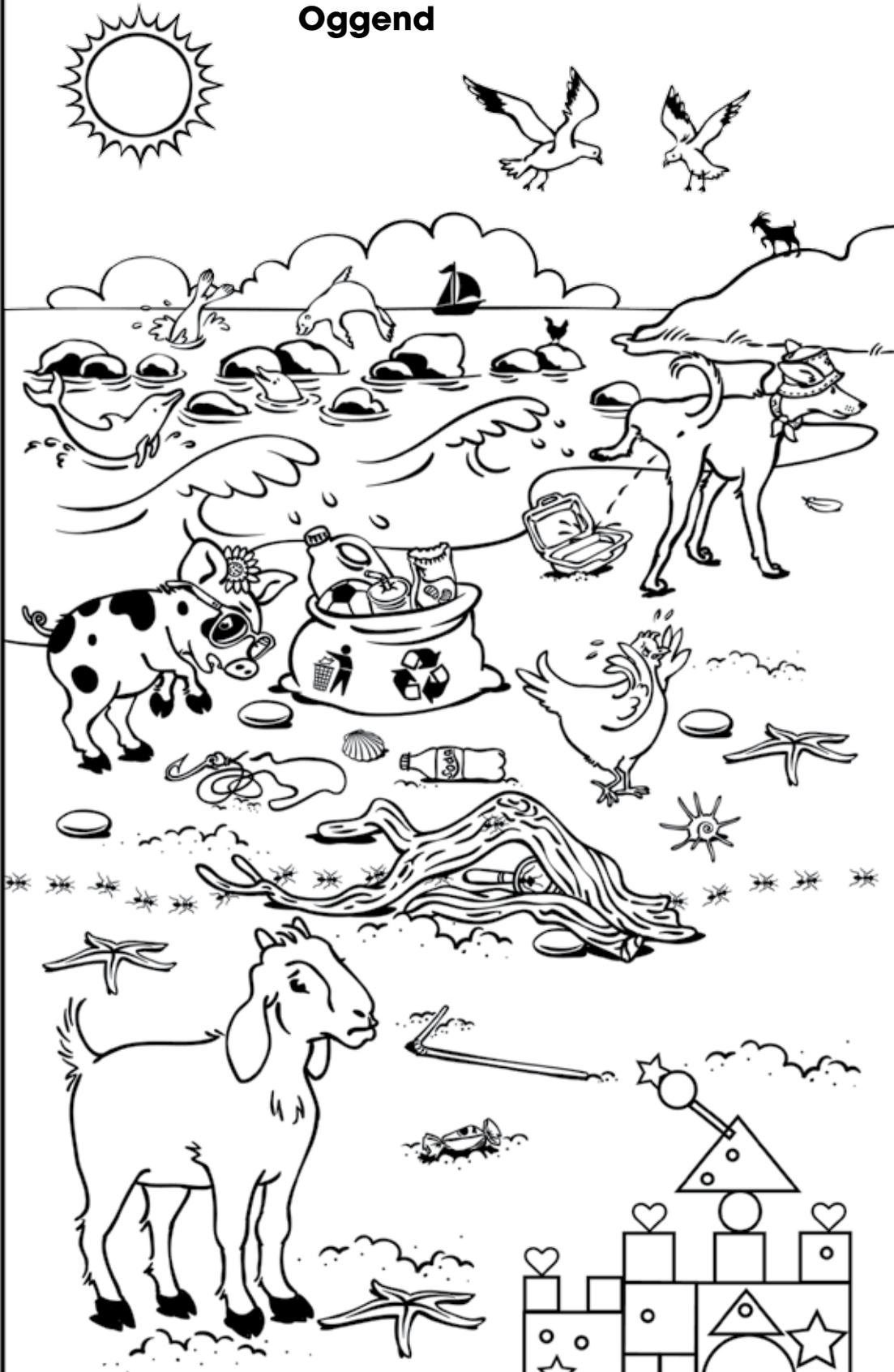
Can you find things beginning with ...?

s t b

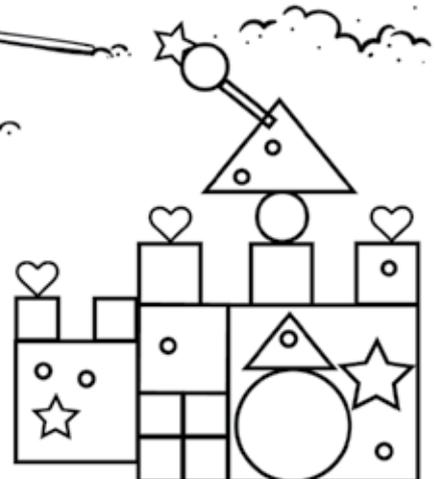
Snorkie en haar maats is op die strand.
Kan jy 'n storie vertel oor hierdie tekening?



Oggend



Morning



Snorkie and her pals are at the beach.
Can you tell a story about this picture?

Wie is in die prent?
 Wat doen hulle? Hoe voel hulle?

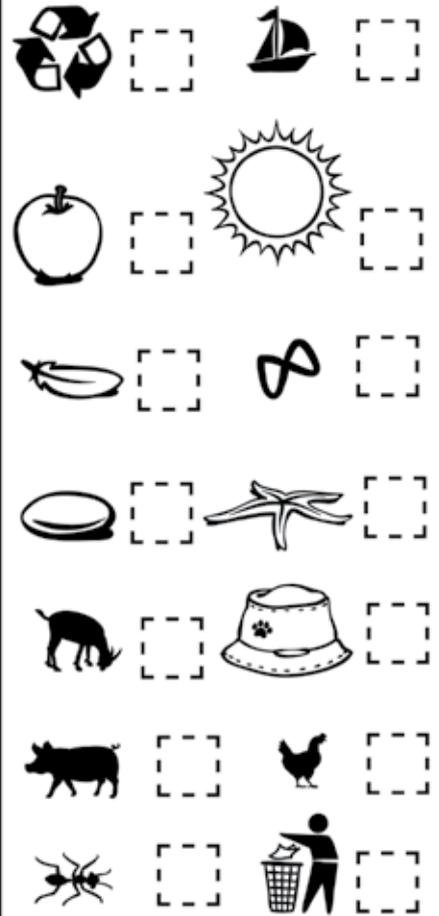
Namiddag



Afternoon

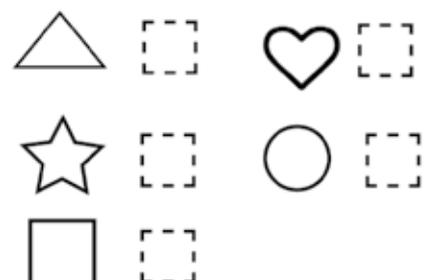
Who is in the picture? What are they doing?
 How are they feeling?

Hoeveel ...?
How many ...?



Hoeveel
 vorms het die
 kasteel?

How many
 shapes
 in the
 castle?





Walkie Talkie
praat aanmekaar
oor haar
geliefkoosde
goed.



Walkie Talkie
is chirping
about her
favourite
things.

Herhaal die patroon.

Trek 'n kring om die een wat volgende is.

Repeat the pattern.

Circle which one comes next.

Gebruik die kode om Walkie Talkie se geheime boodskappe aan Snorkie te ontrafel.



Use the code to find Walkie Talkie's secret messages to Snorkie.

<input type="text"/>												
										<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>												
										<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>												
<input type="text"/>												
										<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>												

KEY		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

Die sokkeroefening saam met Bokkie begin om 3:30nm.

Maak 'n merk op Snorkie se horlosie.



Soccer practice with Bokkie starts at 3:30pm.

Draw the time on Snorkie's watch.



Gooi die dobbelsteen en doen elke opwarm-oefening vir 30 sekondes.



Roll the dice and do each warm up for 30 seconds.



 Hardloop
Run

Ster-
spronge 



Star
Jumps 



 Opsitte

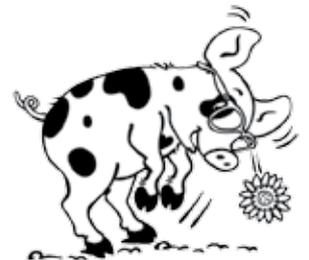
Sit ups



Sit en raak
jou tone 



Sit and
touch toes



 Staan en
raak jou
tone

Stand and
touch toes

 Rus op
die vloer

Rest on the floor



Die sokkeroefening hou om 4:30nm op.
Maak 'n merk.

Hoe lank het die sokkeroefening
aangehou?



Soccer ends at 4:30pm
Draw the time.

How long was soccer practice?





*Kom ons speel kaart!
Sny die kaarte op die omslag uit
en verdeel dit tussen die spelers.*

*Let's play cards!
Cut them out from the cover and
divide between the players.*



1. Wie het die hoogste kaart?

Elkeen tel **1,2,3, wys!**
en speel een kaart.

Die speler met die hoogste nommer maak al die kaarte bymekaar. Hou so aan totdat al die kaarte gespeel is. Die speler met die meeste kaarte is die wenner.



1. Who has the highest?

Everyone counts **1,2,3, show!** and plays one card. Whoever has the highest number collects all the cards.

Keep going until all the cards have been played. Whoever has the most cards is the winner.

2. Wie tel die vinnigste op?

Elkeen tel **1,2,3, wys!**

Die eerste speler wat die syfers optel en die antwoord uitroep hou die kaarte. Hou so aan totdat al die kaarte gebruik is. Die een met die meeste kaarte is die wenner.



2. Who adds fastest?

Everyone counts **1,2,3, show!**

and plays one card. The first person to add the numbers and call out the answer keeps the cards. Keep going until all the cards have been played. Whoever has the most cards is the winner.

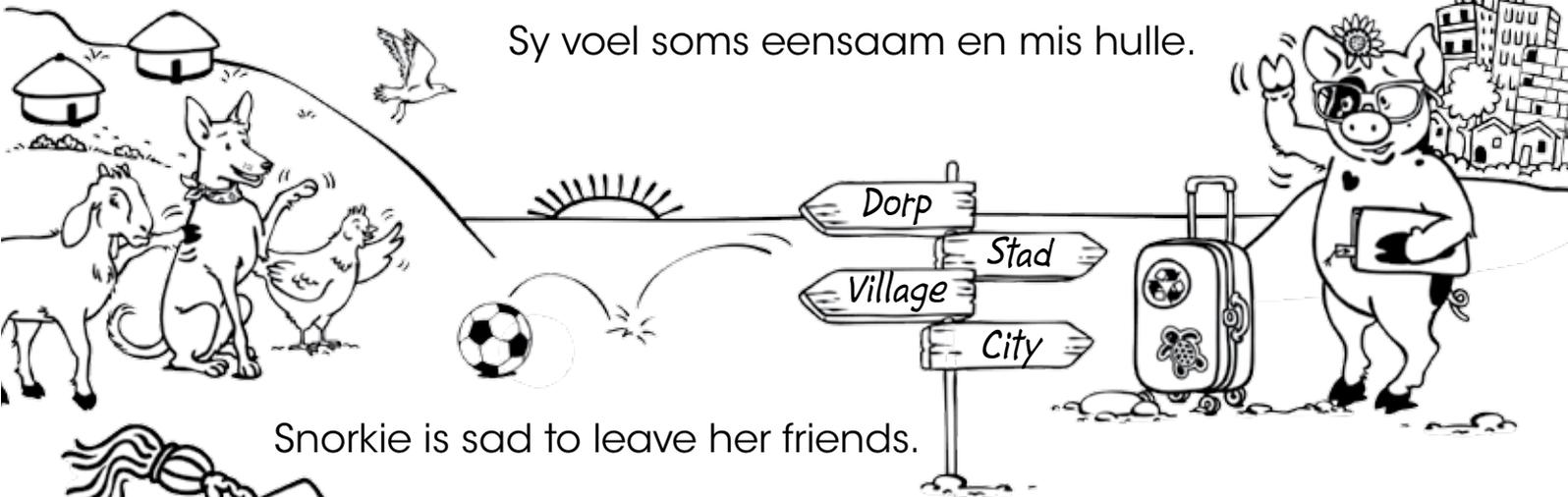


1,2,3 ... wys! show!



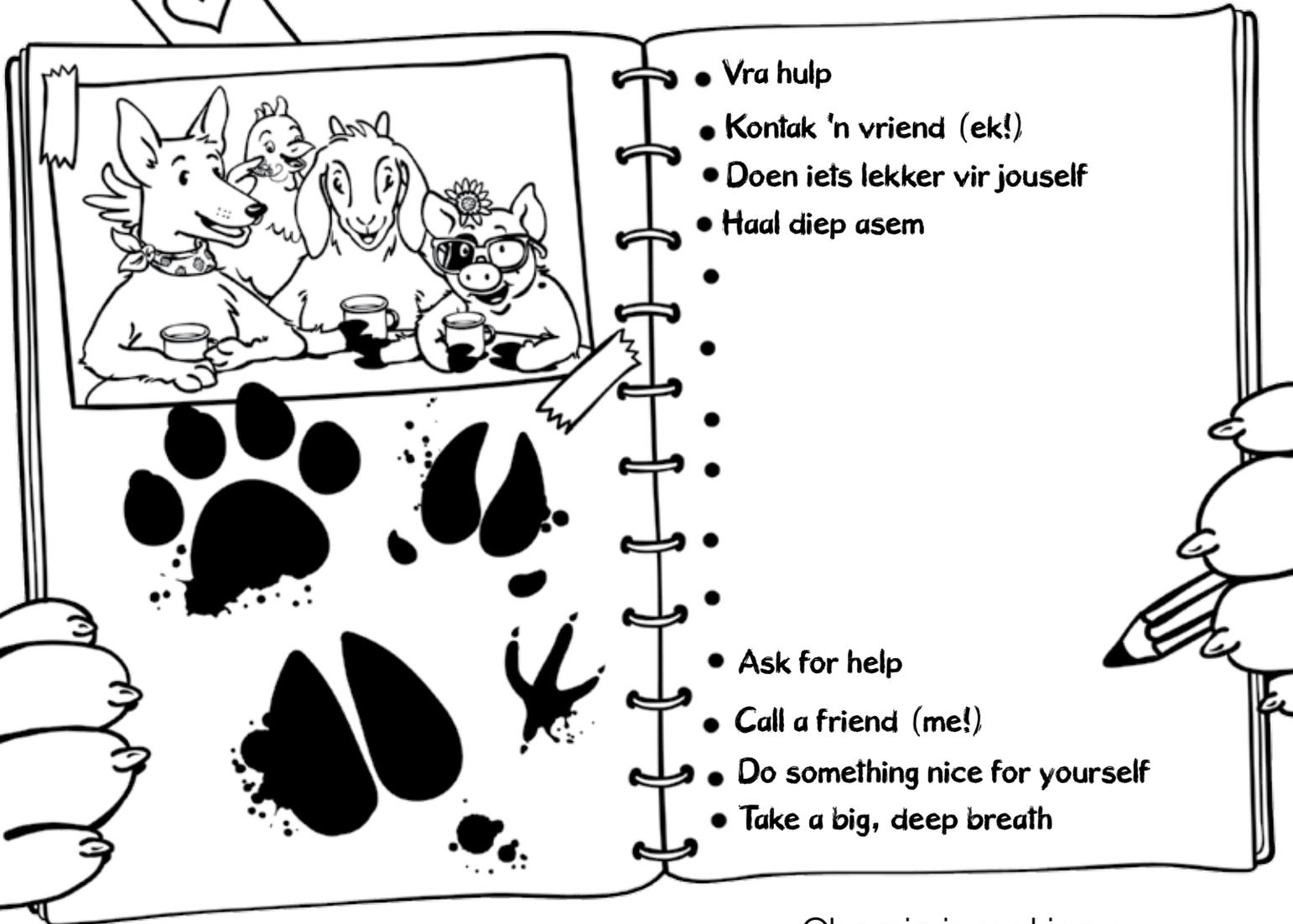
Snorkie is hartseer om haar vriende te groet.

Sy voel soms eensaam en mis hulle.



Snorkie is sad to leave her friends.

Sometimes she feels lonely and misses them.



- Vra hulp
- Kontak 'n vriend (ek!)
- Doen iets lekker vir jouself
- Haal diep asem
-
-
-
-
-
-
- Ask for help
- Call a friend (me!)
- Do something nice for yourself
- Take a big, deep breath

Chomie is besig om vir Snorkie 'n boek te maak.

Chomie is making a book for Snorkie.

Help hom om 'n lys te maak van dinge wat Snorkie kan doen om haar beter te laat voel.

Help him to write a list of things Snorkie can do to feel better.

Wenke vir versorgers

Of jy nou 'n ouer broer of suster is, 'n ouer, ouma of opa, neef of niggie, tannie of oom, onderwyser of iemand wat betrokke is by na-skoolse programme – die tyd wat jy afstaan aan die kinders waarmee jy betrokke is, is goud werd.

Gebruik die *Skatkis* deur dit vir kinders te lees of laat hulle dit vir jou lees. Help hulle om die speletjies op te stel en te speel:

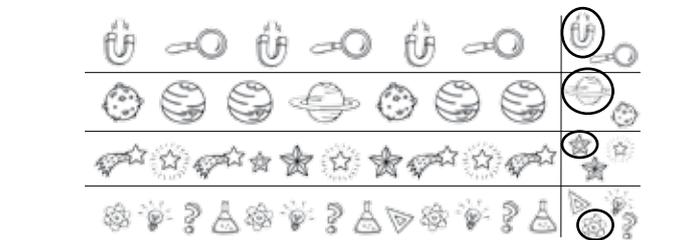
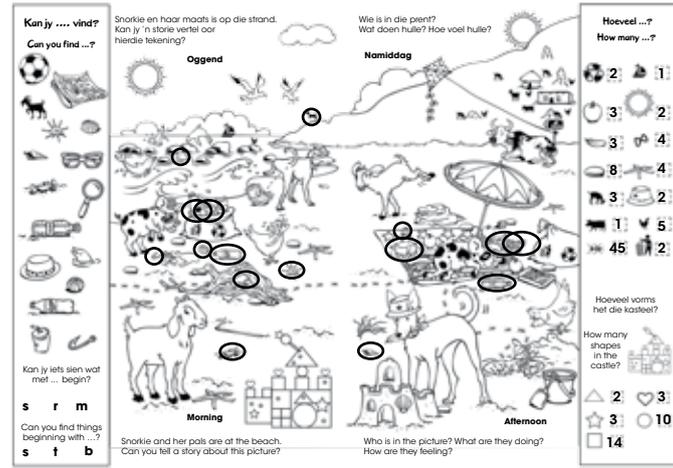
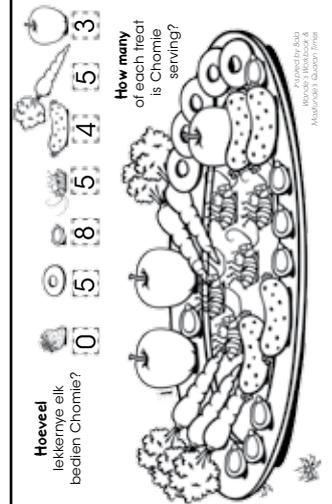
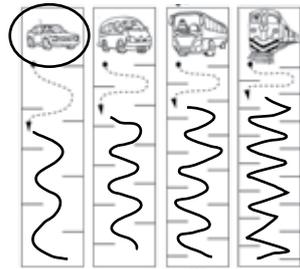
- As die kinders nie kan lees nie, lees vir hulle die storie en help hulle met die speletjies.
- As dit maklik is vir die kinders om die storie te lees, help hulle om dit in die ander taal te lees.
- Vra baie vrae oor die tekeninge van die maats op die strand.
- Dis makliker vir jonger kinders om die kaartspeletjies te speel indien jy slegs die kaarte met nommers 1 tot 5 gebruik.
- Die kaarte kan ook vir Gryp! (Snap!) en geheuespeletjies gebruik word. Vir meer idees, skandeer die QR-kode.

Tips for caregivers

Whether you are an older sibling, a parent, grandparent, cousin, auntie, uncle, teacher or someone who works in an After-School programme – your time makes a big difference to the children you spend it with.

These tips are to help you as you read the *Treasure Box* to children, or have them read it to you:

- If the children cannot read, read the story to them and help them with the puzzles.
- If the children find the story easy to read, help them to read it in the other language.
- Ask lots of questions about the pictures of the pals on the beach.
- The card games are easier for younger children if you use only cards numbered 1 to 5.
- The cards will also work for Snap! and memory games. Scan the QR code for more ideas.



Antwoorde/Answers

2 ?



? 2

3



3



3



3



5



5



6



6



6



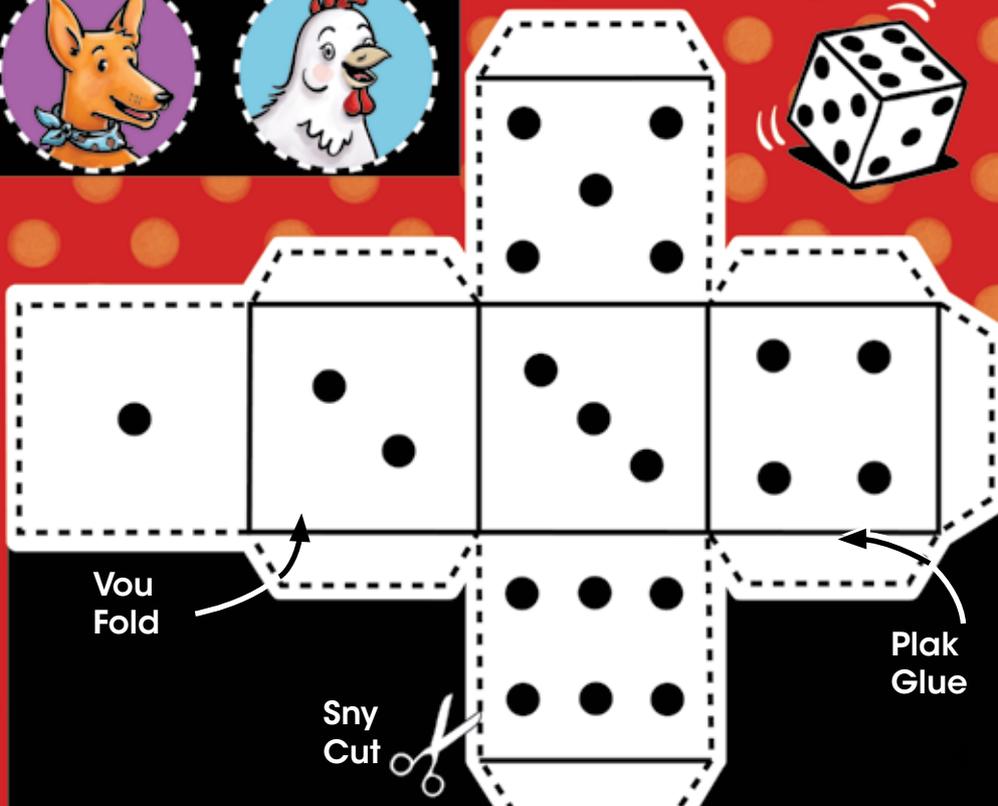
6



8



8



You Fold

Sny Cut

Plak Glue

10



10





THE LEARNING TRUST

BEYOND THE CLASSROOM

The Treasure Box is an After-school Collaboration.

A big shout out to all the organisations that have inspired, contributed content, distributed, and mediated the booklets.



Western Cape Government

Illustrations & layout:
Hero in my Hood



Translation: Grizéll Azar-Luxton

Emergency contacts

Coronavirus 24 Hour
Hotline: 0800 029-999

Ambulance: 10177

Childline: 0800 55555

