



## DOMEIN Communicatie

### SUBDOEL Gebruik

## Boerderij 2

### ✂ Materialen en voorbereiding

- Maak van een doos een stal voor de boerderijdieren en knip een weide van groen papier
- Pak verschillende speelgoedboerderijdieren.

### Activiteit

Laat de boerderijdieren stuk voor stuk zien en vraag de leerlingen wat het voor dieren zijn. Noem bij ieder dier duidelijk de naam. Laat zien dat u een boerderij hebt gemaakt met een mooie stal voor de dieren en een weide. Vertel dat de leerlingen de dieren in de wei of in de stal mogen zetten.

Zet enkele dieren voor u neer. Laat steeds een dier zien en benoem het dier: "Dit is het paard. En dit is de koe. Dit is de haan." Laat de leerling kiezen welk dier hij op de boerderij wil zetten. Vraag welk dier de leerling kiest: "Wil je het paard? De koe? Of de haan?". Verstop een beest af en toe in de stal. Vraag de leerling waar het beest is.

### 👉 Suggesties voor andere subdoelen/ domeinen

- Zie ook de activiteit 'boerderij 1' die aandacht besteedt aan communicatieve voorwaarden.
- U kunt in deze activiteit ook goed werken aan doelen uit de leerlijn spelontwikkeling: zie activiteit: 'boerderij 3'
- Met deze activiteit kunt u ook goed werken aan doelen uit de leerlijn communicatie: inhoud passief. Laat de leerlingen dieren aanwijzen en kleine opdrachtjes ermee doen.

1	<b>Behoudt contact als een ander spreekt</b> Zit dichtbij de leerling en praat over een dier van de boerderij. Wanneer de leerling afdwaalt stopt u met spreken. Probeer door een leuk geluid de aandacht van de leerling te trekken en ga door met spreken als u weer contact met de leerling heeft.
2	<b>Vraagt om een herhaling van een handeling (kijkt verwachtingsvol)</b> Voer een handeling met een dier uit die de leerling aanspreekt (galopperen met een paard, beest laten schrokken uit een voederbak). Als de leerling verwachtingsvol kijkt, herhaalt u de handeling.
3	<b>Vraagt zonder woorden waar iets is (zoekende / vragende mimiek)</b> Laat een dier aan de leerling zien. Verstop het (zonder dat de leerling het ziet) in de stal. Wanneer de leerling vragend kijkt, zegt u "Waar is de kip nou?" en haalt u het tevoorschijn.
4	<b>Gebruikt een uitroep om verbazing uit te drukken (oh, oeps, oei) eventueel via een spraakcomputer</b> Maak een raar geluid met een beest (kukeleku met een hond). Kijk de leerling vragend aan of dat klopt. Maak uw verbazing duidelijk. Stimuleer de leerling met u mee te doen.
5	<b>Gebruikt een niet-specifiek woord, gebaar of symbool om een wens uit te drukken (die, zo, nog)</b> Zet de dieren waar de leerling uit mag kiezen een eindje bij hem vandaan. Laat hem duidelijk maken welk beest hij wil hebben. Wanneer de leerling hierbij een woord/ gebaar of symbool gebruikt geeft u het beest aan de leerling.
6	<b>Geeft met woord, gebaar, symbool of spraakcomputer antwoord op een vraag naar 'wie', 'wat' of 'waar'</b> Vraag de leerling wat de stal is en wat de wei is. Zet een dier in de stal of in de wei. Vraag de leerling waar het beest is.