

## TAAL ANTWOORDE

### ONTKENNING ANTWOORDE:

1. 1.1 Sy is nog nie in Zimbabwe nie.  
1.2 Hy skryf nie môre eksamen nie.  
1.3  
1.4 Megan of Lushinka kom nie vanaand kuier nie.  
1.5 Sy sê dat sy niks gehoor het nie.  
1.6 Moet nie daardie boek koop nie.  
1.7 Ek het nie besef dat ek dit moet doen nie.
  
2. 2.1. Nee, ek verstaan nie die werk nie.  
2.2. Nee, ek het nog nooit die tydskrif gekoop nie.  
2.3. Nee, ek weet nie wat aangaan nie.  
2.4. Nee, hulle was nog nie hier nie.  
2.5. Nee, hy eet nooit so baie nie.  
2.6. Nee, sy het nie gese waarheen ons moet gaan nie.  
2.7. Nee, ek het jou boek nêrens gesien nie.  
2.8. Nee, niemand weet hoe laat die partytjie begin nie.
  
3. 3.1. Volgens die weerburo gaan dit nie vir die volgende twee weke aanhoudend reën nie.  
3.2. Die Titanic lê nêrens op die see se bode men vergaan nie.  
3.3. Matthew het nie gevra of hulle al ooit probeer help nie.  
3.4. Die diepsee-sleepboot John Ross het nog nie die Titanic probeer opspoor nie.  
3.5. Daar was toe nog nie 'n ander sleepboot nie.  
3.6. Nicole is nog nie onrustig oor die kind nie.  
3.7. Die skoolhoof is nog nie siek nie.  
3.8. Wayne het nie sy bes gedoen nie; gevolglik het hy nie goeie vordering gemaak nie.  
3.9. Ashley dra nie vandag 'n dik jas nie, want dit is nie so koud nie.  
3.10. Wees tog asseblief nie geduldig met Patrick nie.  
3.11. Moet asseblief nie die yskas oop maak nie.  
3.12. Of ek of jy sal nie die koek eet nie.  
3.13. Moet nie dadelik stil bly nie.  
3.14. Mike het niks in sy sak nie.  
3.15. Hulle was nie almal siek nie.  
3.16. Hy het nog nie sy hele kas uitgepak nie.  
3.17. Niemand moet die klok lui.  
3.18. Nêrens in die huis is daar rotte nie.  
3.19. Moet nie die deur toe maak nie.  
3.20. Phillip is nogsteeds nie in die eerste span nie.  
3.21. George is nie mal oor sport nie.  
3.22. Niemand moet die klok lui nie.

- 3.23. Moet my nie asseblief help nie.
- 3.24. Moet asseblief nie stadig ry nie.
- 3.25. Hy wil nie 'n hamer leen om die spyker in te slaan nie

## **WOORDORDE ANTWOORDE**

1. Ek ry vining.
2. Het die kos gebrand.
3. Die hele dag sing ons kanarie.
4. Verlede week het die ongeluk gebeur.
5. My vriende hou vakansie in Namibië.
6. Ek sal elke naweek die motor was.
7. Peter moet elke Saterdag die gras sny.
8. Die tiener sal Saterdag pizza eet.
9. Ben leer vanmiddag Afrikaans in sy kamer.
10. Balonne en koek maak elke partytjie lekker.
11. Die onderwyser gee elke dag baie huiswerk.
12. Die by het die seuntjie op sy hand gestee.
13. In die lente sien ek bye in ons tuin.
14. In die nag het die kat 'n muis na my kamer gedra.
15. Naweke kyk Suid-Afrikaners sport om te ontspan, relax.

## **OPSOMMING (bl 74)**

1. Hou by die spoedbeperking in die wildtuin.
2. Bly altyd in jou motor.
3. Moenie dier voer nie.
4. Moenie diere terg of skree nie.
5. Maak seker dat jou motor vol petrol is.
6. Hou 'n kaart van die wildtuin by jou.
7. Maak seker jy weet hoe laat die hekke oopmaak en sluit.

Feite = 7

Taal = 3 [10]

# **LETTERKUNDE**

## **Thomas @ moord.net**

### **Hoofstuk 1 (ANTWOORDE)**

1. Steyn.
2. Hulle moet na 'n groter huis trek, omdat sy stiefma 'n baba gaan hê.
3. Louisa.
4. Hy bly nog sy hele lewe in dié huis en sy maats bly nie verder as 'n blok van hulle af nie. Die huis is ook die enigste plek waar hy nog iets van sy eie ma kan onthou.
5. Meneer Volschenk. Oros-man.
6. Hannes.
7. Guts & Gore IV.
8. Lesings oor fossiele wat in die Magaliesberg voorkom.
9. Elektronies-gebaseerde onderwys.
10. Kinders moet die geleentheid kry om, binne perke, self die internet te verken om 'n globale opvoeding te kry.
11. Thomas wriemel deur die badkamervenster.
12. Hulle het die Lewensvaardighede-les gebunk en sonder toesig in die rekenaarkamer gaan werk. Die speletjie wat hulle van die internet afgelaai het, het 'n virus in die skool se rekenaarsstelsel versprei. Hulle het nie net skoolreëls oortree nie, maar moontlik ook krimineel opgetree.
13. Blond.
14. Dubbelverdieping. Hannes en Thomas loop met die trappe op na Hannes se kamer.

### **Hoofstuk 2**

1. 'n Ou Victoriaanse huis.
2. Cleo.
3. Daar gaan groot moeilikheid wees.
4. Thomas se kamer is die solder van die huis.
5. Sy pa het dit vir Thomas gekoop omdat hy onder die top-tien in die landwye rekenaar-olimpiade geëindig het.
6. 6.1 Luidsprekers,  
6.2 sleutelbord,  
6.3 drukker,  
6.4 muis.  
6.5 wagwoord.
7. Night of the Chills II.
8. THOMAS IS KONING.

9. 'n Foto van hom en Hannes voor hulle by Gouritsriviermond gaan rekspring (bungee jump) het.
10. Swart.
11. Hulle het vakansie gehou op Plettenbergbaai.
12. Carla.
13. Jy kan eers teen die monsters baklei nadat jy die raaisel wat hulle gevra het, ontsyfer het.
14. Daar is 'n harde klop aan sy kamerdeur, maar sy pa en Louisa lê in die sitkamer.
15. Hy sê dis seker die wind en herinner Thomas daaraan dat dit 'n ou huis is en dat hy net aan die kreune en sugte gewoon moet raak.
16. Die speletjie waarmee hy besig is, is nie meer op die skerm nie en die woordverwerkerbladsy is oop.
17. Niks gebeur nie – die bladsy maak net nie toe nie.
18. Die woordverwerker-bladsy het op onverklaarbare wyse vanself oopgemaak en die boodskap HELP ME is op die bladsy getik.
19. Hy kyk na die buitedeur en dan staan hy op om sy krieketkolf uit 'n boks te haal. Hy probeer dan die buitedeur oopmaak, maar dit is gesluit en die sleutel is nog in die slot. Hy draai die sleutel in die slot en maak die deur stadig oop.
20. 'n Swaar, nat, swart ding spring op hom en stamp hom tussen die bokse in.
21. Sy kat, Cleo.
22. Die drukker begin vanself druk en die boodskap is dieselfde as wat voorheen op die skerm verskyn het: HELP ME.